

WEB ENHANCEMENTS NEOKOSMOS

AS AREIAS DO TEMPO

A criação do deserto das Areias do Tempo foi um dos primeiros consensos da Krypteia na concepção do NeoKosmos. Queríamos um lugar realmente inacessível, perigoso, que tivesse o efeito de uma “cerca de arame farpado” para os jogadores, uma placa que dissesse “aí não!”.

Durante os playtests tudo correu bem, conseguimos exatamente este efeito e todos os nossos jogadores sempre respeitaram o limite imposto, entendendo que entrar no deserto significava “rasgue sua ficha e faça outra”.

Bem, na hora de fazer efetivamente o livro, nas reuniões com a Editora Daemon, acabamos concordando que para o grande público talvez uma opção menos mortal fosse ideal, nem sempre os jogadores

devem ser punidos tão drasticamente por seu espírito inconseqüente (quer dizer, aventureiro).

Então na redação final tivemos As Areias do Tempo em versão diet, onde no máximo a distorção temporal poderia ser de 1 minuto equivaler a 15 dias ou vice-versa (1:21600), e há 1/6 de chance de que penalidade nenhuma será aplicada.

Mas para nós, em nossos jogos, e para você mestre que adora seus jogadores e por isso faz eles suarem e sofrerem por cada pontinho de XP, faz eles passarem o inferno para criar caráter e crescerem fortes, apresentamos aqui As Areias do Tempo em sua versão original e mortal, onde o mínimo de distorção seriam 5 anos equivalendo a 10 anos (1:2), mas se a pessoa der azar pode acabar com 1 segundo equivalendo a 10 anos (1:31536000), o que potencialmente acaba com qualquer aventura. Ou abre um leque de oportunidades imenso...

REGRAS ALTERNATIVAS:

Quando alguém entra no deserto do tempo o mestre deve jogar dois dados de 10 faces para decidir como o tempo irá transcorrer. A tabela abaixo determinará como o tempo caminha dentro do deserto:

| | |
|----|-------------|
| 1 | = 1 segundo |
| 2 | = 1 minuto |
| 3 | = 1 hora |
| 4 | = 1 dia |
| 5 | = 15 dias |
| 6 | = 1 mês |
| 7 | = 6 meses |
| 8 | = 1 ano |
| 9 | = 5 anos |
| 10 | = 10 anos |

Como já foi dito, o mestre jogará duas vezes o dado de dez faces e comparará os tempos. Se os resultados forem iguais, multiplique por dez o valor de tempo do segundo dado.

Exemplo 1: Quando os personagens adentram o deserto o mestre joga 1d10 e obtém o resultado de 5, o que equivale 15 dias. Depois ele joga mais 1d10 e obtém o resultado de 1, o que representa 1 segundo. O tempo caminhará para os personagens na proporção de 15 dias por segundo que estiverem no deserto.

Exemplo 2: Se ele tivesse obtido 5 novamente, teria multiplicado os 15 dias por 10, resultando em uma passagem de tempo na proporção de 15 dias a cada 150 dias.

