



# CODEX DO BLOODWEBER

↳ LIVRO SAGRADO DE EPHEMERAL OAK

“ Our species may hide under a veneer of nobility, but we have something in common with other animals, survival. However, when in the service of a greater good, there may be nobility in killing. Some people deserve to die. ”

DESDE 23.03.2020

ADMINISTRAÇÃO: FERNANDA, HELENA, IZABELA, LYRA, LARISSA, BEATRIZ E ANDREZZA

O sucesso é ir de fracasso em fracasso sem perder o entusiasmo.

# SUMARIO

REGRAS ON E OFF.....	03
RESUMOS DAS TEMPORADAS.....	06
GANGUES.....	08
EXTRACURRICULARES.....	12
PREMIAÇÕES.....	13
AMINO.....	14
TAREFAS.....	15
REGRAS DO COLÉGIO.....	19
MATERIAS LECIONADAS.....	20
HORARIOS.....	23
MAPEAMENTO.....	24
GHOULIES.....	33

- REGRAS ON E OFF

### AO QUE CABE AO PLAYER

#### OFF-LINE

- I. Não será permitido mudanças na ficha após a aprovação das administradoras, seja mudança de avatar ou segredo. Nada mais poderá ser mudado.
- II. Sua presença no RPG requer atualização de três listas, formulários e afins, evite entrar e sair logo em seguida, visto que seu retorno só será permitido uma única vez. Caso esteja com problemas pessoais e quiser um tempo a administração irá entender.
- III. Não será tolerado comentários racistas, homofóbicos e semelhantes, gerando banimento imediato.
- IV. Nenhuma alusão à crimes hediondos será admitida em off.  
Ex: necrofilia, pedofilia, estupro, favorecimento à prostituição, incitação ao suicídio, genocídio, entre outros.
- V. Importunação moral também será punida com advertências até o banimento. Ir até o particular de players para insistir de modo a deixá-los acuados também é vetado. Vide Código Penal Brasileiro:  

Art. 149-B. Perseguir ou assediar outra pessoa, de forma reiterada, por meio físico, eletrônico ou por qualquer meio, direta ou indiretamente, de forma a provocar-lhe medo ou inquietação ou a prejudicar a sua liberdade de ação ou de opinião.
- VI. É importante lembrar de não confundir relações entre o que acontece online com o que acontece offline. Saiba distinguir o que é player de personagem.
- VII. Tenha cuidado com comentários quanto a personagens de outrem. Palavras ácidas e agressivas, pejorativas e difamatórias, além de criar climas desconfortáveis também desanimam e afetam a interação quanto pessoas. É exigido respeito.
- VIII. Interaja com os todos sem ignorar ninguém. Qualquer indício de panelinha será advertido.
- IX. A criação de um segundo personagem poderá ser realizada após alcançar a meta de 30 cenas. Para o terceiro personagem é necessário que ele alcance 30 cenas com o segundo personagem e faça mais 15 cenas com o primeiro personagem em um mês. Já para a liberação do

quarto personagem é necessário que bata 30 cenas com o terceiro personagem, além de que faça mais 15 cenas com o segundo e mais 10 cenas com o primeiro em um mês. Vale ressaltar que este esquema mais rigoroso para novos personagens para evitar que os players acabem com muitos personagens e não consigam administrar bem os mesmos.

- X. Haverá dois banimentos no mês. O primeiro banimento ocorrerá na metade de cada mês e o segundo entre os dias vinte e vinte e três de todo mês.
- XI. Os resumos e formulários de pontuação devem ser mandados no prazo estipulado pela administração assim que forem postados o grupo de avisos. Na falta desse por duas semanas seguidas a administração irá notificar o player no privado e dará dois dias de banimento no amino, caso a conduta persistir, o player tomará uma advertência.
- XII. Tudo que for fazer que possa afetar a gangue deve ser avisado e/ou permitido pelos líderes para evitar desavenças futuras. Lembre-se: é um jogo coletivo.

#### **AO QUE CABE AO PLAYER**

##### **ONLINE**

- I. As cenas deverão ter no mínimo trinta linhas, excluindo totalmente a utilização de emojis e abreviações.
- II. Os status e narrações devem ser seguidos tal como foram lançados, leia o quanto for necessário para que não fuja a temática do RPG.
- III. A administração pode matar personagens caso contribua para trama central, sem precisar contatar o player para fazê-lo. Isso também vale para personagens que se tornem inativos ao longo do RPG. Em outros casos, a morte do personagem só pode acontecer com a permissão do player.
- IV. Cada personagem deverá ter no mínimo dez cenas mensais, sendo duas delas obrigatórias da lista de tarefas. Em casos que a contagem seja inferior a esse número por dois meses seguidos sem uma justificativa plausível do player, esse será ser banido do RPG. Caso o player possuir dois personagens, ele perderá aquele que não atingiu o número de cenas exigido.
- V. Caso uma interação não seja finalizada no primeiro status de atuação, está pode durar apenas até o próximo, onde deverão ser finalizadas para movimentação de histórias e desenvolvimento.
- VI. Sempre que tiver status com escalação, é necessário priorizar a cena da escalação, da mesma forma que as cenas em evento e em status atual devem ser priorizadas. Caso a administração pegue descumprimento dessa regra, será chamada a atenção do player

## AO QUE CABE AO PLAYER

### TRAMAS

- I. Podem criar tramas individuais entre si, porém, evitem panelinha no on e no amino. Sabemos o quão bom é atuar com quem já conhecemos, no entanto, se trata de um grupo, interaja com todos.
- II. O grupo destinado a tramas, cenas e interações será aberto uma vez a cada início de um novo status, afim que os players mandem suas respectivas chamadas. O grupo será fechado quando alcançar uma quantidade de chamadas que a administração considere suficiente, em seguida, iremos averiguar se as chamadas foram respondidas.
- III. Cenas do amino que são consideradas importantes pra desenvolvimento, trama e entendimento de relações entre personagens, devem ser passadas para o on

---

### ADVERTÊNCIAS

Visando evitar desgastes por parte da administração, o descumprimento das regras do RPG dará advertências, essas serão notificadas no privado do player advertido.

- 👑 → O1 advertência.  
— 15h banimento do ON, OF e Amino.
- 👑 → O2 advertências  
— 24h de banimento do ON, OF e Amino.
- 👑 → O3 advertências  
— 42h de banimento do ON, OF e Amino.
- 👑 → O4 advertências  
— Banimento definitivo do RPG.

