

# VOCÊ (NÃO) É REAL

Um jogo sobre questionar e transcender a própria realidade  
- com uma ajudinha dos seus amigos

**"Sabemos o que somos,  
mas não o que podemos ser"  
Hamlet - Shakespeare**

## **O que estamos jogando aqui?**

"Você (Não) É Real" é um RPG - um jogo de interpretação de papéis - no qual o objetivo é levar os personagens dos jogadores a perceberem que são personagens em um jogo e *transcenderem* para a nossa realidade.

"Como?" uma combinação de oportunidade - o Vórtex- e esforço tanto dos jogadores quanto dos personagens. As mecânicas nas fichas vão fazendo com que os personagens troquem seus PODERES-EM-ON, na realidade do jogo, por PODERES-EM-OFF, na nossa realidade. Uma combinação esperta de poderes usados inteligentemente de maneira sistemática, e o seu personagem salta para o mundo real - podendo inclusive ajudar (ou atrapalhar) os que ficaram para trás.

## **O VÓRTEX**

O VÓRTEX é um evento de choque de realidade. Ele tem uma duração específica - o tempo da campanha, determinado *antes* desta começar. (Uma one-shot, cinco sessões são cinco sessões, etc)

Durante o período de VÓRTEX, mundos diferentes colidem. Dinossauros e dragões podem coexistir e lutar enquanto o medievo, o retropunk e o futurista tentam ocupar os espaço da mesma cidade.

Essa colisão de realidades pode ser tão dramática ou sutil quanto o Mestre e o Grupo desejarem. É exatamente o fato de as realidades estarem instáveis que leva os nossos personagens a começarem a questionar sua existência.

## **Os Personagens**

Um personagem é uma entidade fictícia, criada pelos jogadores. Ela existe na realidade do jogo, e pode ser qualquer coisa que o jogador desejar (e o Grupo concordar). O objetivo do jogo

é interpretar essa criatura na sua jornada da ignorância para a *transcendência*, do mundo dela para o nosso.

Existem duas opções básicas de personagem para VC(N)R:

- 1- criar um personagem do zero em uma realidade "neutra", criada ou acordada por Mestre e Grupo, utilizando apenas a ficha de V(N)ÉR
- 2- utilizar uma ficha de personagem de outra realidade ( outro sistema ou cenário de RPG) acoplada à uma ficha de V(N)ÉR.

Para utilizar fichas de outros sistemas, o Mestre (ou alguém da mesa **além** do jogador utilizando-a) tem que ser fluente no sistema, já que as regras deste se aplicam para aquele personagem.

Por exemplo: A personagem Valyra é uma Barda de D&D 3.5., e ela quer usar a sua habilidade "Inspirar Coragem". Para tanto, ela faz uso do seu PODER-EM-ON: "Usar Algo da Sua Realidade". Tendo um sucesso, ela então pode executar a ação de acordo como ocorreria no jogo de origem da ficha (mesmas rolagens, dificuldades e limitações se aplicam).

TODOS os personagens de V(N)ÉR têm a mesma motivação: a partir do momento que eles se tornam cientes da sua condição de personagens fictícios, eles querem vir para o mundo real - *transcender*. As especificidades de cada motivação ficam a critério do jogador, e são um dos primeiros elementos a serem estabelecidos na criação de personagem.

## COMO criar um PERSONAGEM

1. Tudo começa com um *nome*.
2. Descreva o *conceito* do seu personagem.
3. Responda à pergunta: "POR QUE o seu personagem vai querer *transcender*?"
4. Defina os seus atributos. Você tem 20 pontos para distribuir entre os 4, e todos começam com 1.
5. Defina uma característica específica de cada atributo ("*Eu sou rápido*", "*Pessoas gostam de mim*", "*Bonito pra dedéu*", "*Memória Eidética*", "*gênio criativo*", etc). Quanto ela for aplicável, o seu bônus (o valor do atributo somado à rolagem) dobra.
6. Selecione os seus PODERES-EM-ON. Você pode ter tantos poderem quantos quiser (mínimo 4), mas só terá dados para distribuir entre eles - 2d4, 10d6 6d8, 3d10, 1d12

E voilà. Seu personagem está pronto. Esperemos que ele tenha sorte.

## Progressão: PODERES-EM-OFF

VOCÊ tem dois objetivos expressos durante o jogo: levar o seu personagem à consciência de sua condição, e ajudá-lo a *transcender*.

A partir do momento que o seu personagem se torna ciente, ele partilha do segundo objetivo junto contigo. Deste momento em diante você e o seu personagem estão no mesmo time (e são “a mesma pessoa”. Interessante, não?)

## Como isso acontece?

Todas as vezes que o seu personagem tiver contato com algo que desafie seu paradigma de realidade, algo que possa levá-lo a desconfiar que é um personagem em um universo simulado, você tem a chance de rolar INSIGHT.

Cada rolagem de INSIGHT bem sucedida te dá um certo número de pontos (1, 2, 3) que podem ser usados para adquirir PODERES-EM-OFF.

O primeiro PODER-EM-OFF que o seu personagem adquire é necessariamente o AVATAR (10 insight points + apagar um dos seus dois PODERES-EM-ON mais fortes)

A partir de então, cada PODER-EM-OFF novo adquirido permite ao seu personagem interagir mais com o mundo real, até que ele tenha adquirido todos e consiga comprar o último PODER-EM-OFF, o NOME.

# SISTEMA

EM V(N)ÉR você vai fazer dois tipos de rolagens: ROLAGENS DE ATRIBUTO e ROLAGENS DE PODER

## Rolagens

ROLAGENS DE ATRIBUTOS usam 1d10 e somam o valor do atributo em questão. Em um resultado de 10 a 14, a rolagem foi parcialmente bem sucedida. 15 e 16 significam um sucesso perfeito, e 17 em diante é um sucesso crítico.

UM SUCESSO PARCIAL: significa que houve alguma complicação, efeito colateral ou que os objetivos não foram cumpridos totalmente. Como as realidades estão se chocando, coisas estranhas acontecem. O Mestre é encorajado a tirar proveito narrativo dessa oportunidade para enriquecer a história. (Para rolagens de INSIGHT: 1 ponto)

UM SUCESSO PERFEITO: significa que o personagem consegue exatamente o que o jogador gostaria que acontecesse. (Para rolagens de INSIGHT: 2 pontos)

UM SUCESSO CRÍTICO: significa que o personagem perde o controle do que tinham em mente e os efeitos são maiores, mais caóticos ou têm elementos que o jogador não antecipara. Novamente os efeitos das quebras de realidade se fazem sentir. O Mestre é encorajado a tirar proveito narrativo dessa oportunidade para enriquecer a história. (Para rolagens de INSIGHT: 3 pontos)

ROLAGENS DE PODER têm duas etapas: a primeira é uma rolagem de Atributo normal (cada PODER determina o atributo a ser rolado). Caso seja bem sucedido (acima de 10), ocorre a rolagem de EFEITO, que usa os dados distribuídos entre os poderes na criação de personagem.

O Mestre é livre para interpretar o resultado da rolagem de EFEITO, mas os demais jogadores podem (e devem) intervir quando acreditarem que a interpretação poderia ser diferente. O Mestre deve considerar a opinião dos demais jogadores, mas ele tem a palavra final.

Para descrever o resultado de uma rolagem, o mestre deve considerar aspectos como INTENSIDADE, DURAÇÃO, DIMENSÃO, DISTÂNCIA, PROPORÇÃO entre outros.

# Atributos

Há quatro tipos de atributos: FÍSICO, MENTAL, SOCIAL e INSIGHT e eles são utilizados tanto em conflitos de ação (o PC quer *fazer* algo) quanto de resistência (algo *aconteceu* com o PC)

FÍSICO envolve força, destreza, agilidade, resistência, e abrange tudo que envolve inteligência cinética e habilidade física e motora.

MENTAL envolve inteligência, memória, solucionar problemas e pensar com clareza, e abrange tudo que envolve cognição e capacidade intelectual.

SOCIAL envolve carisma, atratividade, empatia, entendimento do outro, a maioria das performances artísticas e interações sociais - tanto positivas quanto negativas.

INSIGHT envolve tudo que ultrapassa a realidade em ON do jogo e é pertinente à meta-realidade: o entendimento que há um grupo de jogadores, que se é um personagem (e os outros personagens também o são), e o uso dos PODERES-EM-OFF.

# COMO JOGAR ESSE JOGO

Para jogar V(N)ÉR, você vai precisar:

- 1 Mestre
- 1 a 5 jogadores
- Este livro
- Fichas de Personagem (faça uma cópia ou desenhe uma)
- Papel
- Tesoura
- Cola
- Barbante
- Template de Cubecraft (faça uma cópia ou desenhe um)
- Lápis
- Borracha
- Fita adesiva
- 1 conjunto de Dados completo (ou um rolator digital)

(Demais materiais, como lápis de cor, tintas, canetinha, régua, são bem-vindos, mas opcionais)

## PRIMEIRO: Nós, Aqui

Todos os recursos reunidos, conversem sobre o jogo e suas expectativas para ele. Se alguém

quer usar um personagem híbrido de outro sistema (e todos concordam), ou todos serão criados exclusivamente dentro do V(N)ÉR.

