

Misterium (Frederico D. Ramalho Cavalcanti)

Vocês são uma equipe de investigação, pesquisa e reconhecimento, em um lugar que surgiu misteriosamente no mapa, no meio do oceano. O líder, Capitão Cefalópodus, está desaparecido. Vocês acamparam uma noite, mas não conseguiram dormir, pois existiam muitos gritos e urros amedrontadores que pareciam estar cada vez mais próximos de Vocês...

Jogadores, aos personagens (Você pode misturar as características à vontade, basta justificar na narrativa: um Troll pode ter furtividade automática, por ter sido criado por ratinhos :P).

Todo personagem pode fazer uma ação de deslocamento e outra ação (ampla e livre) propriamente dita.

Escolha um tipo para seu personagem:

Humano: joga +1d (menos na luta)

Troll: +1d, uma rodada sim, outra não (só na luta)

Andróide: +1 em todos os dados (menos na luta)

Mutante: começa com um sucesso automático em todo teste (e tem -1 em todos os dados, exceto na luta).

Escolha um papel para o personagem:

Cientista: + 1 nos dados (envolvendo saber, aprender e interagir, socialmente).

Soldado: +1d em toda luta, em rodadas alternadas.

Demolidor: causa um dano automático no início da luta

Infiltrador: sucesso automático em furtividade.

Rastreador: +1, em cada dado, para encontrar coisas e caminhos.

Todos terão 5 vidas. Cada vitória em uma disputa, é a perda de uma vida do adversário.

Criem o veículo de Vocês:

Escolha uma qualidade apenas:

Rápido (travessia sem incidentes);

Destruidor (cheio de armas: inimigos todos perdem uma vida, automaticamente, no primeiro e a cada 3 rodadas depois); **Econômico** (autonomia infinita); **Blindado** (ninguém dentro sofre dano); **GPS** (+1d em encontrar caminhos);

Silencioso (furtividade garantida)

Agora, escolha um defeito para o veículo: **Apertado** (não é possível agir lá de dentro, nem atirar, nem fazer nada); **Trovão** (é barulhento); **Poço sem Fundo** (sempre com pouca, ou nenhuma gasolina); **Caindo aos Pedacos** (precisa de conserto, pode falhar).

Apertado (não é possível agir lá de dentro, nem atirar, nem fazer nada); **Trovão** (é barulhento); **Poço sem Fundo** (sempre com pouca, ou nenhuma gasolina); **Caindo aos Pedacos** (precisa de conserto, pode falhar).

Agora, escolha um defeito para o veículo: **Apertado** (não é possível agir lá de dentro, nem atirar, nem fazer nada); **Trovão** (é barulhento); **Poço sem Fundo** (sempre com pouca, ou nenhuma gasolina); **Caindo aos Pedacos** (precisa de conserto, pode falhar).

Testes: D6: resultados 5 e 6, são sucessos. 3d6: 1 sucesso, consegue, mas há um preço; 2 sucessos, consegue o que quer; 3 sucessos, fez com maestria e recebe alguma coisa a mais. Zero sucessos, nada acontece. Se obtiver dois 1's, ou

Misterium *(Frederico D. Ramalho Cavalcanti)*

mais: erro crítico. Se todos os 3 dados resultarem em 6, faça uma magia, opere um milagre, negocie com o mestre.

Batalha, jogue um dado, quem tirar o maior número vence a disputa.

Ou... faça uma guerra de par ou ímpar: ex. faça uma rodada atrás da outra, de lances de par ou ímpar. Quem ganhar um número tal de vezes, arbitrado pelo mestre, vence a disputa e retira um ponto do adversário. Com zero pontos de vida, o adversário é neutralizado.

Auxiliando: jogue um dado, se tirar par, Você poderá dar +1d de auxílio para quem estiver jogando (substitui a sua ação de deslocamento).

(Lance do dado), Mestre, vamos lá?

Onde Vocês estão?

1. Floresta Tropical.
2. Deserto.
3. Praia.
4. Neve.
5. Cavernas/Ruínas Antigas.
6. Montanhas.

Quem é o problema?

1. Piratas Chapados
2. Seita da Nova Era
3. Ming, o Horrível
4. Caveira, o Antigo
5. Um enxame de maribondos, autoconsciente
6. Um corpo humanóide, que é um vírus consciente

Que deseja(m)...

