



AMERICA

#15 - OUTUBRO/2025

Uma sátira em cinco atos

QUE CÉSAR SOU EU?

Walter Mansolelli

18 ANOS

Fabiano Saccol

SEGREDOS

Ricardo Kruchinski



AETHERICA

Revista digital de contos e rpg

APOIE

E VOTE NO TEMA DE CADA EDIÇÃO



Uma sátira em cinco atos

AETHERICA

Mais uma *Aetherica* entregue – e, sem dúvida, uma das mais especiais até agora. Esta edição nos brindou com a deliciosa temática das **Novelas Brasileiras**, que chegou em um momento mais do que oportuno. Enquanto escrevo estas linhas, estamos exatamente na metade do financiamento coletivo de Verdades e Segredos, o primeiro RPG 100% autoral da Editora Movimento. Um projeto ousado, com sistema e ambientação únicos, que foge dos padrões do mercado e mergulha fundo no drama, nas intrigas e nos segredos que só uma boa novela sabe entregar.

Nesta edição, tivemos o prazer de contar com **novos autores estreantes**, cheios de frescor e criatividade, mas também com o retorno de **colaboradores veteranos**, que já deixaram sua marca em outras edições da revista. Ver essa mistura de vozes e estilos se unindo para homenagear um gênero tão querido do nosso imaginário popular é, para mim, motivo de grande alegria.

Confesso que esta também foi a **primeira edição que atrasamos**, algo que me frustrou profundamente. Mas também me trouxe lições valiosas. Percebi a importância de ter planos alternativos e de sempre buscar novas formas de melhorar nossa produção. Estamos crescendo, tropeçando e levantando – como qualquer boa história de superação.

Espero que você aproveite cada página desta edição tanto quanto eu curti organizá-la. É sempre uma honra trabalhar com pessoas tão talentosas e apaixonadas.

E não se esqueça: apesar de **gratuita**, *Aetherica* só existe graças ao apoio da nossa comunidade. Considere se tornar um **assinante** e nos ajude a manter esse projeto vivo e pulsante. Vamos juntos ainda mais longe.

Com carinho,

Douglas Quadros
EDITOR

Uma sátira em cinco atos

QUE CÉSAR SOU EU?

Walter Mansolelli

PG. 004

DOUGLAS QUADROS
Editor



NOVELA, BRASILEIRA COM MUITO ORGULHO!

Karina Matheus

PG. 021

GERSON "SHADOW" AMORIM
Capa e Ilustrações



SEGREDOS

Ricardo Kruchinski

PG. 028

RAUL GALLI
Diagramação



ENQUANTO ISSO NOS BASTIDORES DO MRPG

Luiza Polidoro

PG. 035

RICARDO KRUCHINSKI
Revisão



18 ANOS

Fabiano Saccol

PG. 038

COLABORADORES DESTA EDIÇÃO:
Walter Mansolelli, Karina Matheus, Ricardo Kruchinski, Luiza Polidoro, Fabiano Saccol, Eduardo Filhote, Gustavo Estrela Douglas Quadros, Raul Galli Alves, Gerson "Shadow" Amorim

VERDAES & SEGREDOS: FASTPLAY

Fabiano Saccol

PG. 044

MAKING OF DA CAPA

Thiago "Theo" Siviero Martins

PG. 053

IMAGENS ADICIONAIS:
iStock Photo, Unsplash.com, Freepik.com, Rawpixel e Wikimedia Commons

ATO I: O IMPÉRIO DO FAZ-DE-CONTA

Roma fervilhava sob o sol de fim de tarde. A multidão se espremia diante do Fórum, esperando o grande discurso do Imperador Decimus Claudius Augustus. Era o dia em que Sua Majestade, soberano dos mares, das terras e, segundo um de seus títulos oficiais, também das estrelas, prometera anunciar soluções para a fome que assolava a plebe.

Em um púlpito no topo das escadarias, protegido por colunas de mármore e dezenas de guardas, o Imperador coçava o nariz discretamente. Ao seu lado, a Imperatriz Livia Aurelia observava tudo com ar de desdém e com uma taça de vinho na mão. Parecia mais preocupada com o brilho das pulseiras e com o sabor do vinho do que com o que acontecia.



QUE CÉSAR
SOU EU

WALTER MANSOLELLI



PARA LER
OUVINDO!

— Majestade — cochichou o Senador Maximus Varro, deslizando um pergaminho para o colo do Imperador —, aqui está o discurso. Está cheio de frases que vão comover as massas.

Decimus pigarreou, enrolou a língua, e começou:

— Povo de Roma! Os deuses têm um plano grandioso para todos nós! O pão será farto quando assim desejarem, e enquanto isso... teremos jogos para todos!

A elite nas primeiras filas bateu palmas com entusiasmo, como se tivesse ouvido a mais sábia das soluções. Entre a multidão, Cornelia, filha de um simples padeiro, revirou os olhos. Estava suada, apertada entre vizinhos e clientes da padaria. Murmurou alto o bastante para os ao redor ouvirem:

— Pão farto? Só se for na mesa dele. Ontem mesmo paguei três denários por uma migalha!

As pessoas ao redor riram abafadas. Um velho acrescentou:

— Se os deuses quisessem nos dar pão, já teriam aberto uma padaria no Olimpo!

No púlpito, o Imperador prosseguia, tropeçando em palavras que não entendia:

— E lembrem-se, romanos, um Império forte depende de... hã... contribuições justas. Por isso, novos impostos serão aplicados para garantir o bem-estar comum!

O povo gemeu. Maximus Varro, percebendo o desconforto, começou a aplaudir teatralmente, forçando os outros senadores a imitarem. Com a situação constrangedora, a tensão palpável no ar é quebrada de súbito: Um escravo, escondido entre a multidão, avançou com um punhal na mão, gritando:

— Morte ao tirano!

O caos se instaurou. Guardas tentavam abrir caminho, mas estavam ocupados demais olhando para as cortesãs da plateia. O homem avançou velozmente em direção ao púlpito furando com agilidade as linhas de soldados que se misturaram a população que começou a correr para todos os lados.

Cornelia, que tentava sair do empurra-empurra, tropeçou num pedaço de pedra solto. Caiu para frente — e, por acidente, esbarrou com todo o peso no assassino. O punhal voou para o ar, caiu no chão, e o homem foi imobilizado.

Silêncio. Depois, gritos de surpresa.

Um senador apontou:

— Os deuses enviaram esta jovem para salvar Roma!



A multidão aplaudiu, rindo e assobiando. Cornelia, ainda no chão, esfregou o joelho ralado e murmurou:

— Os deuses podiam ter escolhido uma forma mais heroica para eu salvar alguém...

O Imperador, atônito, desceu os degraus com esforço. Ajudou Cornelia a se levantar, sorrindo nervoso.

— Brava cidadã! Roma lhe deve a vida do Imperador!

Livia Aurelia aproximou-se, avaliando Cornelia de cima a baixo como quem examina uma estátua barata.

— Uma plebeia? — disse, com sobrancelhas arqueadas. — Ora, pelo menos é... rústica.

Maximus Varro, sempre rápido, exclamou:

— Majestade, está claro! A profecia do Oráculo se cumpre: “Da massa do povo surgirá a guardiã do Império”.

— Profecia? Guardiã do Império? — cochichou Cornelia. — Essa eu não ouvi na padaria.

E assim, antes que pudesse protestar, Cornelia foi erguida pelo povo como heroína. Os guardas a conduziram ao palácio, enquanto ela tentava argumentar que tinha pães no forno para entregar.

— Silêncio! — disse um soldado. — Você foi escolhida pelos deuses!

— Pois espero que eles também paguem a conta do trigo — retrucou Cornelia.

ATO II: INTRIGAS NO PALÁCIO

O palácio imperial era tudo o que Cornelia imaginara — e ainda mais inútil. Mármore em excesso, colunas que não sustentavam nada além do orgulho dos arquitetos, e fontes ornamentadas que jorravam água cristalina enquanto os bairros pobres racionavam cântaros e água limpa.

