

# Assassinato no Expresso Vendetta

Um RPG solo de Tarcisio Lucas

*Inspirado, sem qualquer pudor, na grande  
Agatha Christie e seu Expresso do Oriente*

*O expresso Vendetta cruza, mais uma vez, regiões belíssimas da Europa Oriental, em pleno clima invernal da estação. Dentro de seus vagões, aristocratas, nobres e pessoas ilustres, bem como imigrantes, foragidos e desterrados, contemplam a neve que cai pesadamente lá fora. Privilegiados e Desprezados, dividindo os mesmos trilhos.*

*Mas...*

*Um grito no meio da noite.*

*Um corpo foi encontrado. Dr. Deluque, o homem mais rico dentre todos os passageiros, se foi. Nas mãos da vítima, 4 pedaços de tecido rasgados, cada um em uma cor diferente. Essas são as únicas pistas.*

*É preciso descobrir a Identidade do assassino antes que ele fuja, ou ataque novamente.*

*Você é um Investigador, que por uma série de coincidências se encontrava dentro do Expresso.*

*As tensões aumentam. Privilegiados desconfiam dos desprezados, os mais pobres desconfiam dos mais ricos...*

*Você será capaz de encontrar o assassino antes que a situação se torne insustentável?*

## O Jogo

O “**Assassinato no Expresso Vendetta**” é um sistema de RPG solo, que tenta simular as narrativas estilo “Aventuras-solo”, aqueles livros-jogos onde o leitor/jogador vai decidindo ao final de cada parágrafo...mas de uma forma livre e com infinitas possibilidades.

Você irá construir cenas e opções até encontrar a Identidade do assassino.

Você irá construir um personagem (veja na seção “Criação do Personagem”), e então irá criar **Cenas** (veja a seção “Criando Cenas”). Ao final de cada cena, você irá fazer uma lista de **4 OPÇÕES** possíveis que seu personagem teria. Você pode chama-las de opções A,B,C,D. Não tenha pressa nesse processo, tome o tempo que precisar. Essas CENAS descreverão o ambiente, os locais, npcs...

Feito isso, após analisar cada uma das opções, o jogador irá escolher uma das opções, e rolará 2d6. Então consultará o resultado na **TABELA DE RESOLUÇÃO DE AÇÕES**, o coração e alma de nosso jogo. O resultado determinará a continuação da cena. Toda a vez que você rolar um “12”, você tem o direito de retirar um papel da sua **LISTA DE SUSPEITOS** (ver abaixo). Essa pessoa retirada não constará em sua lista, sendo considerada inocente. O último nome restante na sua LISTA DE SUSPEITOS será o culpado.

A sua **posição social** (quer dizer, do seu personagem) será determinante nessa rolagem. Os Privilegiados – ricos, aristocratas - rolarão em uma **TABELA DE RESOLUÇÃO**, cheia de privilégios e facilidades, ao passo que os Pobres – Os desprezados - rolarão em outra, e terão uma série de dificuldades. Na primeira partida, escolha livremente sua Posição social. Nas aventuras seguintes, você deve **NECESSARIAMENTE** alternar, nunca

jogando duas vezes seguida com o mesmo tipo de Posição Social.

## TABELA DE RESOLUÇÃO DE AÇÕES (2d6)

### Privilegiados

**2-3:** Algo dá terrivelmente errado. Fim da linha. Descreva de que forma a investigação/ação do personagem o conduz à uma morte terrível, independente de quantos Pontos de Vida ele tenha;

**4:** Complicação. A investigação/ Ação do personagem o conduz para algum tipo de situação complicada. Descreva de que forma a cena se complica, introduzindo um novo elemento (NPCs, objeto, situação...) que dificulta a vida do Personagem. Perca 3 Pontos de Vida ou o seu **ítem**. Caso o **ítem** já tenha sido perdido anteriormente, necessariamente perca os pontos de vida;

**5-7:** A ação do personagem foi razoável. Resolva a cena e continue a história;

**8-9:** A ação do personagem traz alguma vantagem ao personagem, revelando novas pistas. Descreva qual vantagem é essa, e siga para a próxima cena. Ganhe 1 Ponto de Recompensa;

**10-11:** A ação do personagem resolve a situação da melhor forma possível para ele. Ganhe 1 Ponto de Recompensa e recupere qualquer ponto de Vida perdido;

**12:** A ação do personagem é estupenda. Retire um papel da sua LISTA DE SUSPEITOS. Repita isso até que nenhum papel sobre na LISTA. Todos os nomes retirados são inocentados, com exceção do último nome a ser retirado; esse é o Assassino. Você o pegou, fim de caso. Descreva de que forma você brilhantemente o prende e recebe as honras de todos os homens e mulheres do trem.

