

ԲՈՒՆՈՒՄ ԲՈՒՄԻՆԻՍ

A FRONTEIRA FINAL

ՅԱՆՈՒՄԵՆ ԲՈՒՄ ԲՈՒՄ

zeokang
studio

Júlio Matos

BUSCA
FINAL

01:42

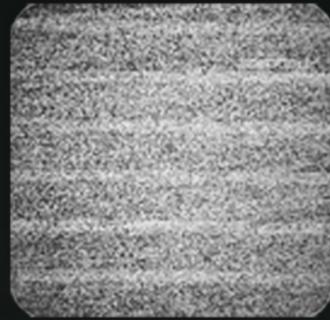
error-feira, Ø de unknow



Bem Vindo

Login

Senha



“O espaço, a fronteira final...”

A Fronteira Final

A Fronteira Final é um suplemento para o RPG Busca Final escrito por Giltônio Santos e Richard Garrel e publicado pela Secular Games.

Sua pretenção é ser um cenário para uma narrativa épica sobre Jornada e Fé no espaço.

Criação e Conceito: Júlio Matos

Diagramação: Júlio Matos

Revisão e Idéias: Leonardo Lima

Ilustrações: Free Images + Photoshop

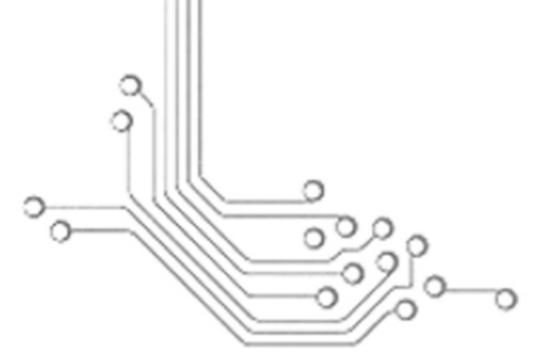
A Fronteira Final utiliza a licença Creative Commons. Alguns direitos reservados.



Esta obra foi licenciada com uma Licença Creative Commons - Attribution- NonCommercial - ShareAlike 3.0 Unported.

Para ver uma cópia desta licença, visite:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Na prática isto significa que você é livre para copiar, distribuir e alterar os elementos desta obra, desde que siga as seguintes condições: 1) o faça apenas para fins não-comerciais; 2) credite em sua obra Busca Final de Giltônio Santos e Richard Garrell; e a obra A Fronteira Final de Júlio Matos 3) que a obra derivada também compartilhe desta mesma licença.



Início

 **Prólogo | Diário de Bordo**
..... pag.05

 **Gêneses e Estrutura**
..... pag.07

- A Narrativa Espacial pag.08
- Diários de Viagem pag.08
- Conceito do Exilado pag.09
- Criação em Andamento pag. 10
- O Comandante..... pag. 10
- A Nave..... pag.11
- Criação em Andamento Coletiva pag.12

 **Prelúdio**
..... pag.13

- A MARIA II..... pag. 15
- Destinos&Ruinas | A MARIA II..... pag.17

- O Tempo pag. 18
- Destinos&Ruinas | O Tempo pag.19
- O Espaço pag.20
- Destinos&Ruinas | O Espaço pag.21

 **Confronto**
..... pag.22

- O Baralho do Destino..... pag.23
- O Combate..... pag.24
- O Confronto como Elemento..... pag.24
- Formulação..... pag.25

 **Fim do Jogo**
..... pag.26

- Chegando ao Fim pag.28

- Palavras Finais pag.29
- Referências** pag.29





Prólogo | Diários de Bordo



Ok, acho que está funcionando...

Meu nome é Arthur Sheppard e este é meu segundo ou terceiro registro, não sei ao certo. Acho que vou começar a assistir meu registro anterior antes de cada novo, assim não vou parecer tão idiota para quem vir a assisti-lo no futuro. Se é que alguém vai...

Enfim, não faço a mínima ideia que dia seja hoje, mas acredito, pelos cálculos do Dr. Brown, que faça dois meses desde que despertamos. Como todos não despertaram juntos, temos dificuldade em estabelecer uma cronologia correta... Enfim, o Capitão acredita que devemos fazer registros de nossa vida na nave, pequenos vídeos diários, que possam ser úteis para o futuro. Se os que vieram antes de nós tivessem feito algo parecido a coisa toda seria bem mais fácil.

Enfim... Quantas vezes eu já repeti "enfim"? Sei lá, eu era só um estudante de Publicidade naquela porcaria de Universidade particular. Pelo menos é tudo que eu me lembro. Conversando com as outras pessoas percebi que todo mundo não lembra como veio parar aqui. Lembram de parte de sua vida e que depois acordaram aqui, em uma gigantesca nave a deriva no espaço.

Não fosse o Capitão, acho que a galera já teria se matado. Rolou muita paranoia lá no começo, medo mesmo. Eu confesso que ainda penso que pode ser um sonho e daqui a pouco eu vou acordar. Mas é foda! O Jonny dizia sempre: "Calma cara, essa treta toda vai se resolver!". Até que ele morreu na explosão do compartimento 7, sei lá por quê.

Estamos progredindo. Eu acho.

Já conseguimos operar boa parte dos recursos vitais da nave e o Dr. Brown parece ter conseguido dominar tudo na enfermaria. Ninguém mais vai morrer de graça. E no meio dessa confusão, depois que me mandaram tentar entender o sistema de comunicação, eu conheci a Mila.

Cara... que gata!

Não sei na real qual é o "pastel" dela, mas a mina é muito decidida. Parece que sabe o que fazer na hora que tem que fazer. Já fiquei parado babando nela e acho que ela nem percebeu. Enfim, temos que fazer esse lance da comunicação funcionar.

Aliás, nem era pra eu estar falando isso no registro.

Enfim, estamos um pouco melhores que no começo, mas eu vejo todo mundo com medo. As tarefas são feitas mais por que o pessoal não tem nada melhor pra fazer do que fazê-las. O Capitão tenta manter a ordem, mas é complicado. Quando aquele brutamontes, que deve ter sido jogador de futebol americano, estuprou aquela menina de quinze anos, o caos parecia que não ia terminar. O Capitão mandou prenderem o cara, mas na minha opinião ele tinha que ter jogado ele no vácuo. Enfim, ele poupou a gente de ter que fazer isso e se matou metendo um gancho de ferro na goela. Eu não teria coragem.

Melhor encerrar esse negócio. Amanhã novo registro.

E se alguém estiver vendo isso no futuro, se liga: A gente só tava tentando sobreviver.

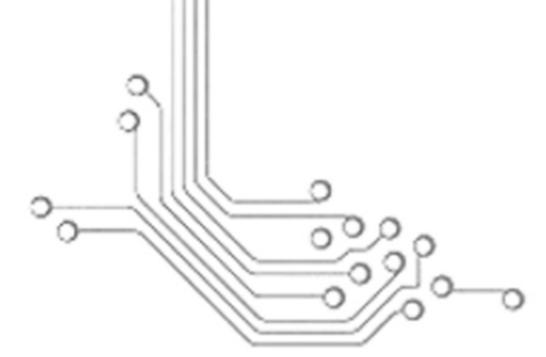


Capítulo Um Gênese e Estrutura





Capítulo 1 | Gênese e Estrutura



Este cenário para Busca Final visa abrir novas possibilidades migrando a perspectiva de uma Jornada de Fé e Conhecimento para o ambiente mais pleno de segredos que conhecemos: o Espaço. Durante a descrição deste cenário tivemos que tomar diversas decisões quanto à construção narrativa e o foco da criação do jogo.

Queremos deixar claro que esta é a nossa visão de uma "Jornada nas Estrelas" (perdoem o trocadilho) e vocês podem e devem alterar tudo aquilo que não concordar com a sua visão de um cenário espacial. Nossa pretensão é trazer ideias para um jogo de sci-fi soft, muito mais focado nas interações e reações humanas frente ao desconhecido, pois acreditamos que, apesar de qualquer evolução possível realizada pela raça humana, sempre permanecerá em seu âmago as capacidades de fé e a busca incessante por repostas.

Mesmo que a tecnologia e a ciência responda grande parte dos mistérios que envolvem nossa existência, ainda assim haverá uma nova pergunta e a ela estará associada uma busca, uma jornada.

O centro narrativo em A Fronteira Final é o Exilado.

O conceito por trás do Exilado é similar porém um pouco distante daquele já conhecido e entendido para o Guerreiro Errante de Busca Final. Principalmente por que, mesmo que o Guerreiro estivesse ligado de coração e alma a sua Jornada e a sua Companhia, ainda era um "errante", ou seja, estava livre para ir e vir por todas as regiões de Othora, desenvolvendo uma

trilha com sua Companhia e seu Duk.

Em A Fronteira Final os Exilados estão presos fisicamente dentro da nave casulo MARIAH II e precisarão ter fé em sua habilidade e em seu Capitão para prosseguir em um destino incerto e na busca por respostas que o levem de volta pra casa.

