

Fin des Temps



Fin des Temps

Criado por Tiago Junges e Aline Maria Rebelo

Este jogo foi produzido para o concurso Faça Você Mesmo 2015.

Experiência: Desapego

Neste jogo você vai perdendo seus recursos e eventualmente pessoas da sua família. Tudo que contruiu no início será perdido durante a partida. O funeral de um familiar e a dificuldade de manter tudo em ordem é um dos grandes obstáculos do jogo.

Inspiração: Vizinhança

O jogo gira em volta dos problemas de uma cidade. Todos são vizinhos e precisão sobreviver juntos, ou não. Segredos e problemas pessoais de cada um poderão vir a tona e complicar ainda mais o relacionamento do grupo.

Meta de Design: 4ª Parede

Os jogadores deverão fisicamente representar seus personagens. O clima ambientado ao som de cantos gregorianos faz deste jogo uma experiência imersiva e emocionante.



Nuremberg, Alemanha, verão de 1938. Depois de ter sido alertado pelo Cardeal para não falar sobre o povo judeu em suas missas, o Padre Hans Entrückung foi enviado para o Reichsparteitag (Congresso do Partido Nazista). Todos carregando tochas, inclusive os membros do clero, iluminavam o caminho entre a noite nublada do céu de Nuremberg.

Chegando no local, uma grande estrutura na qual o Padre sabia ter sido inspirada pela cidade antiga de Pérgamo, local onde ficava o “Trono de Satanás” (Apocalipse 2:13). Então dezenas de holofotes são ligados e uma incrível parede de luz sobe aos céus. Todos então gritavam em uma só voz a mantra. Padre Hans sabia que algo estava errado. Era um culto a um homem e não a deus. Foi quando o Führer apareceu que então o padre finalmente teve sua primeira visão. Ele não viu um homem, e sim o próprio satanás. E viu todos a sua volta o saldarém, com o simbolo do partido nazista nos quepes e visivelmente nas abotoaduras da mão

dirreita erguida em saudação (Apocalipse 13:18).

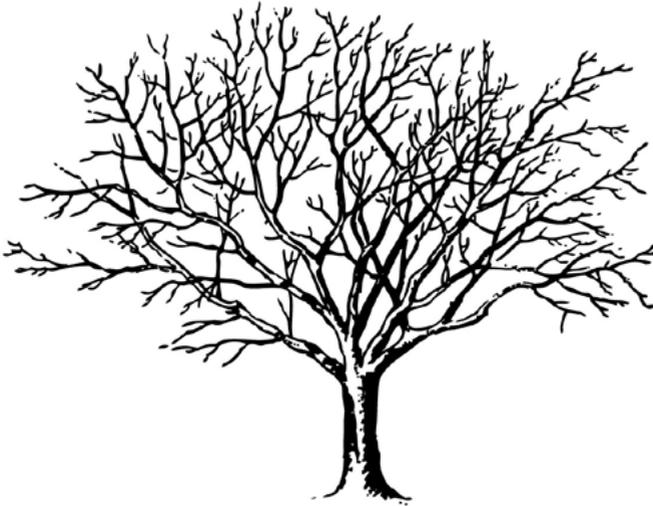
Padre Hans sabia que a igreja não ouviria suas alegações. Ele passou tempo demais enclausurado com o rosto enfiado na bíblia e não viu a proporção que aquilo tomou. Vídeos, livros e propagandas espalhadas por todos os cantos do país. Sua segunda visão veio quando estava olhando para fora de sua paróquia após ter passado a noite em claro. No alto da montanha oeste refletiu a luz do sol e lá ele viu uma cidade. Uma cidade de luz com uma árvore no centro (Apocalipse 22:2). Deus estava dizendo para ele guiar os dignos para seu novo lar.

O Padre Hans peregrinou sozinho por meses. Se perdeu entre as montanhas entre Alemanha e França. Pregou a palavra de deus em vilarejos no meio do caminho e contou sobre sua jornada. A notícia da invasão alemã a polônia dava mais veracidade a sua história, até ela ser confirmada com a invasão alemã e italiana sobre a França. Muitas famílias cristãs que ouviram a história do Padre passaram a o acompanhar.

