

UM RPG DE SANGUINOLÊNCIA POR ELVES CUNHA E MARINA LUIZA

O
MASSACRE
DOS CONDENADOS



O MASSACRE DOS CONDENADOS

Por Elves Cunha e Marina Luiza

SOBRE O JOGO

Você chegou até aqui seguindo a trilha de sangue deixada por um assassino brutal. *Halloween*, *Sexta-feira 13*, *A Hora do Pesadelo*, *O Massacre da Serra Elétrica* e todos os seus piores pesadelos o aguardam neste jogo. Em um mundo corrompido, sua alma exala seus pecados; talvez isso seja um atrativo para os monstros que espreitam por uma oportunidade de esquartejar, empalar, e se refestelar em suas vísceras maculadas. Mas aquilo que te condena pode ser sua única salvação. Então, vamos jogar um jogo? *Massacre dos Condenados* é um RPG sobre *Slashers*. Você sabe o que esperar: máscaras horrendas, motosserras, sangue esguichando nas paredes e gritos.

Este jogo também é um *Empoderado pelo Apocalypse*, ou seja, ele é baseado em *Apocalypse World* de Vincent D. Baker e Meguey Baker e vários outros títulos da mesma base, entre eles especialmente *Monsterhearts*, de Avery Alder, e *Masks*, de Brendan Conway. Dito isso ele segue alguns princípios básicos:

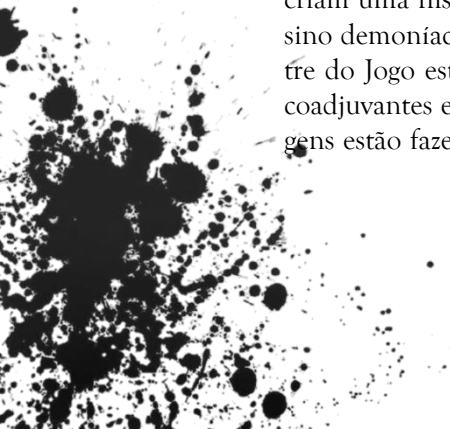
† **O Diálogo:** O jogo em si é um diálogo, uma conversa. Os jogadores criam uma história de horror de forma colaborativa sobre um assassino demoníaco e pessoas tentando sobreviver a perseguição. O Mestre do Jogo estabelece as cenas, descreve as situações e incorpora os coadjuvantes e ameaças, e os jogadores declaram o que seus personagens estão fazendo, suas atitudes e ações. Da mesma forma que uma


conversa normal, as vezes alguns jogadores podem interromper outros, mas o bom senso de todos e a mediação do Mestre através das regras devem moderar o jogo para que todos possam se divertir.

† **Movimentos:** Como em todo *Empoderado pelo Apocalypse*, quando um jogador declara uma ação e ela engatilha o que está descrito em um dos movimentos do jogo (sejam movimentos básicos ou movimentos de perfil), é necessário rolar 2d6 + o atributo pedido e obedecer ao resultado. Em geral, um resultado 10+ é um sucesso e garantirá vantagens. 7-9 é um sucesso parcial, e um custo será exigido do personagem para proceder. Caso o resultado seja 6 ou menos, uma falha acontece e o jogador pode se preparar para o pior. **O Mestre do Jogo nunca rola dados.** Ele reage com movimentos dependendo dos resultados das rolagens dos jogadores, estabelecendo as consequências e movendo a história em direções interessantes, para que mais movimentos sejam engatilhados.

OS CONDENADOS

Os jogadores assumem o controle dos condenados, pessoas que são perseguidas pelo monstro, mas estão longe de serem simples vítimas. Cada condenado é a encarnação de um dos sete pecados capitais (Ira, Inveja, Luxúria, Preguiça, Gula, Ganância e Orgulho), e suas capacidades, personalidades, carreiras, relacionamentos e ambições são definidas a partir desse núcleo. Os Condenados





estão na mira do assassino por um motivo ainda desconhecido. Talvez eles tenham feito algo para o monstro em no passado e ele está em busca de vingança, ou quem sabe em sua cabeça doentia, a criatura precisa abrir os protagonistas e pegar algo que está dentro deles. Talvez não exista um motivo racional, e aquela aberração se sente atraída pelos condenados por um motivo que nem ela mesma entende. Seja como for, ele precisa caça-los, e não vai parar até que todos estejam mortos. Ou até que os condenados deem cabo dele de uma vez por todas, se puderem.