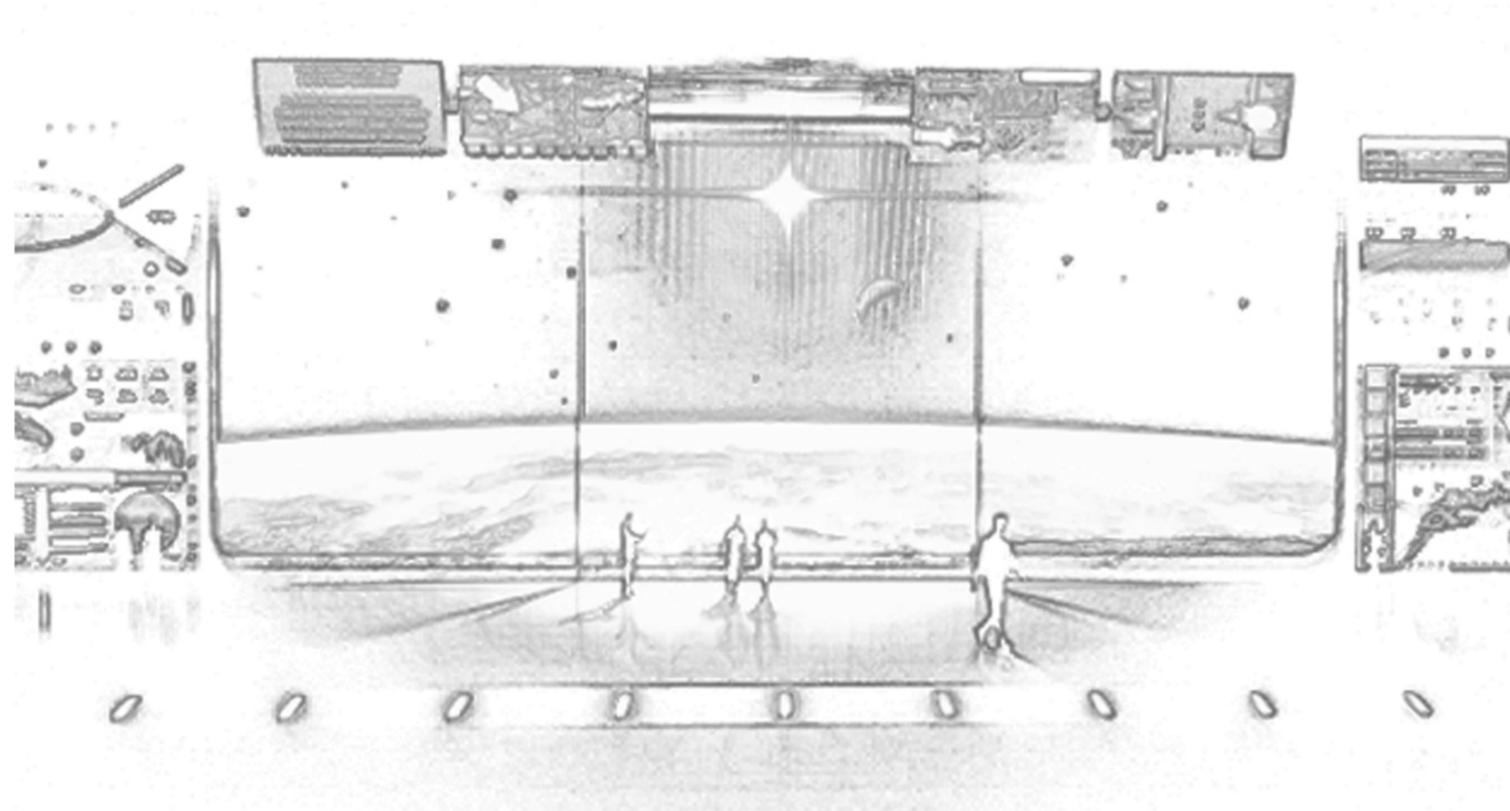
Eles passaram muito tempo na Criogenia e o grupo que despertou está perdido em meio a sistemas avariados, sofrendo amnésia dos acontecimentos que os levaram até a nave e resta confiarem em si e uns nos outros para encontrar respostas e o caminho de volta para suas vidas. Suas vidas no planeta Terra.

Os Exilados farão às vezes dos Guerreiros Errantes, ou seja, serão os personagens jogadores, e concentrarão sua busca e desenvolvimento nos mesmos pilares de regras do Busca Final. A Figura do Duk será substituída pela do Capitão da Nave em todos os seus aspectos.

Assim como a companhia de Busca Final era formada por diversos Guerreiros Errantes além dos personagens jogadores, assim é a tripulação de sobreviventes da MARIAH II. Muitos despertaram e tantos outros ainda permanecem em estado criogênico. Como nas companhias, os outros tripulantes fazem parte do grupo de sobreviventes, aguardando a hora de assumirem um papel de destaque na jornada. Quando falarmos Exilados, estaremos falando apenas dos personagens jogadores. Os outros serão chamados apenas de "tripulação" e serão controlados pelo Narrador.

Capítulo 1 | Gênese e Estrutura

Então, na estrutura narrativa fundamental de A Fronteira Final, estão os Exilados (PJs), o Capitão (que é o personagem compartilhado) e a Nave (representa toda a força do grupo e a capacidade operacional da nave que vai evoluindo a medida que a jornada avança). Individualmente cada jogador criará seu exilado e em conjunto criarão a ficha do Capitão e da Nave, e na construção da Nave talvez você encontre as principais diferenças mecânicas entre o jogo original e este, mas nada que você não administre.



A Narrativa Espacial

Na maioria das histórias de sci-fi espacial, existe um grande foco na tecnologia e nas interações xenológicas. No caso de "A Fronteira Final", por ser um cenário derivado de Busca Final, um jogo narrativo centrado no indivíduo, o foco do jogo se dará na jornada cega dos Exilados que acordaram em uma realidade completamente diferente da sua e iniciando a busca pelo caminho de volta ao seu mundo. Esta busca não está ligada a glórias ou status, mas em uma jornada desesperada sem uma certeza de que possam voltar para seu mundo. O drama do exilado é buscar a verdade sobre o caminho para a Terra, se é que ela ainda existe.

Diários de Viagem

Se você não esteve em alguma realidade paralela, ou tem mais de 15 anos de idade, já teve contato com a franquia cinematográfica Star Trek (Jornada nas Estrelas), e praticamente todos os episódios desta franquia iniciavam e encerravam com o "Diário de Bordo" gravado normalmente pelo Capitão da Nave ou da Estação Espacial.

Em Busca Final, o diário de viagem é um elemento importante da construção narrativa da história, e em "A Fronteira Final" existe uma grande paranoia quanto a falta de informações do que haveria ocorrido nos dias, meses ou anos que antecederam o despertar dos primeiros exilados. Portanto é hábito que todos tendem realizar pelo menos uma gravação por dia falando um pouco sobre seus avanços em decifrar os mistérios da Nave e os estranhos encontros no espaço sideral. E é uma ótima motivação para os jogadores manterem um diário de sua jornada, que ao invés de ser escrito pode ser gravado com suas web cans e/ou seus celulares.



Capítulo 1 | Gênese e Estrutura

O Conceito do Exilado

O Exilado é o núcleo narrativo de "A Fronteira Final" e assim como o Guerreiro errante possui seus quatro atributos principais: Convicção, Experiência, Valentia e Presença.

A Convicção do Exilado possui a mesma concepção original, porém a experiência, além de englobar o aprendizado sobre a busca, também demonstra o quanto apto na capacidade de tripulante o Exilado vai se tornando. É importante lembrar sempre ao grupo que os Exilados não são exploradores espaciais audaciosamente indo nenhum homem jamais esteve.

Os jogadores devem ter em mente que seus personagens são pessoas comuns como eles (os jogadores), lançados em uma realidade sem escolhas e com uma centelha de esperança em poder encontrar uma forma de voltar a viver em um mundo como eles conheciam. Tenha ele sido um professor, um ator de novelas ou um atleta profissional, agora ele é apenas mais um dos Exilados.

O processo de criação de personagem segue exatamente as regras do Busca Final em todos seus detalhes e você está livre para definir se irá usar o método aleatório ou o método de escolha. A única certeza sobre isso é que, como dito no prefácio, você não poderá jogar esse cenário sem o Busca Final.

Há uma pequena diferença relacionada à como encarar os atributos, mas ela é de cunho temático e não mecânico. Tentaremos explicar nossa visão sobre isso sem abandonar a subjetividade destes, já que esta é uma das principais características do sistema.



Convicção

A Convicção mantém sua importância neste contexto, pois mantém o exilado ativo e interessado na busca por respostas. Os exilados que tem uma convicção acima de 2 são os personagens jogadores e aqueles que tem igual ou abaixo, fazem parte dos outros tripulantes da nave, os sobreviventes, que parecem conformados em tentar uma simples sobrevivência dentro desta nova realidade. Um personagem que tiver sua convicção reduzida a 1 irá abandonar a busca e se tornar um mero sobrevivente.

Os Naipes mantém seu significado, sendo o Naipe de Paus referente à fé na existência da Terra e a possibilidade de retorno.

Valentia

Este é o atributo transposto de forma completamente literal, sendo que o Naipe de Paus demonstra a coragem frente ao espaço desconhecido e as suas surpresas (como encontros com alienígenas, caso eles venham a acontecer).

Experiência

A Experiência, o segundo atributo mais importante, está relacionada a jornada do Exilado e o aprendizado frente a seus temores e sua capacidade de descobrir mais sobre o funcionamento do casulo onde está confinado e sua tecnologia. O Naipe de Copas representa a capacidade política do personagem frente a seus companheiros e outros Sobreviventes. Já o Naipe de Paus representa uma idade mais avançada e uma vivência mais ampla que, apesar de não ter valia frente aos desafios impostos pela busca no espaço, é de extrema relevância no convívio entre os pares. Os outros Naipes mantêm seu significado.

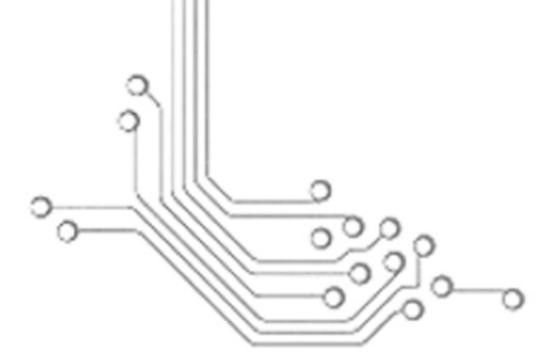
Presença

A Presença, assim como a Valentia, é um atributo que foi transposto literalmente, sendo seu Naipe de Paus relacionado ao respeito do personagem pelo desconhecido e seus riscos.





