

3 Dados

1 DESESPERO



Por Tiago Alves

INTRODUÇÃO

Este jogo segue o estilo do famigerado Shotgun Diaries com um sistema de resoluções de cenas que utiliza apenas três dados de seis lados (3d6).

3 Dados 1 Desespero é um jogo de sobrevivência. Aqui você controla um grupo de personagens que tentarão sobreviver a algo que vai querer mata-los. Este algo pode ser qualquer inimigo, desespero, assassino, criatura sobrenatural ou anormal, que vão caça-los pelos mais variados motivos.

Tente sobreviver a um desespero a cada cena em um conjunto de clichês visto em vários filmes de terror.

Pelo fato de desenhar e marcar a cenas pode-se considerar um board game e talvez... um RPG caso você seja daqueles que gosta de imaginar cada detalhe da cena.

Devido a suas tabelas que geram locais, desesperos e situações aleatórias não são necessários mestres de RPGs convencionais.

Objetivo: você precisa sobreviver com o seu grupo até a ultima cena ou que se fosse um tabuleiro seria a última casa. Durante o processo alguns personagens vão acabar morrendo e você precisa chegar ao final nem que seja com um deles vivo. No final ou você vence o "desespero" ou escapa vivo.



Você irá precisar de:

- **Lápis, borracha e papel** para anotar (se preferir pode usar a ultima folha da apostila como Xerox)
- **3 dados de 6 lados**, caso não tenha 3 dados você pode rolar 1d6 mais vezes se necessário.
- **1 a 6 amigos** para jogar e cada um deles joga como um personagem que aqui vamos chamar de sobrevivente, cada um na sua vez avança 1 casa, rola 1d6 e compara na tabela de "cenas".
- **Você pode optar jogar de forma SOLO** e usar o 1d6 para determinar quantos sobreviventes terá que manter vivos até o final.

Preparando o jogo:

- Se estiver jogando com 2 ou mais amigos: Cada jogador será um sobrevivente ou poderá jogar com 2 ou mais personagens, contudo, só poderão ser no máximo um total de 6 personagens no jogo.
- Se estiver jogando este jogo de forma SOLO (1 jogador): Role 1d6 para saber quantos sobreviventes teremos no jogo;
- Escolha ou role 3d6 para decidir qual será os estereótipo de cada personagem sobrevivente;
- Sortear o local e subcategoria aonde vai se passar o jogo;
- Rolar 3d6 para descobrimos quantas casas os sobreviventes precisarão avançar para vencer o jogo. Cada casa representa uma cena que os sobreviventes precisarão superar.
- Role 1d6 para sortear o tipo de "desespero".
- Defina o valor em Pontos de Vida o "desespero" possui. Role 1d6 e some com o valor dos números de sobreviventes do jogo.
 - *Por exemplo, se tivermos jogando com 3 sobreviventes, o valor dos PVs do desespero serão 1d6+3.*
- Desenhe todos os quadrados que irão representar as casas em uma folha de papel;
- Coloque todos os personagens juntos na primeira casa;
- Você pode fazer uma trilha em linha reta com o número de casa igual como se fossem casas de um jogo de tabuleiro. Essa trilha será pra marcar em que cena está.

Não é o obrigatório, mas você pode inventar um evento ou situação do grupo estar naquele local e à medida que avançam nas casas descobrir a motivação da ameaça. Não irá mudar em nada a jogabilidade, ficaria mais a critério imaginativo.

Jogando

- Role 1d6 par saber que tipo de cena há na 1ª casa e compare o resultado na tabela "cenas 1d6"; Note que cada opção desta tabela tem uma consequência que veremos no capítulo "cenas".
- Os jogadores são livres para imaginarem cada cena, interação entre personagens e mais coisas.
- A cada turno os jogadores podem avançam 1 casa.
- Apesar de cada jogador ter sua vez na ação o grupo avança junto nas casas, mas pode acontecer deles se separarem. Seja por eventos, estereótipos ou habilidades.
- Se optarem por esperarem membros que estão para trás e ficarem parados eles também rolarão 1d6 e compararão na tabela "cenas 1d6".
- A medida que o grupo vai sobrevivendo vá avançando para as próximas casas;
- Ao chegar à última casa representa á ultima cena e os jogadores que estiverem vivos podem ganhar a partida;
- Acabou?! Mas espere... Se você ainda tem personagens vivos, mas não acabaram com o "desespero" proposto no inicio da preparação do jogo, ele ainda pode vir atrás dos personagens;
- Role 1d6, saindo 3 ou 6 seus personagem ainda está sub perigo, algo deu errado! Role 1d6 para mais cenas adicionais;

- O jogo termina quando os sobreviventes enfim conseguem chegar a ultima casa do jogo.
- Caso apenas um consiga chegar á ultima casa, os demais sobreviventes que ficaram para trás também podem tentar chegar ao final.
- Cada sobrevivente que concluir o jogo ganha +1 ponto de destino;
- Pontos do destino só servirão para ser usado em caso você queria continuar com o mesmo personagem e jogar um novo jogo.