A TRIBUTOS E MOVIMENTOS BÁSICOS

Todos os personagens são definidos pelos mesmos atributos e tem a sua disposição todos movimentos básicos.

Os atributos são Nervos, Juízo e Astúcia. Nervos é utilizado quando um personagem *Encarar o Perigo* ou *Agir sob Pressão*. Juízo é utilizado quando um personagem engatilhar *Coletar Informações* ou *Fugir*. Astúcia é utilizado nos movimentos *Perceber Intenções* e *Provocar*. Por fim, o movimento *Prestar Auxílio* pode ser combinado com qualquer um dos três atributos, dependendo da abordagem que o personagem for utilizar.

FERIMENTOS E CONDIÇÕES

Os protagonistas irão se ferir. Muito. Isso pode acontecer durante o ataque direto do *Slasher*, caso o personagem caia de uma grande altura durante uma perseguição, se ele for atropelado ou entrar em conflito com outros personagens. De qualquer modo, quando um personagem sofrer dano físico, ele marca 1 Ferimento na sua ficha. Um personagem morre quando marca 3 ferimentos, simples assim. Os coadjuvantes podem suportar outras quantidades de ferimentos. O idoso esquisito da vizinhança pode morrer ao sofrer 1 ferimento, enquanto o policial valentão pode suportar até mesmo 4 antes de tombar, o que for mais apropriado para a ficção.

As condições por outro lado são estados psicológicos ou sociais, como assustado, com raiva, depressivo, envergonhado, humilhado etc. Quando um personagem tirar vantagem da condição de outro, ele recebe +1 nas rolagens para agir contra aquele. Uma condição só é removida quando o personagem age ativamente dentro da ficção para isso.

BÔNUS ADIANTE E FUTURO

Quando estiver descrito em um movimento que um personagem recebe +1 adiante, significa que ele tem um bônus de +1 na próxima rolagem que fizer. Quando estiver descrito +1 Futuro, significa que o personagem reserva esse bônus e pode usá-lo quando bem entender em qualquer rolagem no futuro. Ao utilizar o bônus, ele some.

O RASTRO DO PECADO

Sempre que um condenado utilizar um de seus movimentos especiais descritos nos perfis, ele marca o Rastro do Pecado. Isso significa um acúmulo da energia profana vinda do amago do personagem, que o *Slasher* pode farejar. Quando o Rastro do Pecado estiver todo marcado, o monstro faz uma aparição.

OS OBJETIVOS

Todos sentados à mesa compartilham desses quatro Objetivos:

- Faça com que a vida de cada personagem seja interessante;
- Mantenha a história brutal
- Diga o que as regras demandam
- Diga o que honestidade demanda.

Esta não é uma lista que você precisa memorizar ou conferir. Ao invés disso, são quatro ideias que se reforçam e ajudam a comunicar o espírito do jogo.



MOVIMENTOS BÁSICOS

ENFRENTAR O PERIGO

Quando você decidir enfrentar uma situação perigosa ou um inimigo, role + Nervos. Com um sucesso, você entra em combate. Com 10+ escolha 2. Com 7-9 escolha 1:

- Você causa 1 ferimento no adversário (como estabelecido);
- Resistir ou evitar ferimentos;
- Criar uma oportunidade para seus aliados;
- Impressionar, surpreender ou amedrontar a oposição.

AGIR SOB PRESSÃO

Quando você quiser agir numa situação tensa e perigosa, role + Nervos. Com 10+, você consegue. Com 7-9 você hesita, se atrapalha ou congela: o MJ pode oferecer um resultado ruim, uma barganha difícil ou uma escolha crucial. Numa falha se prepare para o pior.

COLETAR INFORMAÇÕES

Quando você investigar uma situação ou um lugar em busca de informações, role + Juízo. Com 10+ faça duas perguntas. Com 7-9 faça uma. Gagne +1 para agir a partir das respostas.

- O que aqui eu posso usar para _____?
- O que aqui é uma pista sobre _____?
- O que aqui está em maior perigo?
- O que não é o que parece?