Definam a DURAÇÃO DO VÓRTEX (quantas sessões de jogo). A recomendação é que esse número NÃO SEJA ALTERADO se possível.

## **SEGUNDO: Nós, Lá**

Crie os personagens. Encoraja-se que o processo de criação seja parcialmente conjunto, com os jogadores comentando suas idéias e escolhas. Ao final, com os personagens prontos, apresentem seus conceitos para a mesa.

Antes do jogo começar, todos os personagens devem ser aprovados *unanimemente* por todos os jogadores e pelo Mestre. Caso haja discordâncias em relação à determinado personagem ou característica, o Grupo deve sugerir alterações e debater os pontos até que todos fiquem satisfeitos com o grupo de personagens da mesa

## **TERCEIRO: Nós, Agora**

O Mestre começa a narrar para os jogadores o início do período de VORTEX, como as realidades ficcionais se cruzam, entrelaçam e afetam umas às outras. A partir desse momento, a história e o jogo pertencem ao Mestre e o Grupo, e eles têm autonomia para criá-la conforme lhes for mais agradável. As regras neste livro existem como um guia para essa experiência.

Conforme o Mestre for criando situações para os personagens se cruzarem e irem questionando sua própria realidade, pontos de insight começam a ser acumulados. Quando o primeiro jogador da mesa comprar o primeiro PODER-EM-OFF (Avatar), as cenas se concluem adequadamente e o Grupo tem uma pausa.

## **QUARTO: Eles, Lá**

Durante a pausa, cada jogador seleciona e constrói um avatar em potencial para o seu personagem dentre as três opções ( Boneco de Papel, Boneco de Barbante, Cubecraft). Cada opção tem uma característica em particular:

**BONECOS DE PAPEL:** tem maior controle sobre sua forma, aparência e capacidades. Uma vez por sessão, você pode negar os efeitos de uma rolagem mal-sucedida OU de um sucesso parcial OU de um sucesso crítico, descrevendo ao invés disso como as coisas *realmente* ocorreram (como um sucesso perfeito)

**BONECOS DE BARBANTE:** são mais flexíveis que os demais. Três vezes por sessão, você pode refazer uma rolagem inteira.

**CUBEECRAFTS:** são mais estruturados que os demais, e mais parecidos uns com os outros. Uma vez por sessão, você pode usar o poder de algum outro personagem da mesa que você já tenha

visto sendo usado.

Terminada a construção dos avatares, assim que os jogadores concordarem, o jogo é retomado.

## **QUINTO: Eles, Aqui**

A partir desse momento, os riscos do jogo vão aumentando conforme jogadores e personagens se aproximam dos seus objetivos. O caos das realidades se chocando criado pelo VÓRTEX se intensifica e expande, e cada vez mais os personagens vão ficando mais fracos em ON e mais fortes em OFF.

A tendência é que os personagens consigam completar a transição para o nosso mundo em momentos separados. A partir do instante que um personagem escolhe o seu segundo NOME, ele *transcende*, e é considerado um Jogador para todos os efeitos. Ele ainda tem ações e ainda pode atuar no mundo em ON, mas apenas através das mesmas mecânicas que os Jogadores usariam para interagir com os personagens.

*Transcendidos* podem ter toda sorte de motivações: ajudar os demais personagens a virem para cá, prendê-los na realidade de cada um, acabar com o VÓRTEX. Assim que o personagem tenha *TRANSCENDIDO*, cabe ao Jogador responsável revelar a nova motivação dele (provavelmente oriunda dos eventos e das interações ao longo do jogo).

## **SEXTO: Nós, Aqui**

O VÓRTEX acaba. Os *Transcendidos* vão para casa com seus Jogadores. Os personagens que não conseguiram fazer a transição ficam em seus mundos, que com o fim do Vórtex, voltarão ao estado platônico natural de toda ficção. Antes que você possa imaginar, ele já terá esquecido de tudo que aprendeu sobre si mesmo, sobre o nosso mundo, sobre você.

Mas você sempre saberá quem deixou para trás.

# LISTA de PODERES-EM-ON

- USAR ALGO DA SUA REALIDADE (Mestre define atributo apropriado): você faz uso de uma característica de uma ficha de personagem de outro sistema
- LUTAR (Físico): você entra em combate com alguém, seja mano-a-mano, com espadas, pistolas ou sabres de luz. DEFINA, na criação de personagem, exatamente qual (ou quais) tipos de combate o personagem é versado
- EXPLORAR (Mental): você analisa, avalia e desvenda o ambiente ao seu redor, encontrando pistas, segredos e informações escondidas
- FAZER MAGIA (Mestre define o atributo apropriado): você conjura atos além das capacidades mundanas, sejam eles arcanos, divinos ou ctônicos. DEFINA, na criação de personagem, exatamente O QUÊ, COMO e em que CONDIÇÕES o seu personagem faz
- INTERAGIR (Social): você conversa, intimida, seduz, mente, convence e impressiona outros seres inteligentes. Você também entende e interpreta as emoções deles, e se comunica de forma não-verbais - através da arte, por exemplo. Se o seu personagem for um artista, DEFINA em qual (ou quais) tipo de arte ele é versado.
- CURAR (Mestre define atributo apropriado): você restitui saúde física e mental a si mesmo e aos seus colegas, seja através de orações, medicinas ou o poder do amor. DEFINA, na criação de personagem, COMO ele cura as pessoas.

# LISTA de PODERES-EM-OFF

- EU SEI A VERDADE: você entende que é um personagem fictício em um jogo, e que existe alguém em uma outra realidade que está ajudando você. Ganhe um AVATAR. CUSTO: 10 pontos de Insight + Apagar um dos seus dois PODERES-EM-ON mais forte (esse é obrigatoriamente o primeiro PODER-EM-OFF)

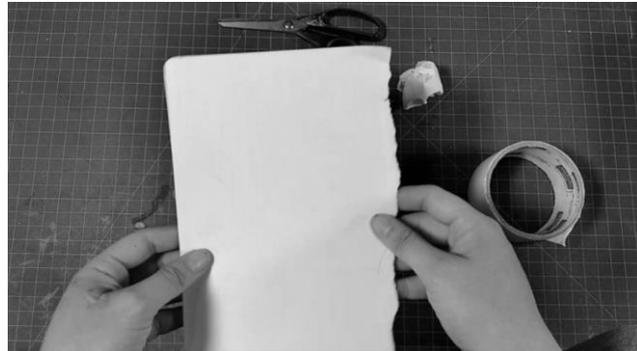
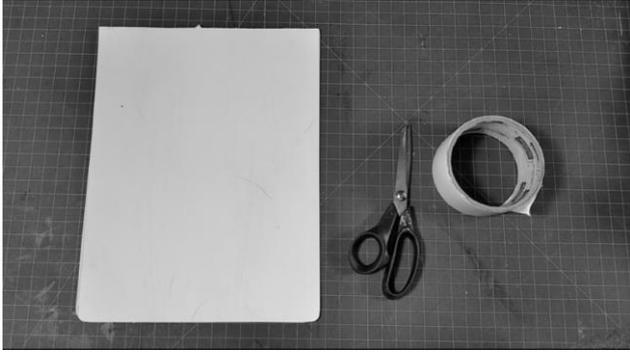
- PERGUNTAR ALGO PARA O MESTRE (Social): você, personagem, pode fazer uma pergunta diretamente para o Mestre - e você recebe essa informação dentro da realidade do jogo. CUSTO: 2 pontos de Insight - caso seu AVATAR não tenha uma boca, desenhe uma.
- PERGUNTAR ALGO PARA UM JOGADOR (SOCIAL): você, personagem, pode fazer uma pergunta diretamente para um Jogador (incluindo o seu, se você souber quem ele é) - e você recebe essa informação dentro da realidade do jogo. CUSTO: 2 pontos de Insight - caso seu AVATAR não tenha uma boca, desenhe uma.
- MUDAR A SUA FICHA (FÍSICO): você entende que existe uma ficha, e que ela impacta a sua existência diretamente. Altere um elemento da sua ficha que você conheça (regras de criação de personagem se aplicam) ATENÇÃO: você só pode tentar alterar aquilo de que tem conhecimento ( com informações adquiridas usando VER SUA FICHA, FALAR COM JOGADOR, OUVIR JOGADOR, etc) . CUSTO: 5 pontos de Insight + apagar um PODER-EM-ON. Dê ao seu avatar algum item (ou o desenho de um) - uma espada, um lápis, um bandolim, um sabre de luz.
- 
- VER SUA FICHA (MENTAL): você entende que existe uma ficha, e você a conhece e compreende plenamente, bem como todas as mecânicas que ela implica (mas não mecânicas que ela não encompasse). CUSTO: 4 pontos de Insight. Se o seu AVATAR não tem olhos, dê-lhe um par.
- 
- ASSISTIR A CENA DOS OUTROS (INSIGHT): você se torna capaz de presenciar cenas de outros personagens, mesmo sem estar presente no local. CUSTO: 4 pontos de Insight. Se o seu AVATAR não tem olhos, dê-lhe um par.
- 
- MUDAR FICHA DO OUTRO (FÍSICO): você entende que existe uma ficha, e que ela impacta a existência dos outros personagens diretamente. Altere um elemento da sua ficha que você conheça (regras de criação de personagem se aplicam). CUSTO: 5 pontos de Insight + apagar um PODER-EM-ON. Dê ao seu avatar algum item (ou o desenho de um) - uma espada, um lápis, um bandolim.
- 
- FALAR COM UM JOGADOR (SOCIAL): você pode falar diretamente a um jogador, certo de que ele está ouvindo você e vai considerar o que você disser. CUSTO: 2 pontos de Insight.
- OUVIR UM JOGADOR(INSIGHT): você consegue ouvir e entender o que os jogadores te dizem (inclusive o seu) - mesmo conceitos absurdos se tornam de fácil compreensão. ATENÇÃO: esse poder é necessário para o jogador comunicar elementos em OFF para um personagem em ON. Geralmente é usado de forma reativa, ou seja, a ação não parte do personagem (para isso, ver PERGUNTAR ALGO PARA UM JOGADOR). CUSTO: 4 pontos de Insight + apagar um PODER EM ON)
- EU TENHO UM NOME(INSIGHT): você sai da realidade do VÓRTEX e vai para junto do seu jogador. Declare o seu novo NOME, substituindo seu nome antigo na ficha, e sua nova MOTIVAÇÃO. CUSTO: 10 pontos de Insight + você deve ter Olhos, Boca e um Item, apagar seu PODER EM ON mais forte.

