



Resumo	2
Sistema	2
Como Iniciar	2
Jogando entre times	2
Personagens	3
Rolagens	3
VERDE	3
AZUL	4
AMARELO	4
BRANCO	4
VERMELHO	4
PRETO	4
Créditos de cores	4
Privilégios	5
Advogado	5
Detetive Particular	5
Policial	5
Médico	5
Gangster	5

Ladrão	5
Médico	6
Legista	6
Professor	6
Mendigo	6
Iniciativa	6
Pontos	6
Perdendo pontos	6
Julgamento	7
Seleção das testemunhas e provas	7
Interrogatório das Testemunhas	7
Interrogatório do mestre	7

Resumo

Justiça é um jogo de interpretação investigativo, onde os jogadores tem como objetivo defender ou acusar um caso a ser julgado em tribunal, e o mestre do sistema é responsável por criar este caso, seja ele de qualquer linha: Assassinato, Estupro, Roubo, ou qualquer outro que ele desejar. Será que os jogadores conseguirão fazer justiça?

Este documento é referente apenas a versão inicial, criada para participação do concurso FVM, respeitando a limitação de 5000 palavras, futuramente ainda será incluído novas informações para enriquecer o sistema.

Sistema

Este capítulo tem como objetivo passar a visão geral e resumida do Sistema.

Como Iniciar

O mestre deve criar seu caso, criando uma história completa dos acontecimentos, sem esconder nenhum detalhe, criando todos os envolvidos, todas as pistas possíveis para os investigadores encontrarem, os motivos para tal crime (Se é que estes existem), o dia que aconteceu e por fim, definir o papel dos jogadores, se estes terão que defender, ou acusar o caso.

Ainda é possível também, que os jogadores sejam divididos em dois times, um de acusação e um de defesa, jogando uns contra os outros.

Após tudo criado, o mestre deve definir pesos para as pistas, de 0 a 100, e ainda definir um valor que representará a conquista do objetivo do jogo, quanto mais pontos

os jogadores tiverem ao seu favor, mais perto estão de provar a sua defesa ou acusação. E caso estejam divididos em dois grupos, o grupo que estiver acusando precisa juntar as pistas para somar pontos e chegar no total estipulado pelo mestre, já o grupo que estiver defendendo, deve juntar pontos que serão subtraídos deste total da acusação. Os jogadores não podem e não devem saber o valor de pontos total e nem de cada pista separadamente, pois mesmo já conquistado a vitória, o jogo só é concluído no dia do julgamento, e até lá pontos podem ser perdidos de alguma forma.

Além disto, o mestre define um período, que será o dia em que o caso inicia, até o dia do seu julgamento.

Jogando entre times

Justiça além de ser um jogo onde os jogadores podem formar um time para vencer uma história, ainda é um jogo que pode ser jogado de forma competitiva, existindo dois times separados, um de acusação e um de defesa. Isso pode ser ajustado de diversas maneiras, o jogo pode acontecer simultaneamente em uma mesma sessão, ou se o mestre preferir, pode mestrar para cada time separadamente até o momento da sessão final, que será reservada ao julgamento, onde os times devem se reunir para apresentar a acusação e a defesa no tribunal.

Porém deve ser tomado cuidado em sessões separadas, pois os eventos de um grupo, podem interferir diretamente em outro, por isso é preferível que seja mestrado aos dois grupos juntos. Para informações da iniciativa em caso de times, leia mais no capítulo *Iniciativa*

É importante que, na campanha existam pontos a serem conquistados por ambos os lados, e o mestre deve deixar claro que tudo é possível, até mesmo sabotar pontos da equipe rival, se um dos times quiser por exemplo matar uma testemunha, ou tentar comprar um exame de DNA, ela pode se sentir à vontade para tentar.

Passagem de tempo

Em Justiça, a passagem de tempo é muito importante, pois o mestre define o início do jogo, e a data do Julgamento, que é quando o jogo termina. Além disso, alguns eventos dependem de datas, por exemplo a *seleção e apresentação das testemunhas* que acontece três dias antes do julgamento. Por isso o mestre deve deixar claro o passar do tempo para seus jogadores.