FUGIR

Quando você percebe que o risco é grande demais, e decide fugir, role + Juízo. Com 10+ você foge de forma bem-sucedida. Com 7 a 9 escolha um:

- Você chama atenção indesejada;
- Você cai em algo pior;
- Você deixa algo para trás.

PROVOCAR

Quando você provoca alguém a fazer o que você quer, Role + Astúcia. Com 10+ eles fazem o que você quer sem pensar duas vezes. Com 7 a 9 escolha um:

- Eles reagem de forma exagerada;
- Eles exigem suborno, evidências, ou suporte concreto.

PERCEBER AS INTENÇÕES

Quando você tentar perceber as verdadeiras intenções de alguém, Role + Astúcia. Com 10+ faça três perguntas. Com 7 a 9 faça uma pergunta.

- Você está falando a verdade?
- O que você deseja que eu faça?
- O que você está realmente sentindo?
- Como faço para o seu personagem _____?

PRESTAR AUXÍLIO

Quando você ajudar alguém ativamente, role + o atributo adequado. 10+ você consegue o que quer. Com 7-9 você se expõe ao perigo ou piora a situação.

- Para fazer um curativo, role + Juízo, com um sucesso você limpa um ferimento do outro personagem.
- Para dar apoio emocional, role + Astúcia. Com um sucesso, você acalma a pessoa e limpa uma condição dela.
- Para ajudar dentro de uma situação perigosa, role + Nervos. Com um sucesso, você garante um +1 nas rolagens do outro personagem.



IRA

Violência é o seu segundo nome. Toda sua vida foi marcada por esse estigma onde quer que você estivesse. Bullying na infância, vingança na adolescência. Brutalidade na vida adulta. Talvez você seja um policial que cansou de levar desaforo para casa e resolveu revidar. Quem sabe um lutador profissional que perde a cabeça facilmente e já leva uma série de processos nas costas. Ou ainda um leão de chácara, espancador profissional do crime organizado que recebe para quebrar alguns ossos de quem não paga o que deve. Seja como for, esse rastro de destruição que te segue faz parte de você, e provavelmente você já não sabe viver de outra forma. E nem quer.

Nome:

Roupas: Uniforme, Roupas discretas, Roupas baratas

Carreira: Lutador, Criminoso, Policial, Segurança de boate

Visual: Corpo tatuado, Corpo coberto de cicatrizes, Corpo musculoso

PERGUNTAS

- Que tipo de vida você leva?
- Que merda que você fez que te assombra até hoje?
- Que pessoa você amava te deixou por conta da sua vida?
- Por que você acha que está sendo perseguido?

RELACÕES

- † Certa vez você deu uma surra em _____ por engano.
- † _____ te ajudou apesar da sua fama.

ATRIBUTOS (escolha um)

- † Nervos +2, Juízo -1, Astúcia 0 ou
- † Nervos +1, Juízo -1, Astúcia +1

MOMENTOS ESPECIAIS

- † **Partir Pra Violência:** Você pode escolher causar um ferimento adicional.
- † **Ignorância em Pessoa:** Você limpa uma condição quando abusa emocionalmente dos outros.
- † **Você teve sua Chance:** Quando você usa violência para perceber as intenções, role + Nervos.

RASTRO DO PECADO

FERIMENTOS

CONDIÇÕES

RECURSOS

LUXÚRIA

Glamour é o que todos se lembram quando pensam em você. Você é aquele playboy que dá as melhores festas, ou aquele traficante estiloso que todo mundo quer ser amigo, ou ainda a pessoa a quem todos procuram quando estão sem um tostão, porque sabem que você vai ajudar. Por um preço. A vida é feita de trocas, e você sempre tem o que os outros precisam na hora certa. Seja dinheiro, sexo, drogas. Você está disposto a deixar que as pessoas se acabem em seus vícios, afinal, elas já caíram em suas mãos pecaminosas.

Nome:

Roupas: Roupas chamativas, Roupas sexy, Roupas caras

Carreira: Traficante, Agiota, Prostituta de Luxo, Anfitrião

Visual: Perfume inconfundível, Beleza escultural, olhos de ressaca

PERGUNTAS

- O que você tem a oferecer aos outros?
- Que oportunidade de sair dessa vida você deixou passar?
- Quem deseja que você se torne uma pessoa melhor?
- Por que você acha que está sendo perseguido?

