

MUNDOS CAÓTICOS

Por: Guilherme Bufete Liberato

INTRODUÇÃO

Mundos Caóticos é um jogo de interpretação de papéis semigenérico com narrativa compartilhada e uso de elementos externos, gerado de forma simples, rápida, e acima de tudo, **CAÓTICO**. Os jogadores interpretam habitantes em um mundo o mais imprevisível possível, sejam eles importantes para a trama central da aventura, ou apenas alguém que foi pego no meio de toda confusão, todos deverão lidar com ela de alguma forma... ou não.

Feito para ser jogado de forma rápida, seja naquele intervalo de almoço do trabalho, ou na mesa de bar com alguns amigos, o mundo é gerado de forma aleatória, rápida, e os personagens de forma simples, com perguntas centrais que guiarão o rumo da história e todo o enredo daquele mundo.

SOBRE O JOGO

Para jogar Mundos Caóticos, o grupo precisará de **pedaços de papel** (que servirão como fichas e anotações do mestre), **dados de 6 e de 20 lados**, estar usando (ou não) roupas. Além, é claro, de muito **CAOS** na cabeça.

Um dos jogadores será o **Mestre**, e esse será responsável por fazer as perguntas principais da trama, dar vida ao mundo gerado, ajudar na criação de tensão e descrever a ação de coadjuvantes, sendo o principal “guia” da história.

Os demais jogadores interpretarão um único personagem nesse mundo caótico, e serão os **protagonistas da história**. Podendo ser qualquer tipo de personagem que os jogadores puderem imaginar, seguindo um simples conjunto de regras, e as limitações (ou falta delas) imposta pelo mestre.

CONSTRUÇÃO DO MUNDO

A construção do Mundo onde o jogo se passa pode ser feito de **quatro formas** bem distintas: rolagens de dados, escolha simultânea, escolha relevante, e usando referenciais.

Para todas as formas, é utilizado a **Tabela de Criação de Mundo**, que nos mostra as diversas possibilidades para a formação da ambientação e cenário do jogo.

- **Rolagem de Dados:** Cada um dos Jogadores (Mestre incluso) deverá rolar um d20, e consultar a tabela para ver o resultado de sua rolagem. O mestre então usa o mais fundo que sua imaginação permitir para dar vida ao mundo, usando todos os Temas das rolagens feitas.

Ex: Um jogo com 3 Jogadores e um Mestre optam por rolar o dado para criação do mundo. As rolagens determinam os Temas: Jurássico, Faroeste, Cyberpunk, Cósmico. O Mestre cria então diz aos Jogadores a ambientação da história: Uma Las Vegas consumida pelo deserto. Nos confins do subterrâneo um Saloon com garçons robóticos que servem bebidas para Goblins, Humanos e até mesmo criaturas indescritíveis do fundo do cosmo celestial. Na superfície, pistoleiros montados em dinossauros utilizam sua Pistola-Laser em duelos mortais por créditos virtuais e peças robóticas.

- **Escolha Simultânea:** Cada jogador escolhe um tema de forma conjunta, a fim de criarem o mundo desejado (menos caótico, mas ainda assim um pouco conturbado). O mestre pode ser o responsável pelo tema inicial, ou até mesmo pelo final.

Ex: Os jogadores decidem juntos criar um mundo. O primeiro diz que quer uma temática Pirata. O segundo jogador gosta da ideia, e diz o tema Sci-Fi, com a ideia de serem piratas espaciais. O terceiro adiciona o tema Pulp, dessa forma, eles terão uma aventura mais voltada para investigação e espionagem. O mestre gosta das ideias, e decide que o tema Vitoriano seria interessante, transformando os jogadores em Espiões infiltrados em um grupo de Piratas Espaciais que estão em um planeta na era Vitoriana para realizar saques e subjugar a população com sua tecnologia avançada.

- **Escolha Relevante:** O grupo escolhe temas de forma livre, porém cada tema criado possui mais relevância que o anterior. O jogador a escolher o primeiro tema, o terá representado de uma forma simples (criaturas, armas, paisagem), enquanto o último a escolher, será o responsável pela maior parte da ambientação.

