

NANICOS

Escrito e ilustrado por: Afonso Lucas

Este jogo foi feito utilizando Dominus, um sistema de RPG sem mestre. Você encontrará todas as regras do Dominus no verso desta folha.

Ambientação

Bem-vindo ao vasto e perigoso universo dos **Nanicos**, pequenos humanóides de apenas 10 cm de altura, com pele parda e orelhas longas e pontudas que se erguem em direção ao céu. Apesar de sua estatura diminuta, os Nanicos são corajosos, engenhosos e profundamente ligados ao equilíbrio da natureza ao seu redor. Em suas comunidades escondidas nas profundezas das florestas, eles vivem em harmonia com a terra, cultivando, colhendo, e construindo lares dentro de troncos ocos, tocas subterrâneas e clareiras protegidas por pedras cobertas de musgo.

A vida entre os Nanicos é marcada por festas vibrantes, música contagiante e uma culinária rica em sabores simples da floresta. No entanto, a aparente tranquilidade de seu cotidiano esconde um mundo de desafios constantes. Devido ao seu tamanho, predadores como **corujas, serpentes, gatos, ratazanas** e até **sapos cururu** os veem como presas fáceis, para se proteger, eles criaram armaduras com carapaças de besouro, escamas de répteis e lascas de madeira, além de armas improvisadas feitas de pedra, ossos talhados e espinhos afiados.

O perigo, no entanto, não se limita aos animais selvagens. A maior ameaça que um Nanico pode enfrentar são os temíveis **humanos** — seres colossais, cruéis e curiosos. Para eles, capturar um Nanico é uma oportunidade para experimentos, estudos ou, em muitos casos, algo pior do que a própria morte. Um simples artefato humano, como uma agulha, tampinha de garrafa ou um pedaço de arame, é visto pelos Nanicos como um tesouro precioso e potencialmente mágico.

Mesmo diante de tantas adversidades, os Nanicos se mantêm firmes, guiados por sua inteligência e espírito colaborativo. Não é pela força bruta que triunfam, mas pela engenhosidade, conhecimento da natureza e capacidade de improvisar soluções. Cada aventura no mundo dos Nanicos é uma prova de que mesmo os menores podem ser grandes heróis.

Entre raízes profundas e galhos que tocam o céu, o mundo dos Nanicos espera por você. Coloque sua coragem à prova, desbrave a floresta e defenda sua comunidade. Afinal, o tamanho de um verdadeiro herói não se mede em centímetros, mas em sua coragem.



Exemplo de um Nanico Patrolheiro aéreo.

Trama

d6	Algo aconteceu...	Você precisa...	Senão...
1	Uma comunidade próxima pede socorro...	Escortar uma caravana puxada por besouros...	A fome trará o fim a todos...
2	Algo espreita a comunidade...	Investigar a causa disso...	Sua comunidade ruirá...
3	Nanicos de uma comunidade próxima estão desaparecendo à noite...	Enfrentar o responsável e fazer justiça...	Predadores atacarão...
4	Você deve partir em uma expedição arriscada com seu grupo...	Organizar uma evacuação segura...	Isso irá atrair a atenção de humanos...
5	Uma comunidade sofre com a escassez de alimento...	Recuperar um item perdido...	Um inocente será condenado...
6	Um culto sinistro ameaça a segurança de uma comunidade...	Resgatar um Nanico importante...	Um antigo mal retornará...