RELAÇÕES

- ‡ Você já viu _____ fazer algo que não quer que ninguém saiba.
- ‡ _____ já partiu seu coração.

ATRIBUTOS (escolha um)

- ‡ Nervos -1, Juízo 0, Astúcia +2 ou
- ‡ Nervos +1, Juízo -1, Astúcia +1

MOMENTOS ESPECTATAIS

- ‡ **Seu Passado te Condena:** Quando você perceber as verdadeiras intenções, faça uma pergunta adicional mesmo se errar. Qual seu segredo que não quer que ninguém saiba?
- ‡ **É isso que você Quer?:** Quando você provocar alguém utilizando um recurso (sexo, dinheiro, drogas), ganhe +1 na rolagem.
- ‡ **Dissimulado:** Quando você utilizar conversa fiada ao Agir sob Pressão, role + Astúcia.

RASTRO DO PECADO

FERTIMENTOS

CONDIÇÕES

RECURSOS

PREGUIÇA

Você foge. É o que você sempre fez a vida toda. Fugiu de responsabilidades, fugiu de empregos formais, de compromissos amorosos, relações familiares conflituosas... A vida não é para ser levada a sério, não é mesmo? Não há porque se estressar tanto se existe um caminho mais fácil. Você aposta, você rouba, entra em esquemas duvidosos e quando a coisa aperta você se manda. E se você não se deu tão bem ainda, talvez foi porque ainda não chegou o seu dia de sorte. Mas na próxima com certeza vai...

Nome:

Roupas: Trapos, roupas de outra pessoa, roupas folgadas

Carreira: Trambiqueiro, estelionatário, ladrão, ilusionista, falsificador

Visual: corpo esguio, sorriso debochado, cabelo bagunçado

PERGUNTAS

- Qual golpe você se orgulha de ter aplicado?
- Que companheiro de crime você deixou para trás?
- O que deu errado pra você nos últimos tempos?
- Por que você acha que está sendo perseguido?

RELAÇÕES

- ‡ Você deve algo valioso para _____
- ‡ _____ já participou de um de seus esquemas.

ATRIBUTOS (escolha um)

- ‡ Nervos -1, Juízo +2, Astúcia 0
- ‡ Nervos -1, Juízo +1, Astúcia +1

MOMENTOS ESPECTATAIS

- ‡ **Apunhalar pelas costas:** Quando você falhar em agir sob pressão, pode conseguir um sucesso se escolher prejudicar outro personagem, dando -1 na próxima rolagem dele.
- ‡ **Abandonar o barco:** Quando você Fugir, receba +1 na rolagem.
- ‡ **Tirar vantagem:** Quando Coletar Informações, role + Astúcia.

RASTRO DO PECADO

FERTIMENTOS

CONDIÇÕES

RECURSOS

ORGULHO

Você é orgulhoso e tem motivos para isso. Sua vida é um sucesso, as melhores companhias, os melhores carros e melhores recursos. Você não é um mero mortal, você é melhor que os outros. Talvez seja um político em ascensão, um jovem empresário, um advogado de sucesso ou até mesmo lidere uma religião. Seja como for você tem poder sobre os outros. E não o usar seria um pecado, mesmo que precise pisar em alguns crânios vez ou outra.

Nome:

Roupas: Impecáveis, Roupas de Marca, Roupas exclusivas

Carreira: Político, Empresário, Advogado, Medico da Elite, fanático

Visual: Corpo perfeito, rosto harmônico, olhar imponente

PERGUNTAS

- Qual a razão pelo qual os outros te admiram?
- Que esqueletos você esconde no armário?
- Quem você destruiu por não fazer suas vontades?
- Por que você acha que está sendo perseguido?

RELAÇÕES

- ‡ Você fez uma barganha perigosa para chegar onde está. _____
Sabe o que foi.
- ‡ _____ te conhece antes do sucesso.

ATRIBUTOS (escolha um)

- ‡ Nervos -1, Juízo +2, Astúcia 0 ou
- ‡ Nervos +1, Juízo 0, Astúcia 0

MOVIMENTOS ESPECTACULARES

- ‡ **Você sabe quem eu sou?** Quando você usar seu status para Coletar informações ou Agir sob pressão, ganhe +1 na rolagem.
- ‡ **Conseguir Recurso Limitado:** Você usa posição para conseguir um item de difícil acesso.
- ‡ **Papo Furado:** Você recebe +1 para prestar auxílio utilizando um discurso motivacional se utilizando como exemplo.