Ex: O primeiro tema escolhido é o Oriental, o segundo Gótico, o terceiro Distopia, o quarto Steampunk. O Mestre decide criar a ambientação em torno de um Japão governado por uma ditadura de vampiros em um universo movido a vapor e metal.

- **Referenciais:** Os jogadores citam o último filme, livro, série, ou qualquer outro tipo de mídia que consumiram, então o mestre fica responsável por usar temas e ambientações presentes no mesmo para dar vida ao mundo do jogo.

Ex: Um dos jogadores diz que assistiu Planeta dos Macacos recentemente, outro diz que leu Senhor dos Anéis, um terceiro que assistiu filmes de exorcismo. O mundo então é criado: Um ambiente pós-apocalíptico governado por demônios, em uma terra onde Guerreiros e Magos lutam pela sobrevivência.

Um fator que influencia diretamente na criação do Mundo é o **clima enquanto jogam**. Um Mundo criado as onze da manhã de um dia ensolarado, terá esse horário e clima sendo representados no jogo: Podendo ser as onze da manhã ou da noite; caso seja da manhã, a história começa em um ambiente com um sol rachando em cima das cabeças dos jogadores; caso optem por usar o horário mas mudar o turno para noite, a condição “ensolarado” poderia ser representado por um Mundo com um clima muito quente, um ambiente vulcânico, ou até mesmo um lugar onde os dias são tão quentes que só a noite é possível sair a superfície para explorar. Além disso, **mudanças repentinas no clima também ocorrem no jogo**: começou a chover no nosso mundo? Uma tempestade pode começar na aventura sendo narrada. Começou a esfriar de repente? Ventos fortes, ou até mesmo uma nevasca (por que não?) pode tomar conta do cenário.

Lembrando que a criação do **Mundo**, apesar de ser em sua maioria composta pela imaginação do **Mestre**, cabe aos **Jogadores** responder perguntas para auxiliar nessa criação. Essas perguntas, diferentes das rolagens ou escolhas de temas, podem ser respondidas de forma livre, e servem para **traçar os passos iniciais da história**. Elas podem ser coisas simples, desde “como é a cidade em que o jogo se passa? ”; até perguntas mais densas como “você possuem alguma memória de quem são? ”.

Essas perguntas ficam livres ao **Mestre** para fazê-las, e deverão ser feitas não só na criação do **Mundo**, mas também no meio da aventura, seja para descrever um novo cenário, ou até mesmo a motivação de um vilão apresentado na trama.

Sugestões de narrativa também devem ser incentivadas, de forma que os jogadores ajudem a narrar a cena e os conflitos propostos. Um bom exemplo seria:

Mestre: “Vocês adentram em um grande salão, bem iluminado, com tapetes vermelhos, um candelabro de prata e pedras preciosas no topo”

Jogador 1: “O que acham de ter uma música calma tocando ao fundo, talvez um Blues, ou apenas algumas notas de piano?”

Jogador 2: “E com alguns guardas no pontapé da escada, impedindo que pessoas sem autorização passem para outro andar”

Jogador 3: “guardas Orcs, vestidos com ternos pretos, óculos escuros e portando rifles de plasma”

Mestre: “muito bem, vocês adentram em um grande salão, bem iluminado, luxuoso, com música de piano ao fundo sendo tocada por uma mulher humana. No pontapé da escada, dois guardas Orcs bem armados, o que parecem ser segurança do local”

Quanto mais imersão os Jogadores tiverem, melhor a experiência. Apesar de tudo ser **CAÓTICO**, a narrativa compartilhada serve como meio de imergir os jogadores nessa confusão, e fazê-los se acostumar com a mesma.