Cornelia entrou sendo praticamente arrastada por guardas, ainda segurando uma cesta de pães que ninguém teve a decência de lhe deixar guardar. Olhava ao redor com um misto de espanto e sarcasmo.

— Então é aqui que moram os deuses na Terra? — murmurou. — Achei que tivesse menos cheiro de vinho...

A Imperatriz Livia Aurelia esperava no átrio. Estava sentada num trono menor que o do marido, mas muito mais imponente graças à sua postura altiva. Seus olhos avaliavam Cornelia como quem examina mais um animal exótico trazido da África.

— Eis a salvadora de Roma... — disse Livia, sem esconder o tom irônico. — A padroeira plebeia.

Cornelia fez uma reverência desajeitada, quase deixando cair os pães.

— Eu não sou padroeira de nada, senhora. No máximo sou padeira mesmo e olha lá.



Os senadores reunidos riram de forma contida, sem saber se era seguro rir. Maximus Varro, no entanto, avançou com os braços abertos:

— Majestade, vejam como ela já fala a língua do povo! Uma pérola bruta, que os deuses escolheram para representar Roma!

Cornelia ergueu uma sobrancelha.

— Representar Roma? Eu só tropecei, senhor.

— Tropeçar é um sinal divino — rebateu Maximus, teatral. — Quando um mortal cai, um império se levanta!

A plateia de senadores murmurou “magnífico” e “profundo”, como se fosse poesia no maior tom de puxa-saquismo possível.

Do fundo do salão surgiu o Oráculo Sibillinus, um homem magro, coberto por mantos e cheirando a incenso barato. Ele ergueu as mãos, olhos semicerrados, e proclamou:

— Vi nas chamas do destino! Uma mulher simples, saída do forno da plebe, protegerá a grandeza de Roma!

Cornelia cruzou os braços.

— Do forno só sai pão, não imperadores.

— Silêncio! — o Oráculo fingiu um transe. — Os deuses falam pela minha boca!

Cornelia replicou baixinho:

— Então devem estar com bêbados ou doidos.

O Imperador Decimus observava tudo, meio entediado, mordiscando uvas. Aproximou-se da jovem e sussurrou:

— Francamente, prefiro seu jeito. Aqui todos falam bonito, mas não dizem nada.

— Pois é, Majestade — disse Cornelia. — O povo também prefere pão a palavras.

O Imperador soltou uma risadinha, rapidamente reprimida por Livia com um olhar cortante.

O PLANO DA IMPERATRIZ

Naquela mesma noite, Livia reuniu seus conselheiros em aposentos privados. O Imperador já roncava no quarto ao lado.

— Esta plebeia pode ser útil — disse a Imperatriz, servindo vinho. — O povo aplaude suas bobagens. Vamos transformá-la em símbolo da generosidade imperial.

Maximus Varro esfregou as mãos.

— Uma mascote oficial... perfeita para distrair a plebe enquanto aprovamos novos tributos.

— Exato — sorriu Livia. — Enquanto eles a veem como voz do povo, continuamos no comando.

O Oráculo, com a boca manchada de vinho, acrescentou:

— Posso reforçar a ideia com profecias semanais, claro... mediante uma modesta contribuição do tesouro imperial.

— Tesouro? — perguntou Urbanus, o Prefeito da cidade, meio embriagado. — Pensei que íamos tirar da verba da manutenção dos aquedutos...

Um pequeno burburinho de risadas se seguiu. Cornelia, espiando da porta porque os guardas esqueceram de trancá-la, revirou os olhos.

— Então é assim que decidem o destino de Roma? Entre taças de vinho e piadas ruins? — murmurou para si mesma.

ATO III: O POVO CONTRA O PODER

Roma já não era só mármore e colunas; era também o cheiro de pão queimado e de suor acumulado nas vielas. O povo resmungava em cada esquina, e até os cães de rua pareciam latir em protesto. O preço do trigo havia disparado. Para acalmar os ânimos, o Prefeito Urbanus, sempre criativo em seus desastres, decidiu organizar uma grande corrida de bigas gratuita no Circo Máximo.

— Nada une o povo como a emoção de cavalos correndo em círculo! — declarou ele, radiante. — E é mais barato que fornecer pão para todo mundo. Já viu quantos habitantes vivem nessa cidade segundo o último censo?!

Os senadores aplaudiram a “brilhante” solução. Mas a corrida acabou em tragédia: um dos cavalos se assustou, a biga capotou, e dezenas de pessoas ficaram feridas. O povo saiu gritando:

— Até os cavalos não aguentam mais essa política!

AS DESCULPAS DO SENADO

No dia seguinte, uma audiência pública foi convocada no Fórum. Senadores, generais e o Imperador estavam presentes. O povo, furioso, enchia a praça.

Maximus Varro tomou a palavra, com ares solenes:

— Cidadãos romanos! O acidente da corrida foi culpa dos bárbaros que sabotaram nossos cavalos. Precisamos de novos impostos para financiar mais legiões e proteger Roma!

Cornelia, que fora obrigada a assistir à cerimônia ao lado da família imperial, não resistiu:

— Senador, com todo respeito... os cavalos tropeçaram sozinhos. Se vamos declarar guerra a cada buraco da pista, o Império nunca vai ter descanso.

Risadas ecoaram pela multidão. Maximus corou, mas prosseguiu:

— Jovem insolente! Não compreende as complexidades da política!

Cornelia levantou-se, projetando a voz:

— Entendo, sim. Quando falta pão, dizem que é culpa dos deuses. Quando cai um cavalo, dizem que é culpa dos bárbaros. Mas quando vocês enchem os bolsos, a culpa é sempre nossa!

Tensão novamente. Apenas alguns guardas riram discretamente.

O Imperador Decimus, tentando manter a compostura, coçou a barba e comentou em voz baixa para Livia:

— Acho que ela tem mais talento do que quem escreveu meu discurso de ontem.

Livia apertou os olhos, irritada, mas permaneceu em silêncio.

A partir daquele dia, Cornelia tornou-se uma espécie de porta-voz improvisada do povo dentro do palácio. Sempre que os senadores faziam discursos pomposos, ela retrucava com comentários simples,

que arrancavam gargalhadas da plateia. Com os dias se passando e Cornelia se tornando figura presente nos debates públicos suas frases e tiradas acabaram caindo na boca do povo em cenas como:

Senador: “Estamos vivendo tempos de prosperidade, graças à sábia administração!”

Cornelia: “Prosperidade? Então me expliquem por que até os ratos tem começado a caçar os gatos e os moscas comer os sapos?”

As frases corriam pelas tavernas de Roma como bordões, repetidas pelo povo com gosto.

O IMPERADOR EM CRISE

Certa noite, Decimus chamou Cornelia para um passeio pelos jardins imperiais. Ele parecia mais velho do que nunca, os ombros caídos sob a toga pesada.

— Minha cara, confesso algo: já não sei se ainda sou Imperador. Ou se apenas assino decretos que outros escrevem.

Cornelia respondeu com sinceridade e ironia:

— Então, Majestade, talvez seja hora de mudar o título. Em vez de “Imperador dos Romanos”, pode ser “Imperador dos Decretos”.

O velho riu, mas seus olhos estavam melancólicos.

— “Que rei sou eu?”, é o que me pergunto todos os dias.

Cornelia ficou em silêncio por um instante, depois falou:

— Talvez não precisemos de um rei. O povo sabe viver sem palácios. É vocês que não sabem viver sem povo.

A REAÇÃO DA IMPERATRIZ

Nem todos riam das tiradas de Cornelia no senado. A Imperatriz Livia Aurelia percebia que a plebe começava a ver na jovem uma verdadeira líder popular.

Sozinha, em seus aposentos, Livia afiava suas unhas enquanto falava consigo mesma:

— Essa padeira atrevida acha que pode zombar do trono? Se continuar assim, vai rir até que a boca se feche... para sempre.

O Oráculo Sibillinus, escondido atrás da cortina porque gostava de aparecer nos lugares mais inconvenientes, sussurrou:

— Posso inventar uma profecia conveniente, minha Imperatriz. Algo como... “A padroeira do povo trará ruína a Roma se não for sacrificada.”

