

MUNDO MUSGO

Guia do GM

Sistema de Jogo de Ficção Científica Subterrânea

Season 1 — Edição Plataforma Online

Para uso exclusivo do Game Master

Bem-vindo, GM

Mundo Musgo é um RPG de ficção científica subterrânea. Os jogadores navegam uma sociedade que sobrevive em cavernas e túneis, dependente do Musgo — um fungo bioluminescente com propriedades únicas e efeitos imprevisíveis no corpo humano. Três facções disputam o controlo do Musgo e da narrativa: o Limiar, o Vector e a Coligação.

Como GM, a tua função é criar tensão, não obstáculos. Os conflitos existem para revelar quem os personagens são, não para os destruir. O Musgo é imprevisível — usa isso.

O que este guia contém

Estrutura de sessão · Mecânicas avançadas · Gestão de NPCs · Uso da plataforma · Tabelas de referência rápida · Facções em detalhe

Estrutura de Sessão

Uma sessão típica de Mundo Musgo tem três actos. Não precisas de seguir esta estrutura rigidamente — é um modelo, não uma lei.

Acto 1 — Âncora

Começa a sessão com uma cena de abertura concreta: um lugar, um problema imediato, uma decisão a tomar. Evita exposição. Coloca os jogadores em acção antes de explicar qualquer coisa. Usa o campo Cena — Texto para Jogadores na plataforma para estabelecer o ambiente visual e de texto logo no início.

DICA DE ABERTURA

Dica: Envia uma imagem ou um parágrafo de cena antes de os jogadores começarem a falar. Define o tom imediatamente.

Acto 2 — Escalada

Introduz uma complicação que muda o que os jogadores pensavam saber. Pode ser uma revelação, uma traição, ou simplesmente um obstáculo que os força a escolher entre dois males. NPCs têm motivações próprias — não existem só para bloquear ou ajudar os jogadores.

Acto 3 — Consequência

Fecha com uma cena que mostra o impacto das escolhas. Nem sempre é uma vitória. O Musgo tem memória — o que foi exposto nesta sessão tem consequências na próxima. Usa o log da história para registar os momentos-chave.

Gestão do Tempo

Atributo	Valor	Descrição
Sessão curta	2h	<i>Um acto principal, uma cena de abertura e uma de fecho</i>
Sessão normal	3h	<i>Estrutura completa de três actos</i>
Sessão longa	4h+	<i>Dois arcos paralelos ou clímax de arco narrativo</i>
One-shot	2-3h	<i>Personagens pré-feitos, conflito imediato, sem loose ends</i>

Mecânicas Centrais

Testes de Atributo

Quando o resultado de uma acção é incerto e as consequências são interessantes, pede um teste. Nunca peças testes para acções triviais ou quando o fracasso não acrescenta nada à narrativa.

Mecânica base: rola 2d6, soma o atributo relevante. Compara com a dificuldade definida pelo GM.

Atributo	Valor	Descrição
2d6 + atributo	—	<i>Resultado base de qualquer teste</i>
7 ou menos	Falha	<i>Consequência negativa; o GM avança a história</i>
8–10	Parcial	<i>Sucesso com custo ou complicações</i>
11–13	Sucesso	<i>O personagem consegue o que pretendia</i>
14+	Crítico	<i>Sucesso total com benefício adicional</i>

O Musgo como Mecânica

O nível de Musgo (0–5) de um personagem afecta a sua percepção e a sua relação com o ambiente subterrâneo. Níveis mais altos dão acesso a sentidos aumentados e capacidades especiais — mas alteram o comportamento.

Atributo	Valor	Descrição
Musgo 0	Inerte	<i>Sem efeitos. Pode não ser considerado de confiança pelo Vector</i>
Musgo 1	Sensível	<i>Detecção de esporos a curta distância</i>
Musgo 2	Activo	<i>+1 em testes de percepção subterrânea</i>
Musgo 3	Impregnado	<i>Bioluminescência leve; NPCs do Vector reagem positivamente</i>
Musgo 4	Saturado	<i>Efeitos narrativos pelo GM; risco de alteração comportamental</i>
Musgo 5	Crítico	<i>Evento especial de sessão. Consulta a tabela de transformação</i>

NOTA IMPORTANTE

O nível de Musgo não é permanente a menos que o jogador passe por uma cena de exposição prolongada. Trata como um recurso que sobe e desce durante o jogo, não como um stat fixo.

Força e Combate

Força (F) mede a capacidade física e a resistência de um personagem. Em combate, cada participante usa a sua Força como pool de resistência. Quando a Força chega a zero, o personagem fica incapacitado.

Dano causado: 2d6 + modificador de arma ou técnica. Reduz directamente a Força do alvo.