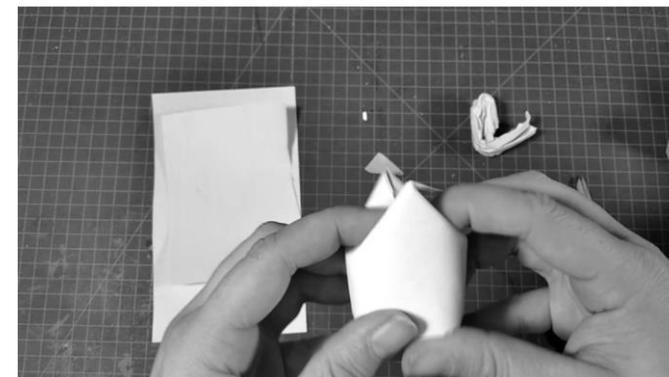
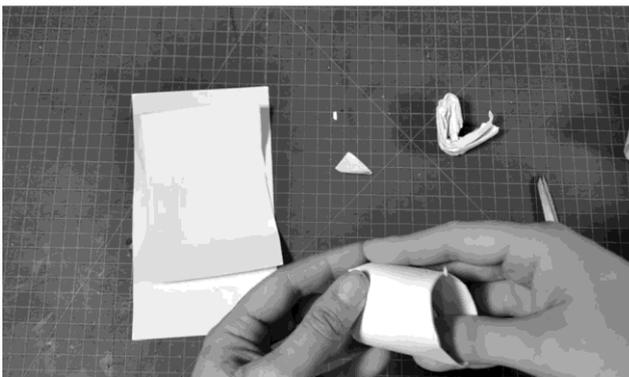
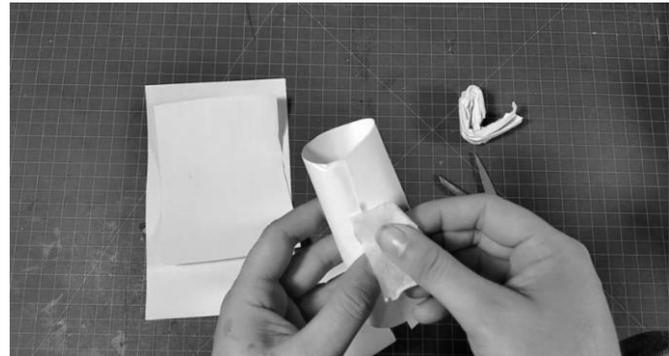
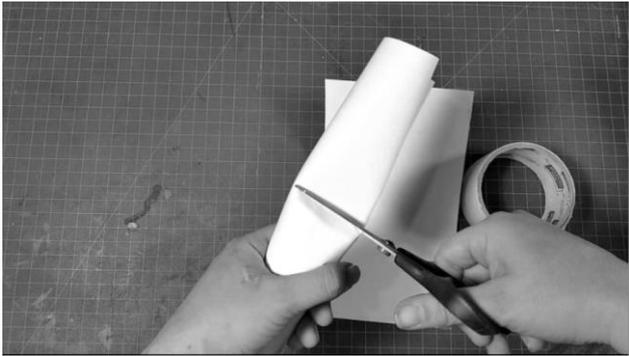
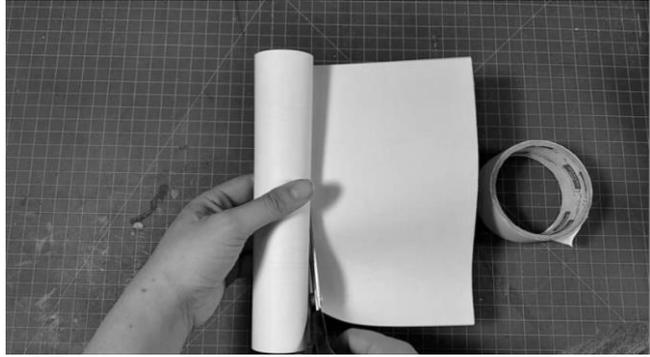
**"Vá então.  
Há outros mundos além desse."**

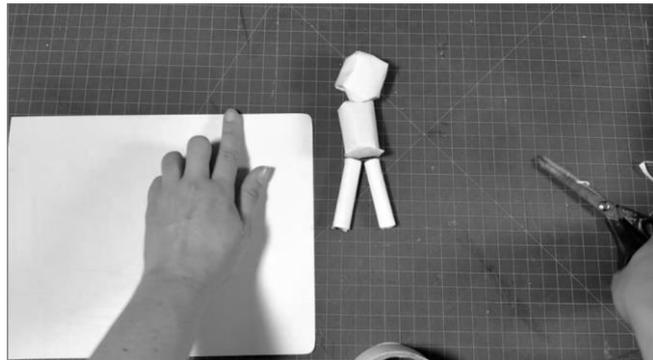
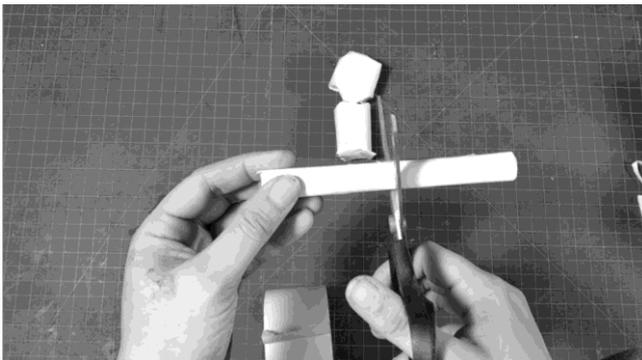
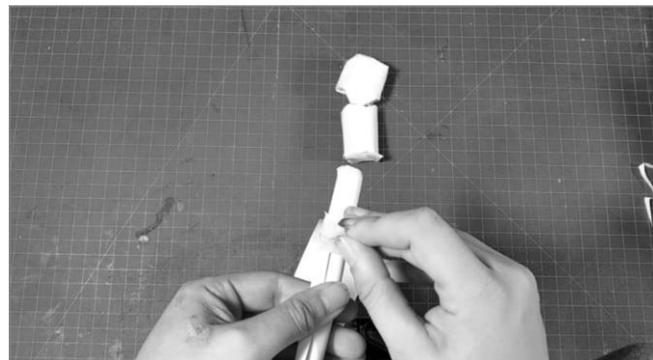
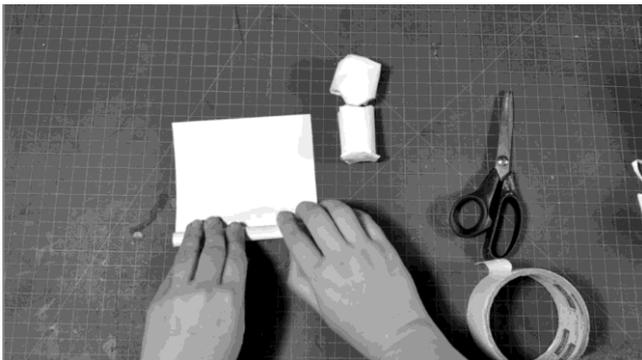
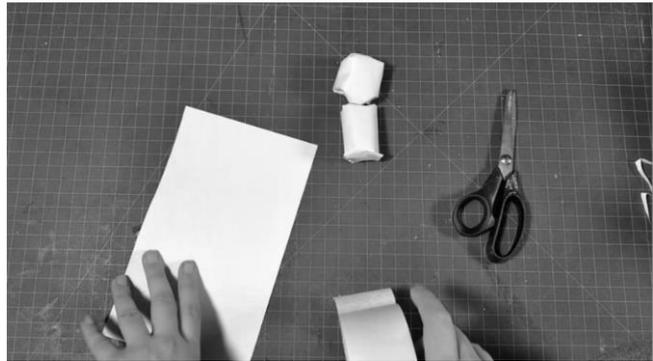
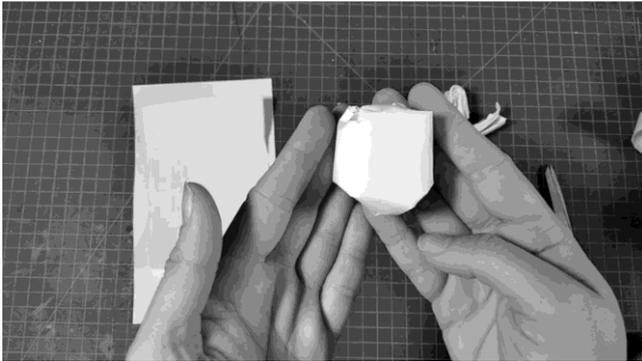
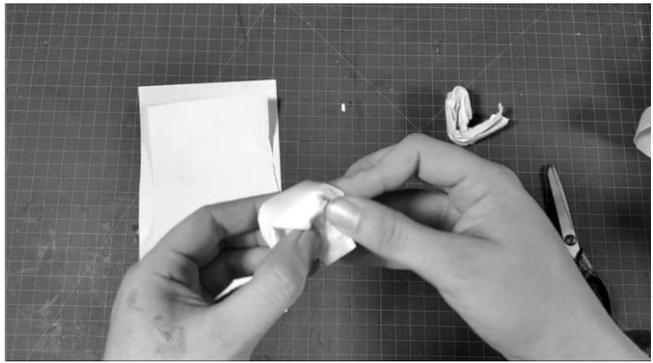
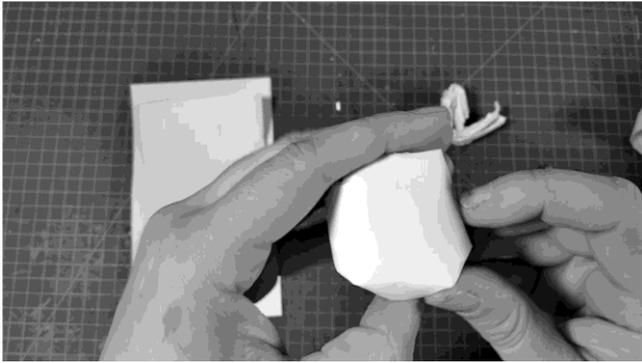
**O Pistoleiro - Stephen King**