TABELA DE CRIAÇÃO DE MUNDOS	
ROLAGEM DO DADO	TEMA/AMBIENTAÇÃO
1	Sci-Fi
2	Medieval
3	Faroeste
4	Jurássico
5	Pós-Apocalíptico
6	Demoníaco
7	Viking
8	Fantasia
9	Oriental
10	Vitoriano
12	Mafioso
13	Gótico
14	Pirata
15	Super Herói
16	Steampunk
17	Distopia
18	Pulp
19	Cósmico
20	Escolha Livre

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Os **Personagens Jogáveis** (PJ) podem ser qualquer raça, cor, forma e com quaisquer características físicas que o jogador desejar (contanto que o mestre aprove as maluquices inventadas pelo jogador). A principal diferença aqui é a afiliação de cada PJ em relação ao outro, e como os mesmos interagem entre si: os Jogadores olham as cores de sua roupa e **comparam com as cores dos demais Jogadores**. Quanto mais próximo do espectro as cores estiverem, **melhor a relação entre os PJ**, e quanto mais longe, **menos afeição existe entre eles**, podendo chegar ao ponto de hostilidade.



(Usando o exemplo do mundo com temas Jurássico, Cyberpunk, Faroeste e Cósmico, o Jogador 1 resolve que quer criar um Goblin Pistoleiro conhecido no mundo do crime. Como sua camiseta é da cor Amarela, a do Jogador 2 é Vermelha e da Jogadora 3 é um vestido cinza, ele percebe que terá uma relação mais amigável com o Jogador 2, e talvez até mesmo um pouco hostil em relação a Jogadora 3.)

Cada personagem possui **três atributos básicos**, que representam suas capacidades e determinam suas rolagens em situações de tensão. Estes são:

- **Físico:** Determina as capacidades físicas do mesmo, determinando se o PJ consegue derrubar aquela porta trancada, nocautear um oponente com um golpe na cabeça, ou até mesmo correr de um bando de Mafiosos Alienígenas.
- **Intelecto:** Toda e qualquer capacidade de análise, pensamento e observação são determinadas pelo Intelecto. Perceber uma emboscada, descobrir a senha de um cofre, ou dar aquele tiro preciso a duas quadras de distância são alguns exemplos do uso do Intelecto.
- **Social:** Capacidade de seu personagem em interagir com aqueles a sua volta, seja por meio de um blefe em um jogo de pôquer, uma tentativa de seduzir aquela garçonne robótica, ou até mesmo de extrair informações de alguém acorrentado.

Os jogadores possuem **doze pontos** para distribuírem entre os **três atributos do PJ**, sendo que os PJ possuem **um mínimo de um ponto por atributo**, e não possuem máximo.

(Continuando o exemplo do Goblin, como o Jogador quer um pistoleiro, ele decide que seria bom ter vários pontos em Intelecto para sua mira ser precisa, e um bom carisma, pois se manter no mundo do crime exige ser afiado com as palavras. Ele decide que deixar seu PJ com o mínimo de Físico poderia ser um problema caso precisasse correr. Dessa forma, ele distribui os pontos para seu PJ: 2 em Físico, 6 em Intelecto e 4 em Social.)

Todo **PJ** é muito mais do que apenas seus atributos, e isso é representado por seus **Traços**. Cada Jogador descreve algumas características marcantes de seu personagem, essas características **podem ser enfatizadas durante uma rolagem** para garantir um bônus ou punição para o número de dados.

Cada **Jogador** deverá apresentar **três Traços sobre seu personagem**, e o **Mestre** ou o próprio **Jogador** podem dar uma ênfase em algum desses traços para a narrativa da história. Lembrando que **Traços negativos podem ser muito interessantes** para a construção do personagem, e que Traços que parecem beneficiar o PJ podem ser usados (de forma criativa) contra os mesmos.

(O Goblin Pistoleiro já possui seus atributos, mas não uma personalidade definida. Como um conhecido no mundo do crime por ter um passado aplicando golpes, o primeiro Traço que o Jogador adiciona ao seu PJ é “Malandro”, seguido de “Rápido no Gatilho” representando a velocidade em que o Goblin saca sua arma em momentos de tensão. Como um bom e clássico bandido, o Jogador decide que o Goblin possui uma fraqueza por dinheiro, e fará tudo, TUDO MESMO, para conseguir pôr a mão em míseros trocados, então ele adiciona o último Traço: “Faz tudo por dinheiro”).