Capítulo 1 | Gênese e Estrutura



Criação em Andamento

Esta característica, que acreditamos ser a mais importante do Busca Final, será explorada de uma forma um pouco diferente em A Frontera Final.

Neste jogo, a criação em andamento se dará através dos flashbacks dos Exilados. Memórias de sua vida antes da criogenia e alguns fragmentos de lembranças mais recentes. Estas informações serão acrescidas a história, mas devem seguir o conceito definido inicialmente para o personagem e principalmente contar com o consentimento do Narrador. No caso, você precisa de uma boa explicação para que o seu ex-cientista e físico nuclear tenha sido também campeão de MMA no passado (**Nota do Autor:** Se você conseguir criar algum background desse gênero de forma coerente, não se acanhe e me mande por e-mail 😊).

É importante que o Flashback narrado pelo jogador não quebre o desenrolar da história, mas venha a enriquecer o sentido da busca e formatar o gancho necessário para a boa continuidade de história. Apesar de um flashback ser uma questão pessoal, cabe ao Narrador, em conjunto com o grupo, acordar se é um momento relevante para que ele seja narrado e possa vir a incrementar a criação em andamento.

O Comandante

Toda jornada precisa de um líder e toda nave precisa de seu capitão. Aquele responsável por inspirar a fé nos tripulantes, decidir pelos caminhos que a nave deve prosseguir e empreender a busca pelo caminho de volta ao seu mundo.

A importância do Capitão é tão grande ou maior que a do Dûk da companhia, pois os tripulantes da MARIAH II dependem de sua capacidade de discernimento, paixão e fé, para poderem manter sua esperança. Assim como o Dûk, o Capitão da nave é um personagem compartilhado, e a cada nova seção de jogo ele deve trocar entre os jogadores, de forma que todos tenham a experiência de ser o Capitão. Enquanto o jogador controlar o Capitão, seu personagem Exilado se manterá em segundo plano e no que tange aos atos e efeitos de comando, o Capitão tem as mesmas características do Dûk. Ele deve ser construído de comum acordo entre todos os personagens jogadores.

Em termos de regras, o Capitão é construído exatamente como um Exilado, porém uma vez determinados os atributos, cada um deles é acrescido de um ponto, conforme é feito com o Líder em Busca Final. Após determinar os atributos como Exilado, o Capitão também irá determinar seus atributos de líder, que representam a forma como ele lida com a tripulação da nave.

Os atributos são Carisma e Lealdade, sendo que o grupo de jogadores possui 11 pontos para distribuir entre eles, variando os valores entre 1 e 10 conforme a decisão dos jogadores.

Carisma é o atributo que inspira a fé a mantém a tripulação convicta de sua busca, mesmo nos momentos de desespero. Em conjunto com a Liderança, que representa a dedicação do Capitão para com a sua tripulação, o líder mantém sua capacidade de comandar. Um desequilíbrio entre estas duas características pode representar o fim de sua condição de comandante.





Capítulo 1 | Gênese e Estrutura



O Capitão que tiver sua Coragem reduzida a 3 ou menos, sofrerá um motim e poderá ser desafiado pelos tripulantes e perder sua liderança. As consequências deste evento podem ser catastróficas para a tripulação como um todo e durante estes eventos, os Exilados não podem testar o atributo Integridade da Nave (ver adiante e no Busca Final) para evitar a perda de sua Convicção. O destino de um Capitão após sua destituição pode ser o exílio ou a morte, dependendo do estado de sanidade da tripulação.

Se a Lealdade do Capitão for reduzida a 3 ou menos, a tripulação observará o distanciamento de seu líder e terá cada vez mais dificuldade em entender suas decisões e posicionamentos. Os Exilados não poderão, durante estes eventos, adicionar o atributo Poder da Nave em seus testes (ver adiante e no Busca Final)

Manter o Capitão apto ao comando é um desafio interessante e os jogadores devem permitir sua derrocada apenas se sua construção narrativa progredir em prol deste evento. Vale lembrar que neste jogo narrativo, a maior demanda é contar, em conjunto, uma estória épica, mesmo que isso signifique os maiores sacrifícios de seus personagens jogadores, individuais ou compartilhados.

Diário do Capitão

Um possibilidade de crescimento e refinamento da narrativa é desenvolver, em meio as seções, um diário ao final e ao início, onde o jogador que estiver representando o capitão registra como tudo aconteceu. Isso ajuda a dar clima e aos jogadores não perderem o gancho de uma seção para outra.

A Nave

Em A Fronteira Final existe apenas uma única e grande companhia para que os jogadores façam parte enquanto tripulação, e a ela chamaremos de "Nave". A Nave representará tanto o grupo quanto a capacidade de utilização das estruturas e sistemas da MARIAH II, já que os tripulantes não tem lembranças se foram treinados ou não para operar os sistemas da Nave. Como muito da tecnologia parece ser "instintiva" aos poucos eles parecem evoluir neste quesito.

A Nave possui uma população de meros sobreviventes em sua tripulação, por isso sempre que um jogador perder um personagem, pode fazer um novo e considerar que outra pessoa dentre os sobreviventes agora é um Exilado, iniciando sua contribuição para a narrativa. Em termos de história, assim como em Busca Final, é impossível no contexto de jogo distinguir um Exilado de um sobrevivente. Os personagens jogadores tratarão da mesma forma um outro personagem jogador ou um personagem controlado pelo mestre, pois são incapazes de discernir os "protagonistas".

Assim como o Capitão, a Nave possui atributos próprios: Integridade e Poder.

Antes que você se pergunte se isto pode significar os escudos/blindagem e o número de Torpedos que ela dispara respectivamente, desculpe você está no jogo errado. Sempre vale lembrar que este jogo está focado nas histórias que brotam das relações entre pessoas envolvidas em uma busca. O fato de estarem em uma Companhia Cavalheiresca, ou procurando o caminho de volta pra casa com um mentor baixinho e careca, ou perdidos no espaço, não muda o foco principal do jogo.





Capítulo 1 | Gênese e Estrutura



A Integridade representa a capacidade da tripulação se manter coesa frente aos desafios e também a confiabilidade das informações obtidas ao operar os sistemas da Nave. Isso será imprescindível para que não haja fissuras nas relações entre a tripulação que possam vir a destruir a grupo. Também é relevante para a tomada de decisões do Capitão e dos Exilados.

O Poder da Nave representa a força coletiva da tripulação e a utilização prática de sistemas da MARIAH II. Este atributo limita sua Mão da Fortuna assim como em Busca Final, porém veremos mais adiante que o conceito da Mão da Fortuna está mais ligado ao uso dos recursos disponibilizados pela Nave.

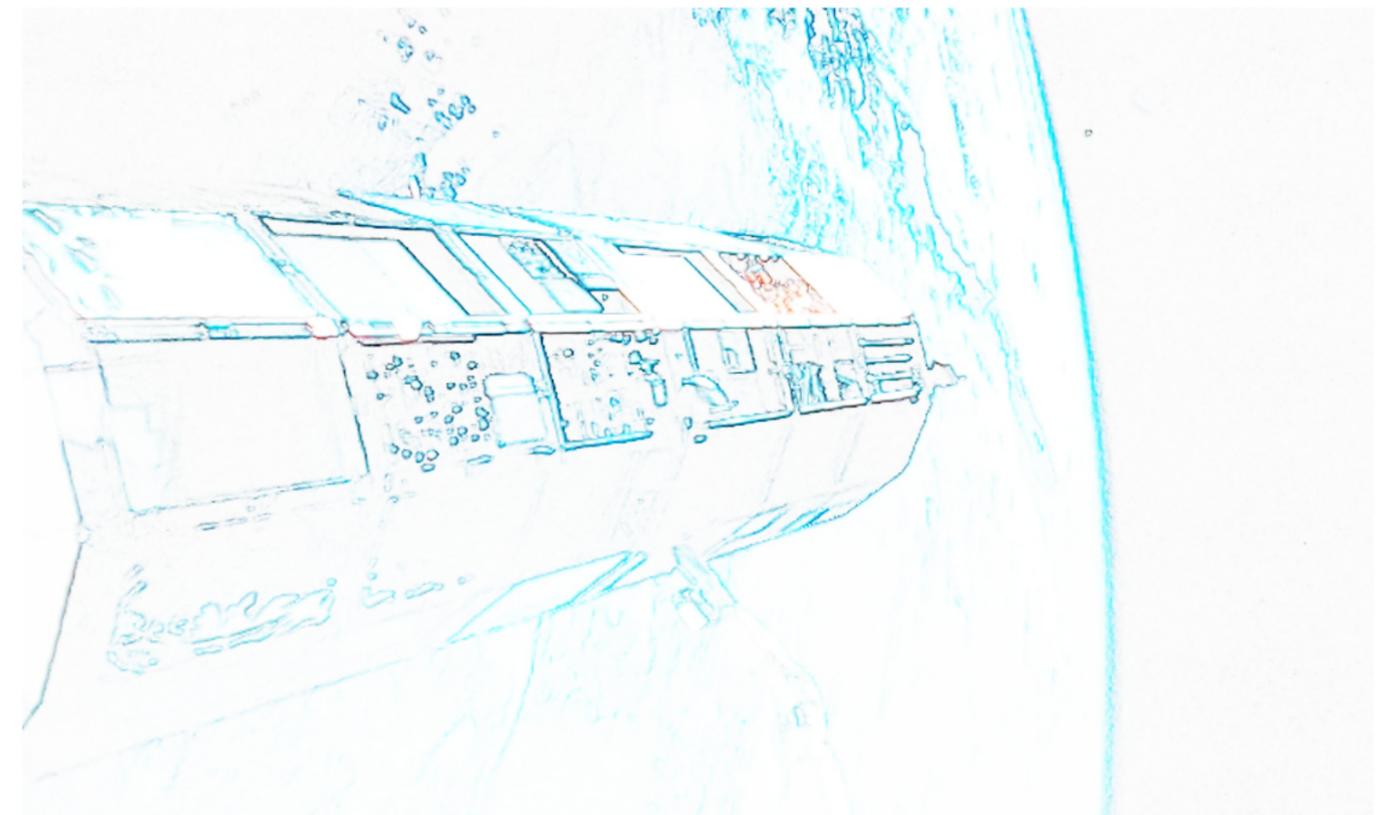
Assim como no caso do Capitão, os jogadores recebem 11 pontos para distribuírem entre ambos os atributos sendo que os valores devem variar de 1 a 10. Estes valores podem mudar a cada encontro e por isso você deve usar as regras exatamente como aparecem em Busca Final sobre a Companhia para resolução das questões relacionadas à Nave.