Livia sorriu, servindo-se de vinho.

— Excelente. Vamos ver se o riso do povo resiste quando a comédia acabar no Coliseu.

ATO IV: A VIRADA

Na manhã seguinte à sua última provocação no Fórum, Roma despertou com a nova “profecia” do Oráculo Sibillinus espalhada por toda parte:

“A plebe se erguerá e destruirá Roma, caso a padroeira não seja sacrificada aos deuses.”

— Está decidido — disse Maximus, em reunião fechada.

— A plebeia deve ser oferecida em sacrifício. O povo ficará assustado demais para questionar.

A Imperatriz Livia sorriu, satisfeita.

— E ainda transformamos sua morte em espetáculo. Nada como o Coliseu cheio para disfarçar a barriga vazia.

O Imperador Decimus, sentado à mesa, suspirou.

— Sempre achei que os jogos eram para gladiadores, não padeiras. Mas enfim...

O ANÚNCIO AO POVO

Dias depois, o pregão ecoou pelas ruas de Roma:

“Cornelia, a plebeia, será oferecida aos deuses no Coliseu, em honra à segurança do Império!”

O povo, no entanto, não reagiu como os senadores esperavam. Alguns murmuraram dúvidas:

— Mas não foi ela que salvou o Imperador?

— Se é enviada dos deuses, por que agora querem matá-la?

— Será que os deuses mudam de ideia como os políticos?

Mesmo assim, multidões lotaram o Coliseu, sedentas por qualquer distração que fizesse esquecer o estômago vazio.

O ESPETÁCULO NO COLISEU

O dia do sacrifício chegou. Cornelia entrou na arena de túnica simples, sem adereços, andando firme. O público aguardava, dividido entre curiosidade e piedade.

Do alto do camarote imperial, o Oráculo Sibillinus ergueu as mãos:

— Ó deuses eternos, recebam este sacrifício para que Roma prospere!

O Imperador bocejou. A Imperatriz sorria, confiante.

Cornelia, em vez de se ajoelhar, tomou a palavra. Sua voz ecoou pelo anfiteatro, mais forte que os tambores.

— Romanos! Fui trazida aqui para morrer. Mas antes de me calarem, deixem-me perguntar: desde quando os deuses precisam de pão humano, se vocês mesmos não têm pão para comer?

Um burburinho percorreu a arena.

Ela continuou, apontando para os senadores no camarote:

— Eles dizem que sou a ameaça de Roma. Mas quem cobra impostos até da poeira das casas? Quem enche as mesas de banquetes enquanto nossas crianças dividem uma casca de trigo? Não sou eu. São eles!

O povo começou a gritar em concordância, alguns aplaudindo. Cornelia aproveitou:

— Dizem que o pão está caro por culpa dos bárbaros. Pois eu digo que o único bárbaro aqui é o que rouba da barriga do povo! Dizem que os jogos nos unem. Pois nos unem, sim: na desgraça e no riso da crueldade.

Um plebeu gritou:

— Fala, padeirinha! Tu és mais gladiadora que todos esses!

Até alguns guardas riram. O Oráculo, desesperado, tentou interromper:

— Silêncio! Isso é blasfêmia!

Cornelia retrucou:

— Blasfêmia é chamar de vontade dos deuses aquilo que vocês decidem no Senado.

A VIRADA DA MULTIDÃO

O Coliseu, que deveria ser palco de sua execução, virou palco de tragédia política. As pessoas repetiam suas frases como bordões. Uma onda de aplausos, e o aplauso virou coro:

— Cornelia! Cornelia!

O Imperador, surpreso, levantou-se. Pela primeira vez em anos, sua voz soou firme:

— Talvez o povo esteja certo. Talvez Roma precise de menos profecias e mais pão.

Livia apertou os punhos, furiosa, mas não pôde impedir a onda popular. Maximus Varro tentava falar, mas cada vez que abria a boca alguém gritava do público:

— Vai plantar trigo, senador!

O IMPASSE

No fim, Cornelia não foi sacrificada. O povo invadiu a arena, os guardas não foram capazes de segurá-los e carregaram sua heroína para fora do Coliseu como heroína. O Imperador prometeu mudanças, embora suas palavras ainda soassem cansadas.

Nos bastidores, a Imperatriz cochichou para Maximus:

— Hoje ela venceu. Mas o conto de fadas sempre acaba.

Cornelia, levada nos ombros da multidão, olhou para o céu tingido de vermelho. E murmurou, rindo de si mesma:

— Tropecei no Fórum, tropecei no palácio... e agora tropecei no Coliseu. No fim, talvez Roma inteira esteja tropeçando junto comigo.

ATO V: O FIM

O dia seguinte:

Roma amanheceu diferente. O povo ainda falava do espetáculo no Coliseu como se tivesse assistido a uma peça épica, não a uma tentativa de sacrifício. Nas tavernas, homens repetiam as frases de Cornelia, rindo entre goles de vinho aguado:

— “Se vamos declarar guerra a cada buraco da pista, o Império nunca vai descansar!” — gritava um.

— “O único bárbaro aqui é o que rouba da barriga do povo!” — completava outro, arrancando gargalhadas.

Cornelia havia virado um tipo de heroína que não empunhava espada, mas zombava da elite.

O IMPERADOR VACILANTE

No palácio, o Imperador Decimus Claudius Augustus estava sentado diante de uma pilha de decretos. Os senadores o rodeavam, cada um puxando para um lado.

— Precisamos de mais impostos! — dizia Maximus Varro.

— Precisamos de mais legiões! — gritava um general.

— Precisamos de mais corridas! — sugeria o Prefeito Urbanus, ainda acreditando em cavalos como solução para tudo.

Decimus ergueu a mão, cansado.

— O que precisamos é de pão. O povo não come discursos, nem decretos, nem cavalos correndo em círculos.

Houve silêncio. Os senadores trocaram olhares desconfortáveis.

Então Decimus suspirou:

— Mas, como não sei resolver o problema... autorizo outro imposto.

E assinou, cabisbaixo.

O VENENO DA IMPERATRIZ

Enquanto isso, em seus aposentos, a Imperatriz Livia Aurelia tramava. Conversava baixinho com o Oráculo Sibillinus.

— O povo se encantou pela plebeia — disse Livia, amargurada. — Mas encantamento é como perfume: evapora rápido.

— Posso inventar nova profecia, minha senhora — sugeriu o Oráculo, esfregando as mãos. — Algo como: “O riso é doce, mas a fúria dos deuses é amarga.”

Livia sorriu, mas seus olhos eram frios.

— Faça isso. E garanta que a doce padeira se torne amarga antes que perceba.

O RUMOR DA REVOLTA

No bairro popular da Subura, multidões começaram a se reunir. Cornelia caminhava pelo meio do povo, e cada frase sua parecia inflamar ainda mais a massa.

— Ontem vibraram e riram comigo no Coliseu — ela disse, erguendo um pão duro. — Mas hoje, rimos de quê? Do vazio do estômago?

Os homens e mulheres começaram a gritar em uníssono:

— “Pão! Pão! Pão!”

Um jovem levantou uma tocha improvisada. Outro ergueu um escudo enferrujado que encontrara no lixo de uma caserna. Mulheres batiam panelas como tambores.

Cornelia tentou acalmá-los:

— Não queremos guerra... só pão.

Mas o coro crescia, e pela primeira vez não parecia apenas uma gargalhada: soava como um rugido.

O FECHAMENTO

Cornelia, no meio da multidão, fala consigo mesma, como num monólogo improvisado:

— Roma é eterna, dizem eles. E talvez seja mesmo. Mas a fome também parece ser eterna nos dias de hoje. Se um dia ouvirem de novo das minhas palavras e acharem graça, que ao menos riam com a barriga cheia.

Ela olha ao redor. O povo avança pelas ruas, ainda sem rumo, ainda sem armas, mas com raiva e fome.

O pano cai.