- RESUMOS DAS TEMPORADAS

### Temporada 01.

O ano letivo de 2022 começou agitado para os alunos do Melbourne Institute, entre trotes e punições, a soberania do TOP3 permaneceu intacta, pelo menos nos primeiros meses deste ano tão intenso. Quando uma casa é construída com areia de praia, não demora muito para que ela desmorone. Influenciado pela quebra de confiança entre os Snakes, o líder dos ratos viu a oportunidade perfeita para ascender a gangue mais inferiorizada do colégio. Em um movimento estratégico, Aleksei juntou as gangues menores em uma aliança, quase perfeita para remover os Snakes do TOP3. Dizem para não odiar o jogador, mas o jogo. Mas quando você criou as regras, dói muito perder, e foi isso que aconteceu com os ratos, aquele famigerado plano foi descoberto e a aliança foi restabelecida entre as gangues maiores. Mas os jovens alunos não tiveram tempo de digerir a situação, pois na grande festa anual de Halloween a escola foi invadida, pegando-os de surpresa.

Naquela noite o instituto foi trucidado por inúmeros mascarados, quando menos esperavam - tal como começou - o ataque acabou e os misteriosos mascarados levaram quatro alunos, sendo eles: Sebastian, Hella, Katherine, Thierry. Poucos dias depois, durante uma investigação minuciosa, uma equipe de resgate foi montada com os líderes de cada gangue e seus escolhidos, com exceção de Dixie Mob, que se recusou a participar. O resgate obviamente não foi fácil, os assassinos de Melbourne deixaram grandes pegadas, atraíram a atenção da mídia após explodir uma das sete maravilhas do mundo moderno, o Coliseu de Roma. No entanto, entre - literalmente - mortos e feridos, todos foram salvos. Os alunos voltaram para casa e a paz incomum do instituto contemplou os últimos meses de um ano difícil. O que eles não sabiam era que o pior ainda estava por vir.

Um vídeo foi enviado para os alunos de Melbourne no dia seguinte, como sempre fora parte do plano minucioso de Rossi. Lá, era contado entre linhas a verdadeira história do Instituto em que estudavam — a história omitida pela família Black. Anton Rossi e Edoardo Black haviam chegado à América em 1937, procurando melhorar a suas vidas. No entanto, precisavam desesperadamente de dinheiro. A solução foi óbvia: treinariam criminosos como eles dois. Porém, a sede de poder de Edoardo foi maior que qualquer amizade. Anton chefiava a Dixie Mob, que se envolveu com problemas com a máfia devido à gangue italiana do Instituto; Edoardo, que chefiava os Della Maligna, entregou o amigo à máfia como um traidor. A máfia era conhecida por sua impiedade, mais do que é hoje, e coisas monstruosas aconteceram com o Rossi. O homem que veio para a América em busca de um sonho, encontrou os destroços da traição de um amigo. Nunca havia sido por dinheiro, proteção, ou sequer pelo Instituto em si; era uma vingança que predominava à séculos. Uma vingança que

corroeu cada Rossi alguma vez existente. Naquele Halloween Francesco Rossi jurou a vingança dos seus antepassados, dando um ultimato aos alunos. Uma guerra se aproximava, e ele não permitiria que saíssem impunes. Estava na hora de escolherem lados, lados que ditariam vidas e óbitos. Não lhes deu um tempo, uma escapatória. A ameaça fora ditada, e ele voltaria para cumpri-la; e seria no momento mais inusitado dos Melbournianos. Naquela manhã de reencontros fora marcada o início do fim. Darius Black seria destruído, e Melbourne desceria ao inferno junto com ele.

### Temp nada O2, parte O1.

O que deveria ser uma semana tranquila de Páscoa se transformou em um inferno na escola, graças ao temido diretor Black. Durante um jogo doentio com estudantes, um homem os trancou em Melbourne por uma semana para participar de uma caça às bombas, bombas reais que os teriam matado se não tivessem sido desativadas. A penúltima foi localizada na comunal nazista e desarmada por dois Soto Vatos, Colin e Satsuki, as condições de desarmamento os enfraqueceram e Katrina, Kaiena e Salvador os salvaram, mas os dois meninos não fizeram apenas isso. Sendo inimigos declarados da Dixie Mob, eles incendiaram a comunal.

Como um efeito dominó, a retaliação nazista os levou à comunal italiana, onde, de surpresa, expulsaram os Della Magliana, despertando-os com sons de tiros e gritos de ordem. O líder dos italianos havia sido levado por eles, sendo mantido em cativeiro. Naquela manhã, o diretor do instituto convocou todos para uma reunião para parabenizá-los por desativar todas as bombas, mas ele não esperava que uma dessas bombas estivesse atrás dele naquele palco. O explosivo não havia sido implantado por ele, mas matou diversos alunos e deixou muitos feridos.

Poucos dias depois da tragédia, em resposta aos nazistas, o TOP3 (Soto Vatos, Della Magliana e The Snakes) se reuniu para retornar à comunal italiana. Houve uma série de torturas por parte da Soto e Della para descobrir onde Thierry estava, e durante o confronto eles sequestraram o líder de Dixie, Björn, para obter alguma vantagem. No entanto, a réplica nazista foi o sequestro da líder Soto Vato, Katrina.

- GANGUES

No uso moderno, o termo “gang” geralmente é usado para designar um clã criminoso e a expressão “gângster” invariavelmente descreve um criminoso. Muito se tem escrito sobre o assunto, embora não haja um consenso sobre o que constitui uma “gangue” ou que tipo de situação leva à formação de uma quadrilha. A palavra gângster teve diversas interpretações ao longo de sua fascinante história. Desde o século XIX até os tempos modernos, um gângster sempre foi considerado aquele indivíduo que faz parte da sua gangue, ou também, parte de famílias criminosas se organizadas, semelhantes à máfia.

TOP 3 - É formado pelas três gangues principais grandes do instituto. Os membros, em sua maioria, são filhos e/ou parente de líderes de organizações governamentais ou criminosas, máfias grandes e famosas ao redor do mundo.

#### SOTO VATOS

A Soto Vato é conhecida por ser a número uno no Instituto. É a gangue onde abrigam-se os legados dos cartéis latino-americanos, sendo os seus membros legados mexicanos. Sua grande reputação é fortemente baseada no tráfico de drogas, tendo a sua popularidade criada em volta das mulas usadas por eles para o tráfico. São donos de um Centro de Pesquisa de Escorpiões ainda recente — Nayarit Scorpion Search — por onde é feita a lavagem de dinheiro da gangue; sendo utilizado por eles como fachada. São estes quem traficam as drogas para os The Hessians que, conseqüentemente, as traficam consoante os seus negócios. Além disso têm a sua especialidade em venenos, tal marcado pelo seu símbolo: o escorpião.

A sua hierarquia dentro da gangue é dividida em cores de escorpiões, ditando as funções de cada um nas missões. Tanto no Instituto como nos negócios são conhecidos pela sua violência e impiedade para com os de fora, tendo conquistado o respeito através do medo. Prezam seus legados mexicanos e, na sua maioria, foram criados de forma rija e militarizada, para que possam mais tarde assumir os devidos postos nos cartéis. Assim como o escorpião, um animal pequeno e traiçoeiro tanto quanto venenoso, os Soto Vatos são donos de personalidade forte e voraz e, por vezes, venenosa; no entanto, são como uma família dentro da gangue. Foi a sua aplicação, destreza e resultados conquistados que lhe trouxeram o posto de número

um no Instituto, este que o prezam. Têm uma corrente aliança com as restantes gangues do TOP3.