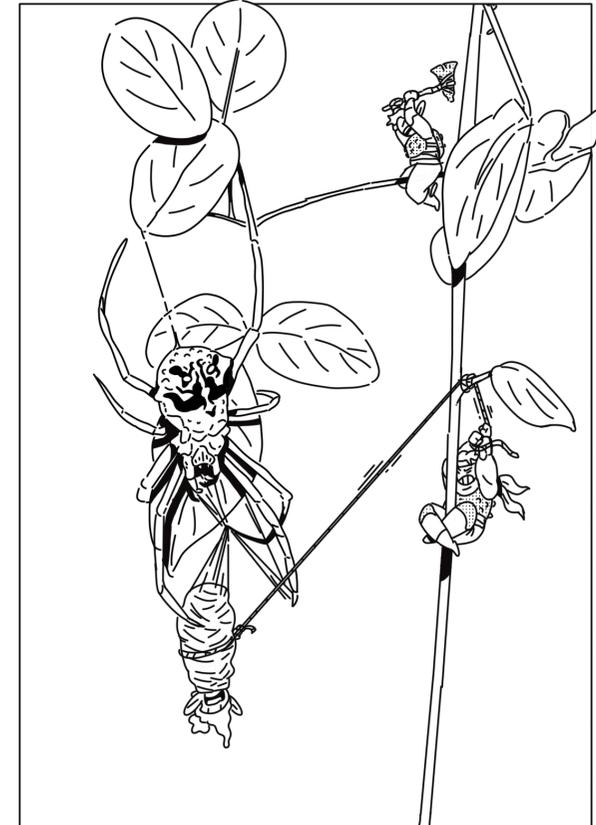
Arquétipos

1	Civil comum. Você pouco sabe do mundo lá fora, mas domina um ofício (escolha) e tem vantagem ao exercê-lo.
2	Cartógrafo. Você desenha mapas e tem vantagem em localizar-se.
3	Pastor de camundongos. Você adentra camundongos para trabalhos diversos e possui um ágil e legal.
4	Guarda patrulheiro. Você é um soldado armado e protegido que defende sua comunidade dos perigos e possui vantagem em ações combativas.
5	Patrulheiro aéreo. Você é um explorador oficial responsável por reconhecimento e resgates pelos ares e possui um pássaro como montaria.
6	Líder político. Você é uma liderança em sua comunidade e seu carisma e argumentos lhe dão vantagem em situações sociais, ordens e comandos.

Cenas

d6	Lugares	Personagens (1-3)	Eventos (4-6)
1	Gramma alta.	Um humano, mas ainda não lhe viu.	Alguém é morto.
2	Grande carvalho.	Um Nanico misterioso.	Uma emboscada.
3	Uma lagoa com galhos flutuantes e tartarugas.	Uma serpente.	Um incêndio.
4	A entrada de uma toca.	Um grande sapo.	Mudança climática brusca.
5	Banco de areia com rochas e cactos.	Uma aranha.	Seus equipamentos são perdidos.
6	Uma cabana de humanos.	Um gato.	Um grito de socorro.

O trabalho em equipe é essencial.



Clima (2D6)

2	Tempestade.	8	Brisa suave.
3	Ventos fortes.	9	Clima ameno.
4	Alagamento.	10	Chuvisco refrescante..
5	Denso nevoeiro.	11	Chuva forte.
6	Nublado.	12	Tempestade.
7	Brisa morna.		

Banco de Idéias

d6	Assunto	Ação	Coisa	Qualidade
1	Um (personagem) morto e um (coisa) sobre seu corpo.	Destruir.	Tocha.	Desgastado(a)
2	Algo lhe persegue.	Recuperar.	Ferramentas.	Inutilizável.
3	Uma doença se espalha.	Restaurar.	Provisões.	Em perfeito estado.
4	Um viajante traz notícias de uma comunidade distante.	Escoltar.	Medicamentos.	Amaldiçoado/ Corrompido.
5	Uma colheita farta.	Proteger.	Armamentos.	Em perfeito estado.
6	Algo estranho surge no lago.	Transportar.	Runa mágica.	Repugnante.

Regra X - Viagens: Ao iniciar a trama determine a quantos dias de viagem está seu objetivo através de 1D6, a cada dia de viagem role o clima daquele dia e uma cena e personagem ou evento.

Regra X - Grupo: Nancos raramente viajam sozinho, preferindo formar grupos de 1D6 indivíduos, a ordem de ação e reação dos membros é determinada por você.