RASTRO DO PECADO

FERTIMENTOS

CONDIÇÕES

RECURSOS



A sua vida foi uma sucessão de fracassos. Você já foi tantas coisas que hoje nem dá pra saber direito quem é você de verdade. O fato é que você quer ser alguém, e sempre faz de tudo para se encaixar em algum lugar: o bronzear da moda, o cabelo mais descolado, um meme sobre o quanto as mulheres são ridículas.... as vezes você consegue alguns minutos de fama, mas nada faz você se sentir como aquelas pessoas que estão no topo. O mundo trata você como a bosta do cavalo do vilão, mas você é uma pessoa boa, no fundo. Bem no fundo.

Nome:

Roupas: Algum estereótipo da moda ou da contracultura.

Carreira: Subcelebridade, artista fracassado, novo rico, rato de fórum

Visual: Corpo esculpido na academia ou na sala de cirurgia, rosto que lembra alguém famoso, totalmente esquecível

PERGUNTAS

- De quem é a culpa por você não conseguir vencer?
- Quem te abandonou?
- Que loucura você fez para chamar a atenção de seu maior ídolo?
- Por que você acha que está sendo perseguido?

RELAÇÕES

‡ Você tem uma obsessão secreta por _____.

‡ _____ fez bullying com você na escola mas não lembra.

ATRIBUTOS (escolha um)

- ‡ Nervos +2, Juízo -1, Astúcia 0 ou
- ‡ Nervos +1, Juízo -1, Astúcia +1

MOMENTOS ESPECTACULARES

- ‡ **Usurpadora:** você consegue utilizar um movimento de outro pecado.
- ‡ **Ninguém se importa comigo:** Quando você faz os outros sentirem pena do seu sofrimento limpe uma condição.
- ‡ **Não me deixe!** Obriga alguém a lhe prestar auxílio.

RASTRO DO PECADO

FERTIMENTOS

CONDIÇÕES

RECURSOS

GANÂNCIA

Algumas pessoas querem uma vida confortável, uma casa, uma família. Não você. Você é a personificação da sede de poder. Sua vida foi uma alternância entre conseguir o que queria, para logo depois perceber que aquilo não valia nada. Depois de tudo o que você passou, aquilo não poderia ser o pote no fim do arco íris. Tinha que ser outra coisa. Você decidiu que com certeza o mundo será seu. E de mais ninguém. Você pode ser um empreendedor, um alpinista social, um jornalista ou todos eles. Porque o que importa mesmo é você conseguir tudo que quer, e se isso representar algum perigo, mais você pode lucrar.

Nome:

Roupas: Roupas discretas, Roupas sociais, Sobretudo, Disfarces.

Carreira: empreendedor, jornalista, alpinista social, detetive particular

Visual: Corpo atlético, Corpo magro, Olhar discreto, Sorriso cínico.

PERGUNTAS

- Qual a sua grande ambição?
- Quem você deixou pra traz na busca por sucesso?
- Qual o seu troféu mais recente?
- Por que você acha que está sendo perseguido?

RELAÇÕES

- † _____ ajudou você a conquistar o seu troféu mais recente.
- † Você já prometeu algo que nunca cumpriu para _____.

ATRIBUTOS (escolha um)

- † Nervos +2, Juízo -1, Astúcia 0 ou
- † Nervos +1, Juízo -1, Astúcia +1

MOMENTOS ESPECTATAIS

- † **Informação privilegiada:** Quando for coletar informação, faça uma pergunta mesmo se errar.
- † **Ambição perigosa:** Quando você se enfrentar o perigo, faça uma das perguntas de perceber as intenções.
- † **Sovina:** Quando você esconde algo de valioso dos outros personagens, ganhe +1 futuro.

RASTRO DO PECADO

FERTIMENTOS

CONDIÇÕES

RECURSOS

GULA

Você está no fundo do poço há um tempo e não consegue sair de lá. Talvez seja o fato de você injetar aquela droga na veia todo o tempo, ou aquele hábito inconveniente de roubar objetos brilhantes de tudo quanto é lugar, quem sabe até as pessoas ao redor não conseguem conviver com o fato de você estar sempre tentando fazer sexo com elas. Seja o que for, você não consegue largar esse vício.