### DELLA MAGLIANA

Uma gangue de legados italianos, lar dos futuros donos das mais importantes máfias da Europa. É constituída inteiramente por filhos de membros das principais organizações criminosas da Itália, isto é, meninas e meninos ricos e requintados. São conhecidos pela classe e elegância, e alguns pela habilidade nata de liderar. Sendo a segunda gangue mais importante do instituto, abaixo somente da Soto Vato no Top of the Legacies, forma uma vultosa base para Melbourne através dos patrocínios deveras generosos de suas máfias. Sua filosofia é baseada em seguir os negócios da família e honrar seus nomes. Tendem a ser individualistas e um tanto soberbos, demonstrando excelência e superioridade nas missões. Não costumam se envolver em escândalos com certa facilidade, e escondem muitos segredos os envolvendo. A descrição e solicitude dos membros é representada por seu animal símbolo: lince euroasiático.

São proprietários do casino e boate Big Time Club, o ambiente de apostas altas e muito luxo é fachada para seu principal negócio: a contrafação de notas, moedas e cartões; afinal, eles não recusam uma noite a base de bebida e comida de requinte ao mesmo tempo ganham rios de dinheiro. A lavagem de dinheiro que obtêm com os jogos de azar é um dos seus serviços, tanto externos como para seu benefício próprio. Em geral, a gangue se dá bem com a grande maioria, pois não se envolvem muito em problemas e, portanto, mantêm bons relacionamentos e uma variedade de alianças, sendo a principal e mais importante delas com o TOP3.

### THE SNAKES

Os The Snakes prestam o terceiro lugar no top do Instituto. Os seus legados são ricos e a sua maioria é descendente de CIA e/ou FBI. São filhos de agentes famosos, estes cujos devido às ligações das associações ao Instituto os enviam para lá. Seja por meio da corrupção ou não. Seus membros são, portanto, americanos. São de grande importância não só para o TOP3, mas também para as demais gangues de portes menores e para o Instituto em si — tendo sido usados os seus conhecimentos a prol do mesmo. São sorrateiros, fazendo as coisas pela calada, tal que se representa pelo seu símbolo: a cobra.

A fonte principal de negócios deles é a agiotagem, sendo eles também envolvidos com serviços de hacker e cracker. Os Snakes são hackers "chapéu preto"; são criminosos e, normalmente, especializados em invasões maliciosas de sites. Têm como prática a quebra da segurança de um software e usam seus conhecimentos de forma ilegal e raramente para os melhores fins, portanto, são vistos como criminosos. Inteligência, astúcia e discrição são algumas das características que definem os

membros dos The Snakes, estes cujos utilizam seus conhecimentos para fins pessoais também. Enfim, se necessitar de algo conectado a esta área, são eles quem deverão procurar. Têm atualmente uma aliança com as restantes gangues do TOP3.

## GANGUES MENORES

### THE HESSIANS

A gangue mais casual do instituto, detém de um bom relacionamento com as outras. Costumam dar muitas festas, são boêmios de copo cheio. Têm uma filosofia bem simples: ninguém sabe quando irá morrer, então deve viver todos os dias como se fosse o último. Composta por membros de diversas nacionalidades, dentre as gangues é a única que aceita legados sem nacionalidade específica. Energéticos e afetuosos, essas características refletem em seu animal símbolo: o doberman.

Sua principal fonte de lucro se concentra na venda de drogas e bebidas dentro do instituto, porém seus negócios vão além dos portões da instituição. Os Hessians promovem eventos na cidade toda, sempre regados a fartura de bebidas e drogas, sendo a última fornecida pelos Soto Vatos. Aos fins de semana é comum ouvirem falar de algum evento proporcionado por eles, seja um racha ou uma festa temática. São simpáticos e alguns deles impulsivos, sobretudo, são bons no negócio que se propõem. Na maior parte do tempo andam juntos, não dão muita importância aos estudos e sempre têm uma saída inteligente para as furadas que se enfiam.

### THE RATS

Diversidade faz parte da cultura e, por falar em diversidade no instituto de Melbourne, é impossível não mencionar a gangue The Rats. Seus membros vêm de muitas partes do mundo e têm muitas histórias diferentes. Eles não têm afiliação - portanto, não são legados -, geralmente enviados por pequenas máfias desconhecidas para fornecer treinamento adequado. Suas relações com outras gangues são um tanto conflitantes, pois a maioria tende a sofrer bullying, mas são unidos quando se trata de ajudar uns aos outros. Apesar de ser a gangue menos privilegiada da instituição, não usam o nome “rato” que lhes dado como um termo pejorativo, pelo contrário, o objetivo deles é conquistar seu próprio império, agir como "ratos" e fazer pequenos trabalhos para outras gangues e pessoas que querem fazer trabalhos em segredo.

Como marca, eles tendem a cuidar de seus membros e realmente agem como uma família. Portanto, todas as atividades são discutidas democraticamente entre eles. Seu lema é sempre acolher quem se sente carente. São empáticos, ainda que igualmente criminosos. Esse traço também abre discussões dentro da gangue sobre situações em que aceitar ou não, graças a um elevado senso de moralidade. Possuem

grandes responsabilidades, a vontade ainda maior que os outros, mostrar que merecem mais que restos e a cada ano conseguem surpreender positivamente.

### DIXIE MOB

A Dixie Mob é composta por homens e mulheres com ideais advindos a partir da segunda guerra mundial, em sua maioria. Seu espectro ideológico é bastante fechado, permeando entre os neonazistas e os eugenistas. A maioria dos integrantes da gangue se baseiam em norte-americanos, europeus e descendentes de alemães que, apesar de serem bastante excludentes e desconfiados para com os demais, como os latinos Soto Vatos, são extremamente protetores entre si.

Tem seu animal símbolo a águia, símbolo do sol, do espírito, das alturas e da liberdade; e com asas abertas – o poder absoluto. As operações da gangue baseiam-se em tráfico de armas e de órgãos. O grupo possui também um Pub para o financiamento de movimentos distintos da América do norte, que defendem correntes reacionárias e extremistas, tais como a supremacia branca, o nacionalismo branco, a anti-imigração e, especialmente em iterações posteriores, o nordicismo, o anticatolicismo e o antisemitismo, historicamente expressos através do terrorismo voltado a grupos ou indivíduos aos quais eles se opõem.