Fim

GUARDIÃ DE ROMA PARA VERDADES E SEGREDOS

GUSTAVO ESTRELA

Usando *Verdades e Segredos*, é possível replicar histórias das intrigas políticas dentro do império Romano, normalmente, vai ser um módulo Novela das 7, com os jogadores começando com 2 segredos e 5 pontos de drama, já que estão diretamente envolvidos nas intrigas políticas romanas.

DEFININDO O ESTADO DE ROMA

Antes de criarem os personagens e começarem a novela, é interessante entender em qual período Roma se encontra, o conto se baseia no período de Império, mas uma novela poderia se passar em qualquer momento da história da Roma Antiga.

Monarquia (800 AEC - 509 AEC). Divisão social muito forte entre patrícios e plebeus, Roma recém fundada e em crescimento, sucessão de reis. Roma ainda não era o foco militar e econômico que se tornou no futuro. Com uma profecia de uma Guardiã de Roma, como isso impactaria a vida dos personagens?

República (509 AEC - 27 AEC). Início das conquistas romanas pela Península Itálica, norte da África e parte do Oriente. Com o início das conquistas, uma profecia poderia fazer com que os romanos acreditassem ainda mais serem um povo destinado a grandes coisas.

Império (27 AEC - 476 EC). Governo autocrata, focado na figura do Imperador, guerras internas no império, ascensão dos cristãos. É o período que se passa no conto, é o período mais longo da antiga Roma e o mais interessante, por ser o ápice e a queda do Império Romano.

PERSONAGENS DO CONTO

Imperador Decimus Claudius Augustus (Ouros). Atual imperador de Roma, teve a vida salva por Cornélia.

Senador Maximus Vero (Copas). Senador de Roma, auxiliar do Imperador.

Cornélia (Copas). Filha da padeira, sem querer acabou se tornando Guardiã de Roma.

Maximus Varro (Espadas). Senador de Roma, levantou a possibilidade de Cornélia ser uma salvadora chamada pelos deuses.

Imperatriz Livia Aurelia (Ouros). Atual Imperatriz de Roma, pretende usar Cornélia para sua própria agenda.

Oráculo (Paus). Profeta de Roma, mas muito fã dos denários.

ATIVOS

Senador (Copas; Profissão)

Comércio (Ouros; Posses)

Contatos no Senado (Espadas; Aliado)

Militar (Paus; Perícia/Profissão)

Para mais ativos, veja no fastplay de Verdades e Segredos para mais exemplos!

LOCAÇÕES

Teatro (Público), **Pórtico** (Público), **Mercado** (Público), **Fórum** (Privado), **Templo** (Público), **Mausoléu** (Privado), **Termas** (Público)

DESENVOLVIMENTO

Usando o conto como base, os personagens podem ter todas suas próprias agendas visando ajudar Cornélia, ou usar ela para avançar socialmente.

Algo inevitável é que Cornélia vai causar um rebuliço na sociedade romana, enquanto alguns coadjuvantes querem usá-la como trampolim social, por ser a “guardiã de Roma”, outros querem se livrar dela, e os protagonistas orbitam ao redor dessas tramas políticas.

TODA EMOCÃO DAS
NOVELAS BRASILEIRAS
NA SUA MESA DE RPG!

VERDADES SECRETOAS

APOIE!





NOVELA, BRASILEIRA COM MUITO ORGULHO!

por Karina Matheus

Quando falo de novela, é comum ver como muitas pessoas desprezam o gênero por completo. Sou noveleira confessa e já vi isso muitas vezes. Ao que eu gosto de responder falando sobre a potência das novelas brasileiras.

A novela é considerada um produto menor, “para donas de casa” ou “programa de segunda à noite”, ou pouco complexos etc... Mas o que poucos sabem é que esse gênero é um dos mais potentes instrumentos culturais do Brasil — e já conquistou o mundo com força. Somos o maior produtor de novelas do mundo.

Considerando os números da Globo, a maior rede do país, nenhum outro canal no mundo chega perto dos números da empresa: são de 5 a 6 novelas inéditas por ano, em três faixas de horário, cada uma com 150 a 200 capítulos, totalizando mais de 600 horas anuais de conteúdo inédito

só em novelas. O Projac (Estúdios Globo, no Rio de Janeiro) é o maior centro de produção televisiva da América Latina e um dos maiores do mundo (comparando aqui com estúdios estrangeiros que produzem séries e todo tipo de conteúdo televisivo, não apenas novela), com mais de 1,7 milhão de metros quadrados, com cidades cenográficas inteiras construídas para novelas. Suas tramas são exportadas para mais de 140 países.

Uma reflexão importante é que cultura é um soft power. Hoje falamos muito do caso da Coreia com o *K-pop* e os *doramas*. Fica muito claro o quanto é importante exportar nossos produtos culturais né? Outros países, como EUA, fazem isso há dezenas de anos. E nós também fazemos! Te convido a conhecer mais desse mundo aqui.

1. BREVE HISTÓRIA E EVOLUÇÃO

A novela no Brasil nasce quase junto com a televisão. A primeira produção dramática moderna foi **Sua Vida me Pertence**, exibida pela TV Tupi entre dezembro de 1951 e fevereiro de 1952 (não era diária, tendo apenas 15 capítulos), considerada a primeira telenovela do mundo.

A novela já existia, inclusive no Brasil, através das rádios, e eram um sucesso imenso. E **Sua Vida me Pertence** buscou levar o formato para TV, por isso chamamos também de “telenovela”.

Uma curiosidade sobre isso é que, nas novelas, os personagens costumam falar o que pensam ou o que vão fazer. Isso é uma herança das novelas da rádio, onde o recurso audiovisual era inexistente. Ele perdura porque facilita assistir a novela enquanto fazemos outra coisa: jantar, lavar uma louça, etc...

Nas décadas de 60 e 70, o formato ganhou corpo: passou a ser exibida diariamente, com tramas mais longas e com produção local. As novelas se consolidaram como parte da rotina familiar, virou hábito nacional. No fim dos anos 70 e 80, as novelas começaram a abordar temas sociais, conflitos morais, além de narrativas de fases diferentes da vida (infância, juventude, velhice).

Nos anos 90 e 2000, com o advento do satélite, canais pagos e a globalização cultural, as novelas brasileiras ganharam novo impulso internacional. Surgiram parcerias, intercâmbio de ideias e cada vez mais exportação.

2. AS NOVELAS BRASILEIRAS HOJE E SUA PRESENÇA GLOBAL

Atualmente, as novelas brasileiras são exibidas em dezenas — às vezes mais de cem

— países. **Avenida Brasil** e **Escrava Isaura** são as novelas mais exportadas, sendo licenciadas para mais de 130 países. Além delas, os maiores sucessos internacionais foram **O Clone**, **Terra Nostra**, **Vale Tudo**, **Da cor do Pecado** e **Caminho das Índias**.

Ganhamos o Emmy internacional de melhor novela por **Caminho das Índias** (2009), **O Astro** (2012), **Lado a Lado** (2013), **Joia Rara** (2014), **Império** (2015), **Verdades Secretas** (2016) e **Órfãos da Terra** (2020).

Além da venda de direitos, existe o licenciamento de formatos (novelas que são regravadas localmente) e a exportação de *know-how* (roteiro, produção, direção) para outros mercados. A novela brasileira se tornou uma “marca cultural” do Brasil, um soft power que não depende apenas de política ou economia, mas de narrativas, emoção, e identificação humana.

Para quem nunca assistiu novela, pode parecer curioso que milhões de pessoas em locais tão distantes acompanhem histórias

sobre casais, famílias, traições e redenção, mas esse é exatamente o ponto: os temas humanos universais são facilmente transpostos de contexto, e as tramas brasileiras têm um tempero particular (mistura de cotidiano, cultura regional, conflitos morais e sociais) que fascina.

3. HISTÓRIAS CURIOSAS E MOMENTOS LENDÁRIOS

Para mostrar o poder cultural das novelas brasileiras, vale contar alguns casos que beiram o folclore:

“A ESCRAVA ISAURA QUE PAROU GUERRAS”

Escrava Isaura (1976) foi uma das primeiras novelas brasileiras a conquistar plateias internacionais. Ela foi a primeira obra brasileira a passar na Rússia, num momento

de início de abertura. As transmissões da novela eram tão populares que chegavam a interromper programas oficiais e, simbolicamente, “paravam o país”. Além disso, os russos incorporaram a palavra “fazenda” em seu vocabulário.