## TABELA DE RESOLUÇÃO DE AÇÕES (2d6)

### Desprezados

**2-4:** Algo dá terrivelmente errado. Fim da linha. Descreva de que forma a investigação/ação do personagem o conduz à uma morte terrível, independente de quantos Pontos de Vida ele tenha.

**5-8:** Complicação. A investigação/Ação do personagem conduz para algum tipo de situação complicada. Descreva de que forma a cena se complica, introduzindo um novo elemento (NPCs, objeto, situação...) que dificulta a vida do Personagem. Perca 3 Pontos de Vida ou um ítem (ver detalhes em "Criação de Personagem").

**9:** A ação do personagem foi razoável. Resolva a cena e continue a história;

**10-11:** A ação do personagem traz alguma vantagem ao personagem, revelando novas pistas. Descreva qual vantagem é essa, e siga para a próxima cena. Ganhe 1 Ponto de Recompensa (ver abaixo);

**12:** A ação do personagem é estupenda. Retire um papel da sua LISTA DE SUSPEITOS. Repita isso até que nenhum papel sobre na LISTA. Todos os nomes retirados são inocentados, com exceção do último nome a ser retirado; esse é o Assassino. Você o pegou, fim de caso. Descreva de que forma você brilhantemente o prende e recebe as honras de todos os homens e mulheres do trem.

Apesar de parecerem iguais, uma análise atenta mostra que a Tabela para os Privilegiados tem bem mais possibilidades de ser favorável ao personagem do que a Tabela dos Desprezados. É injusto, desequilibrado e

desbalanceado, mas é assim que funciona na vida real, logo, aqui não seria diferente.

Agora que você escolheu a Posição social do seu personagem, dê-lhe um nome, e crie um breve histórico dele/a. Você começa com **10 Pontos de Vida**. Seus Pontos de Vida nunca podem ser maiores do que 10. Ao chegar a zero, seu personagem morre.

Escolha para seu personagem **um ítem** que lhe seja precioso, ou útil. Pode ser uma arma, um anel, um livro...não importa. Em algumas resoluções de ações, esse ítem será decisivo entre a vida e a morte do seu personagem.

Você começa também com **1 Ponto de Recompensa**. Você pode gastar 1 ponto de Recompensa para rolar novamente 1 ou 2 dados (você pode manter o resultado de um dos dados, ou rolar os dois novamente), caso não tenha gostado do resultado. Esse ponto é perdido, e o resultado dessa última rolagem deve ser aceito, mesmo se for PIOR que a rolagem inicial.

Todo jogador tem também **1 Pontos de Destino**. Você pode a qualquer momento utilizar como modificador na rolagem da TABELA DE RESOLUÇÃO DE AÇÕES. Você pode fazer isso DEPOIS de rolar os dados. Pode somar ou subtrair esse ponto do valor inicial, o que você achar melhor. Esse Ponto de Destino é perdido para sempre. Use com sabedoria.

### **Criando Cenas**

Na prática, o jogo lembra um pouco a dinâmica dos livros jogos. Haverá cenas que serão descritas, ao final dos quais terão escolhas que devem ser feitas. Algumas escolhas serão boas, outras ruins. Mas aqui, ao contrário dos livros-jogos, as opções não

estão já pré-determinadas. O próprio jogador criará essas opções, e as possibilidades serão praticamente infinitas.

O jogo é realizado em Cenas. Uma cena é montada, e então resolvida, e assim passamos para a próxima cena.

O Primeiro passo é montar uma **CENA INICIAL**. A *cena inicial* é aquela que descreve o começo da aventura, o cenário inicial onde se desenrolará nossa narrativa. Ela deve deixar claro como a ação começa.

Feito isso, analisa-se a cena, e cria-se **4 OPÇÕES**.