---

### GHOULIES

Ao entrar no instituto as gangues são suas novas famílias, é com eles que poderão contar quando tiverem um problema ou quando precisarem de algo, não á individualismo. É importante união entre eles; briguem por eles e proteja-os. Cada líder tem sua autoridade e direito perante suas gangues, eles farão o possível cuidar dos seus, como também poderão tomar suas devidas providências com membro traidores e afins. Uma vez expulso de sua gangue você se torna um ghoulie. Além de sofrer retaliação de todos, também terão que trabalhar dentro do instituto. Dentre as tarefas está ajudar na cozinha, limpar os quartos e lavar as roupas dos demais alunos etc.

- EXTRACURRICULARES

#### CHEERLEADERS

Trata-se de um esquadrão de garotas e garotos dedicados a torcer para os jogadores. Mesmo treinando feito verdadeiras competidoras, jamais perdem a compostura, também precisam se dedicar e trabalhar muito para manter sua posição. De segunda a sexta treinam as coreografias e uma vez por ano vão para a competição estadual, já ganharam três vezes nos últimos anos.

#### WOLVES OF MELBOURNE

Os Wolves of Melbourne são o verdadeiro orgulho do instituto em questão de títulos no decorrer dos anos. O time domina o campo quando entra e tem inúmeros torcedores, e os treinos acontecem de segunda a sexta. São bastante talentosos, não brincam em serviço, jogam a nível nacional e carregam um total de mais de sessenta taças consigo.

#### ARQUEARIA

O sucesso também se estende com êxito e uma bela pontaria ao desempenho sem nenhuma derrota até então a equipe de tiro com arco. Os treinos acontecem de segunda a quarta. A extra detém de um histórico de vitórias, apesar de ser um pouco mais recente comparado ao grande time de futebol.

#### CLUBE DE LUTA

A equipe é composta por membros femininos e masculinos O clube é dedicado ao box, jiu-jítsu e muay tai. Seus treinos acontecem três vezes na semana, sendo segunda, quarta e sexta. Durante o ano, passam o tempo treinando para o campeonato regional e trouxeram para o instituto quatro de medalhas de ouro e seis de prata até hoje.

- **PREMIAÇÕES**

O mês do RPG se inicia a cada dia 24. Fechamento de pontos, contagens de cenas e recrutamento acontece a cada dia 20, para que as premiações ocorram na noite do dia 23. Conta-se com quatro premiações no final de cada mês, sendo elas:

#### O PERSONAGEM COM MAIS CENAS NO ON

Ao personagem que tiver maior contagem de cenas no grupo on será ícone do mês no mesmo grupo, terá destaque no Amino, receberá duas manips de sua preferência e um edit exclusivo do personagem que irá pôr o nosso canal no Youtube.

#### O PERSONAGEM COM MAIS PONTOS

Ao personagem que tiver maior contagem de pontos será ícone do mês no grupo off, será destaque no Amino e receberá um edit exclusivo do personagem que irá para o nosso canal no Youtube.

#### MAIS RECRUTAMENTO

Ao player que recrutar mais players para o RPG, o personagem será ícone do mês do grupo de Chamadas e receberá um edit exclusivo que irá para o nosso canal no Youtube

#### GANGUE COM MAIS PONTOS

A gangue com a maior pontuação final será ícone do Amino, tal como Wallpaper e cores destaque e receberá um edit exclusivo que irá para o nosso canal no Youtube.

- AMINO

É sabido que o aplicativo Amino é uma ótima forma para a interação dos personagens ou como uma rede social, entretanto, infelizmente muitos players concentram sua atenção apenas no aplicativo e esquecem de atuar no grupo On, já que a administração permite cenas na rede social. Contudo, é necessário que haja bom senso, visto que Amino não conta como atividade no RPG.

— Cenas no Amino são permitidas, porém os acontecimentos dessas devem ser repassados para administração por meio do relatório semanal. Lembre-se: caso outro player haja de má-fé e peça para que tal ato não aconteça, relate *imediatamente*.

— Tenham senso. Se postou uma foto, espere no mínimo, outro personagem postar outra foto também. Personagens que postarem fotos em sequência correm risco de ter sua foto banida.

— Todo mundo gosta de um bom biscoitinho, curtir a foto do coleguinha é incentivado.

— Não é recomendado encher o grupo público de mensagens offline. Em caso de excessos, o grupo seja fechado.

A administração dá toda liberdade para os players dentro do aplicativo, porém caso percebam inatividade no grupo On sem justificativa, o player ficará sujeito a advertência de 48h na plataforma.

- TAREFAS MENSAIS

Essas são algumas atividades elaboradas pela administração, de modo a ajudar o player com a contagem de cenas mensal, tais atividades consistem em coisas básicas do cotidiano da vida escolar de qualquer discente e/ou docente. É obrigatório que o player realize pelo menos duas dessas tarefas ao mês.




### QUANTO A CONTABILIZAÇÃO DE PONTOS

Para uma contabilização exata de pontos a administração dispõe para cada player um formulário e uma senha individual, em um dia X da semana (avisado com antecedência no grupo de Avisos) o player abre seu formulário e responde quantas e quais tarefas realizou. Para termos certeza de que a informação passada é correta, é obrigatório marcar pelo menos duas administradoras nas cenas de cada tarefa.

as tarefas podem ser realizadas em cenas solo, de duplas e trio. Não há restrições quanto a isso.

A contagem de pontos será feita de duas formas, individual e grupal, sendo a última a somatória de pontos de todos os membros de uma gangue inteira.

### TAREFAS

   Comparecer nas aulas.

— O RPG se passa em ambiente estudantil, então nada mais plausível do que o comparecimento nas aulas.

Valerá 5 pontos.

   Entregar atividades propostas pelos professores.

— Assim como o comparecimento nas aulas é importante, a participação ativa nessas também para que vossos personagens possam passar de ano.

Valerá 10 pontos.

   Estudar.

— Para a realização dessa atividade deverá ser feita uma cena de no mínimo 40 linhas onde seu personagem estará estudando fora da sala de aula.

Valerá 20 pontos.





## PROFESSORES

👑🕒👉 ☞ Lecionar uma aula.

Valerá 20 pontos.

👑🕒👉 ☞ Interagir com outros professores.

— Para realização dessa atividade deverá ser feita ao menos 02 cenas de cada personagem.

Valerá 10 pontos.

👑🕒👉 ☞ Recepcionar um novato.

— Todos sabemos que não é fácil ser calouro em um ambiente onde não se conhece ninguém, por isso é sempre bom ser recebido de forma amigável. Para realização dessa atividade deverá ser feita ao menos 02 cenas de cada personagem.

Valerá 15 pontos.

👑🕒👉 ☞ Interagir com um aluno.

Para realização dessa atividade deverá ser feita ao menos 03 cenas de cada personagem.

Valerá 15 pontos.

## PONTOS EXTRAS:

👑🕒👉 ☞ Ajudar um player novo a se adaptar.

— O mesmo deverá comunicar no privado de uma das administradoras.

👑🕒👉 ☞ Divulgar o RPG em no mínimo 30 grupos.

👑🕒👉 ☞ Trazer 3 players para o RPG.