Existe uma lenda que houve um cessar fogo no último capítulo, o que não é verdade na Rússia, mas aconteceu na guerra da Bósnia, nos anos 90. Bem como em Cuba, em 1984, foi interrompido um racionamento de energia para a novela.

O IMPACTO DO ÚLTIMO CAPÍTULO DE VALE TUDO

Em 6 de janeiro de 1989, o Brasil quase parou para descobrir “quem matou Odete Roitman”. Essa pergunta dominou conversas, jornais, apostas e até o jogo do bicho (sim, há relatos disso).

Houve um bolão oficial, o que gerou ainda mais pressão para que a revelação fos-

se guardada a 7 chaves. O final foi gravado no mesmo dia da exibição, num esquema de múltiplas versões para que nem atores soubessem exatamente qual seria o desfecho final até o último momento. O episódio teve audiência monumental: estima-se média de 96 pontos e picos de quase 100% de televisores ligados (um feito quase inimaginável hoje). Esse episódio entrou para a mitologia cultural brasileira.

4. NOSSO JEITINHO DE FAZER NOVELAS

Nossas novelas tem o nosso DNA. As novelas turcas e mexicanas, por exemplo, são produções menores: tanto em duração quanto em núcleos e temas. A maioria delas tem o romance como o centro da história e temas de cunho social aparecem, mas abordados de forma mais leve do que normalmente por aqui.

Nossas novelas são palco de denúncias sociais e debates amplos de assuntos diversos. Glória Perez, a rainha das novelas de culturas diversas e temas a frente de seu tempo, já discutiu relacionamentos online antes dos anos 2000, clonagem humana, realidade virtual, transexualidade, entre outros temas.

Também temos os formatos com muitos núcleos e histórias paralelas, além de terem, em média, entre 150 e 200 capítulos. Contamos com novelas com 40 à 80 personagens, algumas chegando a 100. Em comparação, **A Usurpadora**, grande sucesso mexicano, contava com 30 personagens, sendo apenas 15 principais. E essa é uma trama grande, com bastante personagem e muitos capítulos. Ainda assim, tudo ocorre em volta da história principal, tendo apenas 1 núcleo realmente paralelo, criado para aumentar os capítulos da novela devi-

do ao sucesso (para quem conhece, estou falando do Núcleo que cuida do Carlinhos quando ele some).

Além disso, algo que acho muito curioso é que o público brasileiro costuma exigir muita fidedignidade com a realidade, principalmente da novela das 9. Mas isso nem sempre foi assim, já que tivemos tramas famosíssimas de realismo fantástico, como **Saramandaia**. Inclusive Saramandaia teve um remake que já não foi esse grande sucesso em tempos mais recentes.

Entre vários fatores (como os elementos de denuncia social), um dos centrais para essa exigência foram tramas mais em formato de crônica, que se aproximavam do nosso dia a dia. Como as novelas de Manoel Carlos: famoso por histórias de Helenas no Leblon, que apesar do contexto social diferente da maioria de nós, trazia em suas personagens uma história que poderia acontecer com qualquer um.

5. NÚMEROS: CUSTO, LUCRO E ESCALA

Falar de valores nunca é exato (as emissoras raramente divulgam detalhes), mas existem estimativas e casos reveladores. Há estimativas que as novelas da Globo custam em torno de 300 mil por capítulo. Em outras emissoras o valor costuma ser menor, por volta de 130 mil. Trabalham entre 300 a 500 pessoas em cada trama.

Além disso, há uma extensa pesquisa anterior a produção: figurinos estudados para cada personagem, laboratórios para os atores e assim por diante. Em novelas de época há um alto investimento em aulas de etiqueta, dança, etc...

Nossos atores costumam ser altamente dedicados. A Giovanna Antonelli é famosa por ter vivido a Jade em **O Clone**, onde precisou aprender a dança do ventre, se tornando exímia na arte. Logo após a novela

ela foi convidada para viver Anita Garibaldi (na mini-série **A casa das Sete Mulheres**). Ela emendou uma produção na outra e passou 3 meses aprendendo a andar de cavalo sem sela. Não usou nenhuma dublê para essas cenas.

Esses dados mostram que o modelo novela funciona em escala nacional e internacional e que “baixo orçamento” é mito quando falamos de novelas de peso. As novelas recebem grandes investimentos e são de alta qualidade. Tá tudo bem gostar de séries caras e complexas e tá tudo bem gostar de novela. Tem espaço para tudo, mas acho que devemos ter orgulho de como fazemos por aqui, porque ninguém no mundo produz novelas na quantidade e na qualidade que produzimos.

6. O QUE O RPG TEM PARA APRENDER COM NOVELAS

Se você, leitor de RPG e mundo fantástico, nunca deu uma chance para novela, aqui vai uma provocação: as novelas são grandes narrativas seriadas, não tão diferentes de um grande épico em várias temporadas. As novelas brasileiras misturam:

Conflitos morais: quem erra, paga? É possível redimir-se?

Relações humanas complexas: laços familiares, paixões, traição, perdão.

Transformações sociais: desigualdade, poder, identidade, migração urbana.

Suspense narrativo: reviravoltas, segredos, revelações no último minuto.

Ritmo emocional: alternância entre cenas leves e dramáticas, cliffhangers.

Para quem cria mundos em RPG, talvez se interesse em ver como os roteiristas orquestram núcleos paralelos, tempos narrativos, antagonistas ambíguos e viradas dramáticas, tudo isso em doses diárias. E mais: uma produção com 150 ou 200 capítulos exige planejamento, consistência e capacidade de manter a tensão dramática. É um verdadeiro “mundo narrativo serializado”.

7. SÓ UMA ÚLTIMA REFLEXÃO

E sabe esse olhar meio torto que temos sobre as novelas? Queria provocar aqui uma análise interessante.

A novela é considerada algo do universo feminino e os gostos das mulheres são frequentemente tratados como “fúteis” ou “menores”, como se a emoção, o melodrama e o romance não fossem matéria legítima de arte e cultura. Acontece com as comé-

dias românticas também. Assistir Marvel é hobby, mas “10 coisas que odeio em você” é bobagem.

O segundo ponto é o complexo de vira-lata que insiste em medir a produção brasileira pela régua de Hollywood, como se apenas os Estados Unidos fossem capazes de criar narrativas de valor universal. E assim, nem toda série é sensacional! Tem muita produção de baixa qualidade com milhares de fãs!

Essa combinação gera uma visão distorcida: o que é nosso, popular e feminino, tende a ser rebaixado, quando na prática nossas novelas já provaram ser um dos maiores fenômenos de narrativa seriada do mundo. Então bora ter orgulho e assistir muita novela sim!



FRAGMENTOS DE GERAÇÃO

UM SUPLEMENTO MULTISSISTEMA
EXCLUSIVO PARA APOIADORES
DO MOVIMENTO RPG

CLIQUE AQUI

E torne-se um apoiador!



SEGREDOS

POR RICARDO KRUCHINSKI

Era um dia como poucos na Vila dos Guardiões, tudo estava calmo, tranquilo e sereno. Fúria realizava sua ronda resmungando algo inaudível, exceto quando precisava menear a cabeça para cumprimentar algum morador.

Sendo a única guardiã presente na Vila, recaía sobre ela a incumbência de liderar a proteção da Vila. E, exceto por momentos catastróficos, pouca ação ocorria ao longo dos dias. Enquanto andava próximo as paliçadas, lembrou quando foi acolhida e treinada como uma miliciana pelo capitão Dilas numa cidade vizinha. Enquanto divagava, aproximou-se à noite e a tiefling dirigiu-se à Taverna do Anão Tagarela.

Entretanto, no meio do caminho viu um vulto vagamente esgueirando-se pelas árvores na parte interna da paliçada. Calmamente andou na direção do invasor, e quando entendeu que a distância estava o suficiente, correu para atacá-lo, urrando com suas espadas prontas para sangrar o desconhecido.