Aviões nazistas cruzavam os céus e as ci-

dadzs tomadas dz tanquzs e soldados alzmãos, forçaram a comitiva do Padre Hans a andar por rotas alternativas. Todos estavam com fome e cansados, até que perdidos nos vales do Vosges o padre teve sua terceira visão. Ao olhar para trás viu doze anjos sobre as doze famílias que o acompanharam (Apocalipse 21:12). Ele sabia que a hora havia chegado. Viu uma árvore gigante no centro do vale e disse: “Eis aqui o tabernáculo de Deus com os homens, pois com eles habitará, e eles serão o seu povo, e o mesmo Deus estará com eles, e será o seu Deus.” (Apocalipse 21:3)

Assim foi fundada a cidade de Nova Jerusalém.



Introdução

“Fin des Temps” é um jogo narrativo também chamado de Live Action Role-Playing Game (LARP) para 4 ou mais pessoas. Um dos jogadores deverá interpretar o Padre Hans, enquanto os demais serão os líderes de cada uma das doze famílias. O desafio é fazer sua família sobreviver o terrível inverno de 1951. Com frio, doença e a falta de alimento, o futuro do vilarejo é incerto. Mas todos os domingos os representantes se juntam na igreja para decidir como resolverão seus problemas. O jogo é separado em doze turnos (os doze domingos de inverno) e em cada turno o Padre fará o sermão, falando também dos acontecimentos da semana, e depois de um momento de discussão entre os jogadores, cada personagem terá que confessar seus pecados ao Padre (realizando suas ações para o próximo turno).

Cada jogador terá sua família para cuidar. Isto inclui seu cônjuge e seus filhos que poderão morrer de fome, doença ou frio. É um jogo de gerenciamento de recursos, em que a negociação é fundamental para a sobrevivência. Eventos aleatórios podem acontecer, complicando ainda mais a vida na Nova Jerusalém.

Preparação

Para jogar “Fin des Temps” você vai precisar de um local espaçoso (se possível um lugar que dê para colocar 12 cadeiras) e um local separada para ser o confessionário (pelo menos uma mesa com duas cadeiras). O ideal é que não dê pra ouvir o que for dito no confessionário. Você precisará imprimir as folhas com as cartinhas de recursos (3 folhas de cada), familiares (1 a cada 2 jogadores) e a Planilha do Padre (uma folha). O padre precisará ter acesso as tabelas deste manual, então ele pode ter um computador junto a ele quando no confessionário ou imprimir este manual (recomendamos esta segunda opção).

Se possível, para ambientar melhor o clima religioso, coloque cantos gregorianos para tocar em uma caixa de som ou computador. Pode parecer besteira, mas este elemento torna o jogo extremamente mais imersivo e realista.

O número de jogadores (tirando o Padre) é a quantidade de famílias sobreviventes no vilarejo. As outras famílias morreram e suas casas estão abandonadas. O jogador do Padre deverá dar nomes a estas famílias e colocar um papel nas cadeiras vazias.

Modo de Jogo

Antes de tudo, o Padre deverá guardar consigo a Planilha do Padre e cuidar para que mais ninguém a veja. Nela estará os dados de cada personagem de jogador, os acontecimentos, e qual o modo de jogo que está sendo usado (e que só será revelado aos jogadores no final do jogo).

- **Fim dos Tempos:** Neste modo, a conclusão será de que o padre estava certo o tempo todo. O apocalipse está acontecendo lá fora e no final do jogo todos que tiverem 5 pontos de fé ou mais serão abençoados, trazendo todos seus familiares mortos de volta a vida. Aqueles que não conseguiram manter 5 pontos morrerão de frio ou fome e passarão a eternidade no limbo.
- **Histeria Coletiva:** O Padre tem alucinações e, devido ao stress da guerra e a grande religiosidade, as famílias vivem esta alucinação junto. No final do jogo, todos aqueles que sobreviveram o inverno foram encontrados por soldados franceses. Comida e medicamentos são doados e o vilarejo sobrevive até os dias de hoje. O Padre é internado em um hospital psiquiátrico gritando e delirando que está sentado ao lado de deus. Personagens com 10 pontos de fé ou mais terão o mesmo destino do Padre.

LIVRO 1

As Doze Famílias



Criação de Personagem e Família

Cada jogador deverá conversar em separado com o Padre para criar seu personagem. O personagem jogador possui: Nome, Idade, Origem, Pontos de Fé, Pontos de Vontade, Ocupação e Fardo. É legal é deixar que cada um crie seu personagem e família sem saber o do outro, mas se isso complicar, faça como quiser.