CONHECENDO ELEMENTOS DO JOGO

Personagens ou devo dizer... VÍTIMAS

Você joga o jogo com sobreviventes, quanto mais sobreviventes vivos mais as chances de chegar até o final.

Um sobrevivente é uma pessoa normal, como eu e você. Sem super poderes, sem grandes técnicas, apenas o básico de sobrevivência (quicá nem isso).

Cada sobrevivente segue um arquétipo típico que encontramos em filmes de terror. Os arquétipos lhe darão vantagens (ou não) em situações de eventos ou massacres de ameaças, cada arquétipo tem uma habilidade que só poderá ser usada 1x (uma vez) no jogo. O que pode ser uma boa para o grupo ou não.

São elas:



ATLETA:

É o típico valentão do grupo. Tem corpo escultural e como se deduz é ótimo em esportes. Durante situações de perigo ele vai partir pra cima do desespero ou simplesmente será o que vai correr mais rápido e deixar os demais para trás. **Habilidade:** por usar a força, ao ser vítima de um massacre pode causar -1PV no “desespero”.

DEFICIENTE:

Apesar de ter algum problema físico seja de locomoção ou de sentidos (visão, audição, etc) eles são muito concentrados e atentos a tudo a sua volta. Para compensar sua deficiência. **Habilidade:** Quando forem vítimas de um massacre, podem rolar 1x a tabela de auxílio e usar para se proteger do ataque.

DOENTE:

Este personagem tem algum tipo de doença física ou mental. Sua saúde é frágil. Sempre vão acontecer situações em que ele vai ficar para trás. O doente por sua condição não consegue seguir os passos do grupo e sempre fica uma casa atrás do grupo. **Habilidade:** A vantagem que o perigo acontece sempre com o grupo que vai na frente e a desvantagem que ficando para trás ele pode ser a única vítima, por ficar para trás o doente rola novamente a tabela de “cenas” porque está para trás e coisas podem acontecer mesmo ele estando fora do grupo.

GORDO:

O gordo é o típico que só se ferra em filmes de terror! Nada contra, apenas são o que acontece nos filmes. Muita das vezes gulosos. **Habilidades:** O gordinho tem uma vantagem e uma desvantagem. A vantagem que o perigo acontece sempre com o grupo que vai à frente e a desvantagem que ficando para trás ele pode ser a única vítima, por ficar para trás o gordinho rola novamente a tabela de “cenas” porque está para trás e coisas podem acontecer estando para trás do grupo.

GÓTICO:

O gótico é metido a não ter medo de nada. Curte músicas pesadas e lingajares violentos. Estão sempre de preto e acessórios pretos com espinho. Adoram coisas do oculto e “dark”. E por ser um pouco mais antissocial é o mais propício a largar o grupo. **Habilidade:** ao ser vítima de massacre ele pode optar por fugir 1x para casa de trás.

IDOSO:

O idoso já adquiriu sabedoria de vida e saberá lidar com exatidão em determinadas situações. Porém possuem saúde frágil e é um alvo fácil durante um massacre. **Habilidade:** o idoso por ter uma saúde mais frágil vai ser automaticamente a vítima do massacre. No entanto ele faz uma rolagem Id6 contra Id6 do desespero. Se o Id6 do idoso for maior, além de escapar da morte o idoso despista o desespero de forma que ele não irá atacar no próximo massacre.

INOCENTE:

A pessoa inocente não tem maldade das coisas. Vai fazer de tudo para ajudar o próximo sem se preocupar com as consequências. São facilmente enganadas pelos perigos. Contudo tal inocência é abençoada com a sorte. **Habilidade:** a pessoa inocente poderá *ix* rolar novamente um evento que ela julgar não ser útil para o grupo ou para si mesma.