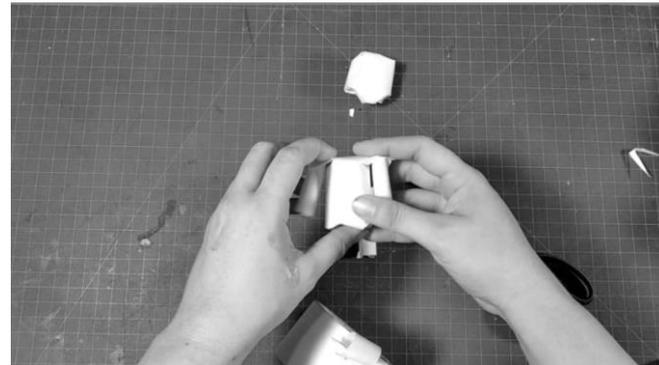
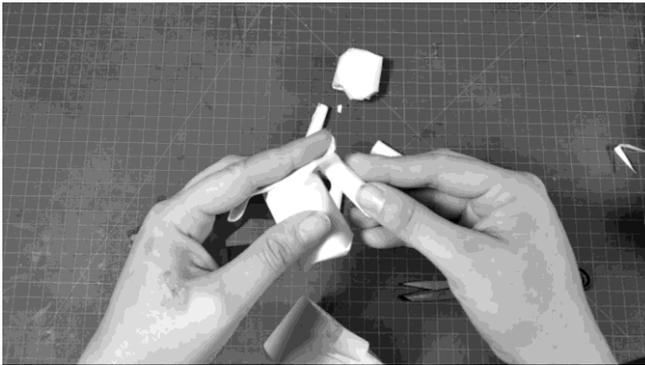
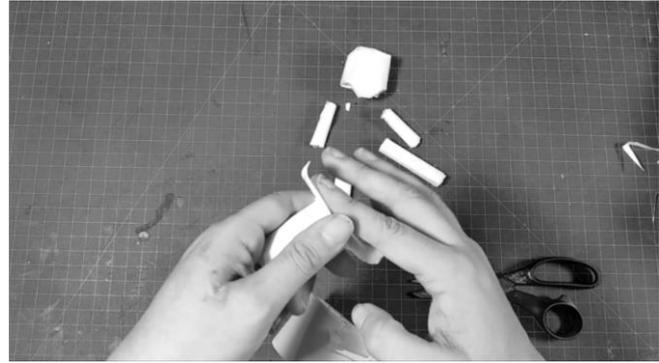
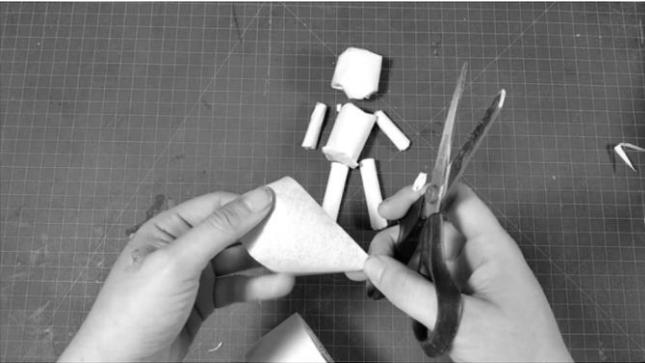
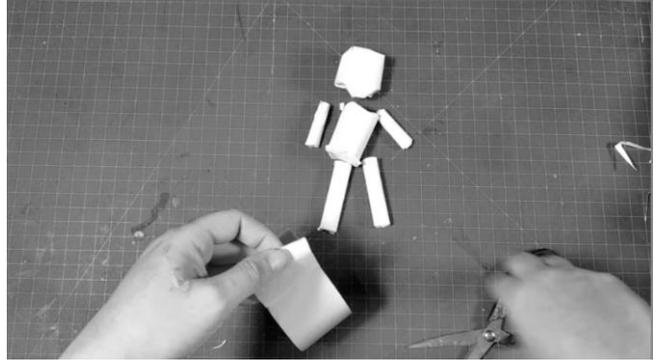
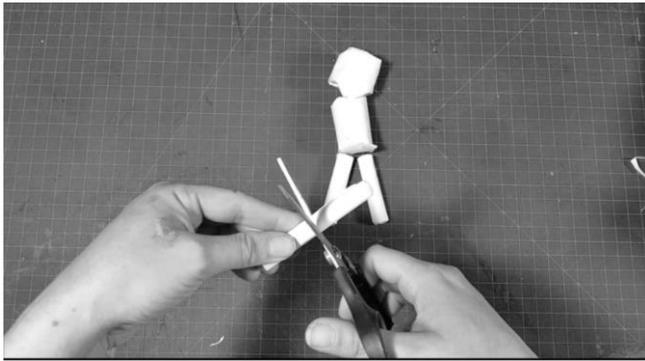
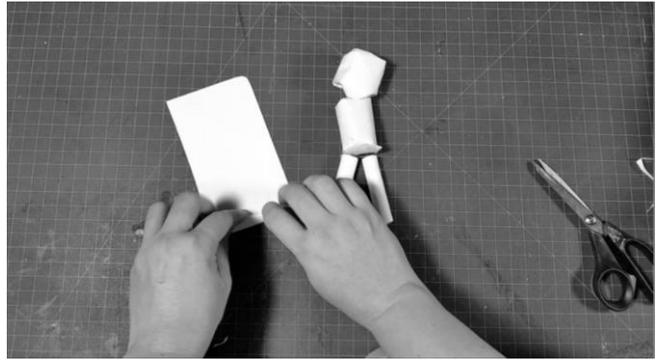
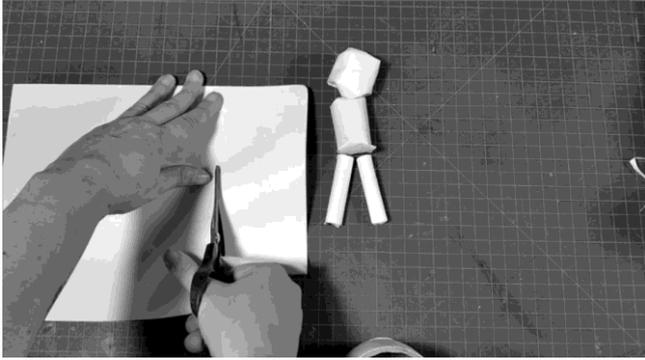
# TUTORIAIS DE AVATARES

