

ECO SYSTEM RPG

EARTH COUNTDOWN SYSTEM

O CENÁRIO

Entendendo a situação do planeta...

Um bloco de massa flutuante no universo que briga com as leis da física, para nós, humanos, chamamos simplesmente de casa, o planeta Terra, o detentor único da vida no espaço sideral. Agora sua saúde corre perigo... Em seu percurso sofreu diversos golpes, alguns mais leves, outros bem mais graves. A Terra está doente e sempre arranja uma forma de cura, neste caso, a humanidade é a chave do problema. Por quanto tempo o planeta continuará suportando as devastações da atividade humana?

Algo de errado aconteceu e o sistema auto regulador do planeta despertou o apocalipse como a última estratégia de salvação do seu organismo. Vocês, por algum motivo, através de algum recurso, precisam voltar no tempo e descobrir o gatilho destrutivo da natureza e salvar a humanidade. E isso tudo sem superpoderes, sem intervenção divina... Cada um com seus talentos, fraquezas, conflitos pessoais. Não percam tempo, nossas vidas dependem de vocês! O apocalipse pode ocorrer de infinitas maneiras, sob vários pretextos e muitos protagonistas.

GERADOR DE AVENTURAS

O apocalipse pode ocorrer de infinitas maneiras, sob vários pretextos e muitos protagonistas. Para auxiliar o Mestre, deixamos abaixo uma tabela geradora de plots para as aventuras, para montar sua aventura, role 1d6 para cada coluna.

	O QUE OCASIONOU O APOCALIPSE?	QUEM IRRITOU A TERRA?	POR QUÊ?
1	Chuva ácida	Cientistas	Desmatamento
2	Erupções vulcânicas	Algum político louco	Poliuição (solo, ar, etc.)
3	Organismos mutantes	Celebridade	Extinção em massa
4	Gases tóxicos e/ou alucinógenos	Um líder religioso	Superpopulação humana
5	Temperaturas extremas	Agência do Governo	Criação de lixo radioativo
6	Terremotos, tsunamis, furacões, etc.	Empresários	Destruição de belezas naturais

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Guia Prático de Orientação ao Jogador

Para criar o seu personagem no **ECO System**, você primeiramente precisa escolher seu arquétipo: Governante, Herói, Rebelde, Inocente. Ao escolher o seu arquétipo, defina os atributos do seu personagem. Existem quatro atributos, sendo eles: Moral (equilíbrio mental e força de vontade), Intelecto (inteligência e percepção), Habilidade (força, destreza, agilidade, vigor, etc.) e Reputação (influência social). Você poderá distribuir, entre eles, os valores 4, 3, 2 e 1 da forma que achar mais apropriado para o seu personagem. Estes números definirão o quão bom o seu personagem é em cada um desses aspectos em uma escala comparativa, onde 4 é muito bom e 1 é abaixo da média. Após escolher o arquétipo e distribuir os valores de atributo, defina um defeito para o seu personagem. Ele será usado pelo Mestre para criar conflitos e desvantagens em certos momentos para fins de interpretação. O próximo passo é rolar na tabela de Cartas de Mutação para determinar qual mutação você terá o potencial de adquirir quando voltar ao passado. Finalizando seu personagem, escreva sua história explicando o porquê estaria fazendo esse sacrifício nobre para salvar o planeta do apocalipse e qual é a sua ligação com a mutação (animal ou planta). Por último, mas não menos importante, escolha seu nome para viajar no tempo e salvar a humanidade. *Corra!*

Os **Atributos** são divididos em quatro esferas, abrangendo competências físicas, socioemocionais e cognitivas: *Habilidade, Intelecto, Moral e Reputação*. Eles irão definir as forças e fraquezas do seu personagem. Além disso, são parâmetros importantes para definir se o personagem obteve uma falha ou um sucesso em um teste.

I. Moral: é a capacidade de concentração e determinação do personagem, fazendo com que possa resistir ao medo, pânico, tentações e outras formas de controle mental. Indica também, o quanto que seu personagem é equilibrado mentalmente: Se ele possui variações de humor, se costuma desistir facilmente dos seus objetivos perante às dificuldades e etc.

II. Intelecto: mede a bagagem de conhecimento do personagem, bem como sua capacidade de aprender coisas novas, não se deixando ser enganado facilmente. É também a capacidade de observar o mundo à volta criticamente, percebendo detalhes, como encontrar objetos perdidos ou escondidos, detectar armadilhas, mentiras ou conspirações, perceber inimigos e passagens secretas.

III. Habilidade: corresponde às características físicas do personagem, tais como força, destreza, equilíbrio, agilidade e vigor. Está relacionada a tolerar ferimentos, venenos, doenças e outros agentes nocivos à saúde. Este atributo pode ser utilizado para jogadas que envolvam escalar, saltar e nadar, esquivas, equilíbrio, uso de cordas ou outros objetos que envolvam precisão.

