



PENTATLO
SURPRESA



A cada 18 anos uma competição olímpica especial ocorre, o Pentatlo Surpresa. Algumas poucas nações enviam seus maiores representantes do esporte. A missão de cada atleta com seu povo é trazer orgulho para casa. A missão de cada atleta consigo mesmo é dar o melhor de si sem sucumbir a pressão.

Pentatlo Surpresa é um RPG one-shot de esporte para 2-5 jogadores. Um desses jogadores será a Comissão e será responsável por organizar as provas e outros elementos do mundo. Demais jogadores interpretarão os Atletas de nações em um mundo ligeiramente no futuro

O mínimo necessário para jogar é 1 dado de 6 lados, lápis para todos os jogadores, cópias das fichas ao final deste arquivo para cada jogador.

Idealmente, cada jogador deve ter um dado para si.

A COMPETIÇÃO

O Pentatlo Surpresa é uma competição composta de 5 modalidades esportivas que não são divulgadas antes do início da competição. Mesmo após o início, apenas os 4 primeiros esportes são revelados na véspera do início da competição. O último esporte só é revelado no dia da competição e nunca é um esporte comum.

Cada etapa tem um valor máximo de 200 pontos, totalizando 1000 para as 5 provas. Existem pontos associados a classificação numa prova e a quão bem ela foi realizada.

Devido a complexidade da prova, poucos países conseguem enviar um representante que atenda aos requisitos. Dos que são enviados, apenas 4 são selecionados pelas triagens e chegam a competição.

Os pre-requisitos para nações enviarem um representante são:

- Nação precisa ter recebido pelo menos 4 medalhas de ouro em esportes diferentes nas últimas 4 olimpíadas

- Atleta precisa começar a ser treinado aos 6 anos de idade por um medalhista de ouro do ano em que ele vira medalhista até o momento da competição.

- A cada olimpíada, Atleta começará a receber um treinamento adicional de um medalhista de ouro de um esporte diferente. Ou seja, o atleta terá um treinador aos 6 anos, 2 treinadores aos 10, 3 treinadores aos 14 e 4 treinadores aos 18)

O JOGO

Cada etapa competição é composto por 2 fases: Prova e Preparo.

Na fase de Provas, cada Atleta compete na prova do dia, ganhando pontos e gastando esforço. Nesta parte, Treinamento e Treinadores são essenciais para classificação. No final da competição, pontos determinarão ranking dos competidores e o pódio.

Na fase de Preparo, Atleta se atualiza do que está acontecendo em casa e sua nação, além de lidar com a pressão da competição. No final da competição, Atleta reflete sobre a competição e sobre seu futuro.

OS ATLETAS

Para criar um atleta, cada jogador preencherá aspectos em 3 temas: Nação, Treinamento, Treinadores. Cada tema precisa de 4 aspectos. Aspectos são 1-3 palavras que resumem um conceito maior. Cada tema tem regras para quais aspectos são possíveis.

Todos jogadores escolhem todos os aspectos do primeiro tema antes de começarem o seguinte. Cada atleta descreve 1 aspecto sobre o tema e o anota em sua ficha, depois o jogador a esquerda repete o processo e assim sucessivamente.

Aspectos são numerados de 1 a 4. A ordem de escolha dos aspectos diz nível de Influência que aquele aspecto tem no atleta. Primeiro aspecto é o mais influente, quarto aspecto embora influente, é o de menor influência entre os quatro.

No final do arquivo, há uma folha com sugestão para alguns aspectos. Jogadores podem propor outros aspectos e cabe a Comissão aprovar ou não.

Nação: aspectos são sobre o que diferencia seu povo dos demais.

No total, cada nação deve ter 2 aspectos que Atleta tem orgulho e 2 aspectos que Atleta queria que mudassem. Ao terminar o tema, jogador nomeia sua Nação. Nação pode ser ou fazer referência a qualquer nação que existiu, existe ou existirá.

Influência da sua nação pode ajudar ou prejudicar nas noites de Preparo

Ex: Jogador 1 escolhe como primeiro aspecto de sua Nação: como Hospitalidade, Jogador 2 escolhe como primeiro aspecto de sua Nação a Desigualdade. Jogador 1 ainda precise escolher 2 aspectos negativos e 1 positivo, enquanto jogador 2 ainda precisa escolher 1 negativo e 2 positivos

Treinamento: aspectos são os esportes que você foi treinado.

