

TITULO DO JOGO

Escrito por nome do autor(a)

Este jogo foi feito utilizando Magister, um sistema de RPG PBTA sem mestre.

Ambientação

Uma breve descrição do cenário em que este jogo irá se passar para quem está jogando.

Criação de Personagens

Escolha ou role os seguintes arquétipos/ocupação abaixo.

1	Arquétipo 1: Características vantagens e detalhes.
2	Arquétipo 2: Características vantagens e detalhes.
3	Arquétipo 3: Características vantagens e detalhes.
4	Arquétipo 4: Características vantagens e detalhes.
5	Arquétipo 5: Características vantagens e detalhes.
6	Arquétipo 6: Características vantagens e detalhes.

Passado/Origem

1	Passado 1: Peso narrativo A
2	Passado 2: Peso narrativo B
3	Passado 3: Peso narrativo C
4	Passado 4: Peso narrativo D
5	Passado 5: Peso narrativo E
6	Passado 6: Peso narrativo F

Arriscar (ação perigosa ou difícil)

Sucesso Total: você escapa ou consegue o que queria.

Sucesso Parcial: você consegue, mas cria um novo problema.

Falha com complicação: você falha na sua tentativa de realizar algo e sofre uma **Condição**.

Fracasso: a pior coisa acontece, você cria uma **Desvantagem** além de sofrer uma **Condição**.

Descobrir (investigar, observar, procurar)

Sucesso Total: você encontra exatamente o que procurava (ou algo ainda melhor).

Sucesso Parcial: você encontra uma pista que leva a uma nova cena ou avança na história.

Falhou: você descobre, mas em troca surge um desafio ou ameaça nova em cena.

Fracasso: você descobre algo ruim e ganha uma **Condição**.

Brigar (lutar, disputar, confrontar, Debater)

Sucesso Total: você marca **1 vantagem** no oponente.

Sucesso Parcial: você pode escolher:

- Venceu, mas adiciona **1 Condição**.
- O combate continua.

Falha: você marca **1 vantagem no oponente** e ele causa **1 condição** em ti.

Fracasso: você é gravemente prejudicado com **2 pontos de condição**, se já estive condição grave você é **derrotado**.

Movimento X (????????????????)

Sucesso Total: Aaaaaaaaaaaaaaaaa

Sucesso Parcial: Aaaaaaaaaaaaaaaaa

Falhou: Aaaaaaaaaaaaaaaaa

Fracasso: Aaaaaaaaaaaaaaaaa

Regra X: Especiais

O Cenário pode ter regras especiais e únicas dele:

Regra X – AAAAAAAAAA: AAaa

Regra X – AAAAAAAAAA: AAaa

Regra X – AAAAAAAAAA: AAaa

Regra X – AAAAAAAAAA: AAaa

Regra X – AAAAAAAAAA: AAaa

Regra X – AAAAAAAAAA: AAaa

Trama

d	Algo aconteceu...	Você precisa...	Senão...
6			
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Cenas

d	Lugares	Personagens (1-3)	Eventos (4-6)
6			
1			
2			
3			

4			
5			
6			

Banco de Ideias

d	Assunto	Ação	Coisas	Qualidade
6				
1				
2				
3				
4				
5				
6				

Clímax

Depois de...	Grande Evento
X cenas	
X cenas	
X cenas	

REGRAS

Estas são as regras do sistema Magister.

Regra 1: Preparação

Escolha (ou role) um Arquétipo na tabela e dê um nome para seu personagem. Escolha ou role um Lugar Inicial na Tabela de Cenas. Role 1d6 para cada uma das três colunas da Tabela de Trama para inspirar sua missão, objetivo ou contexto.

Regra 2: História

A história avança em Cenas. Sempre que entrar em uma nova cena: Role 1d6.

- Se cair **3 ou menos**, surge um Personagem. Se cair **4 ou mais**, ocorre um Evento.
- Sempre que precisar de inspiração, role no Banco de Ideias.

Regra 3: Desafios e Movimentos

Quando houver risco, incerteza ou conflito, role 2d6 e escolha o maior resultado (ou 3d6, se tiver vantagem). Compare com as ações:

Arriscar

Descobrir

Brigar

Movimento X

- O Arquétipo, a Característica e o Passado podem dar vantagem (role +1 dado) quando se aplicarem na ficção.
- Se a Característica for negativa, você pode optar por falhar automaticamente em uma rolagem e ganhar +1 OS.
- Comece com **3 Pontos de Sorte (PS)**.

Regra 4: Dilema

Sempre que houver uma dúvida com duas opções possíveis (sim/não, esquerda/direita, acontece A/acontece B), role 1d6:

1–3: primeira opção.

4–6: 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 6: Condições

- Cada Condição dá **-1 dado** em rolagens relacionadas.
- Exemplos: Ferido, Confuso, Envergonhado, Cansado, Desmoralizado.
- No fim de cada cena, você pode remover **1 Condição**.
- Se precisar rolar com 0 ou menos dados, role 2d6 e **escolha o menor**.

Exemplo: Ferido → não pode correr até curar. Desmoralizado → não pode iniciar conflitos sociais. Isso daria mais variedade.

Cada condição pode ter um pequeno efeito de história além da penalidade.

Exemplo: Confuso → precisa gastar uma cena para se recuperar antes de tomar decisões estratégicas.

7. Sorte

- Gaste 1 PS para re-rolar.
- Ganhe +1 PS sempre que todos os dados de uma rolagem caírem em 1.
- Ao acumular 7 PS, você pode gastar tudo para:
 - Adicionar uma nova Característica (positiva ou negativa).
 - Aprender uma nova Ocupação/Habilidade ligada ao seu Arquétipo.

8. Climax e grande evento

Para que o jogo tenha uma estrutura de ato boa seja em campanhas curtas ou longas existe a tabela de clímax, depois de um número de Cenas, você pode forçar um Grande Evento (clímax), que servirá como um fim a esse arco narrativo.

9. Regras Especiais

Cada Cenário pode incluir suas próprias tabelas, Arquétipos exclusivos, Condições temáticas e regras adicionais (como Magia, Tecnologia, Política, etc.).

10. Marcos de Evolução

A cada 3 a 5 Cenas concluídas, o personagem pode ganhar uma vantagem permanente: um contato, um item, um traço especial, ou até rolar +1 dado em certas situações.

Esta obra foi criada e inspirada pelo coletivo "Dominus", e Magister também está licenciada com uma Licença Internacional Creative Commons Atribuição 4.0



Nome **do seu**
Jogo



Magister

Nome dos Autores