1. Proteger àquele bioma, com violência.
2. Dominar o mundo
3. Mexer em Vocês, por diversão
4. Construir/Sintetizar algo misterioso
5. Influenciar/Corromper/Submeter aos humanos
6. Aniquilar/Destruir/Dizimar, (porque sim?)

Vendo o Grupo como...

1. Meio para os fins desejados
2. Obstáculo a ser removido
3. Aliados a serem usados
4. Invasores estranhos
5. Enviados pelos deuses
6. Aqueles que tornarão tudo possível

Que, de algum modo, poderá resultar em

1. Uma confusão que levará a uma guerra
2. Destruição daquele bioma
3. Aniquilação da humanidade
4. Despertar de uma entidade antiga e maligna
5. Uma fenda transdimensional: nada será como antes... nada será...
6. Contaminação terrível das águas e do Grupo, diretamente.

Mestre, deixe fluir...

Ocupe-se em não controlar, e sim em interagir. Apresente o resultado dos dados, fazendo narrativas, mostrando o que aconteceu no mundo, que os personagens estejam

Misterium (Frederico D. Ramalho Cavalcanti)

percebendo. Faça alguma coisa inicial acontecer com o grupo, e dê a chance de alguma descoberta. Faça perguntas: o que está acontecendo com Você, agora? Algo semelhante já aconteceu antes com Você? O que Você mais deseja fazer? O que Você vai fazer? Vocês já imaginaram uma pessoa de pele totalmente vermelha?

Como está se sentindo? Como está o cenário agora? Poderia descrever o que Você está vendo e sentindo? Deixe que os Jogadores construam também. Use as dúvidas para gerarem criatividade.

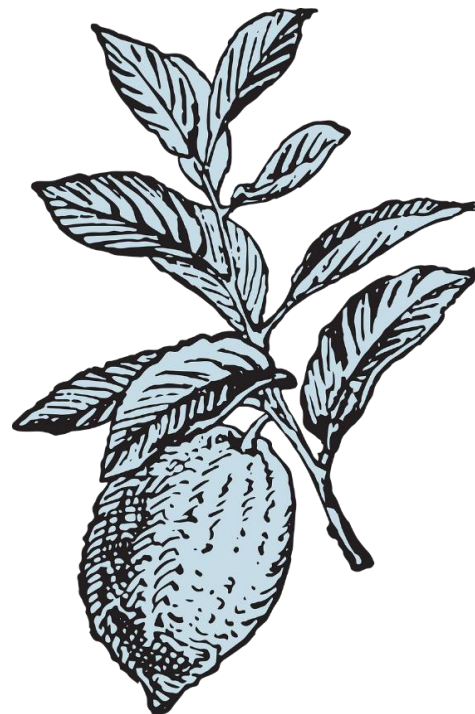
Equipamentos Possíveis

1. Uma pistola (Tire um par ou ímpar, sozinho, e se for bem sucedido, já comece com um sucesso, antes da disputa, ou +2 se for uma disputa simples, e não de guerra de par ou ímpar).
2. Um facão (na guerra de par ou ímpar, um par seu pode anular um par do adversário, ou, relance uma única vez, por disputa, ou tenha +1, na disputa de dado simples).
3. Um Kit de investigador, com radar, microfone direcional hiperpotente, gravador, canivete, um telefone de satélite, binóculos etc (efeitos narrativos a serem ponderados pelo Grupo e pelo Mestre).
4. Um kit de malandragem: uma chave mestra, duas poções

que restauram uma vida, cada, cadeados, algemas, uma granada de fumaça, e uma de abalo sonoro etc (efeitos narrativos).

5. Um aparelho tradutor universal (efeitos narrativos).
6. Um jogo de Tarot (efeitos narrativos).

Jogar RPG pode ser sobre imaginar aventuras e outros mundos, para se divertir e adquirir autossaber, a fim de ser capaz de construir melhor a parte que nos couber construir de um mundo melhor, mais amoroso e pleno de liberdade e ética. Vamos jogar, para nos tornarmos mais e mais luminosos! Imagem por Pixabay. (Ben75)



<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Atribuição 4.0 Internacional

CC BY 4.0