IV. Reputação: é sua capacidade de influenciar cidades, companhias e governos à vontade, mesmo quando não os afeta diretamente. Sua capacidade de se parecer confiável, agradável, interessante e socialmente atraente (independentemente da sua aparência física), é a sua competência de levar os outros a fazerem o que você deseja, mesmo que eles não percebam. Enfatizando que sua reputação se aplica somente em situações públicas e gerais, e não no quão bom você seria para enganar ou convencer alguém diretamente.

ARQUÉTIPOS

Os arquétipos definem as características emocionais e sociais dos personagens, simbolizando as motivações humanas básicas. Cada um deles possui dois talentos, habilidades poderosas que só podem ser utilizadas uma única vez. O jogador não precisa fazer rolagens: o uso do talento já garante o sucesso da ação.

I. O Governante

O Governante é um líder nato e sua maior estratégia é exercer o poder. Deseja sempre estar no controle e ter o poder sobre as situações, visando criar uma comunidade bem sucedida e próspera. Pode ser extremamente autoritário e, às vezes, incapaz de delegar tarefas. Mas não se engane, isso tudo porque seu maior medo é o caos e, conseqüentemente, sua destituição. Seu atributo básico é a Reputação.

Responsabilidade: o governante toma a responsabilidade de algum ato que tenha sido cometido por algum personagem.

Liderança: a sua decisão é indiscutível e deverá ser aceita por todos os outros personagens.

II. O Herói

O Herói é um especialista que deseja provar seu valor através de atos corajosos, buscando ser sempre o mais forte e competente possível. Por este motivo, pode ser arrogante e ter uma sede incontrolável por competições, desafios ou batalhas. Submerso no interior, o herói teme ser fraco, vulnerável, incompetente ou covarde. Seu atributo básico é a Habilidade.

Competência: obtém um sucesso automático em um teste de habilidade.

Coragem: pode converter uma falha no teste de Moral de um aliado em um sucesso.

III. O Rebelde

O Rebelde é a personificação da revolução, da mudança ou até mesmo da vingança. Para ele é necessário derrubar o que não está funcionando, sendo suas principais estratégias o confronto e a destruição. Teme ser impotente ou ineficaz em suas ações, essa rebeldia pode levá-lo para o lado obscuro da vida, até mesmo para o crime. Seu atributo básico é o Intelecto.

Ousadia: ao declarar sua ousadia, poderá pedir uma segunda rolagem em qualquer teste, mesmo que já tenha falhado.

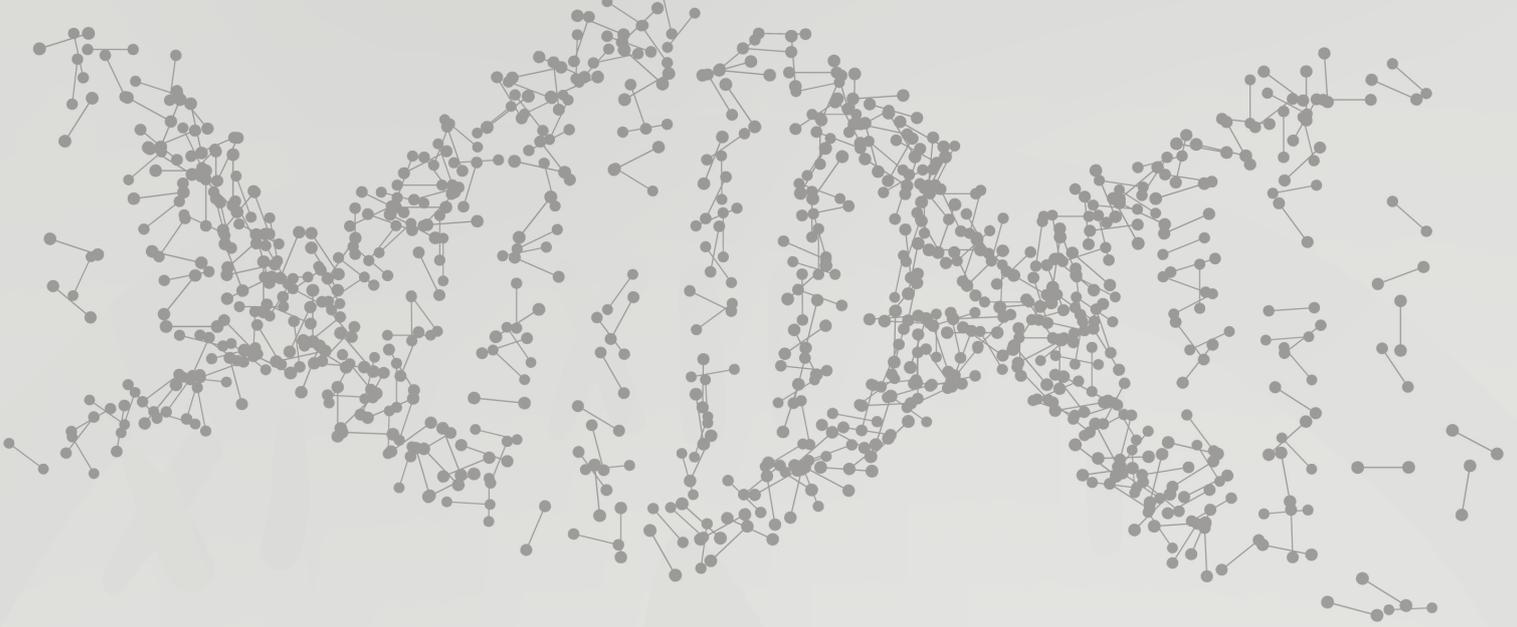
Liberdade Radical: obtém um sucesso automático em um teste de Intelecto.