METIDO:

São os filhinhos de papai. Parece que vivem em outro universo, universo este que tudo tem que ser do jeito deles e os têm como o centro. São muito egoístas e péssimos para fazer amizades, principalmente quando não de interesse deles. Acham que podem comprar tudo com o dinheiro do papai. **Habilidade:** Por ter o dinheiro do pai ele já começa com um objeto comum (geralmente algo caro). Os metidos são os primeiros a morrer e ninguém se importa com eles.

MÚSICO:

O que seriam das excursões e viagens de amigos sem aquele cara que sempre leva o violão ou algum outro instrumento musical para juntar uma roda ao redor da fogueira e tocar? Os músicos fascina a todos. **Habilidade:** músicos podem fazer o desespero desistir de ataca-lo e atacar personagem. A ameaça irá rolar novamente o alvo do massacre. Se ele ainda sim o musico for sorteado novamente ou ser o único da cena esta habilidade será inútil.

NERD:

O nerd é o típico intelectual do grupo. Que resolve as coisas mais na base do raciocínio do que dos músculos. Ele mesmo não sendo popular e esportista ele tem foco em inteligência. **Habilidade:** por serem um gênio, conseguem manter o foco e sendo vítimas de um massacre eles podem rolar *Id6* na tabela de itens de auxilio e na hora improvisar alguma coisa pra salvar sua vida.

BONITÃO / GOSTOSONA:

Sendo um destes personagens você pode até achar que se deu bem. Realmente eles são os mais populares do grupo e conseguirão fascinar o grupo. Porém são excelente buchas de canhão. Sendo nos filmes os primeiros a morrer! **Habilidade:** um bonito/gostosona consegue convencer os demais a se sacrificarem por ele *ix*.

PALHAÇO DO GRUPO:

Super carismáticos e piadistas. São quebra gelo do grupo. Onde passam espalham a alegria e aliviam a tensão. Mesmo em situações de risco de morte perdem o amigo mas não a piada. **Habilidade:** são mestre na arte da trollagem. Ao serem atacados, conseguem enganar a desespero e fogem ilesos *ix*.

PARANÓICO

Difícilmente um cara paranoico irá confiar em alguém. Ele acredita apenas em si mesmo e desconfia da própria sombra. Um paranoico mesmo andando em grupo será o individual e na

melhor possibilidade irá deserdar o grupo. **Habilidade:** paranoicos podem converter uma rolagem de eventos por uma rolagem de itens de auxílio 1x, ou seja, se sair cena "5 evento aleatório" o paranoico por não confiar em destino e essas coisas pode querer fazer a sorte por si mesmo e escolher item.

PATRICINHA / MAURICINHO

Assim como os metidos eles também fazem sua sorte com dinheiro e acham que todos estão à venda. Muitos mantem os amigos que tem por interesse ou dinheiro. **Habilidade:** eles já começam com uma arma, pois têm dinheiro para comprar uma, manter uma licença e até mesmo o pai pagar fiança por fazerem cagadas.

RELIGIOSOS

Estas são pessoas que acreditam que há um Deus ou um ser superior que ilumina os caminhos. Acreditam que com o poder da fé podem superar qualquer obstáculo. São geralmente personagens ordeiros e puritanos. **Habilidade:** eles contam com algo que nenhum personagem tem "o milagre", seria como se Deus os abençoa-se com uma vida extra. Ao ser vítima de um massacre e não tendo nenhum item de auxílio eles "por meios divinos" 1x podem fugir milagrosamente.

VICIADO

Esta pessoa esta presa em algum vicio, seja de drogas ilícitas ou bebida e cigarro ou... Todas. Eles são os mais desconcentrados e desfocados do grupo. São compulsivos e ao menos uma vez por dia precisam se dedicar ao vicio. **Habilidade:** por serem presos ao vicio eles preferem se salvar, mesmo que covardemente, para usar mais do seu vicio. Ao iniciar o massacre e fazer o sorteio, ele pode ficar de fora 1x.

LOCAIS

Os locais são onde se passam as cenas do seu jogo. O grupo de sobreviventes sorteia o local, o número de casas/cenas.

Caso deseja jogar este jogo como um RPG você e seu grupo de jogadores podem imaginar a cena e inventar um motivo que fez o grupo de personagens estarem la.

Para se definir o local, role 1d6 e em seguida outro 1d6 para a sub-categoria dentro deste local.