- **Origem:** Cada personagem veio até o Padre Hans de algum lugar e tem sua razão. Esta escolha é importante para o desenvolvimento do personagem, mas pode afetar a construção da família (veja adiante).
- **Pontos de Fé:** Cada Personagem começa com 5 pontos de fé. Adquirindo mais membros de família, ou aprofundando seu histórico, lhe garante mais pontos (veja adiante). Aquele que ficar com 0 ou menos pontos de fé não acredita mais no Padre Hans. Este pegará sua família e sairá imediatamente do vilarejo em direção a civilização (saindo do jogo).

- **Pontos de Vontade:** Cada jogador possui 5 pontos de vontade no início do jogo. Estes pontos servem para determinar a quantidade de ações entre os turnos (veja adiante). Perder todos os pontos significa que o personagem não tem mais motivação para sair de casa e não irá mais as missas (saindo do jogo).
- **Ocupação:** Cada personagem possui uma ocupação que irá ajudar no desenvolvimento da cidade e determinará os recursos iniciais.
- **Fardo:** Cada personagem possui um fardo que o jogador poderá escolher na criação do personagem e deverá levar até o final do jogo.

Além destes atributos, cada jogador deverá montar sua família. Pegue 4 cartas de Familiares e preencha conforme abaixo.

Nome: Coloque um nome apropriado para sua nacionalidade junto com o sobrenome da sua família.

Idade: A idade do integrante da família. Lembre-se que passou 11 anos desde que o vilarejo foi fundado.

Parentesco: Aqui você colocará se é Filho, Filha, Pai, Mãe, Sogro, Sogra, Marido ou Esposa.

Incapacidade: Cada membro da sua família depende de você. Alguns dependem por uma razão especial. Coloque aqui algum problema físico ou mental que este membro pode ter. Colocando isto seu personagem começa com 1 ponto de fé a mais. Caso contrário, deixe este campo em branco.

Momento Feliz: Descreva atrás da carta de familiar o momento mais feliz que seu personagem teve com este familiar. Tente explorar o máximo e escrever tudo que puder dentro da carta.

Origem

INTERIOR DA FRANÇA:

Famílias humildes que viviam em regiões rurais e que agradeciam todos os dias a deus por mais um dia. A Bíblia sempre fora seu guia e sempre será. Todas famílias que não sobreviveram dentre as 12 tinham esta origem.

Benefício: Você pode ter até 6 membros na família e começa o jogo com 20 alimentos a mais.

ALTA CLASSE PARISIENSE:

Estes cristãos ricos perderam tudo com a chegada dos alemães a cidade luz. Tiveram suas posses confiscadas pelos soldados nazistas que pensando serem judeus foram inves-

tigados e humilhados por agentes da Gestapo. É o fim do mundo, e o Padre Hans tinha uma explicação.

Benefício: Você só tem 3 membros na família, mas começa o jogo com 6 garrafas de vinho.

BONS CRISTÃOS POLONESES:

Após a invasão da polônia pela alemanha, muitos poloneses abrigaram judeus em suas casas para esconde-los da Gestapo. Aquelas que foram descobertas, foram caçadas, mas algumas conseguiram viajar até a França buscando refugio. O Padre Hans sabe que esta é exatamente a família que merece viver em Nova Jerusalém.

Benefício: Começam com 2 pontos de fé a mais e um dos membros da família pode ser um judeu sobrevivente dos guetos.

JUDEUS ALEMÃES:

Muitos judeus fugiram da alemanha quando a segregação começou em 1939. Algumas destas famílias foram encontradas escondidas em vilarejos na França pelo Padre Hans, que recebeu de braços abertos todos aqueles que quisessem aceitar suas palavras. Estes judeus ainda seguem sua própria religião, mas acreditam fielmente que o Padre Hans é um profeta.

Benefício: Começa o jogo com 1 ponto de vontade a mais.

Ocupações

- **Comerciante:** Você começa o jogo com 30 alimentos, 10 pilhas de lenha e 6 garrafas de vinho.
- **Fazendeiro:** Você começa o jogo com 30 alimentos, 10 pilhas de lenha e 1 vaca.
- **Marceneiro:** Você começa o jogo com 20 alimentos, 20 pilhas de lenha. Você também pode consertar estruturas de madeira gastando uma pilha de lenha.
- **Lenhador:** Você começa o jogo com 20 alimentos, 20 pilhas de lenha e 1 machado de lenhador.
- **Caçador:** Você começa o jogo com 20 alimentos, 10 pilhas de lenha e 1 rifle de caça (12 tiros).
- **Médico:** Você começa o jogo com 30 alimentos, 10 pilhas de lenha e 3 medicamentos.

