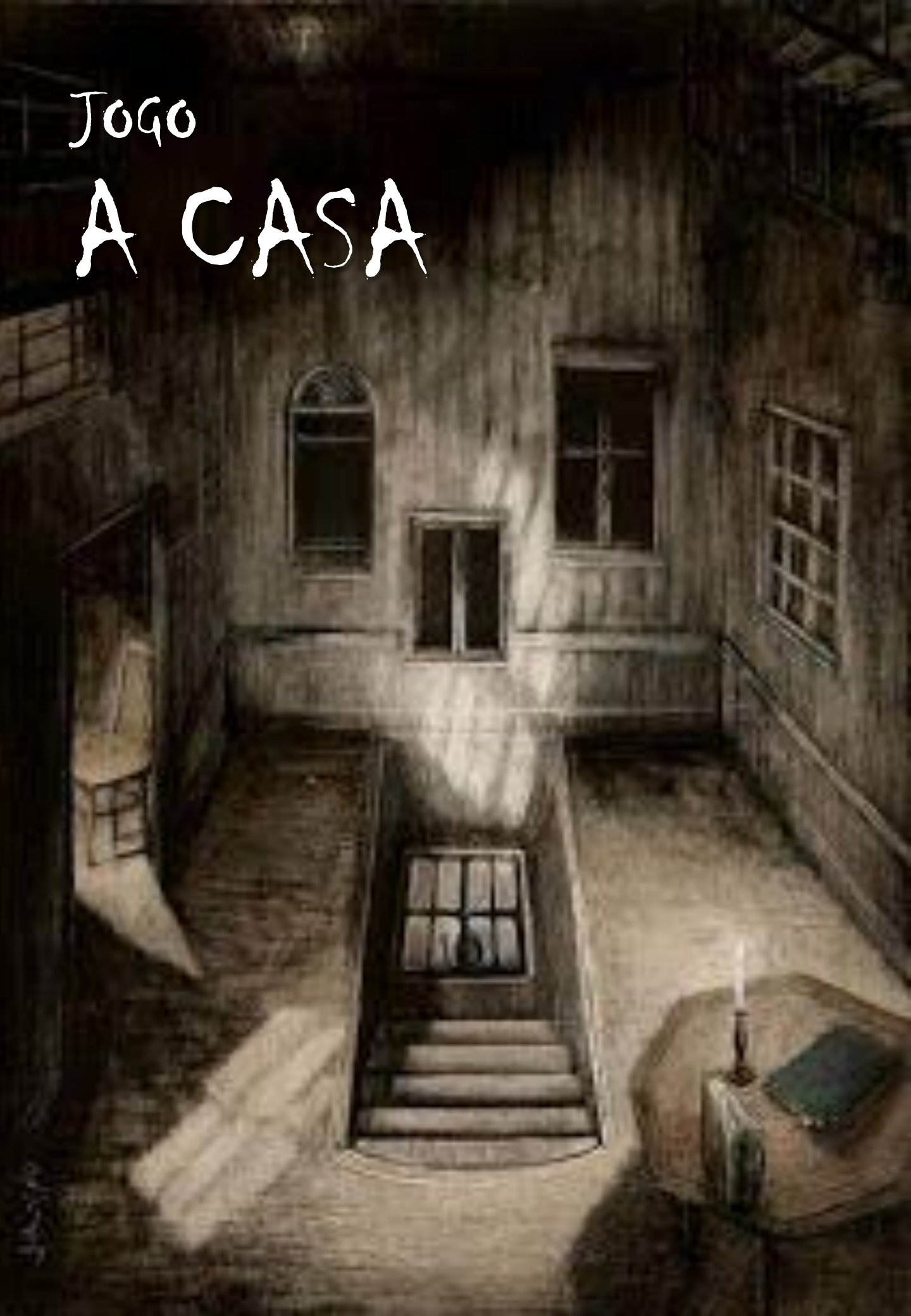


JOGO

A CASA



Fala, galera!

Desta vez ao invés de trazer uma campanha pronta, como de costume nas revistas do JOGADOR SOLO, decidi fazer diferente, criei um jogo simples de sobrevivência em uma casa.