Criação em Andamento Coletiva

A utilização deste recurso ficará restrita a relacionamentos anteriores entre os Exilados na forma de flashbacks.

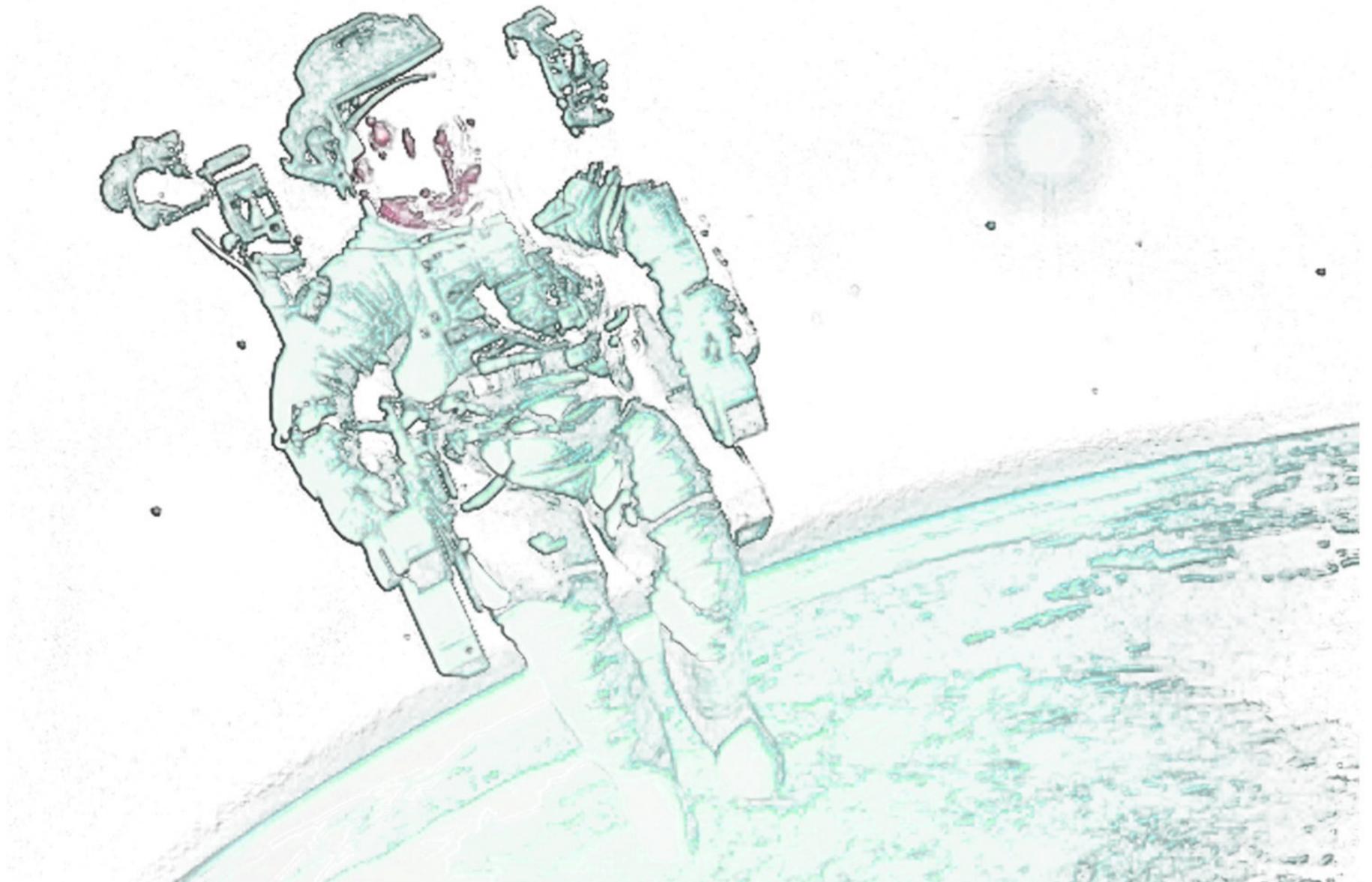
O uso do termo "restrito" nesta frase anterior se designa a não utilização de flashbacks que interfiram no mistério principal da narrativa. Obviamente, caso o Narrador deseje, pode desconsiderar completamente esta restrição.

Se você observar atentamente, este modelo de flashbacks, seja ele pessoal de um Exilado ou conjunto da Nave, se assemelha muito ao modelo usado na série de TV Lost (caso não tenha assistido procure via Wikipédia ou nas referências no final deste e-book). Nesta série o flashback era utilizado tanto para delinear a personalidade quanto para definir relacionamentos obscuros entre os personagens. O Narrador fica com a palavra final sobre o "timing" para os Flashbacks da Nave e os jogadores devem estar de acordo em consenso para utilizar este recurso.



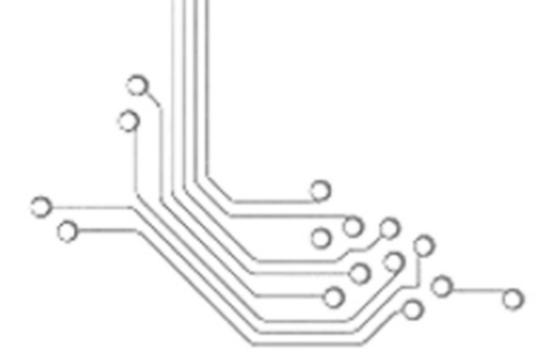


Capítulo Dois Prelúdio





Capítulo 2 | Prelúdio



Diário do Capitão, data desconhecida.

Estamos a aproximadamente 2 meses despertos da criogenia na nave casulo MARIAH II, onde não sabemos por que fomos colocados. Nossa prioridade é encontrar o caminho de volta a terra. Assumimos o sistema primário de navegação da nave, mas seus controles de propulsão permanecem travados em uma rota desconhecida. Dos 113 que foram despertos, temos apenas 81 das baixas ocorridas. Um grupo de tripulantes questiona a possibilidade de despertamos mais pessoas da criogenia. Fim do registro.

É isso.

Me sinto hipócrita ao pensar em manter um registro para o caso de falharmos em nossa tentativa e não relatar exatamente o que está acontecendo. Relatar que a linha que nos une nesta empreitada é tão fina que mesmo eu, que sou o responsável por encontrar o caminho, tenho minhas dúvidas quanto a possibilidade.

Ainda me pergunto onde está a chave da questão. No passado, nas mínimas lembranças que cultivamos e que alguns parecem compartilhar. Ou no presente, nos dados que conseguimos buscar desta nave e as coisas absurdas que encontramos no caminho.

Somos menos do que antes e a cada dia vejo esmorecer o olhar de meus companheiros. Incrível como o principal perigo que enfrentamos até agora tenha sido nossa sanidade. Muitos dos que morreram se suicidaram, e outros que desapareceram sem sequer sabermos como ou o porquê...

Preciso parar de beber.

Ter encontrado uma caixa de whisky pareceu uma grande ideia no começo. Agora só consegue atrapalhar meu discernimento.

Preciso manter minha cabeça no lugar.

Minhas decisões são a linha tênue que nos separa da ruína e eles precisam de mim.

...

A Fronteira Final tem em seu objetivo transportar o clima de jornada, conhecimento e fé para um ambiente espacial de tecnologia. Nossa decisão de design para este suplemento foi investir nos conflitos gerados pelo desconhecido e a busca desesperada pelo lar aparentemente perdido. A premissa básica deste cenário pode ser definida em 3 perguntas: Onde estamos? Por que estamos? Para onde iremos?

A partir das respostas os personagens jogadores poderão chegar ao Fim do Jogo e encontrar ou não a verdade sobre o caminho de volta para a Terra.

Praticamente toda a ação dos jogadores acontecerá dentro da MARIAH II e temos convicção de que você não precisará de um mapa detalhado da nave casulo para que sua história progrida. Inclusive desenvolvemos um mapa para a nave, mas após reler o Busca Final e refletir sobre o estilo do jogo Narrativo decidimos que esta seria uma opção muito mais limitadora de opções do que necessariamente uma ferramenta.



Capítulo 2 | Prelúdio



Dito isso e conhecido o cerne do conflito de A Fronteira Final, apresentaremos o Prelúdio procurando oferecer meios de responder as questões centrais do cenário descrevendo três ambientes: A MARIA II , o Tempo e o Espaço.