Porém, as espadas curtas do sombrio invasor interromperam o trajeto do ataque de Fúria. Numa resposta rápida virou-se por trás de uma árvore e conseguiu espetar o flanco da guardiã. A qual estranhou o estilo de ataque.

Fúria, como uma feroz combatente adepta do estilo bater primeiro e perguntar depois, passa a desferir espadadas brutais. Golpeando de cima para baixo, usando as espadas como se fossem machados, Fúria forçava o invasor a recuar em pequenos saltos. Este, timidamente estocava uma ou outra vez pontos vulneráveis da guerreira.

Alguns minutos se passaram sem alteração no impasse do combate. Força e brutalidade de um lado contra graciosidade, leveza e sombras de outro.

- Você realmente não me reconhece Fúria?

A resposta chegou em forma da lâmina da espada grande cortando um botão do manto escuro do invasor. O qual deu um grande salto para trás e tirou de vez o capuz.

- Ei! Calma! Sou eu, Brathair. Treinamos juntos quando jovens.

- É, reconheci por esse jeito de lutar cheio de firulas.

- E porque continuou me atacando.

- Você entrou aqui escondido e sem se apresentar. Então é inimigo.

- Caramba! Ainda bem que luto melhor que você, se não tinha me machucado.

- Tá. Como é que você entrou aqui? – Cortou abruptamente a guardiã.

- Nossa! Pelo jeito você não melhorou suas habilidades sociais estando aqui. – disse o Brathair.

- Não! Melhorei minhas habilidades de combate. Se eu tivesse lutado sério contigo agora você seria dois.

O estranho ergueu as mãos como se estivesse rendido.

- Tudo bem! Entrei pelo portão, como todos.

- E como é que eu não te vi? Tá se escondendo de mim porquê?

- Reconhecendo o terreno apenas. Mas não sabia que você gostava de mim tanto assim! Se soubesse tinha vindo com flores e abraços... – o riso irônico brilhou na escuridão do bosque.

- Nunca gostei das tuas fanfarrices, principalmente porque era para cima de mim. E tá de mistério e segredo porquê, o que você está fazendo aqui?

- Certo, se é assim que você quer. Que assim seja! – fez uma pausa dramática enquanto pegava algo da bolsa. – O capitão te mandou para cá para você ganhar experiência, mas nunca pensou que você o esqueceria fácil desse jeito. – Esticou um papel em direção à Fúria.

- Leia e pense no que você quer fazer e de qual lado você ficará. E não pense que porque treinamos juntos eu lhe pouparei se você ficar no meu caminho. A vila pode ter um prefeito “real”, mas sempre pertenceu a nós! – o antigo companheiro de Fúria fechou seu manto e saiu por entre a escuridão das árvores.

Por entre suas feições caprinas, Fúria abriu o envelope e estremeceu-se com a informação ali contida. Era convocada para compor o exército da cidade de _____. Cidade a qual sabia tramava planos contra a própria Vila e contra os verdadeiros guardiões.

Havia muitos segredos por trás da mensagem e a única verdade disponível é que, novamente, a Vila estava sob ameaça...

A BALANÇA INTERNA

PARA VÁRIOS SISTEMAS

EDUARDO FILHOTE

Em muitas histórias, os maiores conflitos não acontecem no campo de batalha, mas dentro da alma de um herói. Esta mecânica foi projetada para personagens que vivem sob um código estrito — guardiões, cavaleiros de uma ordem, agentes juramentados — e se veem forçados a questionar seus próprios preceitos. Use-a para dar peso e consequências mecânicas às escolhas morais que definem quem eles realmente são.

O CONCEITO: DEVER VS. INSTINTO

Todo personagem que seguir esta regra possui uma trilha de pontuação chamada A *Balança Interna*, com um total de 6 pontos distribuídos entre dois polos opostos:

Dever: Representa a disciplina, a lealdade à ordem, o respeito às regras e ao juramento. É a lógica fria do código.

Instinto: Representa a intuição, os sentimentos, a lealdade a pessoas e a vontade de agir "com o coração", mesmo que isso signifique quebrar as regras.

O personagem começa com a balança pendendo para um lado: **Dever 5 / Instinto 1.**

O GATILHO: O DILEMA

A mecânica é ativada sempre que o personagem enfrenta um dilema narrativo claro, onde seu código de conduta entra em conflito direto com seus sentimentos, intuição ou um relacionamento pessoal. O Mestre anuncia que aquele é um **Momento de Convicção.**

Nesse ponto, o jogador deve declarar qual caminho seguirá e descrever sua ação. A escolha não é apenas interpretativa; ela tem um custo e um benefício.

A ESCOLHA E SUAS CONSEQUÊNCIAS

Ao se deparar com um Momento de Convicção, o jogador escolhe uma das duas opções para resolver a ação principal do dilema:

1. SEGUIR O ATO DE DEVER:

O personagem reprime seus sentimentos e age conforme o código. Ele se agarra à sua disciplina para executar a tarefa.

Custo: Seu Instinto diminui em 1 ponto.

Benefício: Sua convicção no dever o fortalece. Ele ganha um bônus narrativo e mecânico no teste para realizar a ação (Vantagem, +2, rerrolagem ou outro benefício apropriado ao sistema de jogo).

Reajuste: Seu Dever aumenta em 1 ponto.

2. SEGUIR O ATO DE INSTINTO:

O personagem ignora o protocolo e segue sua intuição ou suas emoções. Ele usa sua verdade interior como combustível.

Custo: Seu Dever diminui em 1 ponto.

Benefício: Sua entrega à causa pessoal o impulsiona. Ele ganha um bônus narrativo e mecânico no teste para realizar a ação (Vantagem, +2, rerrolagem ou outro benefício apropriado ao sistema de jogo).

Reajuste: Seu Instinto aumenta em 1 ponto.

O PESO DA BALANÇA: OS EXTREMOS

A balança não pode pender totalmente para um lado. Se, após uma escolha, a pontuação de um dos polos chegar a 6, o personagem atinge um ponto de ruptura.

Dever 6 / Instinto 0: O Autômato. O personagem se torna uma ferramenta inflexível de seu código. Ele cumpriu seu dever, mas perdeu parte de sua humanidade. Até que consiga recuperar um ponto de Instinto, ele sofre uma penalidade em todos os testes de interação social que exijam empatia ou flexibilidade (Desvantagem, -2, etc.).

Instinto 6 / Dever 0: O Renegado. O personagem abandona seu código em nome de suas convicções pessoais. Ele se torna imprevisível e guiado apenas por seus impulsos. Até que consiga recuperar um ponto de Dever, ele sofre uma penalidade em todos os testes que exijam disciplina, planejamento ou resistência a provocações (Desvantagem, -2, etc.).

GANCHOS PARA O MESTRE

Para introduzir um Momento de Convicção, apresente escolhas como:

- Um antigo amigo é capturado como inimigo. O Dever exige interrogá-lo sem hesitação. O Instinto clama por uma conversa a sós para entender seus motivos.
- Uma ordem de um superior parece moralmente errada. O Dever manda obedecer. O Instinto exige que você a questione, arriscando insubordinação.
- Para proteger um segredo da sua ordem (Dever), você precisa mentir para a pessoa que ama (Instinto). Qual lealdade fala mais alto?



"MESTRE, QUANTAS
PÁGINAS EU
PRECISO LER PARA
COMPREENDER A
HONRA?"

"LÊ ESSE PANFLETINHO
QUE TÁ BOM JÁ,
PEQUENO GAFANHOTO."

SHINOBI LAND
忍者ランド
CHIKAGO
チカゴ
RPG

SHINOBI LAND

Um mundo cheio de desafios cumprindo missões para seus mestres. Cada sessão de jogo, os jogadores criam seus Shinobis distribuindo os seguintes números: 5A3,3,2 entre as 5 habilidades de um Shinobi: **Ninjutsu** (Magia Ninja), **Sombra** (Habilidade de desaparecer e andar sem rastros e em silêncio), **escapar** de inimigos e esquivar de golpes), **Taijutsu** (Habilidade de lutar, combater e enfrentar inimigos), **Aptrechos** (Habilidade de utilizar e dominar objetos ninja, como shurikens, armadilhas, portas fechadas, pés de corvo e todo objeto usável por um ninja) e **Negociação** (a habilidade de negociar, tratar com inimigos, enganar o próximo).

