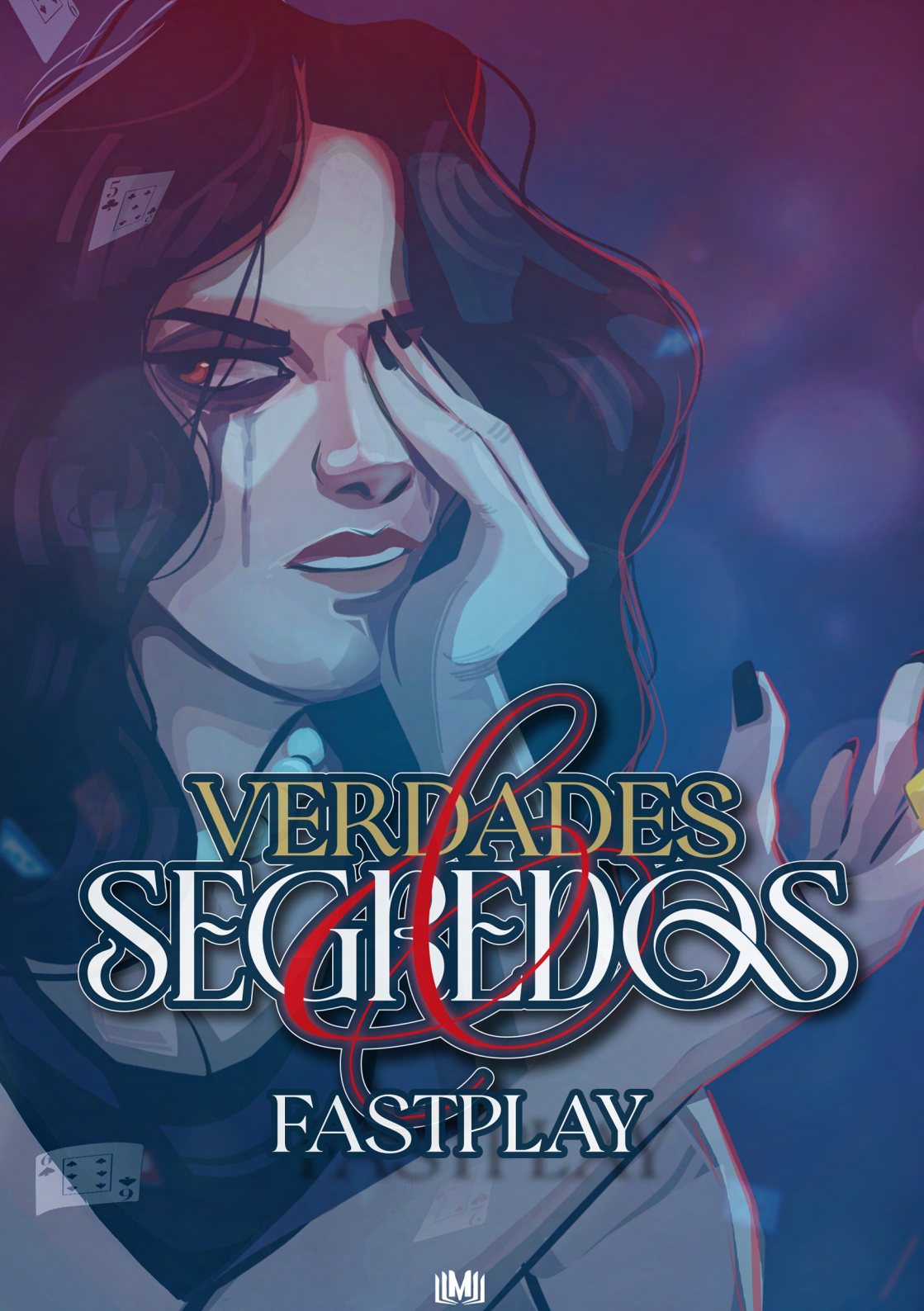




VERDADES
SECREDOS
FASTPLAY



Jogo-Rápido

VERDADES & SEGREDOS



Bem-vindo a Verdades e Segredos —
Jogo Rápido, um RPG sobre novelas
brasileiras!