Eles serão os ambientes onde a Jornada decorrerá e que de certa forma influenciarão nela. Cada "ambiente" termina com uma série de destinos e ruínas (eventos que podem levar ao avanço ou a decadência da tripulação em sua jornada) relacionada a este ambiente e que pode ser usado em conjunto, ser inter-relacionados ou usados de forma aleatória.

Este modelo de Prelúdio de cenário foge um pouco do visto na obra original e foi uma decisão pessoal nossa para manter o escopo amplo e ainda assim delineado. Se você quiser derrubar a MARIAH II em um planeta desconhecido e definir todo um ambiente específico para a narrativa vá em frente. Inclusive incluímos este como um destino possível!

O mais importante é manter os jogadores em clima de completo desconhecido mesmo que eles tenham lido todo este suplemento. O continuum espaço-tempo dentro de A Fronteira Final é de domínio total do Narrador.

Vamos a seguir apresentar um a um estes ambientes com suas possibilidades e capacidades narrativas. Os "Destinos e Ruínas" foram pensados como sementes para a construção dos confrontos que levarão os personagens até o Fim do Jogo.

A MARIA II

Um lar. Esta é MARIA II, uma nave casulo gigantesca, com o tamanho total de 6 estádios de futebol enfileirados e que navega em uma rota aparentemente pré programada e desconhecida.

A neve possui o que parece ser um misto de tecnologia terrestre dos primeiros anos do século XXI (como seus sistemas operacionais de Gadgets) e sistemas aparentemente alienígenas ou pelo menos nunca antes visto por nenhuma memória possuída por seus tripulantes. Dotada de tecnologia de gravidade artificial e suporte de vida, até o momento, estar a bordo da nave se assemelha muito a passear em um Shopping Center.

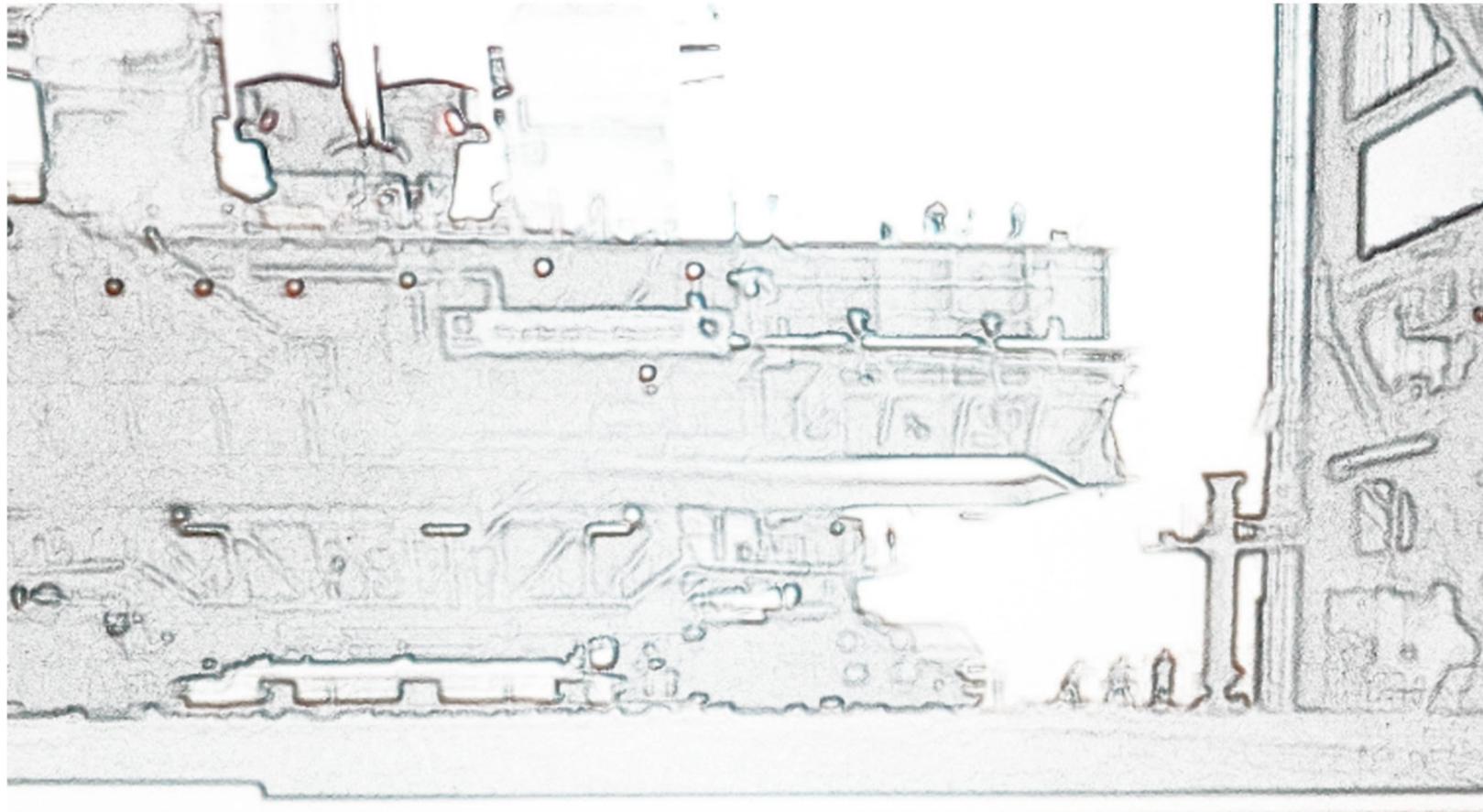
Apesar de poderem intuir suas dimensões, reveladas por sistemas operativos, alguns compartimentos e alas permanecem inacessíveis. Estas alas possuem portas controladas pelo sistema central da nave, que também é responsável pela navegação e engenharia. Este sistema possui controles estranhos, com símbolos nunca antes vistos e que parece não possuir um padrão lógico de arranjo. Ao menos a lógica humana conhecida.

É fácil pressupor que a MARIAH II seja uma nave construída por uma tecnologia de fora do planeta Terra e adaptada com subsistemas e tecnologias mundanas para utilização plena. Os controles e o computador central seguem inacessíveis, bem como algumas áreas cruciais da nave e esse é o primeiro mistério a ser resolvido pela tripulação.





Capítulo 2 | Prelúdio



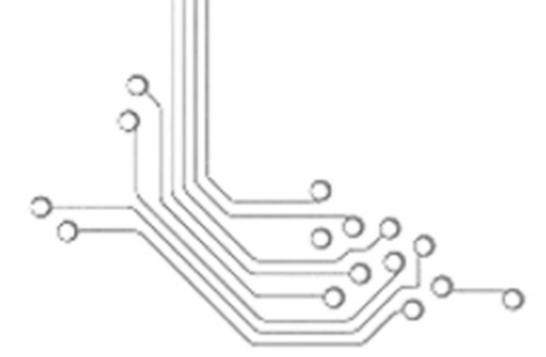
Nos compartimentos conhecidos da nave casulo existem aproximadamente 1.500 cápsulas de criogenia, de onde foram despertadas 142 pessoas. O número é um pouco discutido ainda entre os tripulantes, mas o Capitão estabeleceu que fosse melhor que procurassem formas de desvendar os sistemas da nave antes que outros tripulantes fossem despertados. Os suprimentos, até o que fora descoberto, são escassos. Há boatos de mortos e desaparecimentos a todo tempo (alguns comprovados, outros não), o que mantém todos os tripulantes em estado de alerta.

Estas pessoas parecem ter sido reunidas sem um propósito quanto a suas funções e suas habilidades profissionais, pois é possível se encontrar desde atores de circo até físicos nucleares. Foram desenvolvidas diversas rotinas e tarefas a fim de aproveitar suas habilidades ou simplesmente manter alguns ocupados para que não façam bobagens ou possam ser acometidos de depressão. Os tumultos e brigas são recorrentes e já houve casos de estupros, agressões e suicídios. O Capitão tenta manter o controle do grupo, mas existem muitos casos onde a insanidade só se revela tardiamente e as consequências acabam sendo desastrosas.

Ninguém tem convicção de como foi escolhido o Capitão, mas todos acreditam em sua capacidade de liderar a nave. Seu poder de comando não é coercitivo e sim exercido por sua convicção, justiça e fé na possibilidade de encontrar um retorno pra casa. Nos momentos de maior incerteza o Capitão parece manter sua capacidade de discernimento e optar pelo melhor caminho para a Nave. Ele tenta ao máximo não privilegiar sua atenção para um indivíduo ou grupo, buscando dividir as demandas importantes entre todos conforme suas especialidades.



Capítulo 2 | Prelúdio



Dentre a tripulação da nave, os que têm a fé mais fervorosa na possibilidade de encontrar seu caminho de volta são os Exilados (personagens jogadores) que tentarão encontrar suas respostas e manter viva a esperança. Eles, porém não podem revelar suas descobertas a todos diretamente, pois uma falsa expectativa pode ser muito mais destrutiva do que um insucesso. Eles centralizam essas informações com o Capitão, e tentam agir de forma a não alterar as rotinas da nave.

✓ Os Exilados descobrem um compartimento com acesso a trajes pessoais e uma porta de saída externa da Nave. Eles poderão dar a volta por fora dela (enfrentando os perigos desconhecidos do vácuo) e acessar outros compartimentos em busca de suprimentos e respostas.

Destinos & Ruínas MARIA II

✓ Os personagens encontram uma brecha de acesso ao sistema, porém necessitam encontrar entre os sobreviventes alguém que seja proficiente em códigos computacionais. Após investigarem descobrem que o único que possui esta habilidade é um jovem de 17 anos em estado paranoico e com forte tendência suicida.