Para fazer um teste, o Narrador escolhe uma das habilidades para testar e um nível de dificuldade. São 5 níveis de dificuldade:

Fácil: não requer teste

Médio: requer um sucesso

Difícil: requer dois sucessos

Muito Difícil: requer três sucessos

Impossível: não pode ser feito.

Para realizar o teste o ninja joga 3d6 e cada número no dado que for igual ou menor que seu valor da habilidade escolhida é um sucesso. Técnicas especiais são usadas para manipular a dificuldade dos testes, trocar a habilidade usada e até causar mais ferimentos.

ITEMS DE USO

Na criação de personagem, um ninja tem direito de escolher 2 entre os itens abaixo para levar consigo (pode escolher dois do mesmo):

- **Pílula de Energia:** recupera 1 saúde perdida;
- **Pílula de Força:** aumenta uma habilidade em 1 por uma rodada. Na próxima rodada, a habilidade terá -1;
- **Pílula de Revers:** aumenta uma habilidade em 1 por uma rodada. Na próxima rodada, a habilidade terá -1;

Esses objetos podem ser usados a qualquer momento sem custar ações.

Quando um ninja receber um de dano, role 1d6. O valor que cair é a habilidade que estará incapacitada por 1 rodada. Ela não pode ser usada para testes por uma rodada. Caso, durante essa rodada, ele receba um de dano na mesma habilidade, o ninja é vencido. Se o ninja receber mais de um de dano de uma só vez, role qual habilidade é incapacitada, uma de cada, vez, e qualquer resultado igual role novamente. Quanto mais habilidades são incapacitadas ao mesmo tempo, mais chance o ninja tem de perder uma luta na próxima rodada!

FERRAMENTAS

Algumas ferramentas podem dar benefícios para o ninja quando usadas:

- Pode causar um de dano extra: uma **espada**
- Pode reduzir a dificuldade de um teste específico: um **manto** para se esconder (habilidade Sombra)
- Pode absorver 1 de dano (que é perdido primeiro quando recebe um dano): uma **cota de malha**.

O ninja pode receber até 2 ferramentas no início de cada missão.

COMBATE

Para atacar um inimigo, o ninja rola seu **Ninjutsu**, **Taijutsu** ou **Aptrechos**. Normalmente é necessário 2 sucessos para causar 1 de dano no inimigo. Se tirar 3 sucessos, faz 2 de dano. Porém, alguns ninjas e inimigos possuem técnicas que dificultam os testes. Da mesma forma, o ninja pode ter técnicas que facilitam o teste.

TÉCNICAS

Um ninja escolhe 3 técnicas no início do jogo.

Formato de uma Técnica: O narrador deve inventar mais técnicas baseadas em filmes e jogos de ninja.

Clone dos Sombres: o ninja não pode ter Sombra incapacitada. Para ser acertado com Taijutsu requer um teste com dificuldade aumentada em 1.

Magia da Lua: o ninja pode utilizar Ninjutsu no lugar de Sombra para passar despercebido.

Arte das 9 espadas: o ninja, quando atacar utilizando uma espada, pode rolar taijutsu em combate necessitando um teste com dificuldade reduzida em 1.

Arte do desaparecimento: quando receber dano por Aptrechos, recebe 1 de dano a menos, mas não pode ter Sombra incapacitada.

No final de cada missão que ele termine com sucesso, o ninja pode escolher entre: ganhar uma técnica, receber um ferimento, ou ganhar um item para a próxima missão.

RPGS DE UMA PÁGINA
DA AETHERICA, AGORA
EM FORMATO FÍSICO!



ENQUANTO ISSO NOS BASTIDORES DO MRPG...

LUIZA POLIDORO



Certa vez, uma amiga minha, me disse que fazia parte de um projeto: o Movimento RPG. Na época fiquei curiosa para saber mais, mas acabei não perguntando na oportunidade e eventualmente esqueci de perguntar mais.

Entre idas e vindas da vida, acabei entrando em contato diversas vezes com as pessoas que estavam envolvidas com o Movimento RPG, sem necessariamente fazer parte do projeto.

Nessa época, meu grupo principal estava com muita dificuldade para se reunir para jogar, por falta de tempo. Então eu e um amigo, que tinha uma agenda mais livre, ficamos muito empolgados quando o Douglas per-

guntou se havia alguém interessado em ser jogador teste de um RPG que o Movimento RPG estava desenvolvendo, um RPG baseado em novelas brasileiras. O meu amigo se empolgou porque estava querendo muito jogar com um “Félix” e eu por ser um sistema novo a ser explorado. Colocamos nosso nome na “lista de espera” e esperamos.

E como esperamos.

Como falei, meu grupo principal estava com problemas para conciliar os dias e horários para jogarmos, então comecei a entrar em diversas mesas de RPG e one-shots. Me distraí daquele convite e, mesmo quando lembra-

va, acabava não perguntando para o Douglas.

Nesse meio tempo, o Douglas me convidou para fazer parte do Movimento RPG, preparando textos que seriam posteriormente utilizados em um projeto ainda não lançado.

Então, quando já não tinha mais esperança de jogar aquele RPG, eis que eu vejo, finalmente, o anúncio: Mesa One-Shot de Verdades e Segredos.

Claro que eu remanejei minha agenda do trabalho para abrir horário disponível à tarde para poder participar da one-shot. Tentei fazer meu amigo fazer a mesma coisa, mas ele não conseguiu.

No dia do jogo eu estava muito nervosa, porque eu não conhecia a regra do RPG e eu iria ter que “narrar” cenas do RPG para descrever a cena da novela que meu personagem participaria.

Narrei apenas duas vezes até hoje, e todas as duas vezes para tentar demonstrar como funciona um jogo de RPG para amigos que eu gostaria que jogassem. Todas as vezes fiquei semanas pensando em como eu poderia ter descrito uma cena melhor

ou coisas assim. Por isso, pensar em descrever uma cena numa narrativa compartilhada me deixou muito nervosa.

No entanto, respirei fundo e fui jogar. E foi divertido demais. Descrevi as cenas que me cabiam com o máximo de segurança que o meu nervosismo deixou. Realmente não foram as melhores cenas ou as melhores escolhas, mas ninguém me conhece por tomar as melhores decisões. A dinâmica de usar “poderes” para influenciar o resultado das cartas (que substituem as jogadas de dados no sistema Verdades e Segredos) é muito legal e permite uma certa manipulação dos resultados, tudo dentro das regras.

No final do jogo os personagens dos meus amigos conseguiram fugir da fazenda que estava sendo invadida por zumbis (sim, era um jogo de Verdades e Segredos com temática zumbi) e meu personagem ficou preso num dos quartos com o provável destino de qualquer personagem nessa situação: voltar na próxima temporada e fazer todos se questionarem: como ele sobreviveu? Brincadeira, ele certamente morreria se o jogo continuasse.

Mas, então, depois do one-shot, comentei com o Douglas sobre algumas coisas do sistema que poderiam ser revistas e pedi o texto para ler porque tinha interesse em

tentar jogar com pessoas que normalmente não jogam RPG, mas que poderiam se interessar pela temática (minha mãe, minha irmã e minha cunhada).

Ele me mandou o texto com a condição de que eu falasse com sinceridade a minha opinião e qualquer observação que tivesse sobre o sistema.

Metida do jeito que sou, imprimi o texto e passei algum tempo lendo e anotando as minhas opiniões sobre o texto. Quando devolvi para ele, ele me disse que eu faria parte do projeto de Verdades e Segredos.

Eu levei um baita susto, porque não fazia ideia de que isso era possível, além de só ter feito a revisão do texto despretensiosamente. Mas, fiquei muito feliz por participar desse projeto.