IV. O Inocente

O Inocente é uma pessoa que deseja ardentemente ser feliz e alcançar o "paraíso". Seu maior medo é fazer algo de errado ou ruim e ser punido por isso, e por este motivo, mantém-se sempre na linha, fazendo as coisas corretamente. Pode tornar-se chato por conta de sua inocência marcante e pelo desejo de sempre fazer o bem. Seu atributo base é a Moral.

Fé: em uma situação de falha, fracasso ou morte, o inocente receberá obrigatoriamente uma "dádiva" do Mestre, algo que traga vantagem a você ou ao grupo. Como diz o ditado... "há males que vem para o bem!"

Otimismo: obtém um sucesso automático em um teste de Moral.



CARTAS DE MUTAÇÃO

O tempo-espaço é cruel e provoca mudanças em seu DNA!

Cada jogador, após escolher o arquétipo e distribuir os atributos, rolará um dado de 6 lados desconsiderando o menor e o maior resultado para que receba aleatoriamente uma carta contendo o seu nicho de mutação. Atenção, ao atingir 0 (zero) pontos em qualquer atributo, o personagem falhará automaticamente em todas as rolagens nesse atributo.

I. O Predador (1d6 = 2)

1. Instinto (Raiva): a raiva toma muitas vezes o controle das suas decisões, você perde 1 ponto em Moral;
2. Iniciação: adquire algumas características menores do animal (25% do corpo);
3. Aspecto: as características começam a tomar 50% do corpo e perde 1 ponto em Reputação;
4. Imersão: as características chegam a ultrapassar 70% do corpo ou mais;
5. Sinapse: apresenta dificuldade de raciocínio e perde 1 ponto em Intelecto;
6. Transformação completa no animal. Fica inútil ao grupo e sai de jogo.

II. A Fofura (1d6 = 3)

1. Instinto (Preservação): fica com medo, sempre tenta se proteger e perde 1 ponto em Intelecto;
2. Iniciação: adquire algumas características menores do animal (25% do corpo);
3. Aspecto: as características começam a tomar 50% do corpo e perde 1 ponto em Reputação;
4. Imersão: as características chegam a ultrapassar 70% do corpo ou mais;
5. Sinapse: o personagem fica menor, mais fraco e perde 1 ponto em Habilidade;
6. Transformação completa no animal. Fica inútil ao grupo e sai de jogo.

CARTAS DE MUTAÇÃO

III. O Inseto (1d6 = 4)

1. Instinto (Fragilidade): seus instintos tendem a lhe fazer pensar ser inferior, começa a se sentir frágil e perde 1 ponto em Habilidade.
2. Iniciação: adquire algumas características menores do animal (25% do corpo);
3. Aspecto: você começa a sofrer degeneração do cérebro. Perde 1 ponto em Intelecto;
4. Imersão: as características chegam a ultrapassar 70% do corpo ou mais;
5. Sinapse: todos parecem ser maiores, você fica amedrontado e perde 1 ponto em Moral;
6. Transformação completa no animal. Fica inútil ao grupo e sai de jogo.

IV. A Árvore (1d6 = 5)

1. Instinto (Cara-de-pau): sua pele adquire aspecto de madeira assim como seu coração. Perde 1 ponto em Reputação;
2. Iniciação: começam a brotar pequenos galhos com folhas em seu corpo (25% do corpo).
3. Aspecto: assim como a madeira, seus pensamentos tornam-se rígidos e inflexíveis. Perde 1 ponto em Moral.
4. Imersão: as características de árvore chegam a ultrapassar 70% do corpo ou mais;
5. Sinapse: começam a crescer raízes em seus pés, tornando sua mobilidade cada vez mais difícil. Perde 1 ponto em Habilidade.
6. Transformação completa em árvore. Fica inútil ao grupo e sai de jogo (*a menos que queiram descansar aproveitando sua sombra*).