Neste Jogo Rápido você encontrará uma amostra de como funcionam as regras de **Verdades e Segredos** para criar sua própria novela na mesa. Com todas as peculiaridades, reviravoltas, dramas e, obviamente, segredos.

Verdades e Segredos é um RPG que simula as nuances de uma novela brasileira. Ele possui um sistema simples e rápido, que serve tanto para **one-shots** ou pequenas campanhas quanto para campanhas e histórias maiores. Esse sistema coloca a **ficção como protagonista**, onde apenas suas decisões — e as dos outros personagens — farão a história se mover. O sistema é completo e simples de jogar, mas requer um pouco de atenção na hora de aprender.

O jogo funciona muito bem com até **6 jogadores**, sendo o ideal **4 ou 5** (um Diretor e três ou quatro Protagonistas), mas você também pode jogar em dupla, com um Diretor dirigindo a história de apenas um Protagonista. **Quem decide é você!** Divirta-se!

TIPOS DE NOVELAS:

O tipo de novela implica no **tom da história** e no **tipo e peso do drama** e implica em um **número inicial de Segredos e Pontos de Drama**. Neste Jogo Rápido falaremos apenas da **Novela das 6**:

NOVELA DAS 6: faixa reservada para enredos de época e novelas românticas, com drama mais leve. É facilmente adaptada para jogos one-shot ou mais curtos, já que os personagens possuem **poucos segredos e drama** — o que não impede, obviamente, de criar one-shots de outros tipos. **Os personagens possuem 1 Segredo e 3 pontos de Drama.**

***Exemplos:** Escrava Isaura, Barriga de Aluguel, o Cravo e a Rosa, Chocolate com Pimenta e Mar do Sertão.*

PREPARAÇÃO DO JOGO

Para este Jogo Rápido, você precisará deste pequeno manual, de alguma forma de anotar as informações de cada Protagonista e; de um baralho comum (dividido da seguinte forma: separe as cartas **10, J, Q, K e Ás: este será o Baralho de Protagonistas**; retire as cartas de coringas; o que restou será o **Baralho de Jogo**).

Escolha quem será o **Diretor**.

DIRETOR/DIRETORA

No jogo, o Diretor coordena a **narração** e as **cenas** dos protagonistas. Em outros RPGs, poderia ser chamado de “Mestre” ou “Narrador”. Em *Verdades e Segredos*, seu papel é **direcionar a ação e dizer o que acontece** após as ações dos Protagonistas.

No início da sessão, os jogadores e o Diretor definem a **trama da novela**. A trama normalmente gira em torno de **uma coisa**: um **segredo**, um **local**, uma **pessoa**, um **sentimento** ou um **objeto**. Exemplos de tramas de novelas brasileiras:

BEBÊ A BORDO: a trama gira em torno da pequena Heleninha, abandonada pela mãe e com muitos pretendentes a pai.

A FAVORITA: a trama gira em torno de um crime, cuja culpada pode ser uma de duas mulheres que competem entre si.

PANTANAL: a trama gira em torno da fazenda do Pantanal e tudo ligado a ela.

IMPÉRIO: a trama gira em torno do império do Comendador.

POR AMOR: gira em torno de Helena trocar seu filho por seu neto (que nasceu morto).

No **Livro de Regras** de *Verdades e Segredos* você terá uma grande lista de ideias para **temas** e **plot twists** para sua mesa. Porém, neste Jogo Rápido recomendamos olhar a aventura pronta **Corpos em Atração, disponível gratuitamente na campanha de financiamento coletivo**.

REGRAS SOBRE O QUE É SECRETO E O QUE É SABIDO

Siga estas regras para manter o clima de mistério e o jogo funcionando. Se todo mundo souber todos os segredos, não é um jogo — é só uma brincadeira entre amigos.