✓ O computador central entra em atividade espontaneamente, possuindo capacidade de diálogo como um ser humano. Ele sabe muito sobre a nave, a tripulação e o que os trouxe até ali, porém é descoberto que ele possui uma inteligência artificial enigmática e parece ter algum objetivo oculto em suas ações, pois muitas de suas atitudes têm resultados desastrosos (Hello Dave...).

✓ Algumas pessoas encontram uma caixa com algumas armas de fogo e inicia uma campanha de terror tentando assumir o controle da nave a força. Eles parecem ser ex-criminosos e um deles parece ter lembranças não reveladas sobre os porquês de estarem na nave e conhecem de alguma forma como operar os controles alienígenas.

✓ Uma porta, antes selada, se abre e outro grupo de despertados se encontra com os tripulantes conhecidos até então. Após alguns dias de alegria pelas novas descobertas, alguns tripulantes do primeiro grupo começam a desaparecer. Teria o novo grupo alguma responsabilidade? O quanto do resto da nave este novo grupo conhece?





Capítulo 2 | Prelúdio



O Tempo

A esta altura da leitura você já está ciente que a tripulação da MARIAN II “caiu de para quedas” na nave e grande parte do mistério envolvendo sua situação deriva disso. Por esta razão o “ambiente” Tempo é um dos cenários mais importantes para a construção narrativa, pois será a base dos Flashbacks que definirão a Criação em andamento seja do Exilado, seja da Nave como um todo.

O tempo das lembranças dos tripulantes é o nosso tempo presente: o início da segunda década do terceiro milênio. Uma época de popularização da tecnologias como Tablets, Smartphones, cartões de crédito, discussões sobre sustentabilidade e mudanças climáticas. O perfil psicológico destas pessoas deriva de um censo comum de que a construção de um novo “Way of life” é necessário, baseado no declínio dos ideais onipresentes do capital proporcionado pela geração conhecida como “Y”.

Imagine-se dormindo nesta realidade e acordando em uma estrutura de puro aço que parece se mover no espaço para um destino desconhecido. Este é o estado dos tripulantes ao despertarem e sentirem como se tivessem sido teleportados para outra dimensão sem aviso prévio (O que pode ser uma verdade: Veja em Fim do Jogo).

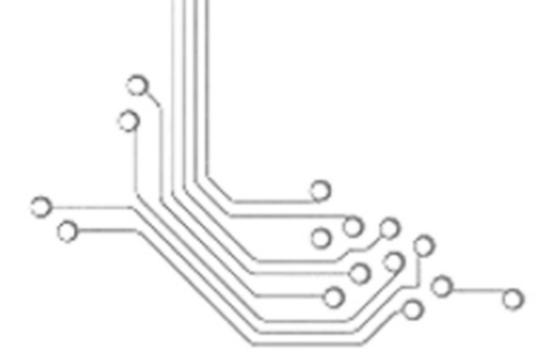
Daqueles que despertaram, pouco ou nenhum reconhecimento tiveram uns dos outros. Em uma primeira instância, suas vidas pareciam não ter se cruzado até aquele momento. Com o passar do tempo, e a redução do choque inicial, muitos

passaram a se reconhecer através de algumas lembranças, e através delas tentar explicar o porquê vieram para juntos dentro da nave.





Capítulo 2 | Prelúdio



Alguns descubrem em suas lembranças partes desconexas da história que os levou até a nave e esse é um quebra cabeças complexo que o Capitão e os Exilados precisarão montar se quiserem manter sua esperança em encontrar o caminho de volta.

Como opção a ser discutida entre os jogadores o Narrador, alguns flashback de criação em andamento coletiva podem ser narrados separadamente, se em seu universo de narração isso for relevante. Tome cuidado para que este tipo de "spin-off" não deteriore o clima de Jornada e Busca da narrativa em si.

Destinos & Ruínas O Tempo

✓ Uma lembrança sobre uma doença recém-descoberta e que se alastrava rapidamente é comum entre os tripulantes. Após alguns exames no laboratório da nave se descobre que todos ali estão infectados. Resta saber qual efeito terá esta doença e se isso tem relação com sua condição.

✓ Os Exilados descobrem um elo entre eles. Todos foram alunos da mesma escola secundarista, na mesma época em séries diferentes. Alguma coisa naquela festa de final de ano aconteceu e pode ter ligação com tudo isso.

✓ Um tripulante (Personagem do Narrador) diz se lembrar de tudo, esbraveja como um louco paranoico que consegue se lembrar de como vieram para ali e qual o destino da nave. Porém para revelá-lo ele exige que lhe seja entregue o comando da nave. Algo do que ele diz será verdade ou pura paranoia?

✓ Um dos Exilados (Personagem jogador) subitamente se lembra de toda a sua trajetória até a criogenia. Como ele fará para convencer os outros de que não é apenas mais uma paranoia. Como ele saberá que não é apenas uma paranoia.





Capítulo 2 | Prelúdio



O Espaço

O Espaço é o “ambiente” que representa o total desconhecido e provavelmente o cenário onde os exilados encontrarão seus maiores desafios para manterem-se firmes em sua convicção.

Os conflitos ocorridos dentro da nave, apesar de conterem uma carga de desafio emocional e de fé forte para com os personagens, são de ordem humana e natural. É no Espaço que se encontra o maior dos mistérios e aquilo que é alheio a sua compreensão. Para onde eles estão indo? O que eles encontrarão pelo caminho poderá gerar-lhe pistas ou afastá-los cada vez mais de seu planeta natal.

Em A Fronteira Final admite-se que nós seres humanos não estamos sozinhos no Universo, mas que provavelmente as formas de vida existentes nos confins do espaço são muito diferentes da humana seja esta diferença biológica, social ou química.

O Narrador tem liberdade para introduzir outros tipos de vida alienígena para interagir com os exilados, mas recomendamos fugir dos estereótipos antropomórficos ou zoomórficos. Assista a alguns filmes sci-fi B e abra a cabeça para novas possibilidades.

Outra questão importante é a capacidade de interação dos Exilados e tripulantes com o exterior da nave casulo. Sua capacidade de compreensão dos controles primários da nave impossibilita de controlar o avanço da nave ou mesmo de determinar um pouso em um planeta.

Para manter a verossimilhança mantenha os conflitos, mesmo quando originados no espaço limitados a nave, ou a outras naves e estruturas alcançáveis com um voo espacial utilizando um traje de proteção individual. Lembre-se que não há pilotos treinados entre os despertos e mesmo que você presuma que existam naves auxiliares, seus controles obviamente seguem o padrão alienígena da nave casulo e são inoperáveis.

Já fizemos esta colocação, mas é sempre bom lembrar diversas vezes que nosso objetivo não era desenvolver um tratado científico sobre os movimentos especiais e os desdobramentos sobre isso. Mais como em alguns clássicos do cinema, o foco está na cena corrente e os conflitos entre os personagens.

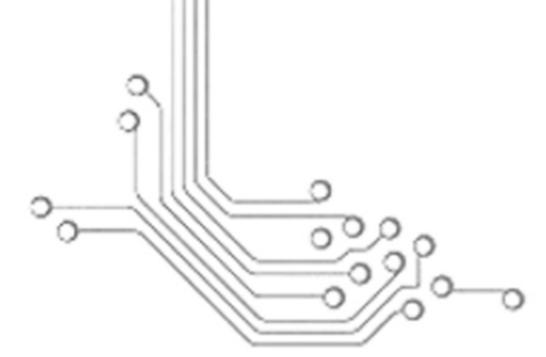
É como se durante a segunda guerra mundial você criasse uma cena entre dois soldados presos em um bunker após o desmoronamento. O que acontece no entorno é importante e influencia a cena, mas não se faz necessário explicar o por quê. Mais importante é entender como os personagens se relacionam com os eventos no ambiente Espaço, sendo que os desdobramentos do que acontece ficam a cargo do narrador.

Nesse caso manter a verossimilhança será sempre um desafio para o mestre, quando questões como gravidade, vácuo e outras relacionadas a física espacial começarem a aparecer no jogo. Converse com seus jogadores antes do início da narrativa e lembre-os que também é função deles ajudar a dar cor a história e portanto conceber a melhor alternativa de resolução para estas questões.





Capítulo 2 | Prelúdio



Perceba que como em Busca Final, não há um Destino ou uma Ruína pré-estipulada para os Exilados. Não formularemos uma resposta específica para esta busca e sim lhe forneceremos ferramentas para alcançá-la!

Destinos & Ruínas O Espaço

✓ Uma grande sombra no espaço paira por sobre a MARIAH II como se fosse uma gigantesca arraia espacial. Visualmente a sombra em forma de disco parece um ser vivo único, mas varreduras realizadas com equipamentos recém-decifrados atestam que existem outras formas de vida dentro da criatura. A estrutura parece acompanhar a nave casulo, mas seu habitantes/tripulantes não esboça nenhum tipo de comunicação.

✓ A nave se aproxima de um sistema solar com um planeta aparentemente do tamanho da Terra. Eles descobrem que 80% do planeta é coberto por um Oceano. Ao tentarem descobrir mais sobre o planeta durante a passagem, um tripulante parece ter tido sua mente dominada e começa a falar se apresentando como Yo, a única forma de vida do planeta. Ele diz que todo o Oceano é um único ser e quer conhecer mais os forasteiros. Diversos tripulantes começam a ter visões paranoicas e quanto mais a nave se aproxima do planeta e de Yo, maiores são os distúrbios. O que procura a criatura e como manter a Nave em ordem?

✓ Há algo a solta na nave, fazendo com que um a um os tripulantes vão sumindo. Não raro, seus corpos são encontrados dilacerados. Existe uma criatura vagando pela área conhecida da nave, mas todos os esforços são inúteis para rastreá-la. Apenas as mortes continuam aumentando.