O cumprimento de ambas valerá 10 pontos.

OBS: dentre as tarefas propostas duas delas serão obrigatórias, sendo uma estudando e outra realizando a extracurricular. Para docentes é lecionar uma aula.

- REGRAS DO COLEGIO

o rigoroso colégio para jovens assassinos detém de oitenta e três anos de história, o Conselho Superior reúne mentes criminosas representantes de cada uma parte do globo. E até eles possuem regras, um código básico de conduta.

- I. A população de Vancouver vê o Instituto como ambiente disciplinar para jovens rebeldes, caso entregue para qualquer pessoa alheia o real objetivo do lugar, o conselho mandara alguém para matar o dedo duro, logo é terminantemente proibido falar sobre o colégio a terceiros.
- II. Insultar moralmente funcionários.
- III. Andar nos corredores de Melbourne depois do toque de recolher: 23h de segunda a sexta.
- IV. Frequentar salões comuns que não seja da sua gangue.
- V. Machucar e/ou matar outro aluno e/ou funcionário.
- VI. Proibido o uso de drogas e bebidas no campus.
- VII. Fazer sexo em ambiente escolar.
- VIII. Passear nos locais proibidos do instituto.
- IX. Chegar nas aulas com atraso e faltar as aulas sem justificativa.

**Observação:** Para o descumprimento das regras cada superior poderá aplicar a punição que bem entender, seja física ou psicológica.

\* \* \* \* \*

### **INFORMAÇÕES EXTRAS**

- Cada aluno possui uma carteirinha de identificação escolar
- Recebe no ato da matrícula quatro livros, sendo eles: O Básico em Veneno, O livro de Receitas Anarquistas, As Fases da Morte e O Corte Perfeito.
- Recebe também um kit com três de adagas e uma nunchaku.
- O uniforme é dado um dia antes das aulas começarem.

- MATERIAS LECIONADAS

### **CORPO DO DOCENTE**

Cada professor possui um escritório ao lado de sua respectiva sala de aula e uma sala conjunto, sendo essa para reuniões ou descanso dos docentes.

← Diretor

Avatar: **Daniel Gillies**.

...~~/~~— **Darius Black**.

#### **Artes Negras**

Durante essa aula, os alunos aprendem na prática todos os requisitos necessários para se tornarem grandes nomes no instituto. Aqui, aprendem seus modus operandi, como tortura, acobertamento de rastros, sequestro, entre outros.

Avatar: **Crystal Reed**.

...~~/~~— **Morwenna Westfall Blackpeak**.

...~~/~~— **Disponível**.

#### **Psicologia Assassina**

A matéria visa verificar o enquadramento forense dispensado aos psicopatas, como os assassinos seriais. Trabalhando com a mente do ser humano, as aulas de cunho teórico e prático invadem a psiquê alheia para explicar traumas ou motivações dos futuros assassinos de Melbourne.

Avatar: **Louis GGarrel**.

...~~/~~— **Stevan Quirrell**.

...~~/~~— **Nanda**.

#### **Manejo de Armas Brancas**

A matéria designa-se ao estudo de um objeto que possa ser utilizado agressivamente, para defesa ou ataque; machados, facas e martelos se incluem nessa categoria. Indo além, a grade curricular inclui a fabricação desses objetos.

Avatar: **Emeraude Toubia**.

.../— Nefertite **Hernandez**.

.../— **Eloane**.

### **Criminologia.**

A criminologia é a ciência que estuda o crime e analisa a situação e a personalidade do agente, da vítima e os fatores que influenciam na ocorrência da criminalidade. O ramo busca reunir conhecimentos sobre o crime, os envolvidos e o controle social para compreender cientificamente o fenômeno criminal.

Avatar: Benício del **Toro**.

.../— **Alejandro Gillick**.

.../— **Davi**.

### **Veneno**

A área que estuda as toxinas produzidas por microrganismos, plantas e dos animais suas características, formação, função, metabolismo, efeitos nocivos e tratamento. Durante as aulas os alunos aprendem a produzir os mais diversos tipos de veneno, sendo letal ou não.

Avatar: Gal **Gadot**.

.../— **Isobel Ayla Montesinos Pashkevich**.

.../— **Iolanda**.

### **Uso de Armas de Fogo**

Geralmente, as aulas sobre armas de fogo são práticas. É ensinado desde o básico sobre a teoria até a prática, onde aprendem a montar e desmontar armas em segundos.

Avatar: DJ **Cotrona**.

.../—

.../— **Disponível**.

### **Combate corpo a corpo**

As lutas favorecem a percepção, raciocínio, a formulação de estratégias e a atenção. Assim como as principais capacidades motoras essenciais para seu desenvolvimento saudável, como lateralidade, noção corporal, espacial e temporal, coordenação geral, flexibilidade e outros benefícios. Os alunos de Melbourne aprendem diversos tipos de luta: boxe, taekwondo, karatê, jiu-jitsu e Muay Thai.

Avatar: **Brie Larson**.

~~—/—~~

~~—/—~~ Disponível.

### Falsificação

A matéria é voltada a copiar ou reproduzir ou adulterar, em geral, documentos, cartões e principalmente dinheiro.

Avatar: **Will Smith**.

~~—/—~~

~~—/—~~ Disponível.

### Fabricação de Drogas

Ligada diretamente à química, a produção de drogas em Melbourne é especializada principalmente nas drogas sintéticas que são substâncias ou mistura de substâncias produzidas através de meios químicos.

Avatar: **Emília Clarke**.

~~—/—~~

~~—/—~~ Disponível.

	<b>Seg</b>	<b>Ter</b>	<b>Qua</b>	<b>Qui</b>	<b>Sex</b>
<b>05:00 - 07:00</b>	Café da manhã	Café da manhã	Café da manhã	Café da manhã	Café da manhã
<b>07:30</b>	Psicologia assassina	Uso de armas de fogo	Criminologia	Psicologia assassina	Criminologia
<b>08:30</b>	Veneno	Psicologia assassina	Uso de armas de fogo	Veneno	Veneno
<b>09:30</b>	Lanche	Lanche	Lanche	Lanche	Lanche
<b>10:00</b>	Uso de armas de fogo	Criminologia	Manejo de armas brancas	Manejo de armas brancas	Manejo de armas brancas
<b>11:00 - 12:30</b>	Artes negras	Artes negras	Combate corpo a corpo	Combate corpo a corpo	Dúvidas e reforço.
<b>12:30 - 13:30</b>	Almoço	Almoço	Almoço	Almoço	Almoço
<b>14:00</b>	Livre	Treino de futebol americano.	Livre	Livre	Treino de futebol americano.
<b>15:00</b>	Livre	Treino de futebol americano.	Livre	Livre	Treino de futebol americano.
<b>16:00</b>	Arco e flecha	Treino das Cheers.	Treino das Cheers.	Arco e flecha	Clube da luta
<b>17:00</b>	Arco e flecha	Treino das Cheers.	Treino das Cheers.	Arco e flecha	Clube da luta
<b>18:00</b>	Arco e flecha	Treino das Cheers.	Treino das Cheers.	Arco e flecha	Clube da luta
<b>19:00 - 20:00</b>	Jantar	Jantar	Jantar	Jantar	Jantar
<b>23:00</b>	Toque de recolher	Toque de recolher	Toque de recolher	Toque de recolher	Toque de recolher