Além dos Atributos e dos Traços, **o Mestre pode perguntar sobre a vida do PJ**: seu passado, se possui família, seu emprego, o que ele faz no lugar do início da história, qual sua meta de vida, etc. Essas perguntas ficam a critério do Mestre, e os jogadores podem dizer um pouco sobre suas vidas se preferirem.

(Com o Goblin quase pronto, o Jogador decide nomeá-lo de Biggs, e conta um pouco sobre a vida dele: “Um Golbin que cresceu nas ruas, e levou a vida aplicando golpes em pobres idiotas. Mudou seu estilo de vida ao presenciar um tiroteio após um assalto a banco, tiroteio esse que o acertou, deixando-o cego de um olho. Daquele dia em diante, ele sabia como mudar sua vida de forma grandiosa: se tornaria um grande bandido, deixaria os esquemas e golpes baratos de lado, e focaria em conseguir dinheiro, o máximo que puder, da forma que puder. A emoção de quase morrer por alguns trocados é o que o motiva. Assim nasce a o ladrão conhecido hoje como Biggs, o pistoleiro verde”).

E para finalizar o **PJ**, os jogadores escolhem uma **Arma Preferida** e um **“Extra”**. A Arma Preferida, como o próprio nome já diz, **é a arma inicial do PJ**, e que lhe concede um bônus ao utilizar a mesma. Enquanto o **“Extra” é uma característica única de seu personagem**, podendo ser um acessório, um companheiro animal, ou até mesmo uma magia que só seu PJ sabe realizar. Este **“Extra”** pode ser utilizado em **momentos de necessidade para conseguir um sucesso automático**.

(Biggs possui sua Pistola de Plasma como Arma Preferida, carregando-a sempre no coldre em seu lado esquerdo. Como “Extra” o jogador decide que o olho perdido por Biggs no tiroteio, foi substituído por um biônico, lhe concedendo uma visão melhorada.)

Lembrando, que apesar do mundo ser uma importante parte nas sessões, **o importante são os personagens e como seus conflitos e perguntas são resolvidos**. Um personagem que completou seus Conflitos, pode (ou não) ajudarem os outros PJ a conseguirem seus objetivos, ou até mesmo os fazer fracassar.

TENSÕES E CONFLITOS

Durante as aventuras, alguns momentos de tensão acontecerão na história, esses momentos são a base para os **Conflitos**, e são resolvidos por meio de **rolagens de um dado de seis faces (d6)**.

Para fazer um teste qualquer, o jogador declara a ação que deseja realizar, o mestre analisa a situação e **escolhe o Atributo do PJ que o jogador usará**. Este então rola um número de **dados = valor de seu atributo + vantagens**. Para cada d6 rolado, os jogadores buscam **um 5 ou 6 para obterem sucesso**, e qualquer outro valor é considerado uma falha, sendo o **1 uma falha crítica**.

Caso um jogador consiga ao menos **um sucesso, sua ação é realizada**. Mas, para cada 1 tirado na rolagem, **acontece um “porém” na ação**, seja ela uma falha ou um sucesso.

A **Arma Preferida de um PJ lhe concede um bônus de +1 dado ao utilizá-la**. De forma semelhante, os **Traços podem adicionar, ou subtrair, UM dado das rolagens** caso os PJ ou o Mestre resolver enfatizá-las. **Apenas um Traço pode ser enfatizado por vez**, dando prioridade aos Traços que subtraem dados.

O **“Extra” pode ser utilizado como forma de garantir um sucesso automático** sem o uso de rolagens. Caso o Jogador deseje utiliza-lo, e seja cabível na situação, o mesmo **não realiza nenhuma rolagem e consegue um sucesso automático na ação desejada**. O uso do “Extra” para um sucesso automático **só pode ser usado uma única vez**.