- Nenhum jogador pode **dizer ou mostrar** as cartas que possui em mãos.
- Nenhum jogador pode **contar seus próprios Segredos**, exceto em disputas.
- Nenhum jogador pode **mostrar que Laço** tem com outros personagens **diretamente** (pode representar e/ou contar em cena).
- **Todos** os personagens sabem as **Verdades** dos outros.
- O Limite de mão de cada jogador é 5. No jogo completo há habilidades e estados que mudam isso, mas não nesse jogo rápido.
- Todos os personagens sabem os **Ativos** dos outros (exceto **Ativos secretos**; veja em *Ativos*) e **Locações** (exceto **Locações secretas**; veja em *Locações*).

Definida a **trama** e como ela será, os jogadores começam a pensar em seus **Protagonistas** e como eles se inserem na história. Chegamos, então, à parte de **criar os personagens!**

PROTAGONISTA

O Protagonista **define como a trama anda**. Um protagonista tem **agência** — poder de agir e criar seu caminho.

O jogo **não funciona** se os jogadores se colocarem em um papel **reativo**. Um protagonista **age**.

ARQUÉTIPOS DE PERSONAGEM

Existem arquétipos definidos por um **Número** e um **Naípe**. O **Número** define o tipo do personagem (seu jeito). O **Naípe** define a **natureza** do personagem. Você pode escolher o arquétipo como quiser ou, se quiser inovar, **sacar uma carta do Baralho de Protagonistas** e aceitar o que sair.

A MOCINHA (AS)

A mocinha (pode ser **mocinho**) é inocente e tola no início, vivendo em uma mentira ou em um mundo protegido até ser jogada à força no mundo real. Tem **retidão e boa-fé**; apesar dos perrengues, evolui a duras penas e normalmente é a **heroína** da novela.

Exemplos: Ana Francisca (na primeira fase), Maya, Juma Marruá, Tieta, Catarina Batista, Preta, várias Helenas, Gabriela, Sassá Mutema, Rita e Jorginho (*Avenida Brasil*).

O DONO (REI)

“**Dono da porra toda.**” Chefe de um império, dono da fazenda de cacau, do time, da empresa; chefe de uma grande família — até o padre influente da paróquia. Detém o **poder** nas mãos e decide sobre seu império e sua família.

Exemplos: A Rainha da Sucata, Odete Roitman, José Inocêncio, Comendador Zé Alfredo, O Rei do Gado, Opash, Sinhozinho Malta.

A DAMA (RAINHA)

A mulher forte da trama. Quebra padrões, muda o destino e faz seu caminho **passando por cima** de tudo e todos. Guarda segredos — e sabe **usá-los**. Difere da mocinha pela **experiência e sagacidade**.

Exemplos: Viúva Porcina, Laksmi, Filó, Charlô, Maria do Carmo, Lourdes, Carminha, Nazaré.

O COMPARSA (VALETE)

Escudeiro de outro personagem (geralmente a Dama ou o Dono). Às vezes é o comparsa do **vilão**; em outras, é quem **protege** ou **protegeu** a mocinha.

Exemplos: Alcides, Crô, Max, Marcos (*Celebridades*).

O BATALHADOR (10)

Está sempre “**correndo atrás da máquina**”: pode ter vários empregos; ser a empregada do império; professor(a) da escola pública; pode ser **trambiqueiro/a**, dando seu jeito para conseguir o que precisa. Fica entre a **mocinha** e a **dama**: não é inocente, e tem responsabilidades que o impedem de “quebrar todos os padrões”.

Exemplos: José Lucas Leôncio, Bahuan, Paulo Silas, Zé das Medalhas, Foguinho.

NAIPE E ESTILO

O **naípe** direciona os **objetivos** e/ou o **estilo** do personagem. Um personagem

pode **aparentar** um naipe e ser de outro, ou **mudar** de naipe durante a jornada.

♦ **OUROS:** ambicioso, corrupto, mimado e/ou manipulador. Faz de tudo para alcançar seus objetivos.

♥ **COPAS:** carismático, engraçado e/ou sedutor. Pode ser o alívio cômico ou o galã.

♠ **ESPADAS:** leal, tradicional e/ou fiel. Bastião do grupo; protege os seus e é fiel a quem ama ou depende dele.

