

	Mundo dos Sonhos Versão atual: 1.0 Classificação: Sistema de RPG Autor: Cárlisson Galdino Contato: cbtg@brazilmail.com
Maceió (AL), 07 de janeiro de 2001	
Índice	
Mundo dos Sonhos.....	1
Personagens.....	1
Força.....	1
Destreza.....	1
Acordar.....	1
Aparência.....	1
Qualidade.....	1
Aventuras.....	2
Uso.....	2
Criar Personagens.....	2
Mestre dos Sonhos.....	2
Acordar.....	2
Para Jogar.....	3
Conto: Sonhos.....	3

Mundo dos Sonhos

O Mundo dos Sonhos é onde vivemos nossas maiores aventuras. É onde podemos ser completamente diferentes do que somos no mundo real. É onde podemos ter superpoderes, voar, usar um traje de mergulho sem sofrermos danos físicos caso algo dê errado.

No mundo dos sonhos, nós vivemos nossos mais fantásticos sonhos e nossos mais horripilantes pesadelos. No mundo dos sonhos, nós somos a verdadeira imagem do nosso interior.

Personagens

Os personagens são constituídos de apenas cinco características. Nessas cinco, estará incluso tudo o que é necessário para a versão imaginária de alguém. São Força, Destreza, Acordar, Aparência e Qualidade.

Força: A sua força na forma imaginária. Pode ser **não tem**, **normal** ou **suprema**.

- Não tem: não é capaz de erguer nada, a não ser algo que eventualmente tenha, como uma espada.
- Normal: capaz de erguer coisas como um humano normal. É forte, mas tem limites.
- Suprema: é capaz de erguer qualquer coisa existente na face da Terra (exceto em casos especiais, como protegidos magicamente).

Destreza: sua habilidade de fazer coisas, tais como dirigir, pilotar aviões, entre infinitos outros. Pode ser classificada como: **não tem**, **normal** ou **suprema**.

- Não tem: não faz nada a não ser atacar.
- Normal: sabe manusear muitas coisas.
- Suprema: sabe fazer tudo. Dirigir o que for, malabarismo, acrobacia, qualquer coisa.

Acordar: fator acordar, uma falha em um teste de acordar fará com que seu sonho acabe e você acorde no nosso mundo. No mundo dos sonhos, você simplesmente desaparece. Esses testes são feitos com 1d (um dado de seis faces). Se o resultado do lance for maior que seu valor em acordar, você acorda. Se menor ou igual, você permanece dormindo, e sonhando. Esses testes devem ser feitos em horas de tensão, talvez com a morte próxima. Se a morte estiver realmente próxima, todos deverão subtrair um ponto de seu acordar, antes de comparar com ele o resultado no dado.

Aparência: sua aparência física. Em um sonho, normalmente é baseada em alguém real ou fantástico.

Qualidade: um detalhe a mais que você tem a seu favor no mundo dos sonhos, vindo de sua imaginação. Como superpoderes, vôo, pistolas. Tem que ser compatível com a aparência. (É difícil imaginar um guerreiro medieval que é capaz de voar ou tem pistolas, por exemplo. Ele poderia ter como qualidade, uma espada.)

Como o personagem do mundo dos sonhos é baseado em algum já existente, segue abaixo uma tabela dizendo os possíveis atributos para personagens baseados em certos tipos. Todos em itálico são marcas registradas de suas respectivas empresas.

Tipo	Força	Destreza	Aparência	Qualidade
<i>Arquivo X, MiB</i>	N	N ou S	humano com terno escuro (quase sempre preto)	luta e/ou armas de fogo
<i>Batman, Justiceiro</i>	N ou S	N ou S	humano com uniforme colante ou estranho	armas e artefatos
<i>Caverna do dragão (mago)</i>	N	N	homem com manto ou quaisquer roupas antigas	magias: proteção, ataque. Talvez vôo ou outras
<i>Caverna do dragão (guerreiro)</i>	N ou S	ñ ou N	homem musculoso com pouca roupa	usa arma (espada, bastão, mangual ou outra)
<i>Drácula, Vampiro</i>	N ou S	N ou S	humano que não parece forte	poderes de controle mental
<i>Espíritos, Fantasmas</i>	ñ	ñ ou N	translúcido com face imutável ou sem	grito ou controle mental
<i>Força de deuses, avatar</i>	ñ ou S	N ou S	inexistente(ñ) ou humano normal	raios, pedras, depende do que você é deus
<i>Gárgula</i>	S	ñ ou N	humano de pedra	invulnerável, luta
<i>Homem moderno</i>	N	N	homem normal de hoje	luta com punhos, faca ou pistola. Usa computadores
<i>Imortal, Highlander</i>	N ou S	N ou S	humano normal	usa sempre espada. Só morre se cortarem seu pescoço

Outro: faça a ficha compatível para qualquer outro tipo, como *Street Fighter*, *Faroeste*.

Aventuras

As aventuras no mundo dos sonhos são muito subjetivas. Dependem do cenário no qual os personagens do grupo foram baseados. Pode ser em tempos antigos ou modernos. Coisas marcantes geram sonhos. Que tal baseado em jogos de videogame? Imagine-se em um *Resident Evil II*, onde não se encontra o Distrito Policial. Um sonho pode não ter sentido. E lembre-se: é muito tênue a linha que separa o sonho de um pesadelo. Tão tênue quanto a que separa o mundo dos sonhos do nosso mundo.