O poço já devorou quase tudo o que você tinha. Mas dá pra cavar mais um pouco.

Nome:

Roupas: Roupas rasgadas, roupas doadas, quase nenhuma

Carreira: Drogado, cleptomaniaco, tarado, psicótico

Visual: Corpo acabado, aspecto imundo, algo de errado

PERGUNTAS

- Qual sua fixação?
- Que pessoa importante da cidade te odeia?
- Que lugar você usa pra saciar suas vontades?
- Por que você acha que está sendo perseguido?

RELAÇÕES

- ‡ Você já roubou _____ para saciar seu vício.
- ‡ _____ te estendeu a mão quando ninguém mais se importava

ATRIBUTOS (escolha um)

- ‡ Nervos +2, Juízo -1, Astúcia 0 ou
- ‡ Nervos +1, Juízo -1, Astúcia +1

MOMENTOS ESPECTAIS

- ‡ **Satisfeito:** Quando sacia seu vício, ignora 1 fermento pela próxima cena.
- ‡ **Desesperado:** Quando estiver tentando saciar seu vício, ganhe +1 pra enfrentar o perigo.
- ‡ **Mentiroso:** Quando você mentir deliberadamente ao provocar alguém, ganhe +1 na rolagem.

RASTRO DO PECADO

FERMENTOS

CONDIÇÕES

RECURSOS

MESTRE DO JOGO

Diferente dos jogadores, que são responsáveis por dar vida a um único personagem cada, o Mestre do Jogo irá descrever o cenário, estabelecer as cenas, incentivar os conflitos com os coadjuvantes e interpretá-los. Também cabe ao MJ o personagem mais icônico da história: o *Slasher*.

No geral, você tem os mesmos objetivos dos outros jogadores, porém precisa ficar atento a alguns elementos para que o jogo flua dentro do gênero. Tenha sempre em mente o que está na AGENDA e se atenha aos PRÍNCÍPIOS. O MJ não rola dados, seu papel é estimular os jogadores a engatilhar os movimentos e fazer as rolagens, e descobrir o que acontece. Sempre que um jogador tiver um resultado 6 ou menos nos dados, e, portanto, uma falha, o MJ poderá realizar um de seus MOVIMENTOS DE MESTRE DO JOGO. Diferente dos movimentos dos jogadores, os movimentos do mestre são reações, eles servem para levar a história para direções interessantes ou perigosas, forçando situações que balancem a história e coloque os protagonistas na berlinda. Quando tiver dúvida sobre o que fazer, veja a lista de Movimentos do MJ e mande ver.

AGENDA

- Faça com que a vida de cada personagem seja um inferno
- Mantenha a história brutal
- Jogue para ver o que acontece

PRÍNCÍPIOS

- Descreva como um filme de horror

- Adote o grotesco
- Faça seu movimento, mas não diga seu nome
- Se dirija às personagens, não às jogadoras
- Faça humanos parecerem monstruosos, e vice-versa
- Trate a vida humana como insignificante
- Faça condições importarem
- Dê a todos segundas intenções
- Dê um preço a tudo
- Faça perguntas provocadoras e construa sobre as respostas
- Coloque as protagonistas no centro da ação
- Trate personagens coadjuvantes como carros roubados
- Dê às personagens coadjuvantes motivações simples e intensas
- Às vezes, abra mão de tomar as decisões

MOVIMENTOS DE MESTRE DO JOGO

- Reúna ou separe os protagonistas
- Diga às consequências e pergunte
- Infligir ferimentos (conforme estabelecido),
- Infligir Condições
- Capture alguém
- Mate um coadjuvante de forma grotesca
- Volte seus movimentos contra elas próprias,



- Utilize as desvantagens das suas relações
- Pule para a pior conclusão possível
- Exponha um segredo perigoso para a pessoa errada,
- Mostre os sinais de uma ameaça futura
- Introduza um novo personagem
- Revele uma verdade assustadora
- Faça com que paguem o preço por suas escolhas
- Force-os a tomar uma decisão difícil
- Complice seus planos
- Marque o relógio do pecado
- Pergunte: “O que você faz?”.