♣ **PAUS:** inocente, idealista e/ou oprimido. Possui régua moral clara, que guia seus caminhos, **não importa a situação**.

Essas descrições são a **casca** do personagem — o que se vê de longe. De perto, os detalhes borram as linhas. No livro *Verdades & Segredos* você verá como isso pode **mudar** com o tempo, evitando preto-no-branco.

SEGREDOS

Segredos são o combustível narrativo. Tudo acontece **por causa** deles. São protegidos, descobertos, arruinados ou resolvidos. Neste Jogo Rápido de Nove-las das 6, cada personagem começa com **um segredo** (fornecido pelo Diretor) se for descoberto, pode significar a ruína de um Protagonista, e ele fará de tudo para protegê-lo.

Ao mesmo tempo — por causa de sua **Agenda** (que aqui chamaremos de **Motivação** para simplificar, mas que será abordada de forma mais detalhada no Livro Básico, com as devidas consequên-

cias para o seu uso) e de seu **próprio Segredo** — ele buscará descobrir os **segredos dos outros**, gerando **drama e ação**.

ATIVOS

Logo após escolher o tipo, o personagem cria os Ativos, que são seu **círculo** de aliados, conhecidos, etc. e/ou sua **base** de negócios ou de obtenção de vantagens. Esse Ativo deve ser marcado com o naipe correspondente ao tipo de vantagem que aplica.

♦ **OUROS:** Ativo na forma de um negócio que o Protagonista possui ou de algum emprego que ele trabalha.

♥ **COPAS:** Ativo na forma de aliados e influência que o Protagonista possui.

♠ **ESPADAS:** Ativo na forma de táticas e habilidades sutis, maliciosas ou objetos que lhe deem vantagem psicológica e mental sobre os outros.

♣ **PAUS:** Ativo na forma de habilidades de resiliência, força ou técnica física, ou objetos que lhe deem vantagem física sobre os outros. Inclusive capangas.

Cada **Ponto de Drama** pode ser gasto para criar um Ativo ou para aumentar o poder de um Ativo. Um **Ativo** pode ser usado em qualquer **teste** do qual o personagem participe ativamente (fazendo o teste ou defendendo-se), fornecendo um **bônus igual ao seu valor**. Para isso, **precisa ser do mesmo naipe** do teste a ser feito, e o jogador precisa **colocar o Ativo** na história para justificar o seu uso.

Para exemplos de Ativos, olhe **Corpos em Atração**.

VERDADES

Após receber seu **segredo**, é hora de escrever as **Verdades** do personagem.

Verdades são afirmações absolutas e verdadeiras sobre o personagem: de onde veio, o que faz, de quem/do que gosta, reputações e outras informações consideradas **públicas**.

Pegadinha: uma das Verdades é uma **mentira** (ou **meia-verdade**). Os jogadores devem escrevê-la de forma que reflita **um segredo** (não o mesmo que o Diretor deu). Essa “verdade” é **considerada verdadeira** para todos os efeitos.

Exemplo: se a Verdade é “sou filho de um milionário”, todos na trama o consideram filho de um milionário. Ele pode ter Ativos falsos que simulam as vantagens dessa Verdade (e que podem ser descobertos).

Nota: mesmo que o personagem tenha dois, três ou mais segredos, **apenas um** é escondido no meio de suas Verdades.

LOCAÇÕES

Cada novela possui suas **próprias Locações**. O Diretor escreve uma **lista de 8 Locações** conhecidas por todos (os jogadores podem opinar). São, normalmente, lugares movimentados e/ou públicos.

Cada jogador escolhe **uma** para ser sua **Locação**, ou cria uma Locação própria.

A **Locação** é onde o personagem se sente **em casa, dono dali**. **Todos os testes** nos quais ele participa **estando em sua locação** lhe concedem **+1** (em disputas ou testes).