Fardos

- **Alcoólatra:** Todo turno que não consumir uma garrafa de vinho, ocupará uma ação em abstinência.
- **Cleptomaniaco:** Sempre que alguém do vilarejo morrer, você precisa roubar alguém na próxima semana ou perderá um ponto de vontade.
- **Psicopata:** Você precisa assassinar alguém a cada duas semanas. Se não fizer, você perderá dois pontos de vontade. Você não perde fé fazendo isso.
- **Passado Criminoso:** Você foi um criminoso no passado e por isso vive se culpando. Ninguém pode saber esse seu segredo. Todo turno que um jogador te julgar por algum ato errado, você deverá rezar na próxima semana ou perderá um ponto de vontade.
- **Transtorno Pós Guerra:** Você lutou na primeira guerra mundial e é torturado toda noite com pesadelos onde vê seus amigos morrerem ao seu lado. Sempre que alguém do vilarejo morrer, você perderá uma ação na próxima semana.

Recursos

- **Alimento:** No final do turno cada um deverá gastar 1 alimento para cada membro da sua família. Cada membro que não for alimentado, receberá o status “Fome” (veja adiante), mas se você não se alimentar, perderá 1 ponto de vontade.
- **Pilha de Lenha:** No final do turno cada um deverá gastar 1 pilha de lenha para manter sua casa aquecida. Se não fizer isso, cada membro receberá o status “Frio” (veja adiante) e você perderá 1 ponto de vontade.
- **Vaca:** Você sempre tem uma opção. Usando a vaca para tirar leite, garante 1 alimento por turno. Caso queira sacrificar o animal, você terá 8 alimentos.
- **Garrafa de Vinho:** Você pode consumir uma garrafa de vinho no turno em que não teve alimento ou lenha, e não perderá o ponto de vontade.
- **Machado de Lenhador:** Quando for sair atrás de lenha. Você sempre conseguirá 10 pilhas de lenha.
- **Rifle de Caça:** Cada tiro garante entre 0 e 5 alimentos.
- **Medicamento:** Cura o status “Febre” automaticamente ou pode curar “Pneumonia” (50% de chance).
- **Rato:** Um rato pode ser usado como 1 alimento, mas aquele que consumir terá 50% de chance de contrair “Leptospirose”.

LIVRO 2

Os Doze Domingos



Ⓞ Jogo

O jogo é separado em 12 turnos (os doze domingos de inverno) e cada turno é separado em três fases: Sermão, Discussão e Confissão. Cada uma das fases deve ser guiada e orientada pelo Padre.

- **Sermão:** Todos devem estar sentados nos seus lugares e ficar em silêncio o tempo todo enquanto o Padre estiver falando. Ele irá ler os acontecimentos gerais da semana (se é o primeiro turno, ele deve sortear isso antes do sermão). Assim que ele ler o trecho da bíblia indicado, ele dirá “Amém” e todos podem entrar na nova fase.
- **Discussão:** Todas as famílias devem discutir e negociar seus recursos. O Padre deve ficar de fora sendo chamado apenas quando for necessário. Esta fase pode tomar o tempo que precisar, mas aconselhamos que o Padre controle o tempo, dando pelo menos 10 minutos para todos interagirem.
- **Confissão:** Neste momento o Padre deverá ir para uma sala reservada chamada de Confessionário. Cada jogador deve ir se confessar e a ordem pode ser decidida entre eles. Se houver muita discussão, o Padre pode intervir. Depois que cada um confesar, deve ficar em silêncio sentado fingindo que está rezando até todos terem se confessado.

O turno acaba, todos devem sair da sala e entrar de novo marcando assim uma nova semana. Uma dica é dar um tempo entre um turno e outro. Talvez ir na cozinha beber água. O Padre precisa agora rolar na tabela de Eventos Semanais para saber o que vai acontecer no próximo turno e qual o sermão que terá que dar.