Uso

Use em aventuras normais, onde a versão imaginária é a do jogador; ou como um sistema-anexo a outros sistemas. O grupo não consegue descobrir os segredos daquela aventura tão bem-planejada? Que tal mostrar-lhes a resposta em um sonho? (A ser interpretado, claro!)

Criar Personagens

Deixe que cada um monte seu personagem, se não houver overpowers no grupo (jogador obcecado por poder). Nesse caso, crie os personagens você mesmo. Uma forma boa de criar é checando-se o gosto do jogador, na tabela de tipos. Quanto ao valor inicial de acordar, distribua de forma justa para equilibrar os personagens (não é tanta vantagem ser supremo em tudo, lançar magias, voar e etc, tendo acordar 1).

Mestre dos Sonhos

O mestre dos sonhos joga as pessoas em cada sonho ou pesadelo. Ele é o participante da aventura que descreve os cenários do sonho e reage às ações dos personagens. Seu objetivo não é liquidar todo o grupo, mas trazer entretenimento.

Acordar

É difícil imaginar que alguém invulnerável ou etéreo acorde ao se ver sob um desmoroamento, por exemplo. Mas isso tem uma boa desculpa: nosso subconsciente nos dá a forma que gostaríamos de ter, mas, por dentro, continuamos os mesmos mortais. No caso exemplificado, o personagem no mundo dos sonhos não morreria. Mas, no momento em que o teto cai, seu subconsciente pode confundir-lo de tal forma, que você duvida de sua invulnerabilidade, misturando em sua mente o conceito de sua versão real com o da sua versão sonhada. Sua mente tem um bug e você acorda.

Para Jogar

Para jogar, você precisa de um grupo de duas a seis pessoas além de você, e de um dado de seis faces, usado apenas em casos extremos para garantir a dinâmica do jogo.

Conto: Sonhos...

É noite. Ele anda pelo corredor após beber um copo de água. Abre a porta. O quarto está escuro. Ele anda, acende a luz do abajur para aproveitar a luz que vem do corredor antes de fechar a porta. Ele deixa suas chinelas largadas ao lado da cama e se deita. Logo dorme alegre, mas seus sonhos nem sempre são tão felizes.

Lá está ele. Agora não parece mais um velho cansado. Agora é um jovem musculoso, brandindo uma espada tão pesada quanto a maior das pedras da Terra. Ao seu lado está um homem sem face, translúcido. Nada o atinge, nem ele a ninguém. Mas não são só dois. Há um terceiro, um quarto e um quinto. Um em roupas colantes que parece ter superpoderes e o outro, aparentando uma pessoa normal, empunha duas pistolas automáticas. Ele nunca erra. O último, um homem jovem, com força normal e alado, também parece ter poderes especiais.

Os cinco se encontram nas ruínas de algum templo antigo, perdido na história, nos rastros do tempo. Eles se aproximam. Os restos do templo parecem respirar. Dele surgem demônios armados, atirando nos heróis. O grupo age. O homem translúcido, vulgo Fantasma, atrai a atenção deles para que os outros o acertem. O Pistoleiro atira de longe. Logo os demônios oriundos das pedras voltam a elas.

O grupo prossegue. O templo transpira. Um bafo quente brota das paredes. O grupo segue, sem temer, sem parar. Dele surge um homem alado, com máscaras e espada, fugindo para o lado oposto ao do grupo. O grupo o segue para fora do templo. Vencido o inimigo, o templo urra. Torna-se um dragão num estrondo voraz. O fantasma desaparece. O grupo ataca como nunca o fez. O dragão cospe fogo em todos. O herói se vai, enquanto os outros se protegem. Em ataques rápidos o dragão se enfraquece e, ao erguer a garra para um possível último golpe, mesmo sem usá-la, faz o pistoleiro sumir. O dragão sucumbe, ao centro da Terra, e dela ascende um templo inteiro. Os dois que restaram o invadem. Com um golpe de espada, o Mago some, como se nunca houvesse existido. O Bravo ataca a estátua que fez isso. A estátua cai perante seu poder. Escadarias. Ele as sobe. No topo da torre, uma gargalhada. Um mago ataca o guerreiro. O guerreiro fraqueja, mas não desiste e corta o mago ao meio em um único golpe. O templo cai, o bravo some.

Ele abre os olhos. Ele olha o despertador desligado em sua cabeceira. É tarde da noite, quase dia. Ele coça a cabeça e se levanta. Calça as sandálias e se dirige à janela. Contempla o jardim e o nascer do sol. Em passos difíceis, chega à porta e segue pelo corredor até a cozinha, onde encontra seus amigos, também idosos, a quem sempre narra seus sonhos. E ele o faz também hoje. À tarde, olha o céu, ansioso pela noite, onde tudo se fará de outra forma. Como sempre foi, como sempre será.

Personagem: _____		:Jogador	
Planilha_Mundo_dos_Sonhos			
	Força <input type="radio"/> não <input type="radio"/> normal <input type="radio"/> suprema Destreza: <input type="radio"/> não <input type="radio"/> normal <input type="radio"/> suprema Acordar: <input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6	Aparência:	_____
		Qualidade:	_____
Cárlisson Galdino < cbtg@brazilmail.com >			