LOCAL ID6 SUBCATEGORIAS ID6		
1 CIDADE	2 IMEDIAÇÕES DA CIDADE	3 PERIFERIA DA CIDADE
1 túnel de metrô 2 edifício de escritório 3 rede de esgotos 4 shopping fechado 5 prédio abandonado 6 bairro perigoso	1 universidade ou escola 2 hospital abandonado 3 cemitério 4 parque de diversões 5 construção parada 6 bairro miserável	1 Mansão assombrada 2 condomínio suburbano 3 ferro-velho 4 depósito de lixo 5 mina abandonada 6 fábrica abandonada
4 FORA DA CIDADE	5 LUGARES SELVAGENS	6 LUGARES INUSITADOS
1 rodovia sem fim 2 fazenda isolada 3 motel beira de estrada 4 casa no campo 5 colônia de férias 6 hotel na montanhas	1 Reserva natural 2 Floresta densa 3 ilha tropical 4 ruínas desconhecidas 5 praia deserta 6 rede de cavernas	1 cruzeiro em alto mar 2 base militar 3 estação de pesquisa isolada 4 submarino nuclear 5 nave espacial 6 viagem de trem

“DESESPERO”

Vamos chamar de “desespero”, mas aqui é todo tipo de fenômeno, ser ou criatura que quer matar os personagens. Eles não irão desistir até matar todos os personagens dos jogadores. Se isso acontecer o jogo acaba com um final triste. A seguir tipos de “desespero” que podem surgir em um jogo:

UM ÚNICO INDIVÍDUO

Por ser apenas um. Ele é páreo para abater facilmente um grupo de personagens. Extremamente forte. Ex: Jason, Michael Meyers, etc.

UMA CRIATURA

Geralmente um ser sobrenatural ou mitológico. Mas se prefere algo mais real, pode ser um animal selvagem com comportamento incomum, mutação genética. Ex: tubarão, anaconda.

UM GRUPO DE INDIVÍDUOS

Geralmente um grupo de degenerados e renegados sociais, gangues de ruas, canibais ou pequenas seitas religiosas cumprem bem o papel. Ex: gangues, família de canibais, mafiosos, etc.

HORDA DE CRIATURAS

Seres ou criaturas selvagens que estão tendo comportamento incomum ou criaturas geneticamente alteradas. Ex: criaturas do desceite, legião de demônios, zumbis, etc.

UM FENÔMENO

Pode ser um desastre na natureza, acidentes, possessões demoníacas em grande escala, lugares amaldiçoados. Ex: poltergeist, evil dead, etc.

ENTIDADE

Uma criatura espiritual ou ser superior por trás de tudo. Alienígenas, divindades, espíritos da natureza, demônios que querem vingança. Ex: Freddy Kruegger, Hellblazer, brinquedo assassino etc.



CASAS & CENAS

A cada casa avançada possui uma cena que precisa ser sorteada no *Id6* e comparada na tabela “*Id6* cenas”, esta cena pode variar entre uma tranquila onde nada acontece ou uma ameaça mortal do “desespero”. Todos os personagens que estiverem juntos na mesma casa estão suscetíveis à cena sorteada. Sempre que avançar uma casa role *Id6* e compare na tabela de cenas.

Os jogadores podem optar por ficar mais tempo na casa, porém a cada turno se sorteia 1 cena, independente se andaram ou não para a próxima casa. Os personagens ficam no máximo 3 turnos na mesma casa. Caso precisem esperar alguém que está mais afastado este é o tempo de espera.

Ficar na mesma casa tem vantagens e desvantagens, você pode esperar o grupo se unir, achar um item de auxílio, mas também podem encontrar com a ameaça do “desespero” ou morte eminente!

Fazendo uma estimativa de tempo, é como se cada cena demorasse 1 hora dentro da trama do jogo.

3 dados 1 desespero

A seguir uma explicação de cada opção de cena que pode ser sorteada enquanto os personagens estão na casa.

- 1 NADA ACONTECE** Nada acontece os sobreviventes estão calmos, se for uma cena após passarem por momentos de estresses, mortes no grupo ou medo, os personagens podem se acalmar, esperar por alguém, etc;
- 2-3 MASSACRE!** O desespero surgiu na cena e vai matar! Role 1d6, saindo 1 e 2 ele erra e os sobreviventes sobrevivem nessa cena. Saindo qualquer outro valor um deles irá morrer (veja a regra "massacre" mais a diante).
- 4 AUXÍLIO** O personagem da vez acha um item que pode favorecer quando encontrar o desespero;
- 5 EVENTO ALEATÓRIO** Situação que pode ajudar ou atrapalhar seus personagens.
- 6 MORTE!** Morte eminente, o desespero já chega para matar pelo menos 1 personagem da cena.

