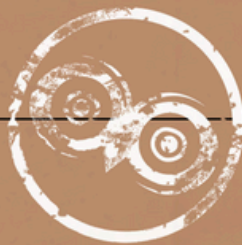


A EXPERIÊNCIA

RPG de ficção científica e horror





Data: 2025

Autor: Marcos V. S. Soares

“A Experiência” é um micro-RPG criado pela Insônia Produções, como parte de sua linha de panfletos experimentais para jogos narrativos de horror.

Design & Diagramação: Lavi C. Melo

Produção: Insônia Produções

Revisão: Tadeu Schiszler

Ano de publicação: 2025

Este material é licenciado para uso pessoal e não comercial.

Para parcerias, eventos ou distribuição comercial, entre em contato

✉ -insonia.producer@gmail.com 📺 -insonia_producer

Como jogar?

Você só vai precisar de uma moeda. Toda e qualquer ação é decidida numa rodada de **cara ou coroa** feita por todos os jogadores.

- **Sucesso:** Maioria dos jogadores acerta.
- **Falha:** Empate ou maioria erra.

O narrador joga o **mesmo número** de moedas que o grupo tiver.

Exemplo: Com 4 jogadores, 3 acertam a jogada → sucesso. Se 2 acertarem e 2 errarem → falha.

Bem-vindo à Experiência, um jogo de horror e ficção científica onde você é a criatura. A experiência é um RPG de **jogada de moedas** onde o grupo de jogadores é a **mente colmeia** de um monstro construído em laboratório que luta para se libertar a qualquer custo.

Este é um **sistema projetado** para durar uma única sessão (one-shot), os jogadores deverão enfrentar os desafios impostos pelo narrador, que controlará a instalação, cientistas e até mesmo militares que estarão dispostos a tudo para **sobreviverem**.

Criando o monstro

No início da partida, o grupo inteiro interpreta uma **única criatura** — uma *aberração amorfa* saída direto de um pesadelo científico. Para definir suas habilidades, cada jogador contribui com uma **parte dessa monstruosidade**.

Em grupos com **2 jogadores**, cada um escolhe duas características ou, se preferir, aumenta o total de **vida da criatura em +2**.

Já em grupos com 3 ou mais, cada jogador escolhe uma **característica ou adiciona +1** de vida ao todo.

A vida inicial do monstro é igual ao **número de jogadores**, somado aos bônus caso decidam aumentar ao invés de adquirir uma característica.

Não há **esquiva ou defesa**: toda vez que o monstro ou um NPC é alvejado, sofre dano que é determinado por uma simples *jogada de moeda* — “cara” causa 1 de

dano, “coroa” causa 2.

Por fim, para atacar, os jogadores rolam um **número de moedas** igual à metade do grupo +1 (arredondado para cima).

A força do monstro está na **união de seus pedaços** — ou melhor, dos seus jogadores.

Tanto o dano, quanto a vida dos inimigos é definida pelo narrador.

Nome	Efeito
Resistência a frio	Imune a congelamento.
Resistência a fogo	Imune a queimaduras.
Blindagem	Sofre -1 de dano de qualquer golpe.
Tentáculos	Rebola uma moeda por combate.
Pinças	Ganha uma moeda extra ao causar dano.
Invertebrado	Pode atravessar frestas e espaços mínimos.
Inúmeros olhos	Enxerga no escuro, calor e até por raio-X.
Sistema digestivo	Pode devorar cadáveres para recuperar 1 de vida.
Sorte	Pode rerrolar uma moeda por teste, mas aceita o novo resultado.
Aracnídeo	Escala paredes e tetos.

O narrador também pode adicionar uma **característica secreta**, a qual os jogadores descobrirão durante a sessão. Estes são apenas alguns exemplos, você tem **liberdade para criar** as características que quiser.



O jogo é rápido, caótico e intenso. Planeje sua fuga, manipule, destrua, sobreviva. Mas lembre-se que o grande objetivo é que todos se divirtam, agora vá lá e jogue com seus amigos.



Insônia Produções

1ª Edição - 2025