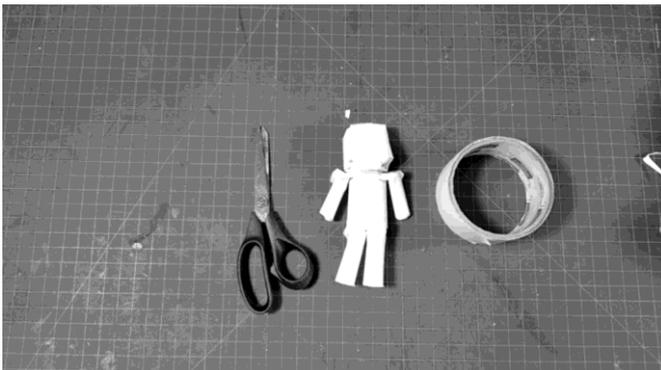
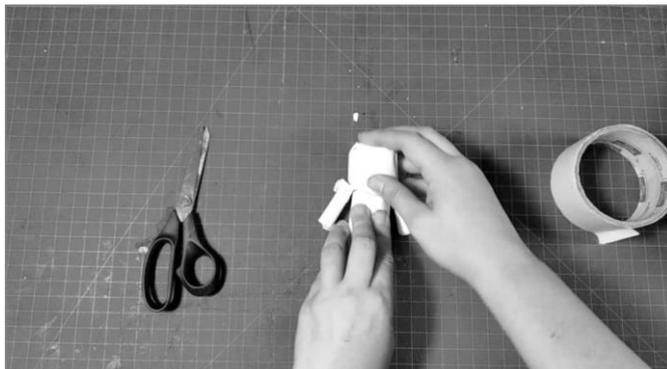
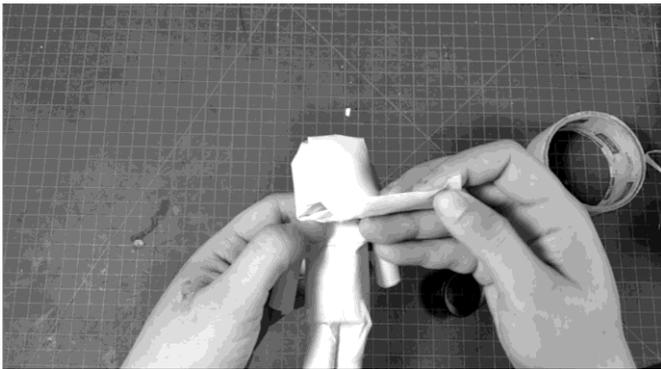
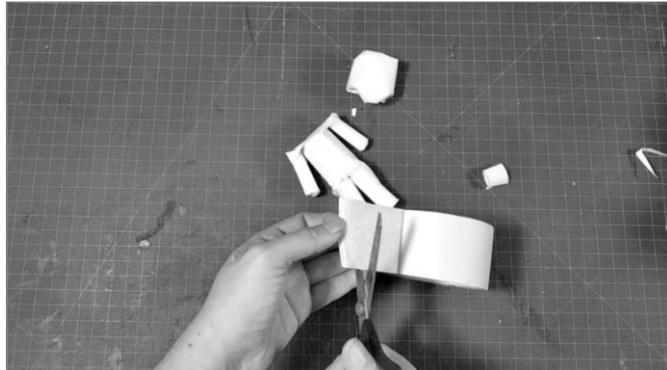
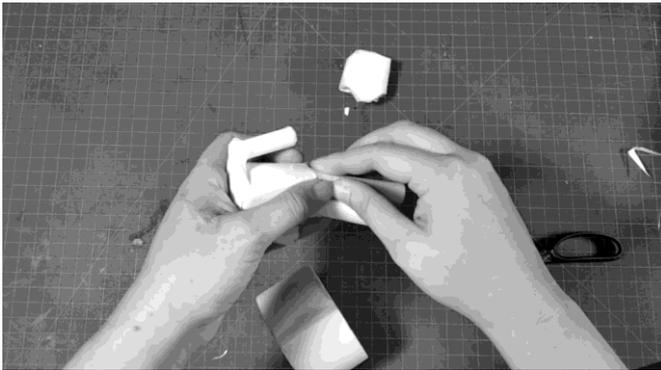
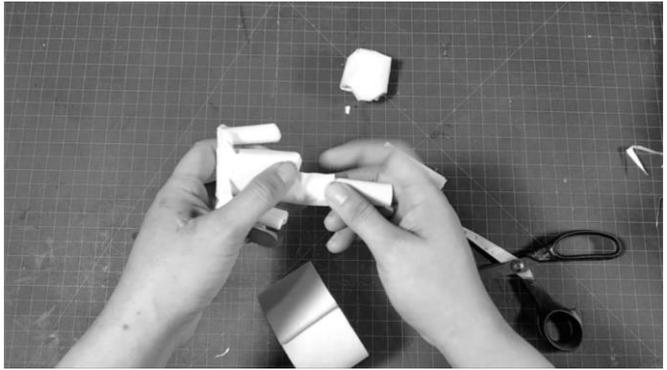
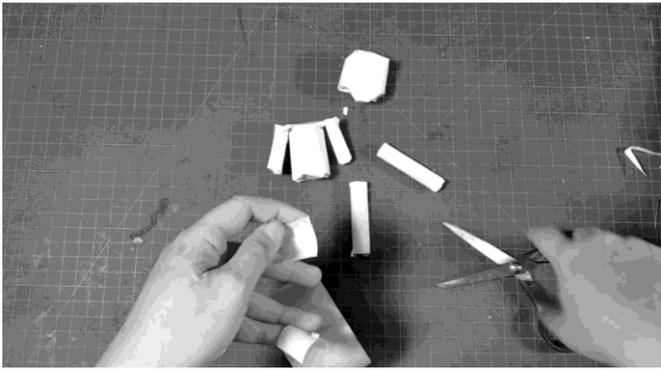
## Boneco de Papel



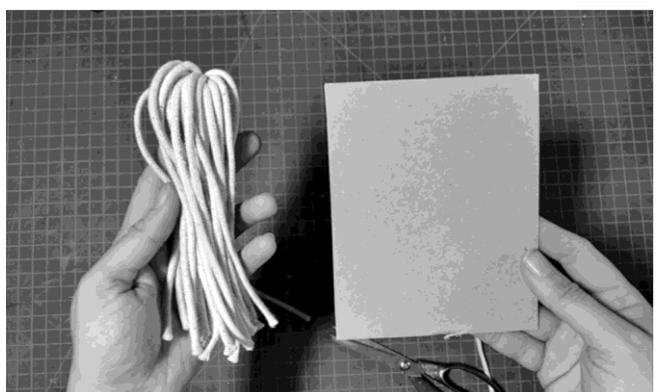
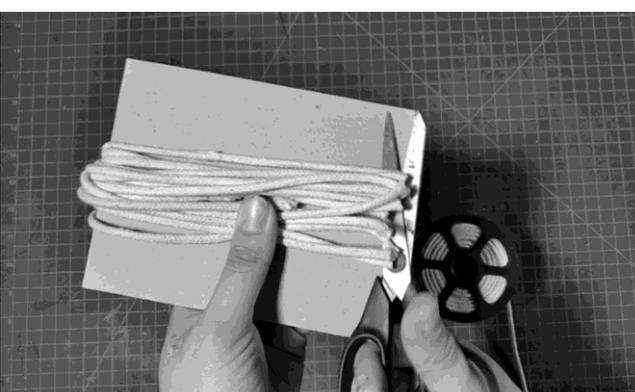
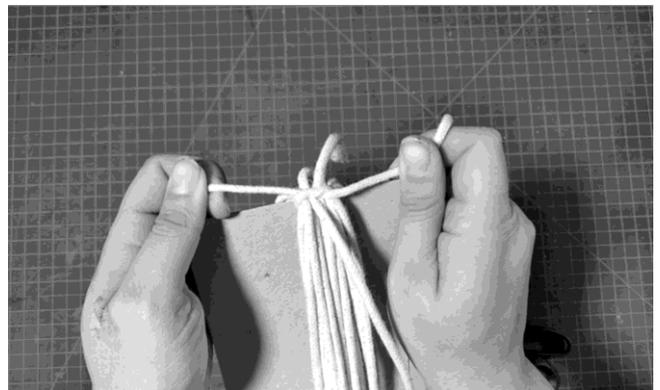
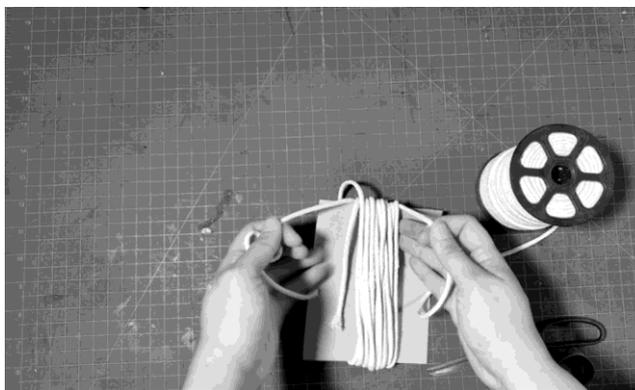
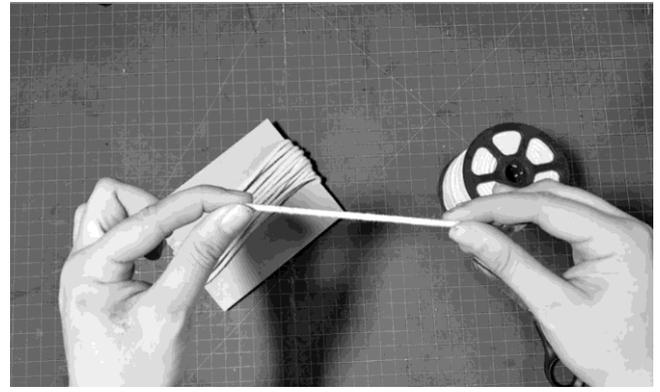
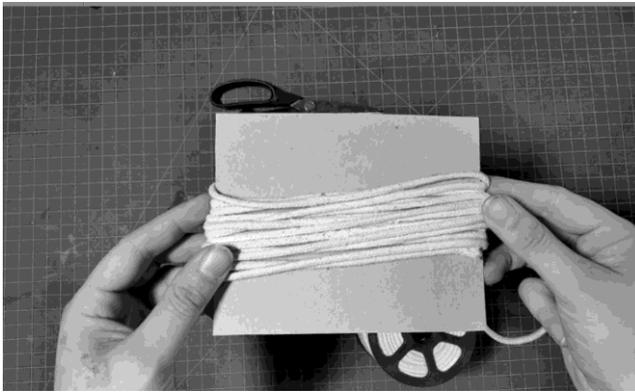
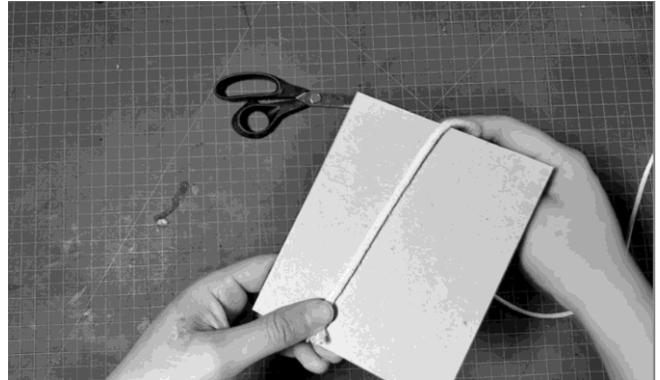
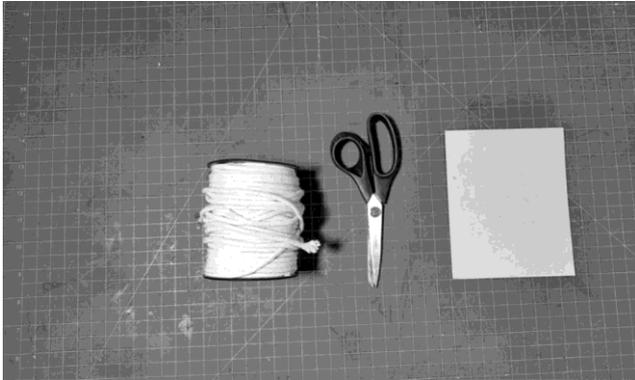