Por falta de originalidade mesclada com um péssimo gosto por nomes, resolvi chama-lo apenas de "A CASA".

Este é um jogo solo ou cooperativo de 1 a 4 jogadores, no qual os sobreviventes passam o dia em uma casa tentando juntar o máximo de objetos valiosos possíveis enquanto procuram ao longo dos dias. O fato é que a cada dia um novo evento acontece e os sobreviventes começam a perceber que a

velha mansão de interior guarda bem mais do que aparenta.

O diferencial do jogo fica por conta de juntar as pistas e no final construir uma trama lógica de acordo com as pistas encontradas ao longo do dia.

O jogo termina quando todas as pistas são encontradas ou quando todos os moradores morrerem.

Verão que no seu gameplay as características são de um jogo de tabuleiro, pois temos um mapa da casa, posicionamento dos moradores e eventos. Porém, caso queira jogar o jogo de forma como um RPG Solo, temos a regra opcional de escrever à parte um mini diário dos acontecimentos na casa do ponto de vista de um ou mais personagens. Você pode até inclusive utilizar o quadro do banco de ideias ao lado para gerar situações e sub-tramas durante o dia sempre após os eventos.

Banco de ideias

Apesar de uma história pré-determinada, você pode rolar 2d6 e criar mini eventos ou situações durante o dia-a-dia na aventura. Uma sugestão é usar 1x por dia.

	2 isto não deveria estar aqui
3 dúvida cruel	4 arrepender-se
5 paranoia	6 traição
7 maldição	8 auxílio - cura
9 auxílio - livramento de um evento	10 visita inesperada
11 discussões	12 receio





INTRODUÇÃO

Você está desempregado e as contas apertando, porém, como um acaso do destino, você, junto com sua esposa recebem notícias de um bem que foi herdado de um parente que faleceu recentemente. Uma casa em uma cidade de interior. A ideia inicial será ver o que a casa tem de valioso, vender e talvez demolir a casa para construção de algo para o casal ou talvez vender o lote. (o que seu personagem achar melhor).

Você junto com sua esposa grávida partem para uma casa no campo de uma cidade de interior.

A ideia do jogo é passar dias na casa passando pelos mais estranhos e perigosos eventos, afim de descobrir riquezas valiosas e por fim solucionar o mistério juntando pistas.

Esse jogo está na "contramão", aqui você não sorteia a aventura, o objetivo e a missão. Neste jogo você sorteia o seu final, ao descobrir o mistério que guarda entre as paredes desta velha casa que há muito parece abandonada.

Isso SE conseguir sair vivo...

A CASA



A casa é uma típica casa de pessoas ricas. Localizada em uma cidade de interior, possui 2 andares, um sótão e um porão.

O falecido é um parente distante, que não tinha herdeiros.

Logo na entrada teremos a sala de estar, um imenso cômodo, que dá acesso a cozinha e uma escada para o porão e 2º andar.

Os móveis ainda estão conservados, possui uma decoração vintage, cheia de quadros de alguns parentes nas paredes da casa, 3 quartos, 2 banheiros. Você encontra facilmente roupas e objetos comuns do falecido. O que se deduz que demais objetos valiosos podem estar distribuídos em locais específicos dos cômodos, sótão e talvez porão.

Quanto mais tempo ficarem na casa maior será a probabilidade de encontrar algo valioso e descobrir sobre o passado da casa.

Durante o jogo você rola de um a 2d6 que representarão os acontecimentos no dia.

Compare nas tabelas e subtabelas e repita o processo. Podem ocorrer eventos inusitados, situações cotidianas e até visitas de NPCs.

Uma sugestão para os que curtem "roleplay" é escrever um diário relatando os eventos que ocorreram naquele dia. Fique livre para utilizar a tabela do banco de ideias e emoções para abrir a possibilidade de "reviravoltas" na trama.

REGRAS

O objetivo é conseguir o máximo de objetos valiosos (1d6 por dia) e solucionar o segredo da casa, juntando 1d6 x (vezes o número de personagens do jogo) pistas. Ou seja, no caso 1d6x2 pistas.

Os personagens têm 2 pontos de vida que se for atacado ele se fere e se for atacado novamente ele morre. Eventos estranhos o deixam com medo causando -1 de sanidade.