Personagens

Os personagens do jogo podem ser de qualquer profissão desejada, desde que essa, para o mestre seja pertinente ao caso, essas profissões são as “Classes” do sistema e elas possuem privilégios distintos e específicos, que podem ser vistos no capítulo *privilégios*. Porém é obrigatório que um dos jogadores seja o advogado, os demais podem ser investigadores profissionais, policiais, ou de alguma outra profissão

qualquer, desde que o personagem tenha motivos para participar do caso. É importante porém que o mestre tome cuidado para não se perder, caso deixe o jogador ter muita liberdade na sua história, pois poderia acarretar neste jogador fazer parte da trama contendo pistas ou podendo ser até quem sabe o verdadeiro suspeito do caso. É claro isso poderia deixar o jogo até mais brilhante, porém deve ser tudo previamente pensado pelo mestre.

Habilidades

Todos os personagens possuem 15 habilidades que podem ser escolhidas, essas devem fazer sentido com a profissão e background para o mestre. Destas 15, os jogadores devem escolher 5 principais, 5 secundárias e 5 de baixa importância porém que o personagem ainda tenha familiaridade. Para cada um destes grupos é feito um rolamento diferente, que pode ser visto no capítulo de rolamentos.

Rolamentos

O Dado do jogo é um dado de 6 lados, onde em cada lado existe uma cor.

Durante o jogo os resultados das rolagens devem ser contabilizados, para então ser gerando o chamado *crédito de cores*. Este crédito será utilizado ao final do jogo no momento em que acontecerá o julgamento.

VERDE

O verde representa o sucesso absoluto da ação sempre.

AZUL

O azul representa a chance de barganha para um sucesso. O jogador ou grupo poderá gastar uma quantia de saldo da cor verde estipulada pelo mestre, para comprar o sucesso, este sucesso não é somado ao saldo do jogador.

AMARELO

O amarelo obriga todos os demais jogadores a fazerem um rolamento, a cor mais rolada define o resultado, em caso de empate o mestre faz o rolamento final. O resultado então é somado para o saldo da cor do jogador inicial.

BRANCO

Quando o rolamento da cor branca acontecer, significa que o jogador usará o seu resultado do rolamento anterior, e este deve ser contabilizado no saldo de cores.

VERMELHO

O vermelho significa uma falha com possibilidade de barganha. O jogador ou grupo poderá utilizar uma quantia de saldo verde estipulada pelo mestre, para comprar um novo rolamento, porém caso caia novamente no vermelho, representará uma falha imediata. O resultado é então somado ao saldo da cor do jogador, sendo que agora contará como preto.

PRETO

O preto representa sempre a falha.

Rolamentos de Habilidades

Os rolamentos de habilidades são definidos em 3 grupos.

1. **Habilidades Principais:** Deve ser rolado apenas um dado de cor, este define o resultado.
2. **Habilidades Secundárias:** Deve ser rolado 3 dados, para obter sucesso deve ser conquistado pelo menos 2 sucessos.
3. **Habilidades com Baixa Importância:** Devem ser rolados 5 dados, para obter sucesso deve ser conquistado pelo menos 3 sucessos.

Créditos de cores

Os créditos de cores é um cálculo feito com a quantidade de cada um dos rolamentos, que são armazenados durante o jogo, gerando um resultado que é utilizado no último ato do jogo, o *juízo*.

O cálculo funciona com a fórmula abaixo:

$$((\text{VERDE} * 10) + (\text{AZUL} / 2)) - ((\text{VERMELHO} * 2) + (\text{PRETO} * 10))$$

Privilégios

Todas as profissões vão possuir privilégios específicas, porém além destes, o mestre pode liberar privilégios extras, se estes fizerem sentido com o background dos personagens.

Privilégios seriam basicamente o que os personagens podem ou não fazer, de maneira “legal” perante a lei ou regra decretada, como por exemplo, um advogado pode exercer papel dentro de um julgamento ou então, um policial pode atirar com sua arma.

Nem sempre isto significa que, personagens sem determinados privilégios não possam realizar determinadas ações, porém se fazer deste mérito, pode causar problemas para os mesmos durante o jogo.

Abaixo seguem algumas profissões e seus respectivos privilégios.

- Advogado
 - Defender/Acusar julgamento;
 - Escolher testemunha;

- Detetive Particular
 -

- Policial
 - Utilizar armamento;
 - Dar voz de prisão;

- Médico
 - Realizar atendimento médico;
 - Consultar dados de pacientes;

- Gangster
 -

- Ladrão
 -

- Médico
- Legista
- Professor
- Mendigo

Iniciativa

A iniciativa é sempre do jogador com mais créditos de cores, em caso de empate, jogadores devem entrar em comum acordo.

Quando os jogadores estão divididos em dois times, o time com mais créditos de cores também deve ser o primeiro a jogar.

