

O Guia do Sacoleiro Da Via-Láctea

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

A bordo da Coração de Prata, você e seus companheiros de viagem estão procurando alguma coisa na vastidão do espaço. Qual o próximo lugar que o Gerador de Improbabilidade Alternada vai lançar vocês? Role para ver o seu destino...

Trama

d6	Algo aconteceu...	Você precisa...	Senão...
1	Um sinal de socorro é ouvido no espaço	Impedir que isso venha a público	é o fim!
2	Uma greve de robôs foi iniciada	Arranjar um jeito de lucrar com isso	vão te pegar!
3	A maior liquidação da galáxia	Restaurar a ordem das coisas	estará perdido!
4	Uma nova tecnologia foi descoberta	Publicar um artigo no Guia	nunca terá existido!
5	Aliens estão na cola da nave	Estudar de perto esse evento	vai ser exilado!
6	Uma bolsa de estudos foi oferecida	Melhorar as relações públicas	terá sido em vão!

Arquétipos

1	Terráqueo Confuso: Você ainda está com o robe de banho com o qual se levantou naquela manhã.
2	Robô-deprimido: Seus circuitos estão doendo. Você só quer ir dormir, mas sua bateria está cheia.
3	Editores-chefe do Guia: Você tem que entregar esses artigos até amanhã! Qual a próxima pauta?
4	Caroneira Deslumbrada: Aquela noite 2 anos atrás foi F-O-D-A. E agora você está no espaço? É o máximo!
5	Capitão Sem Nexa (e algumas cabeças): Você só quer festejar, e os outros estão te enchendo.
6	Alienígena Mochileiro: Você já esteve em todo lugar, e agora está aqui na Coração de Prata.

Cenas

d6	Lugares	Personagens (1-3)	Eventos (4-6)
1	O restaurante no início do universo - é uma franquia bem famosa.	Um atendente sem saco para você no momento.	A nave pifou, vocês tem que conseguir consertar ela antes de pular outra vez.
2	O planeta Terra - só que de outra linha do tempo, onde você nunca existiu.	Slartbartslow, um arquiteto que projeta planetas beem devagar.	A polícia intergalática está acusando vocês de roubo, vocês devem se defender.
3	Planeta MegaFaunex - robótico ou natural?	Alienígenas do Planeta Risadinha.	Máquinas estão loucas! É uma revolução industrial!
4	Estação Espacial de Pesquisa Shopping Center 3000	Um monge elétrico - o último modelo.	Um show de televisão está acontecendo, vocês são os convidados.
5	Planeta-Hotel: Trogadam - o prazer infinito, a um passo de distância.	Piratas Espaciais procurando tripulação para sua nave.	Grandes naves surgiram na crosta do planeta. Eles vão fazer uma estrada espacial passando por aqui.
6	O grande cérebro mãe: o coração da galáxia.	Um rato dizendo que você é parte da pergunta fundamental	É o dia da toga: todos devem usar togas, infratores serão exterminados.

Banco de Idéias

d6	Assunto	Ação	Coisa	Qualidade
1	Alienígenas do Passado	Fugir	Um chá preto	Tecnológica
2	Grandes Descontos!	Criar	Sua toalha	Profissional
3	Vou querer o Especial nº2.	Investigar	Meio pacote de parafusos	Gambiarra
4	Computador improvável	Coletar	Uma foto antiga	Contrabandeada
5	Frescura isso, velho.	Vender	A mãe dele!	Grandiosa
6	Sabão de goiabinha.	Lucrar	O Guia do Sacoleiro	Debilidada

Regra X - Gerador de Improbabilidade Alternada: Quando você rolar um resultado de cena(lugares, personagens, eventos) repetido na aventura, remova aquele resultado da tabela. Role no banco de idéias algumas vezes e invente uma nova entrada para aquele número. Essa entrada vale a próxima vez que for rolado o número.

Regra X+1 - Lugares exóticos: Quando definir a primeira cena, role na tabela de lugares e use isso como um cenário para a aventura. Escreva em um lugar separado alguns lugares óbvios que fariam parte daquele cenário e use essa segunda tabela para rolar as próximas cenas, pelo menos até que a narrativa justifique outro pulo no espaço com a nave.

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.

O Guia Do Sacoleiro Da Via-Láctea



Um jogo
DOMINUS
O RPG sem mestre para jogos rápidos

Escrito por
Rodrigo Lopes