Uma sugestão é usar o mini mapa ou desenhar os cômodos das casa, usar um marcador para cada personagem, outro para o evento e posicionar todos no mapa da casa.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Cada personagem possui 2 pontos de vida (PV), e 3 de sanidade. anote em uma folha qualquer.

Role 1d6 e multiplique com o número de personagens. Serão o número de pistas que precisam encontrar para vencer o jogo.

JOGANDO

1. Determinando a localização dos personagens: role 1d6, saindo: resultado PAR os personagens estarão juntos no mesmo cômodo, resultado IMPAR cada um estará em um cômodo fazendo algo (invente o que).

2. Feito isso determine onde estarão sorteando na tabela "LOCAIS". Se estiverem separados serão um LOCAL para CADA personagem.

A cada turno irão representar os dias, e cada dia um EVENTO irá acontecer,

3. sorteie na tabela de EVENTOS e em seguida a localização do evento na tabela de LOCAIS o evento do dia.

4. Fase do "SE": SE seu personagem estiver no mesmo cômodo acontecerá o

proposto na tabela, procure na sub-tabela correspondente. SE estiver no mesmo andar MAS não estando no mesmo cômodo será apenas um barulho. SE o personagem não estiver no mesmo andar, então ele não viu ouviu nada. SE for um evento estranho e o personagem estiver no mesmo cômodo sorteado, o mesmo perde -1 de sanidade. Chegando a 0 ele fica apavorado de medo e foge ou morre insano.

5. Os personagens que ouvirem o barulho podem ir ao local investigar. Role 1d6 saindo de 1 a 4 não encontram nada, 5 algum evento (sorteie novamente na tabela EVENTO) e 6 achou +1 pista. Com a pista em mãos você acrescenta uma peça do quebra-cabeça que pode desvendar o mistério da casa e seus moradores.

6.(OPCIONAL) - se estiver jogando este jogo como se fosse um RPG e busca um roleplay, sugiro rolar 1x no final do turno na tabela de Banco de ideias, apenas para apimentar a trama, dar ideias para caso o jogador esteja escrevendo um diário na casa e etc.

7. Volte ao passo 1.



- *Evento mortal - Situações de morte instantânea. O evento mortal matará apenas um personagem, independente de estarem juntos, sorteie (ou escolha) qual.*
- *Pistas - Junte o valor total para solucionar o mistério da casa e ganhar o jogo.*

JOGANDO MULTIPLAYER.

A sugestão é jogar com um casal, recém casado, mas nada impede, se tiverem mais pessoas para jogar, cada um jogar com um personagem.

E não precisa ser exatamente um casal, pode ser um grupo de amigos, familiares, etc.

Basta apenas aplicar o multiplicador de jogadores nas pistas e a quantidade de eventos por dia será sempre a metade do número de jogadores arredondado para cima.

Logo, se tivermos 5 personagens, serão 3 eventos, 10 personagens, 5 eventos, etc.

O número de eventos ao dia caí conforme os personagens vão morrendo.

Vence quem pegou mais riquezas.



EVENTOS role 2d6 em seguida LOCAIS

2 nada acontece	3 nada a acontece	4 visita de um personagem	5 evento estranho
6 evento perigoso	7 evento estranho	8 evento perigoso	9 evento estranho
10 nada acontece	11 evento perigoso	12 evento mortal	

LOCAIS 2d6

2 porão	3 Dispensa	4 cozinha	5 banheiro 1ºandar
6 corredor	7 sala de estar	8 quarto do casal	9 quarto comum
10 banheiro 2ºandar	11 sótão	12 fora de casa (1ºandar)	

EVENTO ESTRANHO role 2d6

2 algum objeto cai sem explicação	3 ouve rosados de um animal	4 um objeto aleatório que parece não pertencer a casa está ali	5 ouve riso de criança
6 ouve grito	7 ouve vozes murmurando coisas sem sentido	8 sem reflexo ou reflexo de algo	9 luz apaga
10 luz acende	11 um objeto se quebra	12 silhueta de alguém	

