

CUBO

HOFFAL



TIAGO JUNGES

CUBO MORTAL

Regras – Versão 0.1

Autor: Tiago Junges (coisinhaverde@gmail.com)

Design: Aline Rebelo (aline.rebelo@gmail.com)

www.coisinhaverde.com



Olá leitor, eu quero jogar um jogo. Você por muitos anos viveu a vida de muitos personagens. Presenciou as lutas, obstáculos, matança e a morte deles rindo e falando besteiras no conforto da casa dos seus pais. Rolando dados você decidiu o futuro de muitas pessoas, agora é a sua vez de ser testado.

Dentro deste PDF está as regras do jogo Cubo Mortal, leia-o e tente resolver esse enigma. Vida ou morte, é você quem decide.

Introdução

Este é um RPG desenvolvido por Tiago Junges para participar do concurso FVM2012 da Secular Games. Para jogar-lo você precisa de papeis, lápis (ou caneta), um cubo mágico (Rubik Cube) e uma peça de quebra-cabeça (ou qualquer outro marcador que tiver). Este é um RPG sem mestre, sem dado e sem cabeça.

Preparação

Cada jogador deve primeiro criar o conceito do seu personagem, preenchendo a sua profissão, hobby e característica marcante. Qualquer coisa é válida aqui. Preencha os dados básicos (nome, idade, escolaridade, nacionalidade e aparência). Após isto, pense bem sobre este personagem e pegue 4 pedaços de papel e escreva neles o nome do personagem seguido de uma Paixão, Medo ou Pecado do seu personagem (exemplo: "Robinson trabalha em um restaurante e gosta de se masturbar olhando por um furo na parede do banheiro feminino."). Não deixe que mais nenhum jogador veja o que escreveu nos 4 papéis e coloque-os dentro de um saco ou bolsa. Todos devem fazer o mesmo e depois sacudir para que os papeis fiquem embaralhados.

Cada jogador também deve escolher uma cor existente no cubo mágico e anotar na sua ficha. Embaralhe o cubo para que ele fique bem aleatório, sorteie quem irá começar o jogo e dê para ele o marcador de quebra-cabeça.

A História

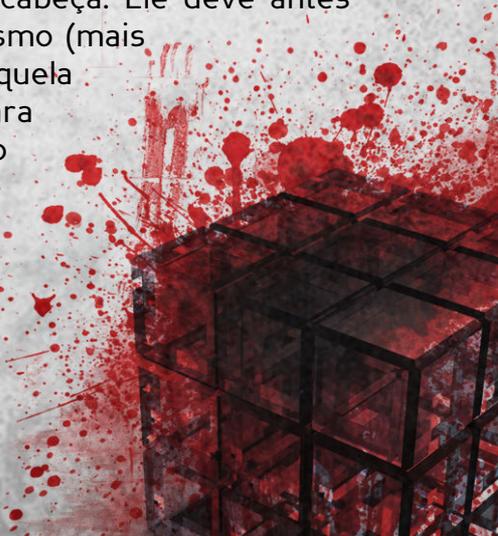
Cada personagem estava em algum local, vivendo sua vida normalmente quando apagaram. Quando acordam estão em uma sala 4x4m com apenas uma porta e ao lado de vários desconhecidos (os outros personagens). A porta é de ferro e está trancada. Em um canto próximo ao teto está uma câmera filmando e uma caixa de som. Depois que todos estão acordados uma voz rouca e assustadora fala:

- Olá [cite o nome de todos os personagens]! Eu quero jogar um jogo. Atrás desta porta há um labirinto, e vocês devem descobrir a saída juntos. No caminho existem tarefas simples para sobreviver. É vida ou morte, vocês que escolhem.

Narrativa

Cada porta que é aberta dá em uma sala de mesmo tamanho ou maior. Quem narra esta sala é quem estiver com o marcador de quebra-cabeça. Ele deve antes pegar um papel aleatório de dentro do saco e ler para si mesmo (mais ninguém pode saber). Ele deve fazer uma armadilha para aquela pessoa usando aquela informação contida no papel. A porta para a próxima sala estará trancada e será necessário cumprir o desafio para passar para a próxima sala.

Dentro da sala, o jogador com o marcador é o mediador em situações duvidosas. Se ele tirar um papel com um segredo do seu próprio personagem, ele deverá retirar o papel de jogo e pegar outro papel no saco.



Pontos de Luto

Sempre que algo chocante acontecer com seu personagem, ou se um parente ou pessoa querida morrer dentro do labirinto, você ganhará 1 ponto de luto. Cada ponto de luto é um ponto negativo em todos os testes. Todos personagens começam com 0 pontos de luto.

Pontos de Sadismo

Sempre que seu personagem fizer algo sádico e horrível, ele ganhará um ponto de sadismo. Todos começam com 0 pontos de sadismo (independente da história do personagem), e ao atingir 4 pontos de sadismo seu personagem seu personagem estará louco e fará qualquer merda para sobreviver. Em qualquer conflito ele tentará matar ou outros personagens. Você não pode ganhar pontos de Sadismo com o mesmo ato que ganhe pontos de Luto.

Testes

Sempre que for necessário fazer um teste, o jogador com o marcador deverá pegar o cubo mágico, embaralhar secretamente e colocar no centro da mesa. O jogador que quer fazer o teste terá 3 movimento para conseguir colocar 3 quadrados com sua cor (marcada na ficha) para cima do cubo. Se for um teste realmente difícil, ele deverá formar 5 quadrados com sua cor. Se ele tiver alguma profissão ou hobby que obviamente ajude no teste, ele poderá fazer 5 movimentações no cubo. Cada ponto de Luto reduzirá o número de movimentos em 1 ponto. Em compensação você ganha um movimento a cada ponto de sadismo.

Fracasso

Se em uma sala os personagens não conseguirem completar o objetivo, pelo menos um personagem deverá morrer. Essa escolha é aleatória usando o cubo mágico, e o jogador com o marcador narrará o acontecimento. Quando o jogador do personagem morto estiver com o marcador, ele poderá, em vez de pegar um papel, narrar uma sala com 3 portas de onde uma delas veio outro sobrevivente do labirinto que se juntará ao grupo. Deve ser feito um novo personagem mas com os mesmos pontos de Luto e Sadismo +1 (sim, ele pode entrar no grupo já sendo um psicopata). Escreva os novos 4 segredos deste e coloque no saco. Sempre que alguém pegar o segredo do personagem que morrer, deve ser narrado normalmente.

Final

Quando acabar os papéis no saco, o grupo conseguiu chegar a última sala. A última sala é bem maior e uma luz fluorescente muito forte do teto quase cega os personagens. Lá está o último teste. Aquele com o marcador deverá narrar um teste em que apenas um sairá vivo, e não poderá ser o SEU personagem (ele poderá escolher a razão que for, e se ele tiver 4 ou mais pontos de sadismo ele pode se identificar como o próprio "serial-killer" que criou o labirinto!).



CUBO

WORLDWIDE