Opções são as possíveis ações que o personagem pode desempenhar. Exatamente como em um livro –jogo (mas sem mandar para uma referência ou página específica).

Você pode realizar todo esse processo apenas em sua mente, ou pode escrever a cena e as Opções. Como é um jogo solo, faça da forma que sentir-se mais confortável!

Elencada as opções, role 2d6 e consulte a TABELA DE RESOLUÇÃO DE AÇÕES correspondente ao seu personagem, que lhe dirá as CONSEQUÊNCIAS da ação escolhida. **IMPORTANTE: Você NÃO PODE VOLTAR ATRÁS E ESCOLHER OUTRA AÇÃO.**

Aí, a partir do resultado da tabela, resolva a Cena seguindo as indicações. A partir dessa resolução, monte um NOVA CENA, e repita o processo.

Repita esse processo até que seu personagem morra, ou até que você retire todos os nomes da sua LISTA DE SUSPEITOS. O último nome retirado é o Assassino. Você venceu, encontrou a Identidade do criminoso e solucionou o caso.

## A LISTA DE SUSPEITOS

**O objetivo do jogo é revelar a Identidade do assassino.**

Antes do jogo começar, você deve criar sua Lista de Suspeitos. Recorte 4 papezinhos, e em cada um deles escreve um Nome (masculino ou feminino), e embaixo se esse Personagem é um Privilegiado ou faz parte dos Desprezados. Ao lado da Posição Social, escreva uma cor. A cada Suspeito, atribua uma cor. As cores são Verde, Azul, Vermelho e Branco.

Depois dobre cuidadosamente cada um deles e coloque-os dentro de um recipiente. Toda vez que você tirar “12” na tabela, saque um dos papezinhos, inocentando aquela pessoa. Descreva de que forma você chegou à conclusão de que essa pessoa é inocente (álibi, testemunhas...)

Quando você retirar o último papel da sua lista, esse nome revela a Identidade do Assassino. Parabéns, você venceu.

### As Condições da Investigação

Você está investigando em segredo. Ninguém sabe da sua profissão. Você encontrará grande auxílio ao interagir em sua narrativa com pessoas que sejam da mesma “classe” que você. Se você é um Privilegiado, receba um bônus de +1 na rolagem de dado se a cena envolve interação com outros privilegiados. E receba uma penalização de -1 na rolagem se a cena envolver interação com a escória.

E o contrário também acontecerá, caso seu personagem seja um Desprezado.

## Atualizações de hora, lugar e cores

O local real onde você joga também influenciará grandemente na sua investigação, e conseqüentemente, nas suas rolagens de dado.

Caso você esteja jogando (fisicamente, no mundo real) em um lugar onde só esteja você, receba um Bônus de +1 em todas as rolagens. Ninguém está lhe notando e você está conseguindo coletar pistas. Da mesma forma, sua narrativa deve representar isso: você está sozinho, coletando informações.

Caso você jogue em um local com mais pessoas ao redor, receberá uma penalização de -1 às rolagens. Você está sendo observado, e isso dificulta um pouco as coisas. Transfira isso para dentro das cenas e narrativas. Essa penalização **NÃO SE APLICA QUANDO A ROLAGEM DOS DADOS DER “12”!**

Caso você jogue durante a noite, receba uma penalização de -1 às rolagens, representando o cuidado que você deve tomar para não despertar atenções. Mas receba 1 Ponto de Recompensa por estar investigando à noite.

Caso você jogue durante o dia, receba um bônus de +1 às rolagens. À luz do sol é mais fácil encontrar pistas e conversar com as pessoas, facilitando o trabalho. Em contrapartida, durante o dia você não pode usar seus Pontos de Recompensa. Você seria notado, o que poderia colocar em risco sua investigação.

Caso você esteja jogando apenas imaginado as cenas e opções, receba uma penalização de -1 às suas rolagens. São muitos detalhes durante a investigação, é difícil guardar todos de cabeça. Essa penalização **NÃO SE APLICA QUANDO A ROLAGEM DOS DADOS DER “12”!**

Caso você esteja jogando escrevendo as cenas e opções, ou ao menos tomando algumas notas ao longo da narrativa, receba +1 de bônus as rolagens.