No exemplo abaixo, simulamos uma rolagem de 3d6.

Saiu 4, neste caso teremos 4 cenas ou 4 casas para se movimentar. Você pode desenhar em uma folha de papel e usar qualquer objeto ou botão para servir de indicador de qual cena os personagens estão. As cenas podem ser desenhadas em linha reta ou como quiser contanto que estejam interligadas com se fosse um jogo simples de tabuleiro de "andar casas". Neste exemplo abaixo, chegando à ultima casa (a 4ª) o grupo tem chance de finalizar o jogo.

4 cenas



MASSACREI

Como os personagens não são heróis não existe combates!
Chamamos de “massacres”, pois é quase certo que eles vão morrer para o “desespero” sorteado na preparação do jogo.



Procedimentos do massacre

Sempre que avançar uma casa, rolar 1d6 e for sorteado “2-3 Desespero” significa que o desespero do jogo apareceu neste cena e vai tentar matar um dos sobreviventes!

Atenção ao detalhe: Somente os que estão na mesma casa serão envolvidos no massacre.

- Entenda que vão sempre existir uma ordem de ataque do “desespero” pré-determinada. A partir desta regra compare o seu número de sobreviventes que serão atacados pelo desespero na tabela a baixo.

OBS: esta tabela também serve para quando sair “6 morte!”

6 sobreviventes na mesma cena	Cada um deles vai representar um número de 1 a 6. Role 1d6 o número sorteado será o sobrevivente atacado pelo desespero!
5 sobreviventes na mesma cena	Cada um deles vai representar um número de 1 a 5. Role 1d6 o número sorteado será o sobrevivente atacado pelo desespero! Valor =6 você ignora e rola de novo!
4 sobreviventes na mesma cena	Cada um deles vai representar um número de 1 a 4. Role 1d6 o número sorteado será o sobrevivente atacado pelo desespero! Valor =5 ou 6 você ignora e rola de novo!
3 sobreviventes na mesma cena	Role 1d6. Valores de 1 e 2 ataca o primeiro sobrevivente, 3 e 4 ataca o segundo sobrevivente e 5 e 6 ataca o terceiro sobrevivente.
2 sobreviventes na mesma cena	Role 1d6. Valor PAR ataca o primeiro sobrevivente, ÍMPAR ataca o segundo sobrevivente.
1 sobrevivente na cena	Não será necessário fazer rolagens e este será o único sobrevivente que restou para ser atacado.

3 dados 1 desespero

- Veja a habilidade da vítima a ser atacada: em alguns dos estereótipos eles podem usa-las no massacre. Todos os personagens podem utilizar sua habilidade durante o mesmo massacre, Isso ficaria até "engraçado" um combo de habilidades, um fugindo e empurrando o desespero para o outro. Até por que o personagem só pode usar a habilidade uma vez por jogo. O problema vai ser caso haja um novo massacre! E com certeza vão ter!
- Veja se a vítima possuiu um item de auxilio para usar;
- O massacre pode resultar em: a vitima morre e o desespero fica para trás massacrando o que restou do personagem OU o sobrevivente consegue escapar seja com habilidade, item de auxilio OU pode acontecer do desespero perder PV.

O desespero pode ser golpeado pelas armas ou objetos comuns. Quando os PVs do desespero chegam a 0 (zero) quer dizer que ele foi vencido.

DESESPERO COM 0 PVs

Significam que agora as rolagens "2 e 3 - Desespero" da tabela "cenas Id6" não acontecerá nada.

Contudo, saindo novamente "6 MORTE!" algo inesperado acontece!

O desespero volta com PVs = ao número de sobreviventes restantes.

Logo, se restarem 2 sobreviventes e o "desespero" retorna a vida, ela teria 2 PVs.

E nisto, a partir da próxima rodada resultados 2, 3 e 6 na tabela "Id6 cenas", com o desespero ressuscitado voltam a seu efeito normal.



ITENS DE AUXÍLIO



São tudo que o personagem consegue encontrar para se defender do massacre do desespero. Alguns itens o protegem de morrer outros causam dano ao desespero. Uma vez utilizado o item será automaticamente destruído ou inutilizado.

Você é livre para inventar qualquer item contanto que seja dentro do universo onde se passa o seu jogo e que esteja classificado em uma destas 3 categorias a seguir.

ARMAS, OBJETOS COMUNS e PROTEÇÃO.