- HORARIOS

	<b>Sab</b>	<b>Dom</b>
<b>07:00 - 09:00</b>	Café da manhã	Café da manhã
<b>12:30 - 14:30</b>	Almoço	Almoço

<b>15:00 - 16:00</b>	Lanche	Lanche
<b>19:00 - 21:00</b>	Jantar	Jantar
<b>Não há toque de recolher aos fins de semana. Ademais, a saída do instituto é livre, desde que o retorno</b>		


**aconteça antes da primeira aula de  
segunda-feira.**

MAPEAMENTO

Divisão de Vancouver


( ;  ← Vancouver International airport:


Ficando do outro lado da cidade em uma espécie de "ilha", o Aeroporto Internacional de Vancouver oferece voos com total conforto e segurança para todos, para qualquer lugar dentro e fora do Canadá.


( ;  ← Excelsior apartment set:

Situado no Norte de Vancouver, um pouco distante do Instituto, é o maior e melhor edifício da região tendo vários alunos de Melbourne como moradores fantasmas ou proprietário

de 500 m<sup>2</sup>.

( ;  ← Joker Bowling:

 O lugar que oferece grande lazer e diversão para todo tipo de idade não fica tão longe de North Vancouver, sendo ponto de encontro fixo para família, amigos e acima disso, alunos do Instituto Melbourne.

( ;  ← Westside Hotel:

O mais famoso hotel de Vancouver, sendo localizado no Oeste e vindo a ser frequentado pela maravilhosa vista para Stanley Park.

( ;  ← Sea Way Bus Station:

Estando muito próximo do Aeroporto, a rodoviária completamente movimentada no dia a dia leva todos que vem e vão pelas cidades, tanto ônibus normais quanto de viagens, alunos calouros de Melbourne podem acessá-la para chegar no instituto.

( ;  ← Seagull 315 Coffe:

Tendo os melhores expressos e abordando uma diversidade em seu cardápio, o café localizado a algumas ruas do Instituto é famoso na região, principalmente por seus maravilhosos e conhecidos doces.

( ;  ← Movie'Up Theater:

O cinema antigo da cidade fora reformado a pouco tempo, abordando uma mistura entre antigo e moderno. Seu cartaz repleto de filmes de todos os tipos e para

todas as idades atraem vários os públicos diferentes, até os casais que só querem se pegar no escuro.

( ;  ← Vancouver Court of Justice:


Localizado no centro da cidade, é onde a justiça acontece (ou não), tendo inúmeros casos e auditorias por dia a serem julgados justamente (ou não, de novo).

( ;  ← Beaut'Art Galery:

Onde toda a arte acontece, tendo varias exposições e projetos de lazer durante as semanas, também sendo a maior aposta para pequenos artistas que estão no início de suas carreiras, ate os artistas maiores. É um bom lugar para se inspirar.

( ;  ← Melt Philippe Hospital:


O maior e mais completo hospital de Vancouver, tendo todo tipo de atendimento possível - emergencia ou não -, alem de seus vários postos espalhados pela cidade toda, inclusive em North/West Vancouver.

( ;  ← Vancouver Gate Prison:

Localizada em um local mais distante do centro, é um lugar grande, de muros altos e com um poder de segurança absurdo, sendo monitorado e reforçado a todo momento e aprisionando os criminosos da cidade sendo eles pequenos ou grandes no mundo do crime.

( ;  ← Gilles Vancouver Shopping:


Com uma imensa variedade de lojas, desde mais simples ate as mãos caras, este é o maior e mais frequentado shopping de toda Vancouver, sendo muitas vezes uma referencia da cidade.

( ;  ← Stanley Park:

O Stanley Park é um parque urbano com mais de 400 hectares, 22 monumentos históricos e 3 praias diferentes, isso sem contar o aquário, as trilhas e locais de lazer. É um ótimo lugar para relaxar e tirar um tempo de tudo, mesmo que fique a uma distância um pouco maior de Melbourne.

( ;  ← Alt Place Square:

A praça central de North Vancouver Alt Place é onde acontece inúmeros festivais e comemorações do lugar, sendo bem frequentado por todos os públicos (mesmo depois da tragédia do último show de talentos). Devido a estragos passados havia sido fechada, mas agora sua reabertura foi feita e com isso, o número de frequentadores aumenta cada dia.

( ;  ← ← Melbourne Police Station:

No centro de North Vancouver localiza-se sua delegacia, onde ocorre todas as denúncias e providenciamentos da justiça daquela parte da cidade

( ;  ← ← Vercity Video Store:

Um local para aqueles que não abandonaram a época de filmes fora da internet, que preferem o bom e velho jeito antigo de se divertir vendo um longa-metragem em um aparelho eletrônico antes muito usado. A variedade de gêneros atrai muitos para o local.

( ;  ← ← The Bar Pub-Pub:

O fornecimento de bebidas mais badalado, contando com além de um bar repleto de todo tipo de bebida - alcoólicas e não alcoólicas -, também tem uma pista para diversão e muita música ou atrações com banda ao vivo. É o lugar mais frequentado por jovens adultos que só querem diversão ou consolar um coração partido.

## Divisão do campus – externo

### Campo de futebol americano

O campo de jogo é um retângulo com 90 metros de comprimento e 30 metros de largura, delimitado por linhas laterais ao longo do comprimento, e linhas finais ao longo da largura. Quase do tamanho de um estádio de futebol comum os Wolves of Melbourne desempenham toda sua aptidão em campo nos treinos que acontecem no local, tal como as meninas da torcida, que treinam no campo em dias ensolarados.

### Campo de tiro com arco

Local preferido dos arqueiros de Melbourne, o campo de treinamento é equipado com diversos tipos de arcos e flechas, alvos espalhados no amplo campo esses se separam em 30m, 50m, 70m e 90m de distância para o melhor treino dos alunos.

### Campo de tiro com arma de fogo

Ao lado do campo de arquearia fica o campo de tiro com armas de fogo, lá acontecem treinos não obrigatórios para qualquer aluno que quiser aprender ou apenas praticar. Alvos de borrachas e metal simulando corpos humanos espalhados por lá, as armas utilizadas são pegas na sala de armas com autorização do professor da matéria.

### Vestiário feminino e masculino

Os vestiários ficam longe de um do outro, possuem cabines simples e chuveiros compartilhados, também fileiras de armários e entre eles bancos largos.

