

UM MINUTO PARA O FIM DO MUNDO...

Escrito por Rodrigo Lopes

Este jogo foi feito utilizando Dominus, um sistema de RPG sem mestre. Você encontrará todas as regras do Dominus no verso desta folha.

Ambientação

O mundo foi para o ralo, a chamada “civilização ocidental” caiu. E você está no meio disso tudo. No que você achou que seria um dia de comum, você tem que tentar sobreviver ao apocalipse. Seja ele qual for.

Trama

d6	Algo aconteceu...	Você precisa...	Senão...
1	Os mortos começaram a andar	Encontrar um lugar seguro	Eles vão pegar vocês!
2	OVNI's tomaram os céus	Resgatar familiares	As bombas serão acionadas!
3	Bombas nucleares foram lançadas	Conseguir mantimentos	Tudo terá sido em vão!
4	Terremotos abrem fissuras no chão	Fugir da cidade	Você nunca mais irá vê-los.
5	Um meteoro vai bater na terra	Investigar a causa	O “governo” pode te trancar
6	Cthulhu surge na costa da cidade	Tentar impedir o fim	Sua sanidade será devastada.

Arquétipos

1	Contador(a): Sabe matemática e mexer no Excel. Suas férias estavam chegando.
2	Treinador(a) da Escola: Podia ter sido profissional, se não fosse o Joelho.
3	Criminoso(a): Hoje é seu primeiro dia de liberdade. E tudo está indo pro ralo.
4	Jornalista(o): Você recebeu uma dica quente, mas parece que é bem maior do que você pensava.
5	Dono(a) de Casa: Você só saiu de casa quinze minutos, pra ir comprar café. E agora isso.
6	Policial: É seu último dia de serviço antes de aposentar. Você só quer bater seu ponto.

Cenas

d6	Lugares	Personagens (1-3)	Eventos (4-6)
1	Bar caído.	Bêbado com um cartaz “o fim está próximo”	Barreira policial
2	Shopping Center	Mãe com um bebê e uma mala	Carros abandonados.
3	Escola	Militar sem comunicação com o QG	Emboscada de saqueadores
4	Prédio Governamental	Líder com seguidores fanáticos.	Turba de pessoas
5	Igreja	Sobrevivente ferido.	Prédios desabando
6	Casa no subúrbio.	Adolescentes com bicicletas.	O fim

Banco de Idéias

d6	Assunto	Ação	Coisa	Qualidade
1	Segredo de estado	Perseguir	Meio de Transporte	Assustador
2	Doença Mortal	Investigar	Alimentos	Gigantesco
3	De outro mundo	Agarrar	Munição	Decrépito
4	Cataclisma	Esconder	Farda da “tropa de choque”	Fingido
5	Manifestação	Enganar	Jogos de Tabuleiro	Perigoso
6	“Bem vindos ao...”	Fugir	Lanterna e Pilhas	Antigo

Regra X-1 - É o caos! Quando for rolar uma nova cena, role 2 dados ao invés de um para colocar personagens e eventos na cena. Se esses dois dados forem iguais, role ainda um terceiro dado. Todos esses elementos estão na cena. Role no banco de idéias para diferenciar coisas repetidas.

Regra X-2 - O fim: Quando rolar o obstáculo (6) “O fim”, o fim se aproxima. Além de ser um encontro com o que estiver causando o apocalipse, na terceira vez que esse resultado for rolado, é o fim da sua aventura. As bombas caíram, o esconderijo foi tomado por zumbis, etc... A próxima cena é um epílogo para seu personagem. Descreva se ele conseguiu ou não atingir seu objetivo pessoal e como foi (faça um desafio ou um dilema).

REGRAS

Estas são as regras do sistema Dominus.

Regra 1: Preparação

Para começar, escolha (ou role) um Arquétipo na tabela e dê um nome para seu personagem. Depois role um dado três vezes na tabela de Trama.

Regra 2: História

Para começar a sua história, escolha (ou role) um Lugar na tabela de Cenas. Sempre que entrar em uma Cena, role um dado. Se cair 3 ou menos, adicione um Personagem. Se cair 4 ou mais, adicione um Evento. Você pode ir para uma nova cena se achar apropriado (e tenha resolvido qualquer conflito aparente).

Regra 3: Desafio

Sempre que seu personagem tentar fazer algo que possa dar errado, você tem um Desafio: role um dado. Se tirar 4 ou mais, você conseguiu vencê-lo. Se houver algo nesta situação que lhe dê vantagem nesse Desafio, role 2 dados e escolha o maior. Caso algo lhe dê desvantagem, role 2 dados e escolha o menor.

Regra 4: Dilema

Sempre que tiver uma dúvida cuja resposta não seja óbvia, determine duas opções possíveis (sim ou não, esquerda ou direita, acontece A ou acontece B etc) e role um dado. Se cair 3 ou menos é a primeira opção, e se cair 4 ou mais é a segunda opção.

Regra 5: Banco de Ideias

Sempre que precisar elaborar melhor um Lugar, Personagem ou Evento, role no Banco de Ideias e interprete o resultado de acordo com o Cenário.

Regra X: Especial

O Cenário pode ter regras especiais e únicas dele.



Esta obra foi criada pelo coletivo "Iniciativa Dominus" e está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional.

Um minuto para o fim do mundo.



Um jogo
DOMINUS
O RPG sem mestre para jogos rápidos

Escrito por
Rodrigo Lopes