Pontos

O que define o resultado final do jogo, são os pontos obtidos pelos jogadores. O mestre deve criar uma meta de pontos a ser batida, e adicionar pontos para cada pista e objetivo que achar relevante para a campanha. Durante todo o jogo, os jogadores vão somando estes pontos.

Quando o jogo termina, após o julgamento, o mestre verifica se a meta foi batida para saber se os jogadores venceram.

Importante lembrar que os pontos podem também ser perdidos, então nunca é garantia que os pontos já conquistados se manterão até o final da partida, isso é melhor explicado no Capítulo *Perdendo pontos*.

Quando uma campanha não é jogada entre dois times, o mestre tem o papel de ser o “adversário”, e deve somar os pontos deste, que no fim serão pontos subtraídos aos pontos dos jogadores, os não encontrados e talvez os que eles não conseguiram esconder ou invalidar, e no fim, os pontos obtidos aqui, são subtraídos dos pontos finais dos jogadores.

Perdendo pontos

Os jogadores podem perder pontos durante o jogo, assim como na vida real testemunhas podem desistir por algum motivo, serem compradas ou até mesmo morrerem antes do julgamento, o que retira pontos do grupo, abaixo algumas situações de exemplo que podem acontecer.

1. Morte de uma testemunha.

Julgamento

No momento que o julgamento inicia é calculado o crédito de cores de todo grupo e somado, e então os rolamentos não são mais acumulados para este cálculo. O resultado deste somatório, é o total de pontos que os jogadores podem gastar durante o julgamento. Além disso, caso o mestre ache necessário, é aconselhado definir valores de pontos para cada cor do dado, e peça um rolamento para cada jogador, e então, este valor é somado para os créditos do mesmo do grupo.

No julgamento apenas os advogados tem como realizar ações, porém o resto do grupo pode e deve auxiliar o mesmo.

Seleção e apresentação das testemunhas e provas

Personagens com a profissão advogado podem selecionar e apresentar as testemunhas e pistas para o caso até três dias antes da audiência, ou gastando créditos de cores durante o mesmo. Caso queira, o mestre deve decidir o valor por testemunha ou prova.

Importante: A testemunha deve estar de acordo, ou melhor, ser convencida a participar do julgamento.

Interrogatório das Testemunhas

Durante o interrogatório de uma testemunha, cada pergunta custa um valor de créditos de cores definido pelo mestre, e a resposta dada por ela gera pontos no total da equipe, porém nem todas as respostas são verdadeiras (Por exemplo, testemunhas compradas) e assim, algumas dela podem prejudicar a investigação do caso, fazendo os jogadores perderem pontos.

Interrogatório do mestre

Quando não jogado de forma competitiva com dois times, o mestre deve fazer o papel do time rival ao do grupo. Para isso ocorrer de forma justa, ele deve utilizar as pistas não encontradas pelos investigadores, eventos e fatos que eles não conseguiram encontrar e testemunhas não conquistadas contra eles, o que pode ser de grande impacto pois os jogadores durante o julgamento, por exemplo, o mestre pode utilizar uma destas pistas para quebrar alguma conclusão feita pelo grupo, já que esta não foi encontrada. E além disso caso o mestre ache interessante, ele pode utilizar todos os pontos dessas pistas, testemunhas e demais eventos não conquistados pelos jogadores, contra os mesmos, subtraindo estes do total de pontos dos jogadores.

Conclusão do jogo

A conclusão do jogo acontece quando todas as testemunhas já foram interrogadas. Nesse momento, o(s) grupo(s) deve(m) fazer um discurso de conclusão para a sua acusação ou defesa, e o mestre deve presentear-los com pontos por este discurso. Então o mestre calcula os resultados obtidos, para ver se os jogadores atingiram a meta definida por ele, decretando como juiz a sentença, e como mestre, se houve justiça.

Faça Você Mesmo

Esta é a primeira versão do sistema Justiça, feito para participar do concurso Faça Você Mesmo, por isso este capítulo descreve como foram utilizadas as metas de design e 2 dos temas propostos.

Utilizamos todos os rolamentos com dados de cores para utilizar o tema cores.

Utilizamos um sistemas de privilégios para utilizar o tema com mesmo nome.

Além disso, resolvemos fazer um sistema onde o foco pode ser voltado para justiça contra a desigualdade, criando campanhas onde o foco pode estar em casos contra estes grupos.

Tabela do Jogador

Anexo PDF da tabela ainda não finalizada.

Criado por Fernando Muniz Erthal

Logo por Bruno Huppens

Co criação Rafaela de Lima Maurer