Fuga e Desengajamento

Um personagem pode tentar fugir em vez de continuar a combater. Rola 2d6 + atributo relevante (Velocidade ou Percepção) contra a Força efectiva do inimigo. Sucesso permite retirada sem consequências; parcial permite fuga mas com custo (perde equipamento, toma dano menor).

As Facções

Nenhuma facção é puramente boa ou má. Cada uma defende uma visão legítima de como sobreviver, e cada uma usa métodos que podem ser questionados. Os personagens navegam esta tensão.

O Limiar

Papel: Autoridade de segurança e controlo de acesso às zonas superiores e às fronteiras subterrâneas.

Agenda: Manter a ordem, controlar o fluxo de Musgo, impedir que informação sobre a superfície circule livremente.

Relação com os jogadores: Geralmente antagónica, mas alguns agentes do Limiar podem ser aliados pragmáticos ou fontes de informação.

O Vector

Papel: Rede de distribuição e investigação do Musgo.

Agenda: Maximizar o aproveitamento do Musgo, expandir os seus canais, cooptar ou eliminar a concorrência.

Relação com os jogadores: Ambígua. O Vector pode ser empregador, fornecedor, ou ameaça dependendo do nível de Musgo do grupo.

A Coligação

Papel: Burocracia científica e administrativa que gere a documentação e os registos da comunidade subterrânea.

Agenda: Preservar a estabilidade social, manter arquivos, controlar o que é considerado "facto oficial".

Relação com os jogadores: Neutra até os jogadores perturbarem o que a Coligação considera o seu domínio.

NPCs de Referência

Estes são os NPCs incluídos nos templates da plataforma. Usa-os como ponto de partida — modifica nomes e contexto conforme a narrativa.

Nome	Facção	F	Comportamento	Notas
Sentinela Limiar	Limiar	18	<i>Hostil</i>	Ataca de imediato em zona proibida
Chefe Limiar	Limiar	24	<i>Hostil</i>	Pode negociar se abordado com informação
Técnico Limiar	Limiar	14	<i>Medroso</i>	Não combate; foge se ameaçado
Agente Vector	Vector	16	<i>Amigável</i>	Requer Musgo ≥ 3 para cooperar livremente
Recrutador Vector	Vector	14	<i>Curioso</i>	Testa os jogadores antes de se revelar
Proto-Baelfungious	Nenhuma	10	<i>Curioso</i>	Ignora jogadores com Musgo < 2
Guardião (pequeno)	Nenhuma	15	<i>Neutro</i>	Foge se Musgo do grupo ≥ 3
Guardião (grande)	Nenhuma	22	<i>Hostil</i>	Pára se o grupo parar completamente
Investigador Coligação	Coligação	13	<i>Neutro</i>	Burocrático; quer documentação
Cientista Dissidente	Dissidentes	12	<i>Amigável</i>	Requer Musgo ≥ 2 para partilhar investigação

Usar a Plataforma Online

A plataforma Mundo Musgo Online foi desenhada para que todas as ferramentas necessárias estejam a um clique. Este guia rápido cobre as funcionalidades principais.

Painel do GM

Cena — Texto para Jogadores: O campo central do painel. Escreve a descrição da cena e clica em Enviar. O texto aparece na ecrã de todos os jogadores imediatamente.

Localização Actual: Banner persistente que aparece no ecrã dos jogadores. Usa para indicar onde o grupo está.

Push de Media: Envia imagens (URL) ou vídeos do YouTube para todos os jogadores. Útil para revelar documentos, mapas, ou para criar atmosfera.

NPCs em Cena: Spawna NPCs a partir dos templates ou cria customizados. Os NPCs ficam visíveis no painel do GM com os seus stats e comportamento.

Bloquear Mesa: Impede novos jogadores de entrar a meio de sessão. Usa sempre que a sessão começa.

Log da História

Todos os eventos relevantes ficam registados no log: cenas enviadas, NPCs spawnou, media enviada, jogadores mortos, dados rolados pelo GM. Exporta no final de cada sessão para manter um registo narrativo.

EXPORTAR LOG

O log em JSON pode ser importado numa folha de cálculo ou lido por outro sistema para gerar resumos automáticos de sessão.

Fichas de Personagem

Os jogadores preenchem a sua ficha directamente na plataforma. Como GM vês todas as fichas na grelha central. Passa o rato por cima do nome de um jogador para ver o seu resumo: Background, Motivação, Virtude, Medo e Linhagem.

O botão Abater regista a morte de um personagem no log e envia uma mensagem ao chat. Não altera a ficha automaticamente — o jogador deve actualizar.

Dicas de Sessão

Abre a plataforma 10 minutos antes da sessão e testa a ligação. Prepara 2–3 imagens de cena com antecedência. Usa o campo de Localização para transições entre zonas — é um sinal claro para os jogadores de que a cena mudou. Bloqueia a mesa assim que o último jogador entrar.