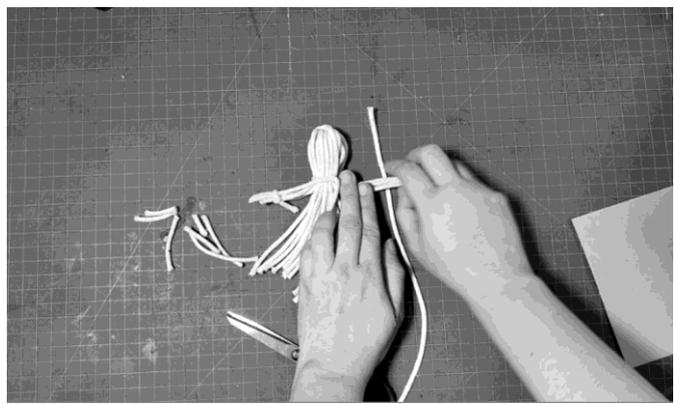
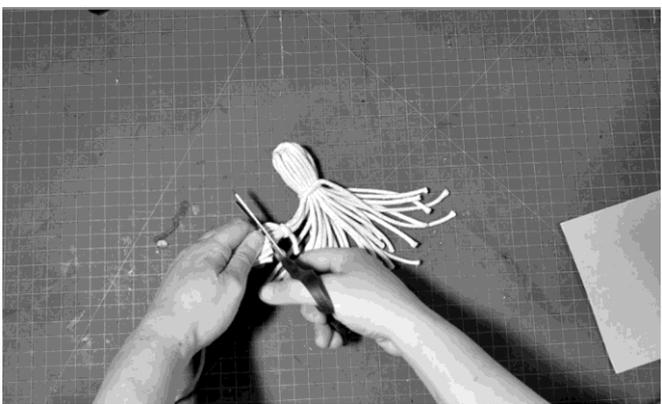
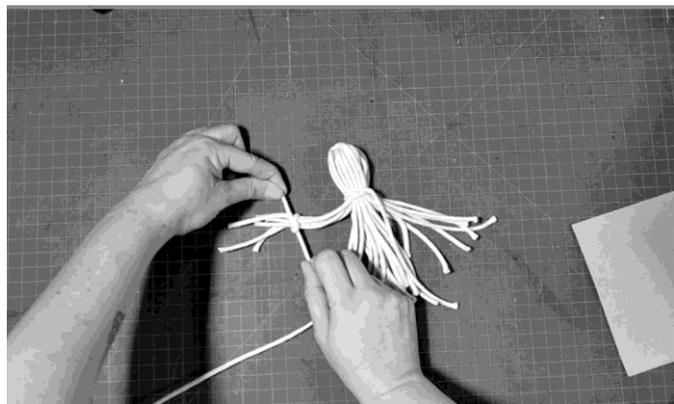
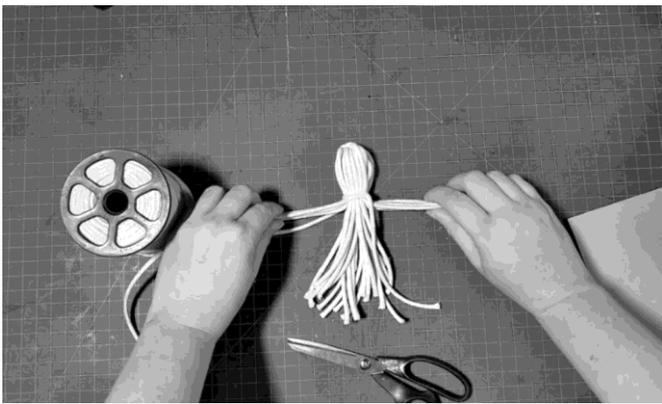
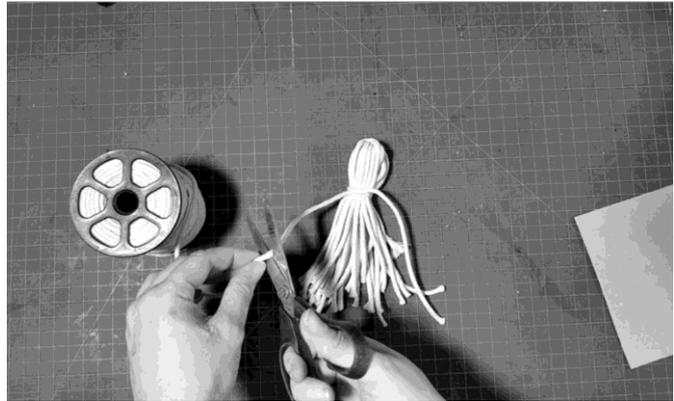
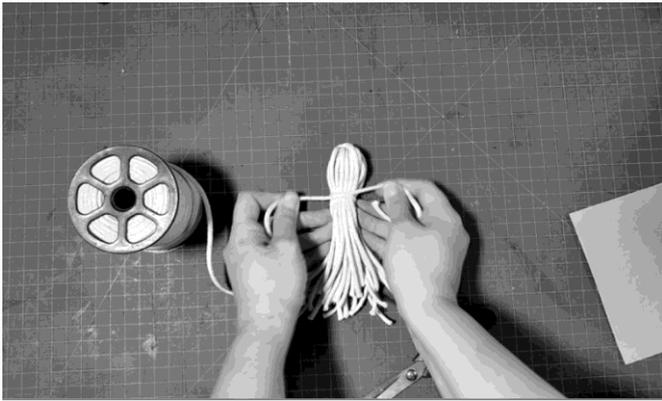
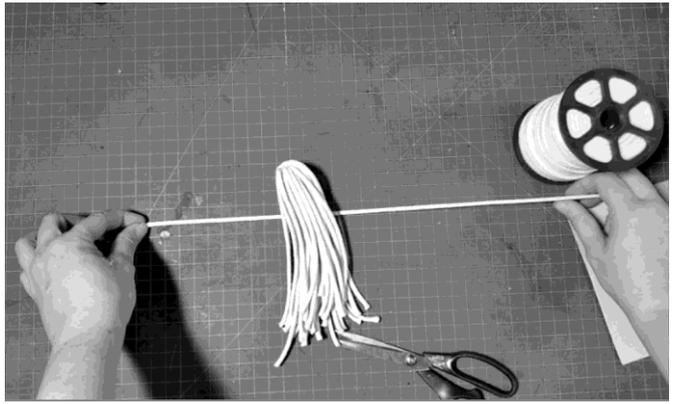
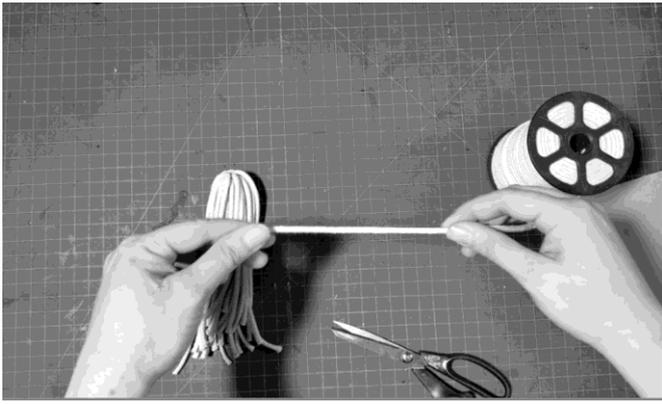