- **As ARMAS:** podem variar como armas brancas ou de fogo, causam -2 PVs ao desespero. Ex: pistolas, revólveres, espadas, lanças, metralhadoras, molotovs e etc.
- **Os OBJETOS COMUNS:** não são letais, por isso são quase inúteis em massacres. Nos filmes vemos muita das vezes personagens tentando se defender com um guarda-chuva, um candelabro, pé-de-cabra e quase sempre morre. Seguindo esta linha de raciocínio: personagens com objetos comuns podem se proteger (mas morrem) a vantagem fica por conta de que mesmo morrendo o personagem causa -1PV de dano no mostro. Ex: pé-de-cabra, vassoura, maçarico, martelo de marcenaria, chave de boca, taco de baseball e etc.
- **PROTEÇÃO** serve apenas para se protegerem durante o ataque, mas imediatamente a proteção é destruída. Ex: colete, armadura de polícia, capacete, roupa acolchoada, roupa de segurança, armadilhas, gás lacrimogênio, etc.

O FIM... POR ENQUANTO...



Quando os sobreviventes chegam até a última casa, passam da última cena, mataram o desespero ou fizeram até as cenas extras (caso tenham). Eles vencem o jogo. O mal foi derrotado e na mente dos sobreviventes está o alívio de estarem vivos e o lamento pelos mortos.

Mas...

Eles podem passar por uma sequência talvez uma nova ameaça ou o mal que pensaram que havia sido derrotado volta ainda mais cruel e pior... Quer vingança. Como em toda continuação de filme de terror novos personagens podem surgir além dos sobreviventes anteriores.

Quando preparar um novo jogo:

Role novamente 1d6 e substitua para ver com quantos sobreviventes você inicia um novo jogo, porém substitua os novos pelos antigos o que sobrar será o novo time.

Ex 1: tenho 2 sobreviventes, rolo 1d6 para determinar os novos sobreviventes. Digamos que saia 4. 2 destes sobreviventes são os do anterior.

Ex 2: tenho 3 sobreviventes, rolo 1d6 para determinar os novos sobreviventes. Digamos que saia apenas 1. Vou manter apenas os 3 sobreviventes.

Em caso de um novo jogo cada sobrevivente anterior que vai passar por um novo desafio ganha +1 ponto de destino.

PONTOS DE DESTINO

“ a morte pode ser enganada, mas ela irá voltar para cobrar o preço!”



Com a vitória em um jogo, cada personagem sobrevivente ganha +1 Ponto de Destino. Esse ponto de destino serve para anular "a morte eminente" ou sobreviver ao "massacre".

Os Pontos de destino são acumulativos caso seus personagens não utilizem no próximo jogo.

Usar pontos de destino é uma grande vantagem para escapar da morte, contudo tal benefício traz uma grande maldição: ao usar 1 Ponto do Destino e “enganar a morte” você paga um alto preço.

Você agora terá uma corrida contra o tempo!

Role 1d6 o resultado será quando sua morte eminente e automática virá. Esta morte é mais cruel e horrível do que seria a anterior. Nenhuma habilidade ou item de auxílio poderá te salvar! Você morre após se passarem o 1d6 cenas!

Mas...

Assim como nos filmes “Premonição” ainda é possível vencer o mal augúrio que é usar Pontos de Destino.

Ao chegar à última casa e ainda não passaram todas as 1d6 cenas de tempo, quer dizer que você conseguiu vencer a morte e não precisará pagar o preço do Ponto do Destino usado.

Ele simplesmente deixa de existir e você fica com zero Pontos de Destino.

Um novo ponto do destino pode ser obtido caso queira jogar com este sobrevivente e o mesmo sobreviver a mais um jogo!

TABELAS

A seguir, as tabelas do jogo para criação de personagens, gerar locais, subcategorias, desesperos e tabuleiros de jogo. Você pode xerocar a última página e usar como ficha de jogo.