A Influência do seu esporte determina quando você pode rerrolar o dado durante as provas. Se seu dado é maior que Influência do esporte, você pode rerrolar o dado. Ao terminar o tema, jogador descreve e anota cores do uniforme.

Via de regra, o vencedor de uma prova é aquele que rola o menor valor dentre os valores que rolou na prova. Quanto mais vezes dado é rerrolado, mais esforço é gasto.

Ex: Jogador 1 diz que segundo aspecto de seu Treinamento é Esgrima. Como influência é 2, quando rolar 3 ou menos ele pode rerrolar o dado.

Treinadores: aspectos são apelidos ou traços marcantes dos treinadores do atleta.

O treinador de maior influência no atleta não necessariamente é o treinador do primeiro esporte que Atleta treinou. Cada treinador passou com Atleta um momento chave que moldou quem Atleta é hoje. No final, nomeie Atleta.

Nível de influência no Atleta permite, 1 vez por treinador, rerrolar um dado que valor maior que Influência do Atleta. Para isso, Atleta precisa descrever uma cena importante que treinador o ajudou e como isso o ajuda na prova atual.

Diferente da influência do Treinamento, rerrolar usando influência do atleta não gasta esforço

Ex: Jogador 1 diz que primeiro aspecto do Atleta é Bruto, seu treinador de futebol e escreve na sua ficha Bruto (Futebol). Independente da prova, Jogador pode rerrolar qualquer dado 1 vez na competição.

ESFORÇO

Na ficha de cada Atleta, a uma trilha de esforço com 25 espaços. Nesses espaço são anotados todos os valores rolados nas provas. Quando uma prova termina, risca-se uma barra vertical para separar os valores de duas provas diferentes.

Quanto mais vezes um jogador Rerrola, mais esforço, dificuldade e superação o atleta passa. Além de ser uma forma de auxiliar a narrativa da prova, é uma reserva de energia do Atleta

Quando a trilha está completamente preenchida, o jogador não pode mais rerrolar o dado, exceto utilizando influência do Atleta. Nesse caso, valor é anotado abaixo do último valor da trilha.

AS PROVAS

Vencedor de uma prova é aquele que rolar o menor valor no dado, dentre todas as suas rolagens. No caso de empate, atletas empatados continuam competindo até desempatar. Todos os dados rolados são anotados na trilha de Esforço.

No dia de uma prova, cada atleta escolhe qual esporte que treinou tem mais relação com o esporte da prova. Cada esporte treinado pode ser escolhido 1 vez.

No início da prova, Atleta pode rolar o dado 2 vezes, se quiser. Após essa escolha, Atleta só pode rerrolar se utilizar Treinamento ou Treinador. Menor dado atual de um jogador é chamado de Posição.

Pontuação base é 200 para 1ª lugar, 180 para 2ª, 160 para 3ª e 140 para 4ª. Cada modalidade possui formas de alterar essa pontuação.

Existem 3 tipos de modalidades esportivas: Disputa, A versus B, Pontuação

Disputa: todos Atletas competem ao mesmo tempo

Ex: Corrida, Ciclismo, Patinação de velocidade, Canoagem, Iatismo, Natação...

Atletas rolam dados iniciais ao mesmo tempo. Após dados iniciais, Atleta com melhor posição tem opção de melhorar posição rerrolando dados se Treinamento/Treinador permitir. Após ele decidir que não quer mais rolar ou não pode mais rolar, próximo na classificação tem a mesma chance e assim sucessivamente. Quando todos tiverem tido sua chance, se alguém estiver empatado, estes rolam simultaneamente, até definir vencedor.

Se Posição for maior que colocação, -5 pontos para cada número de diferença

Se Posição for menor que colocação, +5 pontos de bônus

EX: Após primeira rodada de rolagens, Jogador 1 e 2 tem Posição 1, Jogador 3 tem Posição 5 e Jogador 4 tem Posição 2. Jogador 1 e 2, rolam simultaneamente até que param com resultado 2 (J1) e 3 (J2). Ordem de chegada é J1, J2, J4, J3. Como J1 e J2 disputaram um empate, provavelmente eles gastaram mais esforço.

J1=200 pontos, J2=185, J4=160, J3=135

A versus B: 2 atletas ou 2 times competem entre si antes de competirem com outros

Ex: Basquete, Boxe, Esgrima, Futebol, Polo Aquático, Tênis de Mesa...