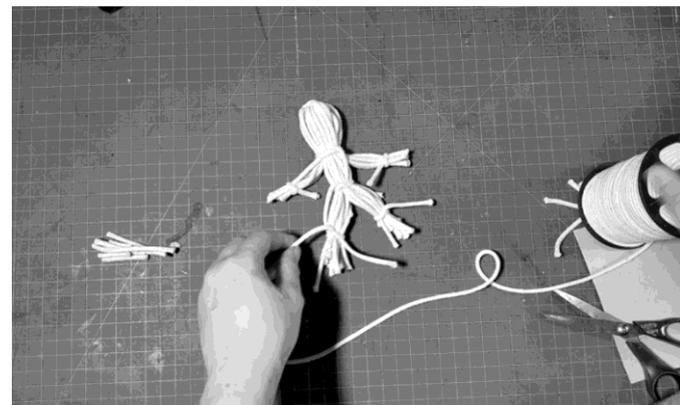
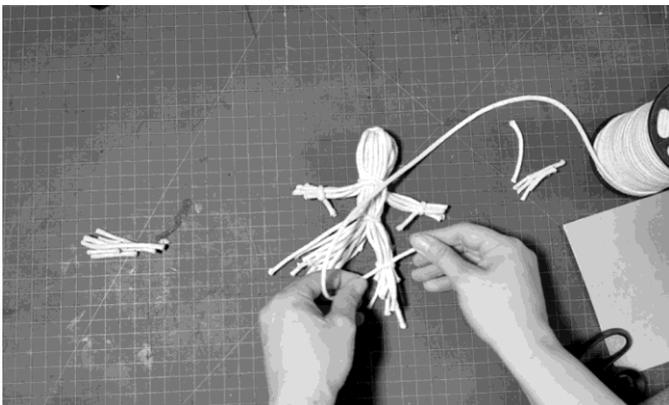
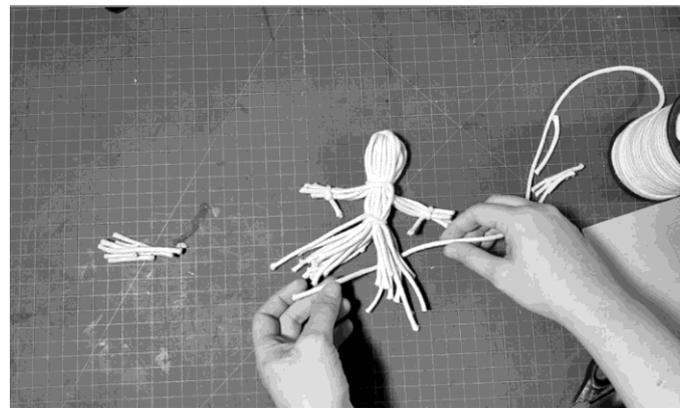
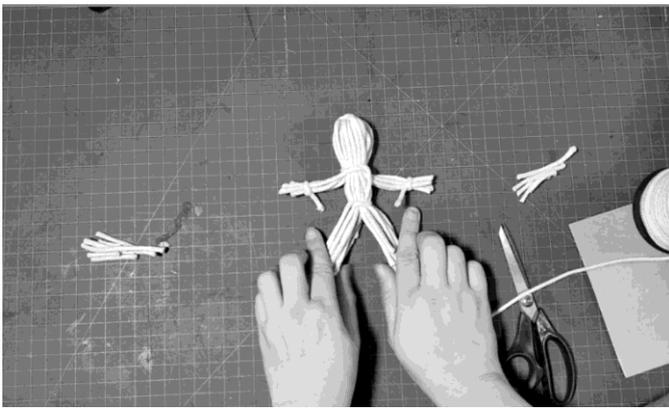
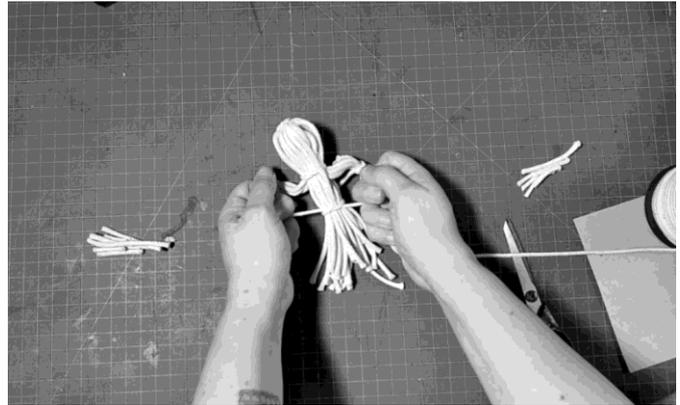
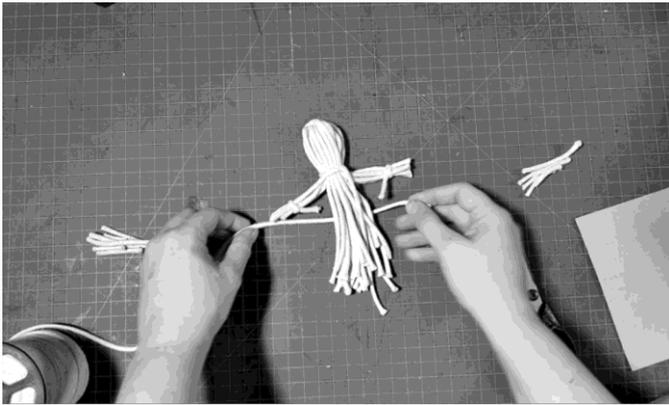
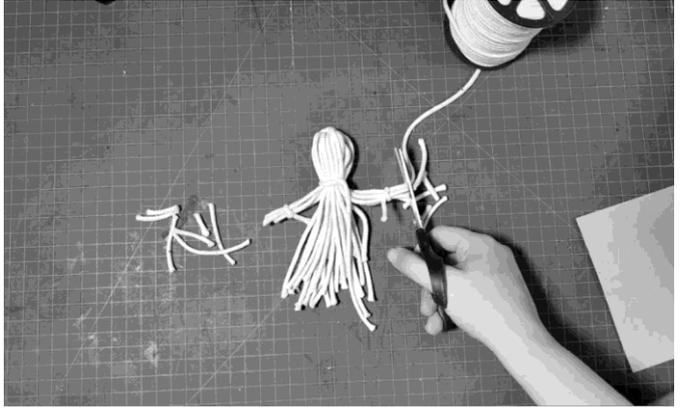
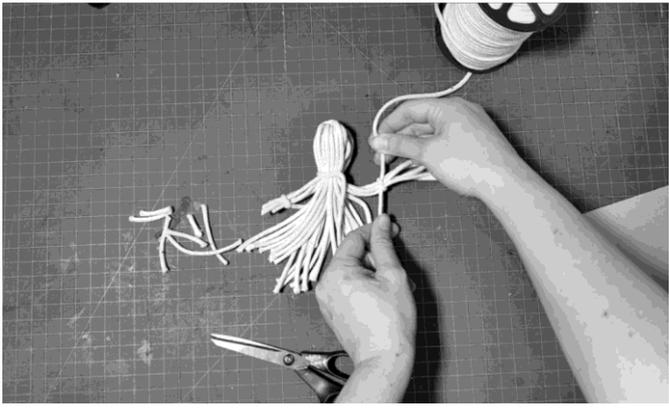