O Predador

1. Instinto (Raiva)

2. Iniciação

3. Aspecto

4. Imersão

5. Sinapse

6. Transformação completa

A Fofura

1. Instinto (Preservação)

2. Iniciação

3. Aspecto

4. Imersão

5. Sinapse

6. Transformação completa

O Inseto

1. Instinto (Fragilidade)

2. Iniciação

3. Aspecto

4. Imersão

5. Sinapse

6. Transformação completa

A Árvore

1. Instinto (Cara-de-pau)

2. Iniciação

3. Aspecto

4. Imersão

5. Sinapse

6. Transformação completa

ROLANDO DADOS

O **ECO System** utiliza dados de seis lados para representar a aleatoriedade das ações dos personagens e cada rolagem é atrelada a um atributo que faça mais sentido na ocasião. Para determinar se a rolagem foi um sucesso ou uma falha o resultado deve ser menor ou igual ao valor do atributo correspondente.

Existe também a dinâmica de vantagem e desvantagem para determinar quando uma situação é muito fácil ou muito difícil. Caso algo ocorra com uma certa ajuda e seja bastante plausível de acontecer, a rolagem pode ser feita com vantagem. Isso significa que 2 (dois) dados serão rolados e apenas o valor mais baixo será considerado. Em uma situação muito difícil ou menos plausível, a rolagem será feita com desvantagem. Isso significa que 2 (dois) dados serão rolados e apenas o valor mais alto será considerado.

Sempre que for pedida uma rolagem de dados, você deve decretar antes da rolagem ser feita, se ela vai ser um sucesso ou um fracasso e, caso sua resposta não corresponda à realidade, ganhará 1 (um) ponto de mutação. Quando este valor chegar em 6, você será completamente transformado em uma mutação e está fora do jogo.

As rolagens devem ser feitas somente com a solicitação do mestre quando realmente existir algum tipo de desafio envolvido na ação. Desta maneira, ações simples ou que praticamente não possuem nenhuma dificuldade por terem bastante tempo para completá-la ou por ter sido explicitamente detalhada pelas ações do jogador, não devem ser solucionadas com rolagens de dados.

CONDUZINDO O JOGO

Dicas adicionais ao Mestre de Jogo

Para melhor representar esse senso de emergência e de estar lutando contra o tempo, o mestre pode levar em consideração algumas dicas.

Escala mundial.

Seus jogadores podem ser qualquer tipo de pessoa no mundo: governantes de países, empresários ricos ou qualquer outra coisa que venha na cabeça dos jogadores. Entretanto, há um grande conflito que eles vão ter, é que uma cópia mais jovem deles é quem ocupa o seu lugar neste momento do tempo e isso pode gerar muitos problemas.

Os dados são ruins.

Sempre tente apresentar alguma forma de solucionar problemas que não envolva rolar dados, pois seus jogadores correm muito perigo quando estão rolando dados. O intuito do **ECO System** é estimular a criatividade, desafiar o pensamento crítico e a resolução de problemas para vencer os obstáculos. Por exemplo: se um jogador falar que vai quebrar um cadeado com as ferramentas dele, deixe ele fazer isso, mas avise que vai demorar e o tempo é precioso. Mas, caso ele queira agilizar a ação para não perder muito tempo, então você pode pedir para que ele role um dado. Em caso de falha, significará que ele vai demorar e/ou que não conseguirá. Outro exemplo: em caso de algum tipo de disputa, tente resumi-la fazendo o mínimo de rolagens para a resolução.

Nome: _____

Notas:

Carta



Morais ○
(equilíbrio mental e força de vontade)



Habilidade ○
(força, destreza, agilidade, vigor, etc.)



Intelecto ○
(inteligência e percepção)



Reputação ○
(influência social).

Arquétipos

O Governante

Responsabilidade: o governante toma a responsabilidade de algum ato que tenha sido cometido por algum personagem.

Liderança: a sua decisão é indiscutível e deverá ser aceita por todas as outras personagens.

O Herói

Competência: obtém um sucesso automático em um teste de habilidade.

Coragem: pode converter uma falha no teste de Morais de um aliado em um sucesso.

O Rebelde

Ousadia: ao declarar sua ousadia, poderá pedir uma segunda rodada em qualquer teste, mesmo que já tenha falhado.

Liberdade Radical: obtém um sucesso automático em um teste de Intelecto.

O Inocente

Fé: em uma situação de falha, fracasso ou morte, o inocente receberá obrigatoriamente uma "dádiva" do Mestre, algo que traga vantagem a você ou ao grupo. Como diz o ditado... "Há males que vem para o bem!"

Otimismo: obtém um sucesso automático em um teste de Morais.

História

Defeito: _____