Caso você jogue tendo a seu lado uma Lupa de verdade, ganhe um bônus de +1 às suas rolagens.

Caso você jogue utilizando apenas roupas pretas, ganhe um bônus de +1 às suas rolagens toda a vez que jogar a noite.

Caso você esteja utilizando apenas roupas brancas no momento do jogo, ganhe +1 às suas rolagens toda a vez que jogar durante o dia.

Toda a vez que jogar vestindo roupas sociais, ganhe +1 ponto em todas as rolagens, CASO seu personagem seja um Privilegiado.

Se estiver vestindo alguma roupa que tenha algum furo ou esteja desbotada, ganhe +1 ponto em todas as suas rolagens, CASO seu personagem seja um Desprezado.

Caso

## O Pote das Cores

Separadamente, corte 4 papeizinhos. Em cada 1 deles, escreva 1 das cores: Verde, Azul, vermelho e branco. Dobre os papeis, e coloque-os em outro recipiente, diferente da lista de Suspeitos. Esse será o seu Pote de Cores, um recurso que você pode utilizar das seguintes maneiras:

- A qualquer momento do jogo, você pode tentar adivinhar que cor será sorteada. Escolha uma cor antecipadamente, retire um papelzinho, e se a cor escrita no papel for a cor que você previamente escolheu, ganhe um novo **item**. Mesmo que você ainda tenha 1 ou mais itens, essa regra vale; os itens são cumulativos. No entanto, se você errar,

receba uma penalização de -2 na próxima rolagem. Independentemente do resultado, dobre novamente o papel e coloque-o de volta no Pote (dê uma chacoalhada, para garantir);

- Sempre que você retirar um nome da LISTA de SUSPEITOS, retire OBRIGATORIAMENTE também um papel do Pote das Cores. Se a cor sorteada for a mesma cor escrita no papel do Personagem, você ganha 1 Ponto de Recompensa, ou todos os pontos de Vida perdidos restaurados, o que você achar melhor; Se forem cores diferentes, nada acontece. Coloque de volta a cor dentro do Pote das Cores

## Exemplo de Cena

Primeiro crio meu personagem:

**Sr. Boris Krycek, investigador russo, a serviço da NGK. Privilegiado.**

Agora devo montar minha Lista de SUSPEITOS:

*Jamina Darris, Privilegiada, verde*

*Harold Temphis, Desprezado, azul*

*Antoine Berceuse, Desprezado, vermelho*

*Gerald Stein, Privilegiado. branco*

Dobro os papeis e coloco dentro de um copo, ao meu alcance.

Agora preciso criar a cena inicial:

***“è meio da noite quando fui acordado pelas vozes no corredor do Expresso. Vozes nervosas. “Ele foi encontrado agora mesmo”, “ sangue por toda a parte” e “ninguém viu nada”. Minha mente trabalha rápido, e antes***

***que alguém me diga, sei que houve um assassinato dentro do trem. O que farei?"***

A partir dessa cena, devo elencar 4 OPÇÕES, dentre as quais escolherei apenas uma. Após algum *brainstorm*, tenho:

- A) Pergunto a algum membro que trabalha no trem onde o corpo foi encontrado***
- B) Saio imediatamente a procura do corpo***
- C) Fico analisando os presentes, tentando descobrir algo suspeito***
- D) Fico ainda "escondido", apenas escutando a conversa***

Analiso as 4 opções, e escolho por fim a opção "C". Agora rolo na tabela Ações dos Privilegiados para ver o resultado.

Obtenho o número "7", que diz: "A ação do personagem foi razoável. Resolva a cena e continue a história". Agora, a partir disso, devo descrever de que forma isso se dá na minha narrativa.

***"Analiso aquelas pessoas friamente. Todas estão agindo de forma estranha. Mas pode ser pelo fato de terem presenciado um assassinato. Ou talvez todas sejam suspeitas. De qualquer forma, preciso fazer algo enquanto as coisas estão em evidência"***

Pronto. A partir dessa resolução devo continuar a narrativa, criando a próxima Cena, dentro da qual elencarei 4 Novas opções. Continua assim até que toda a minha LISTA de SUSPEITOS se esgote, resolvendo o mistério, ou até que meu personagem morra.