✓ Diversos tremores e impactos são sentidos dentro da MARIAH II. No começo acreditavam ser um campo de asteroides, mas uma análise mais minuciosa demonstra serem partes e destroços da nave. Até ser avistado um destroço muito maior, este sim a deriva e em rota de colisão com a nave. Em seu casco se lê MARIA

✓ Um corpo celeste atinge e cheio uma das laterais da nave e seu estrondo parece ter desativado alguns controles e reativado outros na nave. Aquilo que os tripulantes haviam progredido no conhecimento dos sistemas acaba indo por água abaixo. Agora eles terão que descobrir um meio de impedir que a avaria afete a integridade da nave e venha a afetar as áreas de convivência da tripulação.

✓ A MARIAH II se aproxima de um planeta e começa a entrada em sua atmosfera até realizar um pouso aparentemente planejado. Que planeta é esse? Seria o destino original da nave casulo? (Abordagens ao estilo "O Planeta dos Macacos" se encaixam muito bem nesse destino)



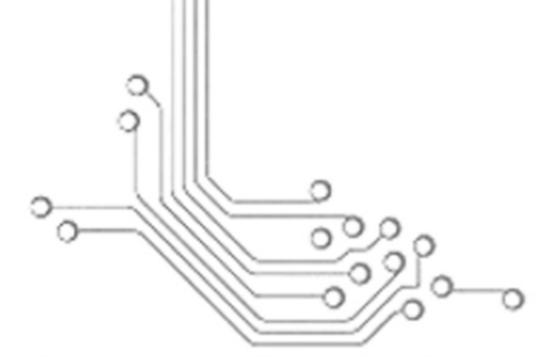


Capítulo Três Confronto





Capítulo 3 | Confronto



Confronto

O Confronto é a essência da busca. Certo, você leu isso no Busca Final, mas é importante lembrar sempre já que acreditamos que é no confronto que se define o pilar mais importante da narrativa: os personagens.

Fizemos uma série de transgressões (no bom sentido) na estrutura de construção do cenário a fim de fazer uma coletânea de ideias que expandissem sua visão exatamente para que a construção dos confrontos fosse facilitada. A ideia é que na sua decisão para os três cenários os confrontos se construam naturalmente.

Assumidas as opções de construção, no capítulo de confrontos seremos essencialmente ortodoxos, o que significa que na resolução de conflitos você usará exatamente o conteúdo do Busca, apenas adaptando os exemplos que tentaremos mostrar aqui, mas utilizando as regras exatamente como estão lá.

É importante lembrar que a Fronteira Final não pretende observar condições científicas ou específicas para justificar as cenas construídas dentro da nave. Longe de uma "sci-fi hardcore", o intuito desse jogo é abordar a experiência das pessoas nesta jornada e não justificar o efeito de uma *Nova no ecossistema de um planeta a quatro mil parsecs de distância* (você decidirá o que ocorre). Não invista tempo em explicar um evento cósmico durante a narrativa, mas sim como os personagens reagem a ele dentro da história. Mas use esta liberdade avaliando o perfil dos jogadores. A verossimilhança dos acontecimentos deve ser

buscada na temática e não na ciência. O Narrador deve usar esta liberdade criativa com responsabilidade e levando em consideração aquilo que tornará a história contada mais interessante e completa!

O Baralho do Destino

A resolução de conflitos do Busca é uma de suas características mais importantes e ele possui uma "pegada" temática muito ligada ao ambiente medieval e suas terminologias conceituais. Vamos usar estas mesmas terminologias, e aqui nos referimos aos presságios e revelações, para designa-las bem como seus efeitos mecânicos dentro da narrativa quando sacadas do Baralho do Destino e da Mão da Fortuna, porém ao descrever seus efeitos, principalmente no caso do Narrador, tenha cuidado para manter a abordagem espacial.

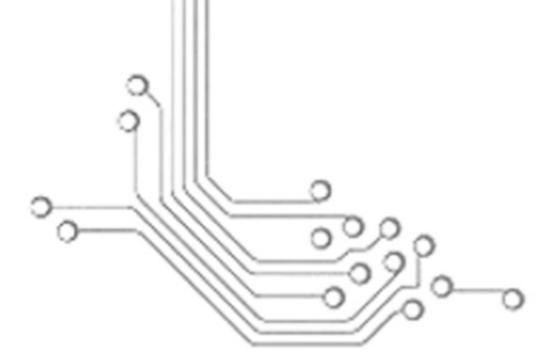
Regra Opcional "Mão da Fortuna": Uma regra opcional com um potencial alto narrativo, que descobrimos ao jogar Fronteira Final, é modificar a "Mão da Fortuna" pela "Mão da Nave" que nada mais é que, para que o Exilado utilize cartas de sua mão sem recorrer ao baralho do destino, deve assumir que está usando algum recurso da nave MARIA II: Uma informação de um sistema descoberto, algum aparelho que só ele consegue usar, uma tecnologia de segurança que ele descobriu. Isto valeria tanto para confrontos com dificuldade quanto resistidos. Isto casaria com o conceito "Poder da Nave" que dita o valor máximo de cartas na mão dos jogadores.

Decidimos que esta fosse uma regra opcional por que ela varia muito de resultado conforme o grupo de jogadores. Em um grupo tivemos muito sucesso nessa abordagem e enriqueceu a narrativa. Em outro, simplesmente os jogadores não usaram sua Mão da Fortuna e apenas sacavam cartas do Baralho do Destino por não conseguir ter ideias de como ligar o benefício a nave. Sugerimos que você explique isso aos jogadores no início e peça que eles avaliem se a regra é interessante e acordem que ela pode ser suspensa a qualquer momento durante a narrativa.





Capítulo 3 | Confronto



Combate

Seguindo nossa ortodoxia quanto as regras e mecânicas, o combate permanecerá tão letal e desafiador quanto no Busca, ou ainda mais. Em conflitos onde existir combates entre os Exilados e outros da tripulação da nave, o combate ocorrerá da forma como aparece no livro, mas você pode vir a desafiá-los com criaturas alienígenas jamais vistas, o que pode tornar este combate uma opção totalmente inútil e deveras idiota. Mantenha claro aos seus jogadores que um combate só deve existir se ele for relevante para a história e para tanto deve ser carregado desta dramaticidade. Não pense que você irá sair fuzilando aliens com seu rifle laser. Neste jogo é provável que você não saiba como esse rifle funcione e que a simples ideia da existência do alien lhe force a enfrentar seus medos.



O Confronto como Elemento da Busca

No grupo de pessoas que compõe a tripulação da MARIAH II, alguns elementos da jornada física não fazem tanto sentido quanto a uma Companhia Errante de Busca Final. No entanto é importante ressaltar que os Exilados são tão ou mais testados, física e psicologicamente, quanto os Guerreiros Errantes.

Temos um grupo relativamente grande de pessoas que não se conhecem, com limitações de recursos e suprimentos em um ambiente completamente desconhecido e com uma sequência de eventos que mais parece uma montanha russa de problemas onde a ruína é sempre mais provável do que o sucesso.

Neste contexto o desafio psicológico toma forma na manutenção da esperança e principalmente da lealdade. Todos os tripulantes, presume-se, tem consciência que agindo em grupo terão maiores chance de sobreviver e encontrar respostas, mas a manutenção desta esperança será sempre testada a cada novo confronto.

Você enquanto jogador, precisa dar o tom de um personagem desafiado a cada passo. Pode parecer idiota, mas na nave apertar um botão errado pode significar um grande desastre. Procure pensar não em como a cena acontece, mas como seu personagem a percebe, pois muitas visões podem surgir daí e influenciar a capacidade psicológica dos tripulantes.

Lembrando-se do que foi construído no Busca Final, planeje essa jornada com começo, meio e fim. Porém não caia na tentação, ao entender esse conceito, que isso significa um jogo rápido de uma seção. Esta observação tem como objetivo lembrá-lo, enquanto narrador ou jogador, que cada encontro deve prover parte da resposta para as perguntas fundamentais que levarão os personagens até o Fim do Jogo. Neste jogo, todos os confrontos devem fazer parte da trama central e serem usados para delinea-la de forma a enriquecer a experiência narrativa.





Capítulo 3 | Confronto



Formulação

Aqui mostraremos como você definir sua formulação, a fim de criar uma narrativa coesa e com início, meio e fim. Tentaremos adaptar as opções propostas em Busca Final para a jornada espacial que estamos desenvolvendo.

Por quantos confrontos verdadeiros os Exilados Passarão?

Aqui você definirá o número de destinos e ruínas pelos quais os personagens passarão e em que ordem seria melhor que eles acontecessem. Não é obrigatório que você determine um número exato, porém para fins de narrativa recomendamos que exista pelos um confronto para cada ambiente, a MARIA II, o Tempo e o Espaço. Este processo lhe proverá um controle maior do andamento da história e poder medir o grau de conhecimento das respostas pelos personagens.

O que aconteceu: Onde estamos? Por que estamos? Para onde iremos?

Essa é a hora de criar as respostas para estas perguntas. É importante que elas já sejam definidas antes do jogo, para que sejam montadas com verossimilhança e reveladas de forma correta aos jogadores. Assim como no livro deixamos voe livre para definir o que é exatamente a nave casulo, por que os personagens foram para lá e para onde ela se dirige em seu destino aparentemente inexorável. Ao final deste livro tentaremos mostrar alguns clichês para isso, mas são exatamente deles que você deve fugir, já que as respostas serão muito mais surpreendentes para os personagens se também forem para os jogadores.

A história será trágica ou gloriosa?

Por mais cruel que possa parecer, defina antecipadamente se os tripulantes terão uma Jornada que invariavelmente os levará para ruína, ou se obterão sucesso em sua busca pelo caminho de volta pra casa. Essa tendência se revelará pelos resultados dos confrontos e é importante tê-la em mente mesmo sem revela-la aos jogadores.