### Piscina abandonada

A piscina era utilizada para treinos da equipe de natação do colégio, no entanto, mesmo ano em que o aluno calouro veio a morrer afogado na piscina interna, o restante das piscinas do instituto foram desativadas, assim como o colégio deixou de participar de competições de natação.

### Estufas abandonadas

Existem três estufas em estado de abandono nos terrenos de Melbourne, duas delas eram destinadas ao plantio de plantas venenosas, porém quando o professor Arvin que lecionava a matéria se demitiu em 1980, a estufa não recebia

mais visitantes. A última pertencia ao fundador do instituto Edoardo Black que quando faleceu, sua estufa ficou sem manutenções.

### 👑 ◦ ~ Jardim

O Instituto Melbourne possui um terreno com dois jardins, um enorme que abrange toda a parte da frente e laterais do grande prédio. O jardim é quase tropical em dias de verão, é comum ver alunos espalhados pela grama relaxando, estudando ou até mesmo lanchando.

O segundo jardim é proibido, denominado como jardim secreto. Ele fica localizado atrás das antigas estufas de plantas venenosas, tem uma beleza encantadora; na primavera suas flores desabrocham deixando todo o local com um cheiro maravilhoso, lá também tem um labirinto.

### 👑 ◦ ~ Floresta além dos limites da escola

A grande floresta sempre foi um lugar perigoso, por isso é raríssimo ver um aluno ou professor circular por lá, visto que há alcateias de lobos e outros animais selvagens dentro dela. Boatos que muitos anos atrás um grupo de amigos adentrou a floresta e nunca mais voltou.

## Divisão do campus – interno

( ; ↖ ← ← Lado norte do prédio

O lado norte do instituto no nível térreo está voltado somente para o setor administrativo do local. Festas oficiais de Melbourne são realizadas no salão principal, assim como reuniões com os alunos são feitas no auditório.

👑 ↖ ↗ Nivel térreo

- Hall de Entrada.
- Salão Principal.
- Pátio Pavimentado.
- Diretoria.
- Secretaria.
- Sala dos professores.
- Auditório.
- Banheiros.

### Segundo andar

- Sala de Criminologia.
- Sala de Psicologia Assassina.
- Ponte para a ala sul do instituto.
- Sala de simulação.

A sala de simulação é equipada pelos melhores e mais

desenvolvidos equipamentos do gênero, para uma imersão completa em cada simulação. O ambiente, a princípio, é uma grande sala com paredes revertidas de metal, no entanto, pode se transformar em uma floresta, uma praia e várias outras opções. Com a ajuda de óculos de realidade virtual para uma experiência mais realista.

### Terceiro andar

- Salão + dormitórios dos Hessians.
- Banheiros.

( ; ↖ ← ← Lado sul do prédio

O lado sul do instituto em seu nível térreo possui um corredor cheio de armários para que os alunos possam deixar seus materiais escolares, também a sala de aula de uso de armas de fogo e o estande de tiro, que é revestido com proteção acústica. A ala hospitalar de Melbourne é cuidada por uma médica chamada Martina Gofrey. Normalmente, os alunos doentes e machucados são levados para lá, o lugar possui materiais e

equipamentos suficientes para operações cirúrgicas simples.

#### Nível térreo

- Salas de Uso de Armas de Fogo.
- Sala de tiro.
- Corredor de armários.
- Ala hospitalar
- Quadra fechada para treinos das cheeleaders e futebol americano em dias de chuva.
- Piscina interna (de uso proibido).


Curiosidade: Em 1960 um aluno chamado Augustin da Sato Vato morreu afogado, por isso o uso da piscina é proibido até os dias de hoje.

#### Segundo andar

- Entrada da ponte.
- Salão + dormitório The Rats.
- Banheiros.

#### Terceiro andar

- Salão + dormitórios Dixie Mob.
- Banheiros.
- Entrada do observatório.

(  ← ← Lado oeste do prédio

O lado oeste do instituto abrange as salas de aulas, sendo uma delas de maneiio de armas brancas, também o laboratório de falsificação (cédulas, cartões e afins). O refeitório é muito grande em área, há várias mesas espalhadas dispostas no salão, mas geralmente cada membro de gangue senta com os seus.

#### Nível térreo

- Biblioteca.
- Salas de Maneio de Armas Brancas.
- Sala de espadas.
- Laboratório para falsificação.
- Refeitório.
- Cozinha.
- Banheiros.

#### Segundo andar.

- Sala de treinos de luta.
- Ringue.
- Quarto individual de cada professor.
- Quarto do diretor.
- Quarto individual dos inspetores.
- Ala hospitalar 2.

#### Terceiro andar




- Salão + dormitórios The Snakes.
- Banheiros.
- Torre do relógio.

#### Quarto andar

- Topo da torre do relógio.
- Salão + dormitórios Della Magliana.

( ;  ← ← Lado leste do prédio

O lado leste envolve a parte favorita dos Soto Vatos que é o reservatório de venenos e laboratório de química, onde além de produzir drogas também fazem alguns tipos de venenos. O reservatório é fechado com três chaves e diversos cadeados para que nenhum aluno possa ter acesso.

   Nível térreo

- Sala de veneno.
- Reservatório de venenos.
- Laboratório de química.
- Sala de aula (fabricação de drogas).
- Biblioteca auxiliar.
- Banheiros.

#### Segundo andar

- Sala de Artes Negras.
- Gabinetes de cada professor.
- Biblioteca - seção reservada.

Qualquer aluno que queira entrar na biblioteca de seção reservada precisa de uma autorização escrita de algum professor.

#### Terceiro andar

- Salão + dormitórios Soto VatoS.
- Banheiros.
- Entrada do observatório.

### INFORMAÇÕES EXTRAS

Cada salão é como a residência oficial de cada gangue. Basicamente os salões são divididos em quartos, banheiros e o salão comum. Cada um tem quartos exclusivos, e meninos e meninas dormem em quartos separados.

Cada aluno tem sua cama, uma escrivaninha e um closet onde guardar suas roupas. Os banheiros são simples banheiros com chuveiro e sanitários completos anexos aos quartos, cada quarto tem o seu. O salão comum é a entrada e o único lugar que todos os membros de uma mesma gangue usam comumente.

Nesse salão há mesas e cadeiras onde os estudantes podem fazer seus deveres, além de poltronas, sofás, pufes e almofadas confortáveis quando quiserem apenas descansar e bater papo de maneira descompromissada, além de uma lareira quente para aquecer o salão nos dias de frio intenso.

## PASSAGENS SECRETAS

O Instituto Melbourne foi fundado no final dos anos 30, nesse tempo Edoardo Black cooperava para o tráfico dentro da cidade de Vancouver, tanto de armas quanto de drogas, e por isso no interior do colégio há algumas passagens secretas, das quais maioria dos estudantes desconhece a existência.

👑 ◦ ~ O porão que leva à The Bar Pub.