3 dados 1 desespero
TABELAS

3d6 ESTERIÓTIPOS

3 Atleta
4 Deficiente
5 Doente
6 Gordo
7 Gótico
8 Idoso
9 Inocente
10 Metido
11 Músico
12 Nerd
13 Bonitão/ Gostosona
14 Palhaço do grupo
15 Paranoico
16 Patricinha / boyzinho
17 Religioso
18 Viciado

FICHA DE PERSONAGENS

NOME: _____ ESTEREÓTIPO: _____ ITENS DE AUXILIO: _____ PONTOS DE DESTINO: _____	NOME: _____ ESTEREÓTIPO: _____ ITENS DE AUXILIO: _____ PONTOS DE DESTINO: _____
NOME: _____ ESTEREÓTIPO: _____ ITENS DE AUXILIO: _____ PONTOS DE DESTINO: _____	NOME: _____ ESTEREÓTIPO: _____ ITENS DE AUXILIO: _____ PONTOS DE DESTINO: _____
NOME: _____ ESTEREÓTIPO: _____ ITENS DE AUXILIO: _____ PONTOS DE DESTINO: _____	NOME: _____ ESTEREÓTIPO: _____ ITENS DE AUXILIO: _____ PONTOS DE DESTINO: _____

LOCAL 1D6

SUBCATEGORIAS 1D6

1 CIDADE	2 IMEDIAÇÕES DA CIDADE	3 PERIFERIA DA CIDADE
1 túnel de metrô	1 universidade ou escola	1 Mansão assombrada
2 edifício de escritório	2 hospital abandonado	2 condomínio suburbano
3 rede de esgotos	3 cemitério	3 ferro-velho
4 shopping fechado	4 parque de diversões	4 depósito de lixo
5 prédio abandonado	5 construção parada	5 mina abandonada
6 bairro perigoso	6 bairro miserável	6 fábrica abandonada
4 FORA DA CIDADE	5 LUGARES SELVAGENS	6 LUGARES INUSITADOS
1 rodovia sem fim	1 Reserva natural	1 cruzeiro em alto mar
2 fazenda isolada	2 Floresta densa	2 base militar
3 motel beira de estrada	3 ilha tropical	3 estação de pesquisa isolada
4 casa no campo	4 ruínas desconhecidas	4 submarino nuclear
5 colônia de férias	5 praia deserta	5 nave espacial
6 hotel na montanhas	6 rede de cavernas	6 viagem de trem

DESESPERO 1D6

1 um único indivíduo	2 uma criatura	3 um grupo de indivíduos
4 horda de criaturas	5 um fenômeno	6 entidade

EVENTOS

1d6 Resultado = 1

1	É o "desespero" disfarçado! Use a regra do "massacre".
2	Aliado que pensavam que estava morto está vivo e muito ferido. Ele volta para o grupo de sobreviventes. Se ninguém morreu ignore esse evento.
3	2 cenas acontecem nesta casa, role novamente a tabela "1d6 cenas"
4	Alguém está disfarçado. Troque um sobrevivente pelo monstro e use a regra do "massacre!" Caso só tenha um sobrevivente ignore este evento e siga em frente.
5	Algun sobrevivente esta na cena anterior. Volte 1 casa.
6	Melhor se precaver fique mais 1 cena nesta casa. Role de novo "1d6 cenas".

1d6 Resultado = 2

1	Atraso de vida! Um imprevisto aconteceu. Volte à primeira casa do jogo.
2	Um sobrevivente está do lado do "desespero". Ele se revela um deles. Possui IPV somente. Regra do Massacre!
3	Um dos personagem chatos veio encher o saco.
4	Um auxilio de ultima hora. Role novamente um item da tabela de auxilio.
5	Um dos seus aliados foge para a ultima casa e te esperará por lá. Caso você seja o único avance+1 casa.
6	Você descobre quem é o culpado! Vá para a ultima casa.

1d6 Resultado = 3

1	Encontramos mais um sobrevivente na cena. Adicione mais um personagem extra.
2	Tudo não passa de uma mentira. Role de novo o numero de casas e comece tudo de novo.
3	A ameaça era lago totalmente diferente do que pensaram. Role novamente o "desespero" e seus Pvs.
4	Está passando mal. É o novo doente do grupo! Regra do estereótipo "doente".
5	Você se feriu, fique sempre 1 casa atrás do seu grupo.
6	Alguém inesperado lhe entrega um "item de auxilio". Sorteie um na tabela.

1d6 Resultado = 4

1	Uma "horda de criaturas" invadem o local. Adicione mais este "desespero" e seus PVs. Saindo 2 será o primeiro monstro sorteado e saindo 3 será este atual.
2	Seu grupo discute toda hora. Volte o mesmo numero de sobreviventes em casas.
3	Sequestraram um de seus sobrevivente (perca-o). Agora precisa tirar "1 nada acontece" até no máximo as próximas 2 casas. Caso contrário o tempo acaba e ele é encontrado na cena seguinte morto! Se faltarem 1 ou 2 casas para finalizar o jogo ele já estará morto na ultima cena.
4	Reforços não chegam quando se espera. Adicione +1 casa após o final.
5	É uma fraude! Tudo mentira! É uma cilada e seu grupo foi transportado para um outro local; Sorteie um novo local e sub categoria e o número de casas, recomece o jogo.
6	É uma armadilha! O "desespero" surge do nada!