Ⓟ Sermão

O Padre deve ler os acontecimentos da semana seguindo a tabela de Eventos Semanais. Ao todo serão três acontecimentos, e o Padre rolará um dado para determinar cada um destes. Adicione quantas semanas já se passaram a cada resultado e consulte na tabela abaixo o que aconteceu:

EVENTOS SEMANAIS:

- [1] Nada aconteceu.
- [2] Nada aconteceu.
- [3] O sol apareceu neste domingo e parece que a próxima semana será boa. Ninguém passará frio durante ela.
- [4] O Padre encontrou 10 pilhas de lenha em uma das casas abandonadas.
- [5] O Padre encontrou 10 alimentos em uma das casas abandonadas.

- [6] O Padre teve a visão de um anjo sobre as casas, e todos que estiverem doentes terão uma chance em seis de se curarem (o Padre fará isso individualmente no confessionário). Este evento só acontece uma vez, então se cair novamente considere que nada aconteceu.
- [7] Aviões, possivelmente alemães, estão sobrevoando a região. Quem for sair para pegar lenha ou caçar perderá 1 ponto de fé nesta próxima semana.
- [8] Nada aconteceu.
- [9] Uma casa foi saqueada. Role um dado para determinar de qual jogador foi e avise apenas no confessionário. Este ladrão misterioso levou 4 alimentos.
- [10] Ratos devoraram 4 alimentos de uma das casas. Role um dado para determinar de qual jogador foi e avise apenas no confessionário.
- [11] Uma forte nevasca destruiu o telhado de uma das casas. Role um dado para determinar de qual jogador foi. Enquanto o teto não for consertado, todos da família recebem “Frio” toda semana.
- [12] Um rato faminto mordeu um familiar de um dos jogadores. Role um dado para determinar de qual jogador foi e avise apenas no confessionário. Este familiar contraiu “Leptospirose”.
- [13] O Padre socorreu um viajante perdido que chegou

na madrugada de terça-feira. Ele estava muito doente, falou muitas coisas sem sentido antes de morrer. Dentro de sua bagagem estava 3 medicamentos e 10 alimentos. Este evento só acontece uma vez, então se cair novamente considere que nada aconteceu.

- [14] Uma vaca apareceu no meio da cidade. Foi obviamente enviada por deus. O Padre pode questionar se deus não quer que a sacrificaremos em nome dele. Aqueles que votarem para isso, receberão 1 ponto de fé se a vaca for sacrificada no altar. Este evento só acontece uma vez, então se cair novamente considere que nada aconteceu.
- [15] Uma casa foi saqueada. Role um dado para determinar de qual jogador foi e avise apenas no confessionário. Este ladrão misterioso levou 4 alimentos.
- [16] Uma casa pegou fogo. Role um dado para determinar de qual jogador foi. Ele precisará consertar ou todos familiares receberão “Frio” toda noite. Este evento só acontece uma vez, então se cair novamente considere que nada aconteceu.
- [17] O Padre e todos que tiverem 7 ou mais Pontos de Fé, enxergarão anjos voando sobre o céu. Estes ganharão 1 ponto de fé, mas perderão 1 ponto de vontade.

A Confissão

Um por um, cada jogador deverá se confessar com o Padre. Neste momento, o Padre deverá recolher todos recursos consumidos na próxima semana e pedir para que o jogador diga o que fará na semana. Ele possui um número de ações igual a seus pontos de Vontade.

- **Rezar:** O Padre rolará um dado. Se este cair no número 6, o personagem recupera 1 ponto de fé.
- **Descansar:** O Padre rolará um dado. Se este cair no número 6, o personagem recupera 1 ponto de vontade.
- **Cuidar de Parente Doente:** O Padre rolará um dado. Se cair 6, este parente se cura da “Febre” ou se tiver “Pneumonia” ou “Leptospirose” ela não avançará neste turno.
- **Buscar Lenha:** Você vai procurar no meio do mato galhos e troncos caídos para usar como lenha. O Padre deve rolar um dado e o resultado é o número de pilhas de lenha encontradas. Se tiver o Machado de Lenhador, ganhando sempre 10 pilhas de lenha, mas precisará rolar o dado. Se este cair no número 1, o machado se quebrou.
- **Consertar a Casa:** Um marceneiro pode consertar estruturas de madeira gastando 1 pilha de lenha. Outros precisarão gastar 5 pilhas de lenha e perder 4 ações.