Na primeira fase, 1º colocado disputa com 4º colocado, depois 2º contra 3º. Na Segunda fase, competem perdedores da primeira fase depois vencedores da primeira fase.

Na disputa, jogadores jogam dados simultaneamente, até cada um parar. Se empatar, ganha o que teve mais esforço.

Pontuação - 5 pontos para cada vitória no desempate.

EX: Jogador 1 e 3 disputam na primeira fase. Jogador 1 tem Posição 2 e 1 esforço quando para. Jogador 3, após 4 esforço chega em posição 2 e decide parar, ganhando no desempate.

Pontuação: um atleta de cada vez, tenta fazer maior pontuação possível

Ex: Arquearia, Arremesso, Salto, Ginástica, Golfe, Hipismo, Surfe...

Atletas competem começando pelo de maior pontuação até o de menor. Na vez de cada Atleta, Atleta começa definindo quanto de esforço vai usar. Essa quantidade é o máximo de esforço que aquele atleta pode gastar na prova.

Se Atleta conseguir gastar esforço definido, Posição é reduzida em 1. No empate, maior esforço vence.

EX: Jogador 1 defini esforço 3 mas rola 2 e 6, ficando com Posição 2. Jogador 2 defini esforço 3 e rola 2,4,5, ficando com Posição 1.

□ PREPARO

Após todo dia de prova, Atleta se recolhe para se atualizar de casa e se preparar para prova seguinte.

Cada jogador rola um dado e compara com Influência da sua Nação. Se saiu número de um aspecto, Atleta descreve como aquele aspecto o afeta.

Se for um aspecto negativo, marque 1 X na trilha de esforço.. Se for um aspecto positivo, 1º dado da prova não gasta esforço.

Se dado for 5, Atleta descreve como manifesta nervosismo e ansiedade com a prova do dia seguinte e rola dado novamente. Se tirar valor menor que seu ranking, marque 1 X na trilha de esforço

A SURPRESA

A prova do último dia é umamistura de 2 esportes que nenhum atleta treinou (sorteados ou escolhidos).

Na prática, prova surpresa é como se fosse 2 provas sendo realizadas ao mesmo tempo, em que cada prova confere metade da pontuação. A Comissão precisa ser criativa nesta criação

EX: Futebol + Salto em altura. Futebol em que para fazer gol é preciso pular com a bola acima de uma barra. quanto mais alta a barra mais vale o gol.

Se Comissão achar que o 4º lugar tem uma chance de vencer muito baixa e gostaria de ativar a competição na última prova, ela pode troca 1 dos esportes por 1 esporte que o menor pontuador treinou e seja o que tem mais influência nesses esporte.

A PREMIAÇÃO

Após a última prova e soma do total de pontos, a fase de preparo é substituída pela Premiação

Cada atleta, começando pelo 4º lugar, descreve sua ida a área do pódio enquanto lembra seu melhor e pior momento da competição.

Após todos receberem as medalhas, todas as nações presentes nas arquibancadas aplaudem

Saindo da área do pódio, começando pelo 4º lugar, cada atleta descreve seus pensamentos para o futuro.

A NARRATIVA

A Comissão fica responsável por descrever os locais das provas, explicar suas regras, contabilizar os pontos e fazer perguntas. Os atletas ficam responsáveis por competir e responder as perguntas da comissão.

Essas perguntas e respostas que formam a narrativa do jogo. Comissão, seguem orientações de como fazer as perguntas para o jogo

Criação de Atletas: Pergunte a cada jogador detalhes sobre os aspectos para dar vida ao atleta

Ex: Como hospitalidade se manifesta em sua nação? Onde vc praticava Futebol? Por que o apelido do treinador de Esgrima é Rochedo?

Provas: após definido o ranking de uma prova, pergunte para cada colocado as seguintes perguntas

- 4º lugar: como a prova começou e quando pareceu que você não ia conseguir?
- 3º lugar: como a prova continuou e quando percebeu ia ser mais difícil do que pensava?
- 2º lugar: como a prova estava chegando ao fim e quando achou que tinha uma chance?
- 1º lugar: como a prova terminou e quando percebeu que era sua vitória?

Para ajudar a detalhar as narrativas, saliente que empates indicaram momentos de indecisão, uso de Treinadores indicam momentos de invocar forças de onde não tem.