Regra X - Combate: O combate é um Desafio, é preciso vencer duas vezes, o primeiro acerto causa um ferimento grave no alvo e o segundo o derrota ou afugenta. O mesmo ocorre com as falhas onde na primeira você foi ferido e na segunda morto ou devorado, depende do contexto.

Regra X - Runas mágicas: Runas funcionam como um Desafio e podem manipular os elementos naturais ao seu redor. Cada runa representa um elemento natural e ao encontrá-la você deve determinar a que elemento ela pertence, após o uso a runa é destruída.

REGRAS

Estas são as regras do sistema Dominus.

Regra 1: Preparação

Escolha (ou role) um Arquétipo na tabela e dê um nome para seu personagem. Depois role um dado para cada uma das três colunas na tabela de Trama.

Regra 2: História

Para começar a sua história, escolha (ou role) um Lugar na tabela de Cenas. Sempre que entrar em uma Cena, role um dado. Se cair 3 ou menos, role um Personagem. Se cair 4 ou mais, role um Evento. Você pode ir para uma nova cena se achar apropriado (e tenha resolvido qualquer conflito aparente).

Regra 3: Desafio

Sempre que seu personagem tentar fazer algo que possa dar errado, você tem um Desafio: role um dado. Se tirar 4 ou mais, você conseguiu vencê-lo. Se houver algo nesta situação que lhe dê vantagem nesse Desafio, role 2 dados e escolha o maior. Caso algo lhe dê desvantagem, role 2 dados e escolha o menor.

Regra 4: Dilema

Sempre que tiver uma dúvida cuja resposta não seja óbvia, determine duas opções possíveis (sim ou não, esquerda ou direita, acontece A ou acontece B etc) e role um dado. Se cair 3 ou menos é a primeira opção, e se cair 4 ou mais é a segunda opção.

Regra 5: Banco de Ideias

Sempre que precisar elaborar melhor um Lugar, Personagem ou Evento, role no Banco de Ideias e interprete o resultado de qualquer coluna de acordo com o Cenário.

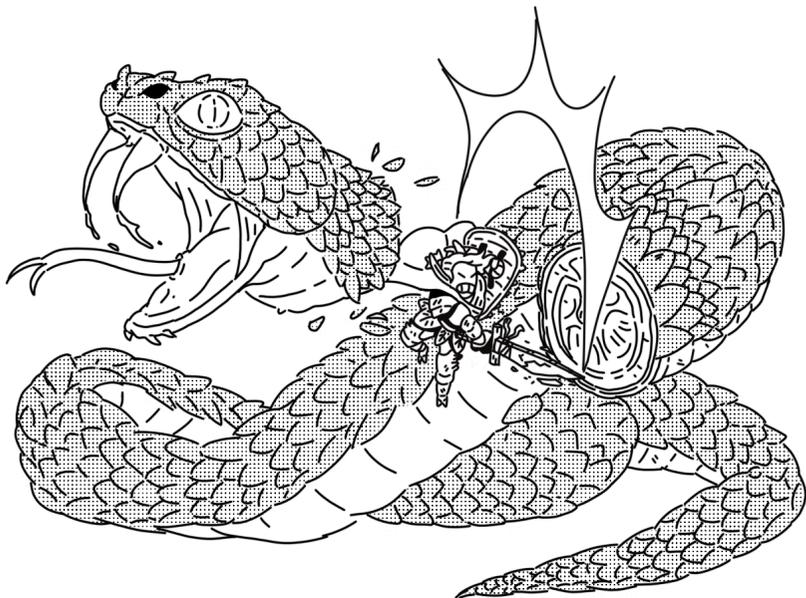
Regra X: Especial

O Cenário pode ter regras especiais e únicas dele.

Esta obra foi criada pelo coletivo "Iniciativa Dominus" e está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacion



NANICOS



Um jogo

DOMINUS

O RPG sem mestre para jogos rápidos

Escrito por

AFONSO LUCAS