- **Caçar Ratos:** O Padre rolará um dado. este será o número de ratos encontrados no porão das casas. Você só pode fazer isso uma vez por turno. Cada rato vale 1 alimento, mas terá 50% de chance de contrair “Leptospirose” ao ingerir.
- **Caçar Animais Selvagens:** Você precisa ter um Rifle de Caça para isso. O Padre então rola um dado, e o resultado subtraindo 1 será a quantidade de alimento encontrado. O número de balas que tiver é o número de vezes que este possui para caçar.
- **Roubar a Casa de um Vizinho:** Fazendo isso você perde automaticamente 1 ponto de fé, mas poderá roubar até 10 recursos básicos (entre Alimento e Pilha de Lenha) ou 1 recurso diferente. Para isso, você só poderá roubar de jogadores que ainda não fizeram sua confissão do turno (para então o Padre poder retirar daquela pessoa os recursos roubados). A pessoa roubada poderá na sua confissão, tentar descobrir quem foi o ladrão. O Padre rolará um dado que se cair 6 este jogador descobre.
- **Assassinar Membro da Família Vizinha:** Fazendo isso você perde automaticamente 2 pontos de fé, mas poderá escolher um familiar de um jogador que será assassinado. Para isso, você só poderá assassinar familiar de jogadores que ainda não fizeram sua confissão do turno

(para então o Padre poder informar aquela pessoa). A vítima poderá na sua confissão, tentar descobrir quem foi o assassino. O Padre rolará um dado que se cair 6 este jogador descobre.

O jogador então decide as ações que vai tomar, o Padre rola os dados indicados (pode fazer abertamente ou fechado isso) e fala o que aconteceu com ele. Além disso, o Padre deve pegar os recursos consumidos e rasgá-los em picadinho colocando seus restos em um recipiente em cima da mesa (isso ajuda a criar a sensação de perda para os jogadores). Caso ele não dê o necessário para sobrevivência (alimento e lenha), aplique as consequências. Anote o que precisar nas cartas de familiares dele ou na ficha dele (que está na sua Planilha do Padre). Depois de tudo anotado, devolva as cartas para o jogador e mande ele chamar o próximo a se confessar.



Carta de Familiar

Na carta de Familiar, o Padre pode anotar os status de cada membro. É importante anotar a lápis para ficar fácil de apagar depois. Cada status avança de maneira diferente e deve ser anotado individualmente.

- **Fome:** Se em algum turno este familiar não recebeu alimento, ele ganha o status “Fome”. Se ficar mais um turno sem comer, ele recebe mais uma vez este status. Se receber 3 vezes este familiar está morto. Se alimentando é possível tirar este status, mas só se retira uma vez por turno que estiver se alimentado.
- **Frio:** Se em algum turno a família não consumiu Lenha, cada membro recebe o status “Frio”. Se ficar mais um turno sem se aquecer, ele recebe mais uma vez este status. No final da confissão o Padre deve rolar um dado para cada “Frio” e se cair 1 ou 2 este ganhará o status “Febre”. Se for aquecido é possível tirar este status, mas só se retira uma vez por turno.
- **Febre:** O Padre, durante a confissão, deve rolar um dado para cada membro com “Febre”. Se cair 1 ou 2, este receberá mais uma vez o status “Febre”. Se este já tiver com 3 “Febres” o Padre rolará um dado. Se cair 2, ele substitui uma “Febre” por “Pneumonia”, mas se cair 1 este morreu.

- **Pneumonia:** Todo turno, o familiar com “Pneumonia” recebe mais um status de “Pneumonia”. Assim que receber o terceiro ele morre.
- **Leptospirose:** Todo turno, o familiar com “Leptospirose” recebe mais um status de “Leptospirose”. Assim que receber o terceiro ele morre.

Quando um familiar morrer, é necessário fazer um funeral. O Padre deve pegar a carta na confissão e antes do sermão do próximo dia ele chamará a todos para o funeral. Todos devem ficar de pé enquanto o jogador deverá falar sobre o familiar falecido. Este momento é importante o jogador tentar explorar mais a história, contando o que aconteceu e lembrar do “momento feliz” descrito na carta. Após isso, o Padre segurará o recipiente de papéis enquanto o jogador deve rasgar a carta do familiar em pedacinhos (de um tamanho que não dê para ler mais nada).

Aquele que perdeu um familiar terá 3 ações a menos na próxima semana devido ao luto.

