



Sombras da Estrada Real OPS #1 (One Page Scenario)

Cenário

Brasil, 1666. O caminho da Estrada Real que leva o Ouro das Minas Gerais até o mar é um ambiente movimentado e perigoso. Os interesses escusos da população local, bandoleiros e piratas ameaçam a transferência das riquezas da colônia para a Coroa Portuguesa. O que poucos sabem é que, além da luta pelo ouro e pedras preciosas, uma outra batalha ocorre às margens e nas sombras da Estrada. Uma luta pela alma do Novo Mundo.

Nas florestas, estradas e vilarejos, seres das trevas vindos da Europa se misturam aos seres sobrenaturais locais travando uma batalha pelas curvas onde podem se esconder e dali fazer florescer o MAL!

Quem são os personagens



Os personagens são membros de uma sociedade secreta chamada Cavaleiros de Jerusalém. Essa sociedade secreta é formada por membros de todas as raças e religiões e seu objetivo é proteger a humanidade das criaturas das trevas e de seus atos malignos. Sua origem se perde no tempo e cada um dos seus membros, recrutados após serem vítimas ou entrarem em contato com o sobrenatural, tem uma história diferente para explicá-la.

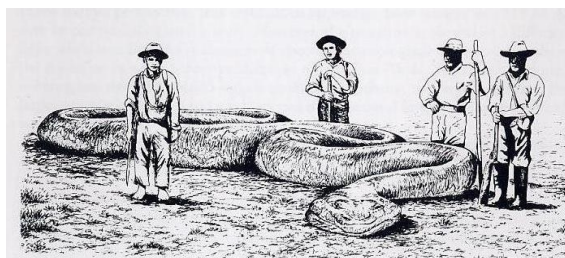
Os Cavaleiros de Cristo funcionam em pequenas células formadas por 3 a 6 membros treinados no combate ao sobrenatural. Apesar não ter uma organização formal, cada célula em geral tem um líder chamado de Estandarte. As células são chamadas de Tropas.

Entre as características de destaque dos personagens eles podem ter um poder sobrenatural menor, tipo uma intuição a respeito de magia, a capacidade de ler o passado em objetos ou realizar rituais mágicos, desde que tenham acesso a grimórios. Deixe os poderes grandes - transformação, voar, regeneração, raios de fogo e tal - para os oponentes. Transforme sempre que possível os poderes dos personagens em uma maldição que causa tantos problemas como proporciona benefícios.

Quanto às características negativas, reforce o uso de defeitos psicológicos e morais que podem servir como uma excelente fonte de conflito durante as missões. Busque também, quando possível, estimular a criação de grupos heterogêneos com descendência européia, nativa ou africana. Não é muito realista para a época, mas é bem mais interessante.

Quem faz parte da oposição

Já não bastassem as precárias e perigosas condições do Brasil Colonial - com doenças, tribos hostis, e etc - As Sombras da Estrada Real estão cheias de acontecimentos sobrenaturais. Aí vale tudo: mitos europeus, orientais, lendas brasileiras, coisas criadas da sua cabeça e a pia da cozinha. Contudo, tome cuidado para fazer o evento sobrenatural ser, sim, o motivador da aventura e não simplesmente um alvo a ser morto.



Por exemplo, imagine os personagens investigando o desaparecimento de uma bandeira pelas mãos de um ser sobrenatural para enfim descobrir que o ser, na realidade benevolente, estava sendo controlado por um humano ganancioso. Trabalhe com esses conflitos e fuja do óbvio.

Observações especiais

- Nas aventuras, faça o chamado para a ação sempre ser misterioso: sonhos premonitórios, crianças abençoadas que pedem ajuda, achar um mensageiro morto que carrega uma única carta, coisas assim. Outra opção é trabalhar com IN MEDIA RES, jogando os personagens diretamente na ação.
- Carregue nos tons escuros ao descrever a sociedade da época. Trabalhe com o barroco. Quem é bom é santo. Quem é ruim é o capeta. Os personagens, por outro lado, devem transitar no cinza, sendo continuamente chamados pelo MAL, mas resistindo em nome da sua Missão.
- Evite usar cidades reais ou mesmo fornecer mapas do trajeto da Estrada. A Estrada deve ser tão misteriosa quanto os seres que os personagens enfrentam.
- Busque diversas razões para o MAL. Conquistar ou destruir o mundo é besteira. Inveja, ciúme, ignorância, luxúria, apatia e outros pecados podem ser a fonte do mal.
- Enquanto coloca os obstáculos frente aos personagens dos jogadores teste a sua resolução e pureza se aproveitando das suas características negativas.
- Todos os Cavaleiros de Cristo também devem ter uma "identidade civil" que os permita viajar pela Estrada Real a fim de realizar suas missões. Explore suas responsabilidades com as suas identidades públicas quando possível.
- As aventuras funcionarão melhor no modelo MONSTER OF THE WEEK, e, recomendamos, não devem criar muitas relações entre si. A busca por uma verdade que explique ou controle todos os eventos sobrenaturais tira o mistério do tema. Sempre surpreenda os jogadores.

Game Design: Lisandro Gaertner (lgaertner@gmail.com)

Licença de Uso: Esta obra foi licenciada com uma Licença Creative Commons - Atribuição - Uso Não-Comercial - Partilha nos Mesmos Termos 3.0 Não Adaptada.