(Biggs troca tiros em uma perseguição contra um policial robotizado enquanto está montado em cima de seu velociraptor: Kinky. Ele rola para realizar os tiros, o Mestre determina que a rolagem será de Intelecto para ele conseguir mirar no meio dessa confusão toda. Biggs diz que está usando sua Arma Preferida, lhe concedendo +1 dado nessa rolagem, e este também enfatiza que é “Rápido no Gatilho” e que isso lhe será vantajoso para atirar antes do policial, o Mestre diz que esse Traço não se aplica nessa situação, uma vez que ele está montado e se movendo em grande velocidade, sendo difícil o saque rápido de sua arma sem o risco de derrubá-la. Sua rolagem então será de 7 dados (6 pelo Intelecto + 1 pela Arma Preferida). O Jogador rola, e consegue os seguintes resultados: 6,5,5,4,2,1,1. Isso resulta em 3 sucessos, e 2 erros críticos. Biggs consegue atirar no policial robô com maestria que só ele consegue, mas o policial dispara um único tiro antes de cair, atingindo Kinky e derrubando o Goblin de sua montaria. O sucesso garantiu que Biggs acertasse o policial, uma falha crítica determinou que o policial conseguiu atirar em Kinky antes de cair, e a outra foi a queda do Goblin, resultando em uma condição no mesmo.)

Os Sucessos obtidos nas rolagens **são descritos pelo próprio jogador** (quanto mais sucessos, mais espetacular será sua ação), mas **todos os “porém” que ocorrem em jogo são narrados pelos OUTROS JOGADORES**, e estes entram em um acordo sobre o ocorrido.

Falhas e Falhas Críticas podem gerar Condições aos PJ. Cada condição **reduz um dado das rolagens** (os jogadores rolam o mínimo de UM dado), e cada personagem pode acumular **até QUATRO condições, sendo a quinta, fatal**. Caso o Jogador não goste de suas rolagens, **ele pode Forçar o Limite**, dessa forma, ele ganha uma condição (de acordo com o Mestre, dependendo da situação) e **re-rola quantos dados ele preferir**. Um Jogador **pode Forçar o Limite quantas vezes quiser, mas ganhará uma nova condição sempre que o fizer**.

Alguns exemplos de **Condição**: cansado, bêbado, assustado, machucado, sonolento, envenenado, sangrando, etc.

Receber a quinta condição é fatal, portanto evite recebê-la, ou livre-se de outras condições quando necessário (dormir em um hotel poderia ser a forma de retirar a condição

Cansado, enquanto enfaixar um ferimento pode retirar Ferido ou Sangrando). **Nem tudo está perdido ao receber uma condição fatal**, caso o PJ a receba, **ele pode realizar uma última ação** a seu alcance, essa na qual **ele a fará com sucesso automático**, lhe garantindo um fim honroso e heroico (um personagem pode Forçar o Limite para ganhar sua quinta e última condição, como forma de conseguir uma última ação épica com um grande sacrifício).

O QUE É UM CONFLITO?

O importante e necessário a se perguntar durante a sessão de jogo **é o objetivo do personagem em relação a história proposta**: ele deseja acabar com a tirania daquele ditador lunático? Ele deseja roubar o cofre do mesmo e sumir do mapa para sempre? O importante é sair de lá vivo e voltar a viver uma vida normal? Esse objetivo determina o fim da história: os jogadores alcançaram aquilo que queriam, ou fracassaram miseravelmente enquanto tentavam? **Esse objetivo é chamado de Conflito**.

No decorrer da história, o mestre perguntará aos jogadores as **motivações dos mesmos em relação ao enredo proposto até agora**, qual o objetivo de seus personagens e como eles pretendem conseguir os mesmos. **Os ideais de vários PJ podem ser os mesmos, mas os motivos para tal e como isso impactará a história de seus PJ serão diferentes**. O grupo de Jogadores pode estar disposto a descobrir a verdade sobre o líder do Governo Intergaláctico, mas um deles usará essa verdade para espalhar a notícia ao povo, enquanto outro pode querer utilizá-la como forma de subir ao trono e se tornar o novo líder.

Ao chegar no ponto final da história, **os jogadores tentarão completar o Objetivo da aventura**, e então descrevem **como seus Conflitos foram resolvidos** (ou se falharam) e qual fim seus personagens tiveram. Os outros jogadores podem ajudar na descrição do final, e o rumo dos PJ de cada um.