A Convicção ou a Experiência.

Acreditamos que a experiência (no sentido de experimentação) de jogar A Fronteira Final seja mais rica se você incluir os dois desafios, tanto de Convicção quanto de Experiência para o encaminhamento do Exilado para o Fim do Jogo. Claro que você tem liberdade para essa formulação, mas acreditamos que para encontrar a verdade sobre seu caminho para casa, o Exilado precisa manter sua fé forte e aprender cada vez mais sobre a situação que está vivendo.

Há esperança?

Este é o momento de definir o que acontece no final. Se estarão todos mortos, se tudo foi em vão, ou se existe sim um lar para o qual eles podem retornar.

O Narrador deve definir qual foi o destino do planeta Terra, se ele ainda existe, se pode ser habitado, se é um destino capaz de ser alcançado pelos propulsores da MARIA II. O conjunto de repostas as perguntas fundamentais já trarão boa parte destas respostas, basta que você faça a construção e como tudo isso se amarra e carrega os personagens para “O Fim do Jogo”.

Estas perguntas ajudarão o narrador a definir melhor a estrutura de sua busca. O Busca Final é rico de explicações de como melhorar seus confrontos e principalmente em como selecioná-los. Recomendamos fortemente que leia com muita atenção este trecho do livro, pois ele é fundamental.

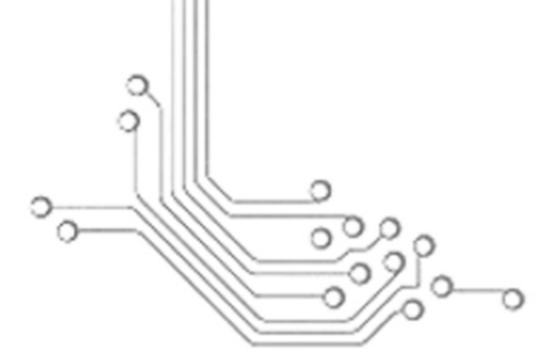


Capítulo Quatro O Fim do Jogo





Capítulo4 | Fim do Jogo



Chegamos ao momento de pensar como os Exilados chegarão ao seu destino.

Na realidade, este "como" já foi delineado anteriormente, mas como dito no Busca, é necessária uma percepção do narrador para adequar o momento da revelação. Tentaremos transpor alguns conceitos, mas eles são meras sugestões. A sua criatividade e decisão como narrador deste clímax são soberanas!

Para um Guerreiro Errante este momento tinha grande potencial de transformar-se em um evento místico, envolto em uma aura de fantasia, mesmo que esta fosse apenas uma projeção de sua psicologia debilitada pelas provações de sua busca.

Na imensidão fria do espaço, este momento assume um caráter mais pragmático, posto que a verdade seja descoberta por aqueles que conseguirem aprender sobre isto e mantiverem sua convicção até o fim. Essa abordagem gera uma narrativa um pouco diferente para o Fim do Jogo, mas não menos carregada da reflexão psicológica e filosófica sobre o significado para a busca.

Como bem explicado na obra original existem quatro consequências que podem resultar do Fim do Jogo: A Morte, A Loucura, A Resignação e O Sucesso.

Vamos tentar adaptá-las ao conceito da Fronteira Final:

Morte: Este é o conceito que menos necessita de explicação, pois independente do cenário, a morte será sempre um ponto final para sua manifestação física. Um Jornada trágica terá sua formulação voltada para este fim e como bem os autores advertem em Busca Final, este é o fim que melhor deve ser ponderado.

Loucura: A loucura no espaço é semente de muitas obras fantásticas e é uma resultância da incapacidade de aceitar a verdade revelada no final. Nesta possibilidade, os Exilados podem personificar horrores cósmicos em seus delírios ou mesmo ignorar a verdade e seguir buscando uma verdade que melhor sirva a sua insanidade.

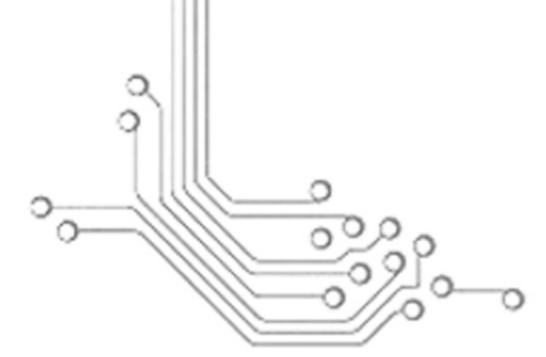
Resignação: O contexto de Fronteira Final inviabiliza esse resultado, pois não há para onde ir embora. Mesmo que ele se conforme e acredite que sua existência está fadada ao exílio espacial, os limites da nave casulo lhe impossibilitarão da alienação quanto ao problema principal.

Sucesso: Os Exilados encontram o caminho de volta para casa e conseguem uma maneira de voltar. O que eles encontrarão e como suas vidas serão modificadas após sua experiência no espaço serão o combustível para a construção deste final.





Capítulo 4 | Fim do Jogo



Chegando ao Fim

O Exilado alcançará o fim do jogo através de um Desafio ou pelo Conhecimento Verdadeiro. Conforme for sua construção narrativa poderá utilizar ambos. Pelo que podemos experimentar, o uso de ambas promoverá um final mais completo.

Para que você concretize estas situações recomendamos uma leitura muito cuidadosa deste capítulo no livro, pois mesmo para nós, ela se demonstrou complexa para um entendimento em leitura, mas que possui um resultado muito interessante em jogo. Apenas apontamos que o desafio poderá contemplar a própria MARIA II, um outro planeta ou nave dependendo do tipo de continuum de confrontos você optou por construir a partir dos ambientes que fornecemos. Após vencer essa etapa de fé, o Exilado estará preparado para juntar aquelas informações e verdades que ele vem construindo a cada confronto, a fim de descobrir a verdade final.

Um Exemplo: os Exilados após diverso percalços internos (confrontos baseados no ambiente MARIA II) descobrem a bordo de outra nave em destroços (local) registros em um computador (objeto). Inicia-se o fim pelo Conhecimento Verdadeiro que liga o fato (O computador fala da evacuação do Planeta Terra) justificado pelo encontro de outra nave a MARIA III (no ambiente Espaço) devido a uma causa (doença devastadora que muitos descobriram ainda possuir no ambiente Tempo) e que devastou a Terra transformando-a em um planeta inabitável (consequência)

Esta é uma humilde tentativa de tangibilizar para você um conceito que é deveras complexo a primeira vista, mas que na prática tem um potencial magnífico de clímax conclusivo para sua jornada épica. Não permita de maneira alguma que isso limite sua criatividade e principalmente lhe distancie da carga narrativa do final.

Ao escrever isso, enveredamos por um caminho diferente dos autores do Busca que decidiram não propor nenhum tipo de formulação, mas desde já recomendamos que esta seja aquela que você nunca usará. Nossa recomendação é que crie diversas jornadas alterando possibilidades, criando novas situações ligadas aos três ambientes ou mesmo amplie os ambientes possíveis.

E sempre que surgir uma dúvida, leia o Busca Final.
Foi assim que fizemos este suplemento.

*“Stop, Dave. I’m afraid.
Dave, my mind is going.
I can feel it.”*

Hal 9000



Alguma palavras finais...



Uma característica muito bacana dos livros autorais da Secular Games é que eles sempre são finalizados por um nota escrita pelo Autor. Eu como doppelganger de plantão, resolvi imitar homenagear os autores, dos quais sou fã, fazendo o mesmo.

A fronteira Final é um livro/e-book feito de fã pra fã. Quando eu estava planejando ele, pouco tempo antes do início do Concurso Faça Você Mesmo de Criação de Jogos 2012, sua intenção era ser a mola propulsora para retomar as atividades de meu grupo de RPG, inativo a mais de 10 anos.

Para quem não sabe, fomos agraciados com um segundo lugar muito legal, e até então inesperado, com o "O Jogo" no concurso, o que me fez desenvolver uma vontade imensa de continuar produzindo escrevendo coisa de RPG e fantasia. Quem curtiu "O Jogo" pode aguardar que muita coisa legal está reservada para seu futuro!

Mas e o Fronteira? Pois é.

Eu queria experimentar um jeito de fazer a coisa, que eu pegasse de ponta a ponta e decidisse cada detalhe. Sem nenhuma pretensão e nascido diretamente para ser distribuído gratuitamente. Ele até que deu mais trabalho do que eu esperava, mas fiquei satisfeito com o resultado.

Eu espero que quem leia goste e claro admito que eu ficarei envaidecido pra caramba se alguém realmente resolver jogá-lo. Pra mim Busca Final é uma obra espetacular e mesmo

que você nunca jogue simplesmente lê-lo já faz você pensar diferente.

Se ninguém der a mínima pra esse suplemento pelo menos ele foi uma bela experiência e como experimentação, cumpriu seu propósito. Nele eu aprendi mais uma lição pra vida, ou melhor, continuei aprendendo desde o concurso FVM2012:

Faça! E depois a gente vê o que acontece...

Júlio Matos, Maio 2012 (...alguns meses antes do fim)

Referências

(ou coisas para você digitar no Google)

2001: A Space Odyssey (2001 - Uma Odisseia no Espaço) - 1968 - Stanley Kubrick

Battlestar Galactica (Galactica, Astronave de Combate) - 1978 - Glen A. Larson

Lost in Space (Perdidos no Espaço) - 1998 - Stephen Hopkins [a série original é bacana mas o filme tem mais sinergia com esse tema]

Wing Commander -1990 - Origin Systems.

Alien (Alien, o 8º Passageiro) - 1979 - Ridley Scott

E tudo mais de sci-fi que puder lhe trazer boas idéias!