Para entrar nessa passagem a pessoa precisa encontrar a estátua de um soldado sem braço no canto da parede ao fundo do porão e mover para cima o capacete do soldado, a porta atrás dele se abrirá. Sendo uma passagem estreita que leva a um túnel de areia e no fim do túnel existe um alçapão, que se abre para porão da loja The Bar Pub.

👑 ◦ ~ O banheiro do térreo da Ala sul que dá acesso a uma casa abandonada perto da Alt Place Square.

A passagem se abriu em 1988 quando muitos estudantes se refugiaram para fugir dos castigos pesados do antigo professor de Artes Negras. A passagem foi descoberta em 1995 e fechada no mesmo ano, porém reaberta em 2002. A última cabine do banheiro, com a placa de interditado.

👑 ◦ ~ Uma escada escondida por uma tapeçaria no segunda andar da ala norte que leva até o terceiro andar, no dormitório feminina Hessians.

👑 ◦ ~ Uma passagem no chão da estufa abandonada de venenos que vai parar nos fundos da Joker Bowling.

👑 ◦ ~ Uma passagem secreta atrás do armário de vassouras na ala oeste que dá acesso a biblioteca seção reservada.

👑 ◦ ~ Um armário “quebrado” no vestiário masculino que leva até o lado de fora dos portões do instituto.

- GHOULIES

### O QUE É SER UM GHOULIE

Ser Ghoulie significa participar da escória do instituto, formada por membros expulsos de suas gangues por N motivos. É uma subcategoria. Sendo a mais baixa classe em Melbourne, sofrem a retaliação dos outros e trabalham dentro do instituto, tarefas duplicadas e direitos tirados, como por exemplo: não podem ser líderes de nenhuma extracurricular, participam de eventos oficiais do instituto como auxiliares, tal como garçons e garçonetes, ajudantes de cozinha e etc. Seguem regras mais rígidas e uma lista funções dadas a esses.

→ **Devem** seguir a risca as funções dadas.

→ **Em** caso de desrespeito para com seus superiores estão sujeitos a expulsão do colégio.

→ **Não** podem fazer parte de outra gangue nem formar uma nova.

### AOS LÍDERES, QUAIS MOTIVOS PARA TORNAR UM MEMBRO GHOULIE?

Para tornar alguém de sua gangue um ghoulie, os motivos devem ser plausíveis e sérios, por exemplo:

→ **Traição:** O maior motivo para expulsar alguém é esse. Caso a pessoa esteja cometendo atos de traição contra sua gangue, desrespeitando como família ou expondo-a, dando informações que não deveria, enganando, matando ou deixando para morrer.

→ **Atos Imorais:** Esses são estupros, assédios e coisas relacionadas, ou seja, pessoas que causam desconforto e perigo para a própria gangue e aos outros.

→ **Desrespeito** perante o líder: Esse se aplica de forma rígida contra desrespeito de autoridade e moral do líder da gangue.

→ **Violação de Regras:** Geralmente a maioria dos casos são acobertados, mas quando se torna frequente ou algo demasiado grave, dependendo do que seja, é

motivo suficiente para tornar ghoulie. Cada gangue tem suas regras e todas devem ser cumpridas, caso uma seja demasiado importante a quebra desta pode ser usada contra o membro.

— **Prejuízos:** Em alguns casos, o membro que causa prejuízos a própria gangue, por exemplo roubando ou pegando quantidades de mercadorias ou vendendo fora do local da gangue pode ser expulso. Prejudicar acordos da gangue com a intenção ou agir sem o líder saber perante acordos e alianças são motivos suficientes, também cabem como traição.

### O QUE NÃO DEVE SER LEVADO COMO MOTIVO?

— **Brigas bobas.** O fato não gostar da pessoa, desentendimentos sem motivo, rixas fora da gangue, opiniões/votos opostos, desilusões amorosas.

### INFORMAÇÕES EXTRAS:

- Os líderes podem transformar um membro da gangue em ghoulie de forma temporária, como castigo, e de forma definitiva.
- Uma vez expulso de forma definitiva, não podem ser aceitos novamente.
- Os membros não podem sair de suas gangues por conta própria.
- Outros líderes não podem trazer o ghoulie para sua gangue, seja da sua própria gangue ou não.

### RESTRICÇÕES:

Uma vez sendo ghoulie não poderá participar de:

— Liderança de extracurriculares.

— Bailes e coquetéis promovidos pelo instituto, não como convidado, mas sim como funcionário.

## TAREFAS

( ; 👑 → AUXILIAR NA COZINHA: Os Ghoulies devem estar de pé duas horas antes dos demais alunos, eles ajudam na cozinha durante o preparo do café da manhã. No almoço, eles ficam para limpar o refeitório e lavar louças. O mesmo acontece no jantar.

— Lavar e secar a louças utilizadas.

O cumprimento dessa tarefa valerá 5 pontos.

— Servir a comida dos professores.

O cumprimento dessa tarefa valerá 10 pontos.

— Limpar todas as mesas do refeitório e pátio.

O cumprimento dessa tarefa valerá 10 pontos.

( ; 👑 ← ← EXTRACURRICULARES: Todos os equipamentos utilizados nas extracurriculares são organizados e limpos pelos Ghoulies.

— Realizar limpeza semanal de equipamentos.

O cumprimento dessa tarefa valerá 15 pontos.

— Aparar a grama do campo de arquearia e de futebol americano.

O cumprimento dessa tarefa valerá 10 pontos.

— Lavar o uniforme dos jogares/líderes de torcida.

O cumprimento dessa tarefa valerá 10 pontos.

↻ + 🧼 +      ○ ← ↻ > **EXTRAS:**

— Arrumar o quarto dos alunos.

O cumprimento dessa tarefa valerá 10 pontos.

— Lavar as roupas dos demais estudantes, exceto peças íntimas.

O cumprimento dessa tarefa valerá 15 pontos.

— Lavar banheiros ao menos uma vez por semana.

O cumprimento dessa tarefa valerá 20 pontos.

( ;  ← EXPLICAÇÕES FINAIS:

— Os ghoulies acordam duas horas antes das atividades estudantis começarem e ficam livres uma hora depois do jantar, se já tiverem terminado seus afazeres na cozinha.

— Caso algum aluno venha relatar a direção sobre algum infortúnio causado por algum ghoulie, esse terá punição física dada por um professor e/ou inspetor. Se vier a se repetir, o mesmo será expulso do colégio.

— Para que seus pontos sejam computados é necessário marcar pelo menos duas (O2) das administradoras na cena, não esquecendo de indicar qual foi a tarefa concluída.

— Dentre as tarefas propostas duas (O2) delas serão obrigatórias semanalmente, sendo essas lavar banheiros e arrumar o quarto dos demais estudantes. Ao menos uma dessas deverá feita.

— Nenhuma das tarefas acima valerá se realizada no amino, apenas cenas feitas no grupo on.