COADJUVANTES

O Diretor deve criar **Coadjuvantes** que participarão da trama. Cada um possui **uma Verdade, um Naípe** (o que ele é), **uma Motivação** (que no Livro Básico será abordado como Agenda, com a explicação detalhada e as consequências de seu uso) e **um Segredo**. Os personagens podem (e devem) tentar descobrir os segredos e as missões dos coadjuvantes: eles são **extremamente importantes** para a trama.

NÍVEL DOS COADJUVANTES

1 — Menores: 1 Ativo, 1 Motivação e 1 Segredo.

2 — Medianos: 3 Ativos, 1 Motivação e 1 Segredo.

3 — Maiores: 5 Ativos, 1 Motivação e 2 Segredos.

SEQUÊNCIA DE JOGO

Mão inicial: todos os personagens começam com 3 cartas e nunca podem ficar com mais do que cinco. Em Verdades & Segredos há modos de reduzir as cartas dos outros, mas isso fica para o Livro Básico.

O jogo ocorre em **3–5 rodadas**, com as etapas:

1. Abertura da rodada (o Diretor pode fazer uma **Cena de Diretor**).

2. Turnos dos jogadores: na ordem definida pelo Diretor (ou combinada), cada jogador compra 2 cartas do baralho (até o **máximo do seu Estado**) e escolhe **fazer uma cena de Drama** ou **uma cena de Disputa**. Após resolver sua cena, **passa a vez**.

3. **Diretor** faz uma **transição** de cena.

4. Repita o **passo 2 e 3** até **todos** terem feito uma cena.

5. **Fechamento da rodada** (o Diretor **pode** fazer uma Cena de Diretor).

6. Repita os **passos 1–4** mais **1, 2 ou 3 vezes**.

7. Termine com **uma cena especial**.

Cena de Diretor: o Diretor narra para **colocar coisas novas** na trama, **encerrar personagens**, inserir **novos Coadjuvantes** e mostrar o que o **público** vê (mas não necessariamente os personagens). Os jogadores **não** podem usar cartas ou interferir (podem **dar ideias**).

NA PRIMEIRA SESSÃO

Durante a **primeira rodada** de qualquer jogo, ela serve para **apresentar** os personagens na trama. **Não** há testes nem disputas. Cada jogador **descreve** seu personagem **em sua Locação**, mostrando o dia a dia. Essa rodada **não pode durar** mais de **2–3 minutos** por jogador.

NA SUA RODADA

Na sua vez, o jogador **compra 2 cartas** (até o **máximo do seu Estado**) e **descreve** uma cena após escolher entre **três ações**:

1. **Recuperar-se:** troque **duas cartas** da sua mão por duas do Baralho de Jogo.

2. **Cena de Drama**

3. **Cena de Disputa**

CENA DE DRAMA

A **cena de Drama** é onde o “rolê” normalmente acontece: conseguir informação, buscar aliados, cavocar pistas. Ela é criada **na sua vez e sempre** tem um **objetivo** (o “**prêmio**”). O prêmio é o **benefício mecânico** após **passar no teste** definido pelo Diretor — mas, em cena, várias coisas **secundárias** podem acontecer.

O jogador **escolhe o prêmio** (lista abaixo) e **elabora a cena: Locação, quem está e o que faz** para conseguir. O Diretor define o **Naípe** a ser usado no teste, baseado na cena descrita pelo jogador. **Para ser bem-sucedido**, o jogador precisa alcançar, pelo menos, um 6 com o Naípe escolhido pelo Diretor. Para tanto, é somado o número mostrado na **carta escolhida** pelo jogador, **Ativos** utilizados e outras vantagens fornecidas pela **Locação** ou por outras circunstâncias da cena.

PRÊMIOS (EXEMPLOS):

- **Fortalecer ou Enfraquecer um Ativo** seu ou de outro personagem. O Ativo recebe +1 ou -1 (de 0 a 5) até o **fim da sessão**. Se o personagem **gastar seus próprios Ativos**, pode **aumentar ou reduzir em até 2 pontos extras**, gastando 1 ou 2 pontos, respectivamente.
- **Cavocar** o segredo de um personagem: escolha um **alvo e aponte uma de suas 3 Verdades**. O alvo mostra, em segredo, se aquela Verdade é **falsa (e qual parte é falsa)**. O alvo pode **gastar Ativos** (do **mesmo Naipe** do teste) para **aumentar a dificuldade** do teste em +1 por Ativo gasto, de 7 até 9.