1d6 Resultado = 5

1	Encontrou uma arma.
2	Um novo sobrevivente o convida para +3 cenas extras no meio do seu jogo. Desenhe mais 3 quadrados paralelos aos seus. Como se fossem um outro caminho
3	Devido à eminente perigo seu grupo é forçado a deixar esta rota de onde parou e re-rolar +2d6 casas a mais.
4	Local esta em constante perigo e seu grupo esta muito tenso! Ignore todos os resultados "1-nada acontece" e re-role o resultado a partir daí.
5	Estão assustados e querem transar para aliviar a tensão. Role +1 vez o resultado desta cena sem avançar uma casa.
6	Alguém inesperado lhe entrega um item de auxilio de proteção

1d6 Resultado = 6

1	O item de algum personagem estraga. Se tiver mais de um escolha qual.
2	Uma arma quebra.
3	Esse local é maior que o esperado! Há muitas passagens secretas, role 1d6 a mais de casas e adicione ao conjunto de casas.
4	O "desespero" se revela um aliado, ao sair "2-3 Monstro" nas próximas rodadas ele vai se revelar um aliado e se juntara ao seus sobreviventes. Porém o próximo "2-3 "desespero" que sair, se revelará o verdadeiro "desespero" .
5	Um aliado está doente e precisa da cura. Marque qual a casa que este sobrevivente está doente. Encontre um cena em que nada acontece (1 nada acontece) para procurar. Feito isso você pode voltar até a casa onde o sobrevivente caiu doente ou pode ignora-lo completamente e deixa-lo para morrer!
6	Alguém do grupo se suicida. Perca 1 sobrevivente. E se for seu único sobrevivente, então já era!

3 dados 1 desespero
FICHA DE JOGO

PERSONAGENS

NOME: _____
 ESTEREÓTIPO: _____
 ITENS DE AUXILIO: _____
 PONTOS DE DESTINO: _____

NOME: _____
 ESTEREÓTIPO: _____
 ITENS DE AUXILIO: _____
 PONTOS DE DESTINO: _____

NOME: _____
 ESTEREÓTIPO: _____
 ITENS DE AUXILIO: _____
 PONTOS DE DESTINO: _____

NOME: _____
 ESTEREÓTIPO: _____
 ITENS DE AUXILIO: _____
 PONTOS DE DESTINO: _____

NOME: _____
 ESTEREÓTIPO: _____
 ITENS DE AUXILIO: _____
 PONTOS DE DESTINO: _____

NOME: _____
 ESTEREÓTIPO: _____
 ITENS DE AUXILIO: _____
 PONTOS DE DESTINO: _____

Local/sub categoria:	Cenas:	Desespero:
-----------------------------	---------------	-------------------

CENAS 1D6		
1 nada acontece	2 - 3 desespero	
4 auxílio	5 evento aleatório	6 MORTE!

ITENS AUXILIO 1D6
1-2 arma
3-4 objeto comum
5-6 proteção

Desenho das casas e cenas:



Coloque o resultado da rolagem da tabela "1d6 Cenas"

Utilize esta espaço para um breve descrição do acontecimento principal da cena.

3 dados 1 desespero

13 1d6 cenas: _____ 1	14 1d6 cenas: _____ 2	15 1d6 cenas: _____ 3	16 1d6 cenas: _____ 4
13 1d6 cenas: _____ 5	14 1d6 cenas: _____ 6	15 1d6 cenas: _____ 7	16 1d6 cenas: _____ 8
13 1d6 cenas: _____ 9	14 1d6 cenas: _____ 10	15 1d6 cenas: _____ 11	16 1d6 cenas: _____ 12
13 1d6 cenas: _____ 13	14 1d6 cenas: _____ 14	15 1d6 cenas: _____ 15	16 1d6 cenas: _____ 16
13 1d6 cenas: _____ 17	14 1d6 cenas: _____ 18	15 1d6 cenas: _____ 19	16 1d6 cenas: _____ 20
13 1d6 cenas: _____ 21	14 1d6 cenas: _____ 22	15 1d6 cenas: _____ 23	16 1d6 cenas: _____ 24