EVENTO PERIGOSO role 2d6

2 ferindo-se em objeto cortante	3 insetos na comida	4 porta se tranca	5 enforcado por um tecido
6 uma silhueta escura ataca	7 cai coisa em cima do personagem	8 ferindo-se em objeto cortante	9 pequeno incêndio no local
10 cano estoura com estilhaços	11 algo puxa o pé para cair de cabeça	12 ataque eminente de um criatura humanoide	

VISITA DE UM PERSONAGEM role 1d6

1 uma criança séria dizendo algo estranho	4 uma senhora idosa mendiga que pede coisas
2 um vizinho bêbado profetizando o mal	5 o advogado do casal com informações (role 1 pista)
3 um cachorro feroz surge	6 um parente que esta de passagem

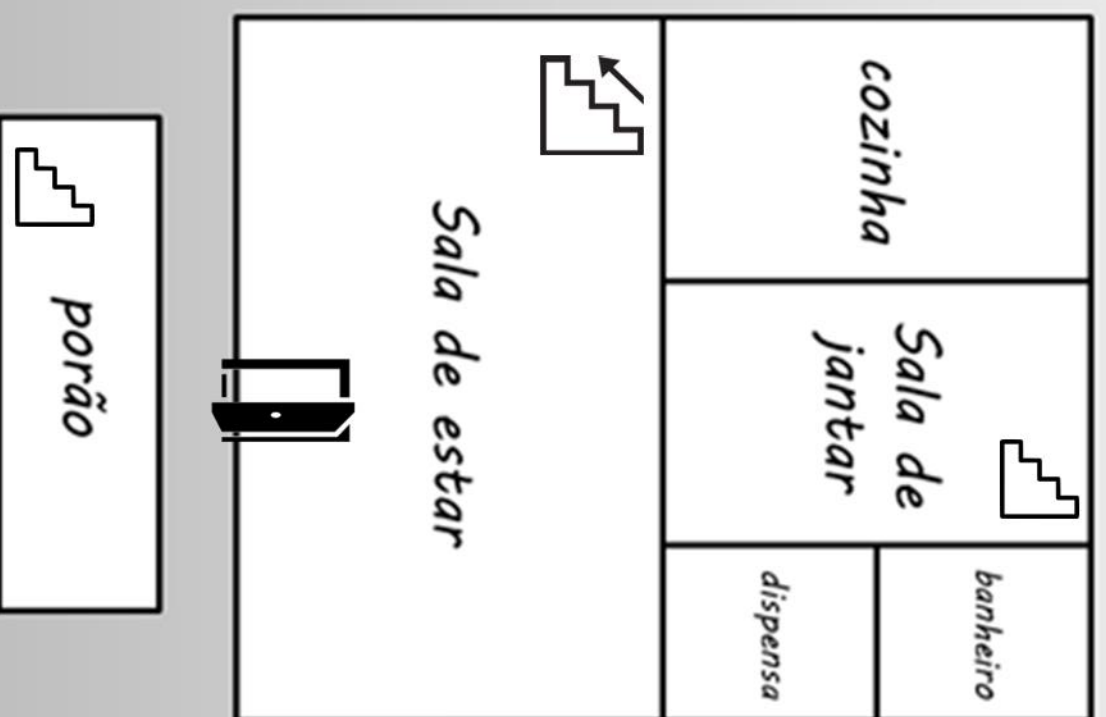
EVENTO MORTAL role 1d6

1 ataque mortal de uma criatura sobrenatural	4 sente uma forte tendência a cortar os pulsos
2 força invisível sobrenatural o parte ao meio	5 desce ao porão e se enforca
3 olhos brilhantes a noite atraem para fora da casa	6 é atacada por uma silhueta durante a noite

PISTAS role 2d6

2 cartas pedindo propina	3 roupas que não pertencem aos antigos moradores da casa	4 objeto que não pertence aos antigos moradores da casa	5 livro de uma seita escrito com línguas antigas
6 roupas das vítimas	7 folha de diário falando sobre suicídio	8 fotografia de um outro ser misterioso escondido atrás da antiga família	9 objetos e ferramentas cortantes de jardineiro (foice, tesoura ou facão)
10 cartas de ameaça	11 Fotos de um membro da família fazendo uma ritual	12 ossada desconhecida	

1º andar



2º andar