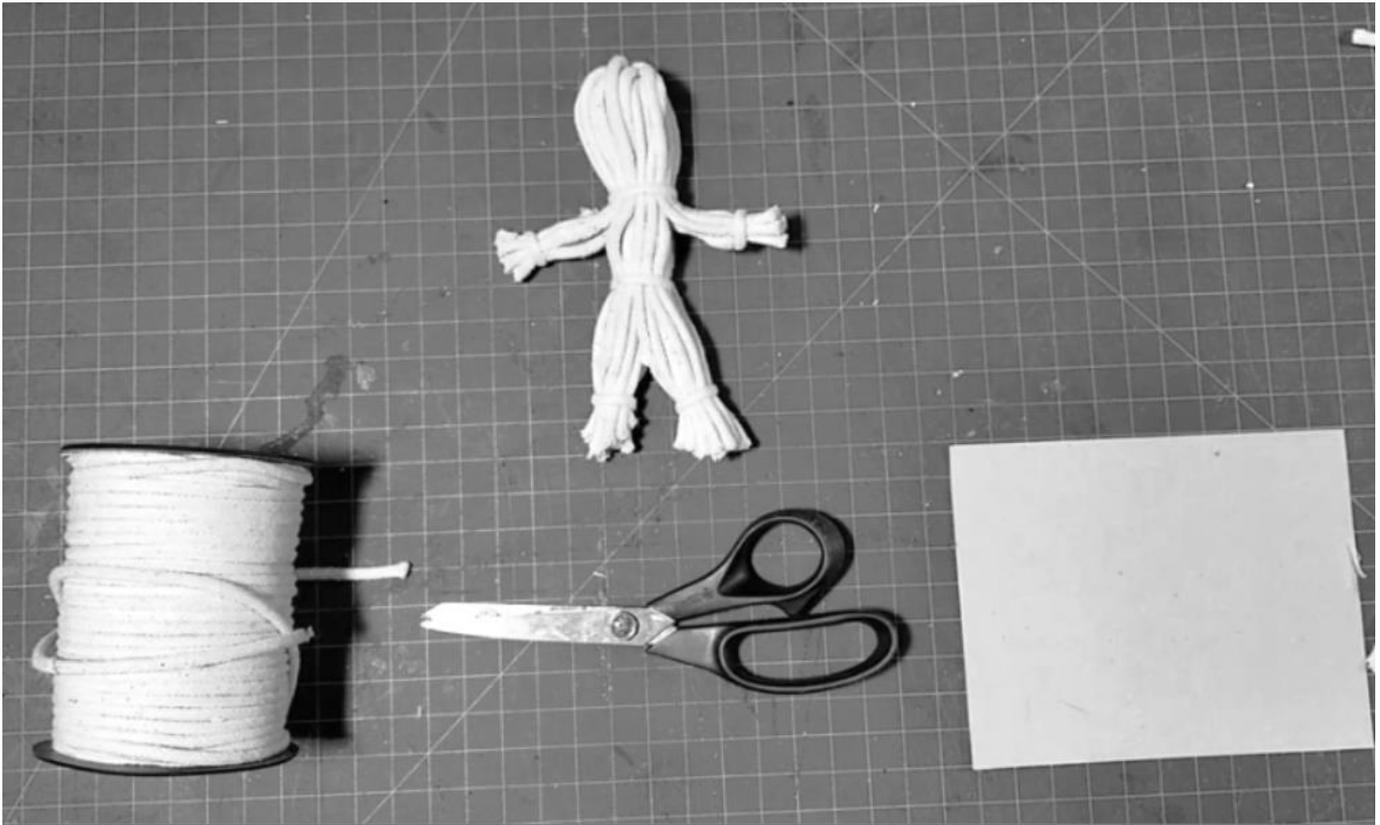
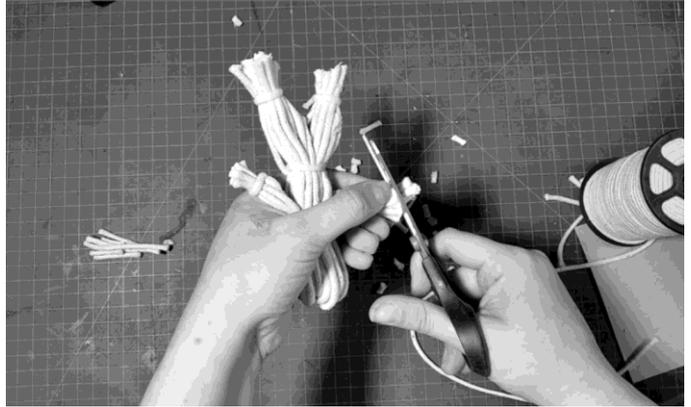
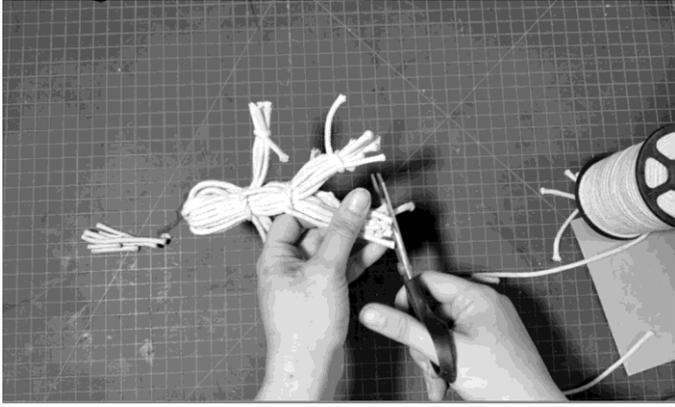


# Boneco de Barbante





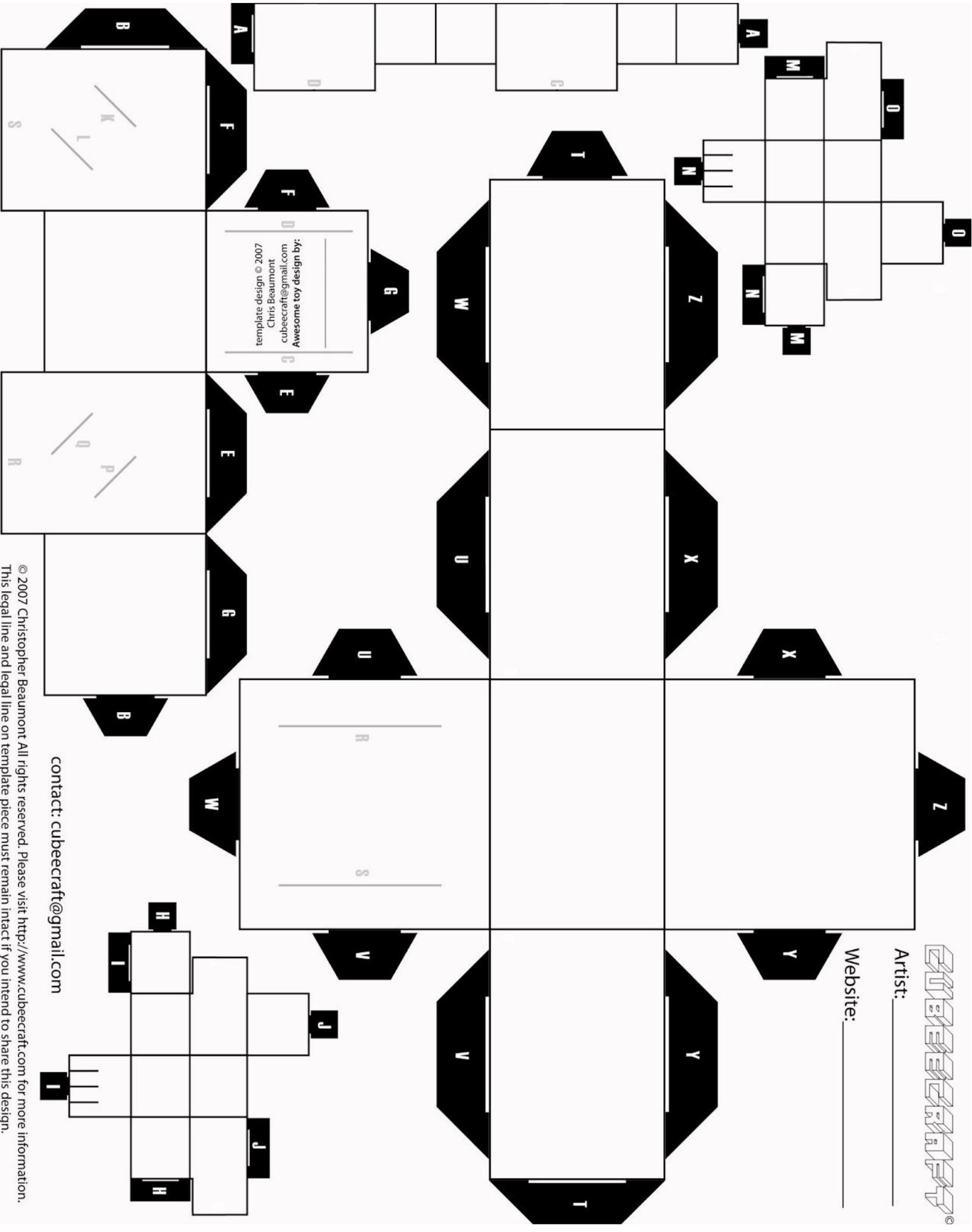






Artist: \_\_\_\_\_

Website: \_\_\_\_\_



template design © 2007  
Chris Beaumont  
cubecraft@gmail.com  
Awesome toy design by:

contact: cubecraft@gmail.com

© 2007 Christopher Beaumont All rights reserved. Please visit <http://www.cubecraft.com> for more information.  
This legal line and legal line on template piece must remain intact if you intend to share this design.

# VOCÊ (NÃO) É REAL

Você (Não) É Real by Rayana Fridlund is licensed under CC BY-NC 4.0 