ELENCO DE APOIO

O MJ irá apresentar diversos coadjuvantes no decorrer da história. Alguns deles já serão incluídos pelos próprios jogadores na criação de personagens. Eles podem ser amigos, rivais, familiares ou antagonistas dos protagonistas. Mas todos devem ter alguma ligação com os personagens dos jogadores. Os coadjuvantes mecanicamente são muito simples, dê a cada um deles um Comportamento, uma Motivação e, se necessário, um Movimento customizado. Caso algum deles entrar em combate com um dos protagonistas, dê a eles um número de ferimentos que irá suportar antes de morrer (entre 1 e 3 ferimentos). Só alguém muito bem treinado deve suportar mais de 3 ferimentos, e em questão de ameaça, o *Slasher* já irá prover desafio suficiente.

O SLASHER

O centro da história em *Massacre dos Condenados* é o *Slasher*. O assassino grotesco e deformado. O serial killer mascarado. O gênio canibal. O monstro inumano. Os protagonistas são tragados para a perseguição cujo rastro é uma pilha de corpos mutilados, e se quiserem sobreviver até o dia amanhecer, precisam lidar com isso. A maior ameaça do jogo é o *Slasher*, e ele receberá um pouco mais de atenção por parte do MJ.

Como regra, o *Slasher* não morre. Ele pode ser detido apenas temporariamente, mas logo voltará a ativa e a perseguir os personagens. Sendo assim, não faz sentido atribuir uma margem de ferimentos que ele pode suportar. No geral, se os personagens derem de cara com o *Slasher*, alguém irá morrer, a não ser que consiga fugir.

MÁSCARA E ARMA

Todo *Slasher* é constituído por alguns elementos, sendo eles a Máscara e a Arma. A Máscara é tanto física quanto metafórica, irá demarcar a presença e a aparência do *Slasher*, mas também sua Proteção. A Máscara é o que impede o monstro de ser ferido e detido. Sendo assim, se os protagonistas quiserem sair vivos, precisam destruí-la. Dependendo do nível de dificuldade do jogo, o *Slasher* pode ter um ou mais alicerces de sua Máscara, desafios que os personagens devem resolver para enfraquece-lo, até finalmente terem chance de derrotá-lo de vez. Esses alicerces são:

- **Origem:** Desvende a história de como o assassino se tornou o que ele é, e como esse fenômeno deu origem a sua fome torpe!
- **Identidade:** O monstro é um cidadão importante na cidade, e age por trás de um disfarce para atingir seus objetivos. Descubra quem ele é e o ataque quando menos esperar!
- **Aliados:** A coisa não age sozinha, talvez ela esteja sendo protegida ou manipulada por um grupo com os piores objetivos possíveis. O problema é provar!
- **Maldição:** O assassino é fruto de magia das trevas, é necessário acabar com o feitiço antes de enfrenta-lo cara a cara!
- **Motivação:** Existe um motivo pelo qual os protagonistas são perseguidos pelo *Slasher*, e esse talvez seja o maior mistério. Sem essa resposta, a perseguição nunca terá fim!
- **Arma:** É o objeto e o modus operandi pelo qual a coisa mata. Seja um motosserra, um carro amaldiçoado, pesadelos ou insetos demoníacos! Enquanto a ligação do assassino com a arma existir, a vida de todos está em risco.



FIM DO MASSACRE

O jogo termina de duas formas: ou todos morrem, ou o monstro morre. Depois de os protagonistas destruírem a máscara do Slasher, ele se torna “mortal”. Quando isso acontece o confronto final se inicia, e o MJ deve definir uma quantidade máxima de ferimentos que o Slasher pode suportar. Essa batalha final pela sobrevivência deve ser sangrenta e desesperadora, e caso os jogadores tenham dado muita sorte e todos cheguem vivos ao confronto final, um deles deve morrer. Cada jogador deve rolar 2d6 + o Rastro de Pecado de seu personagem, o que tiver o maior resultado terá seu destino selado.

POR FIM...

Este jogo foi idealizado por Elves Cunha e Marina Luiza, membros do **Coletivo Potocando**. Esperamos que vocês tenham terríveis aventuras com esse material. Qualquer dúvida, sugestão ou reclamação, não deixe de nos informar através de nossas redes:

E-mail: coletivo.potocando@gmail.com

Twitter: <https://twitter.com/potocando>

Instagram: <https://instagram.com/coetivo.potocando>

Site: <https://potocando.org>