CENA DE DISPUTA

Na **Disputa**, um personagem vai de encontro a outro para obter **vantagem**. O jogador define a cena e com **quem disputa**; o Diretor define o **Naipe de como** será a disputa, conforme a descrição da cena: golpe/violência, enganação ou **exposição de segredo**.

- O jogador desafiado **compra uma carta**.
- Ambos **baixam 1 carta virada para baixo**.
- Cada um declara **quais Ativos** usará.
- A carta recebe **bônus numérico** igual ao **poder do Ativo**.
- **Apenas Ativos do mesmo Naipe** da disputa podem ser usados. Cartas de **Naipe diferente** do Naipe definido pelo Diretor têm **valor zero**.

Se o **dono da cena** vencer, ele **escolhe o prêmio**:

- **Segredo**: descobrir um segredo do personagem derrotado.
- **Destruir**: destruir um **Ativo** do derrotado (o jogador **perde** o Ativo **para sempre**).
- **Arruinar**: arruinar um **segredo** do derrotado (é preciso **já saber** o segredo).
- **Regalo**: pegar **algo importante** em posse do derrotado.

Quando um personagem tem um **segredo arruinado**, ele tem sua **mão descartada** e perde um **Ativo permanentemente**, saindo de cena.

FLASHBACKS

Para evitar **perder suas cartas**, ao **perder uma disputa** o personagem pode **anunciar um Flashback**. Nesse momento, **conta a todos** seu segredo (talvez ligado à disputa) **em forma de flashback**. Ele tem **controle** da cena do flashback e **todos saberão** seu segredo. O segredo **continua arruinado** e o perdedor **fica sem um de seus Ativos**.

Cada jogador pode fazer apenas **um flashback por sessão**. (Coadjuvantes também podem usar, para evitar saírem de cena.)

A ÚLTIMA CENA

A última cena **envolve todos** os personagens e, normalmente, **várias coisas** se resolvem aqui. O Diretor escolhe a

Locação é o que está acontecendo. Os personagens se posicionam **e agem de acordo com sua vontade**, normalmente tentando **concluir suas missões**.

Trate como uma “**mini-rodada**”, onde todos poderão agir, porém **ao mesmo tempo**.

CARTAS DE AÇÃO

Cada carta na mão de um jogador, além de seu valor para testes, ainda possui uma habilidade especial que pode ser usada. Para isso, a carta é jogada fora e a habilidade realizada. Uma carta pode ser usada a qualquer momento, exceto se ela disser o contrário. Uma carta pode ter dois efeitos de ação. Um pelo seu naipe, outro pelo seu número. No jogo rápido, falaremos apenas as habilidades por NAIPE. As cartas do baralho oficial do jogo terão as habilidades descritas na mesma, simplificando o trabalho do jogador.

♣ **NAIPE DE PAUS:** Quando o protagonista é o dono da cena, pode escolher uma locação, ao invés de puxar uma carta. Se é alvo do protagonista, pode usar a carta de paus para trocar a locação (Narre como isso acontece, o Diretor pode ajudar).

♠ **NAIPE DE ESPADAS:** Se você não é o protagonista da cena, pode entrar em uma cena de Disputa, mesmo sem ser convidado. Se você é o protagonista da cena, remova alguém bisbilhoteiro (inclusive o dono da locação, que não receberá os benefícios por ser dono da locação).

♦ **NAIPE DE OUROS:** Recupera 1 de poder de um ativo ou ganha um novo ativo de 1 de poder até o fim da cena.

♥ **NAIPE DE COPAS:** Pode saber qual laço outro personagem tem com você. O personagem não precisa estar na cena.

Obrigado por ter baixado o jogo rápido de *Verdades & Segredos*, e esperamos que esta provinha do que é o jogo final lhe deixe com água na boca. Fique ligado, e voltamos após os comerciais!