Ainda quero dirigir um jogo de Verdades e Segredos para minha família, só preciso ajustar o “jogar RPG” para as especificidades de cada uma delas, o que não será muito difícil, já que o sistema é simples e adaptável. Acredito que será uma experiência muito divertida.

A Cabala dos Carniceiros

UMA CAMPANHA COMPLETA DE D&D 5E DO NÍVEL 1 AO 8

Há monstros se infiltrando no mundo, vindos de um lugar distante, além dessa existência. Monstros aprisionados há milênios e esquecidos por todos, ou quase todos, tentam mais uma vez invadir essa realidade e transformá-la em ruínas.

Essa invasão tem sido sutil, contida, mas algo mudou recentemente e eles, enfim, puseram seus pés sobre a terra. Os efeitos dessa invasão já são sentidos, causando uma catástrofe terrível, porém localizada. Essa catástrofe irá se expandir, é inevitável, mas os heróis dessa história terão uma chance de impedir o cataclismo.

Nossos heróis não são escolhidos pelo destino, mas amaldiçoados pelas circunstâncias. Sua primeira aventura irá ligá-los involuntariamente aos monstros que assombram essa campanha. Portanto, somente essas personagens terão a capacidade de salvar o mundo onde vivem.

Querendo ou não, esse é o seu destino. É melhor lutar, pois ele está vindo atrás de você.

Boas-vindas à Cabala dos Carniceiros.

COMPRE AGORA



18 Anos

Fabiano Sacco

Ele nunca havia se considerado um grande marido, mas também nunca achou que fosse um desastre conjugal. Estava no meio-termo: lembrava das datas importantes com um atraso aceitável, lavava a louça de vez em quando, e aprendia a cozinhar um prato novo por década. Dezoito anos de casamento — número que ele dizia com a solenidade de quem fala de uma pena cumprida em regime fechado, mas com direito a visitas íntimas e pizza no fim de semana.

A rotina era previsível. Ela, sempre impecável, reclamava do preço da gasolina. Ele, invariavelmente, reclamava do Grêmio. O sexo era raro como eclipse, e as conversas iam se resumindo ao “trouxe pão?” e “já pagou a conta da luz?”. Até que um dia, por acidente ou por instinto, mexeu no celular da esposa. Aquele gesto proibido, que ele justificou mentalmente com uma frase absurda: “se eu não tivesse visto, teria sido pior”.

E lá estavam. As mensagens. Os emojis mais comprometedores que um coração poderia carregar. Beijos digitais, promessas picantes, apelidinhos que ele nunca recebera. Descobriu, em cinco minutos de scroll, que a mulher com quem dividia a cama havia se divertido mais em dois meses de traição do que em todos os anos de casamento com ele.

Primeiro, quis gritar. Depois, quis chorar. No fim, ficou em silêncio. Silêncio é sempre mais perigoso. Ele começou a maquinar um plano, não de vingança qualquer, mas de ópera, de tragédia com pitadas de ironia. O tipo de vingança que exige ensaio, disfarce e sangue-frio.

Durante semanas, ele se reinventou como o marido perfeito. Voltou a levar flores, elogiou vestidos antigos que antes nem reparava, até aprendeu a cozinhar um risoto sem queimar o fundo da panela. A esposa, surpresa, se derreteu. Achou que talvez o casamento tivesse encontrado uma nova fase. Chegou a confidenciar às amigas que o marido estava “renascendo”. Ele sorria por dentro: mal sabia ela que estava era cavando o próprio túmulo social.

No aniversário de dezoito anos de união, organizou uma festa. Convidou família, amigos, até o padre que tinha celebrado o casamento. Montou um telão, preparou um discurso. Estava pronto para o grande espetáculo.

Na hora do brinde, ergueu a taça com um sorriso manso:

— Quero celebrar esta data com todos vocês. Dezoito anos de casamento... e descobri que ainda somos capazes de surpresas!

Risos, aplausos. Ele clicou no controle remoto e, no telão, começaram a surgir as fotos: ela e o amante em hotéis, restaurantes, até dentro do carro que ele financiava em sessenta prestações. Imagens que pareciam tiradas por um fotógrafo profissional.

O salão mergulhou num silêncio absoluto. A esposa desabou na cadeira, pálida. O sogro arregalou os olhos. A sogra desmaiou.

Os convidados, paralisados entre a vergonha e a curiosidade mórbida, não sabiam se levantavam ou pediam mais champanhe.

Ele, triunfante, terminou o brinde:

— Surpresa, meu bem. Afinal, casamento sem emoção não é casamento... é condomínio.

Risos nervosos ecoaram, tímidos. Mas a tragédia ainda estava em andamento.

No dia seguinte, ela fez as malas. Não houve discussão, não houve lágrimas. Só uma frase:

— Você venceu. Mas agora vai descobrir o que é viver sozinho.

E saiu.

Ele esperava sentir alívio, mas o que veio foi o vazio. O silêncio da casa sem ela, sem passos, sem perfume no banheiro. A vitória tinha gosto de cinzas. Descobriu que seu plano de vingança não a tinha destruído: tinha destruído a si mesmo. Os amigos sumiram, constrangidos de participar de qualquer conversa. A família tomou partido dela — afinal, o escândalo tinha sido público. Até o cachorro, que ela levou consigo, parecia olhá-lo com desprezo nas últimas horas.

Agora, ele passava as noites no sofá, comendo o mesmo risoto que aprendera só para impressionar. O telão ainda estava montado na sala, como um lembrete cruel de que, na ânsia de expor a esposa, tinha projetado sua própria ruína em tamanho família.

E pensava, amargo: vingança é como pizza requentada. Você acha que vai ser boa ideia, mas no fim só dá azia.

Personagens do conto 18 Anos

por Fabiano Saccol

VITOR AVILA DOTTO, 40 anos, barrigudinho, careca começando a aparecer nas laterais. Seu filho com Clarrise, Eric, 20 anos, já mora fora.

Verdades:

- ❧ Vitor é um ótimo contador, apesar de parecer sempre cansado.
- ❧ Vitor tem um casamento estável há 18 anos com Clarisse. Os dois ainda trocam carícias como namorados.

- ❧ Ele é fanático pelo Grêmio e sempre reclama que seu time não é mais como era nos anos 90.

SEGREDO: Seu casamento está acabado. Sua vida, desiludida com o amor. Esfriou, como dizem.

Ativos:

ESPADAS: 2 [É um ótimo contador]

OUROS: 1 [Seu emprego público garante o pão do dia a dia]

CLARISSE AVILA DOTTO, 38 anos, magra, cabelos pintados de castanho escuro, olhos claros.

Verdades:

- ☛ Clarisse é uma faz-tudo. Além de seu trabalho na prefeitura, ainda cuida da casa.
- ☛ Clarisse tem um casamento estável há 18 anos com Vitor. Os dois ainda trocam carícias como namorados.
- ☛ Clarisse odeia dirigir e odeia o trânsito de Porto Alegre. Por ela, se mudariam para uma cidade menor e mais calma.

SEGREDO: Clarisse está tendo um caso com Augusto Nunes, seu chefe na prefeitura, há meses.

Ativos:

BASTOS: 1 [Suas horas de academia e pilates dão um fôlego e uma estrutura ótimas]

OUROS: 1 [Seu trabalho na prefeitura dão uma grana e influência]

COPAS: 1 [Querida por muita gente, já foi até presidente da associação dos moradores do condomínio anos atrás]

VERDADES & SEGREDO♠S: FASTPLAY

Fabiano saccol

Jogo de Panflete

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!

TIPO♠S DE *Novelas*

O tipo de novela implica no tom da história, no tipo e peso do drama e determina o 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, 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 & 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 Naipes. O Número define o tipo do personagem (seu jeito). O Naipes 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 (Celebidades).

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.

Naipes E ESTILO

O naipe 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 Novela 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 consequências 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. Inclui 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.

Ex.: 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 participam 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 po-

dem (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 Naípe 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 Naípe 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 Naípe da disputa podem ser usados. Cartas de Naípe diferente do Naípe 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 e 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 experimentar 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!





AETHERICA

APOIADORES

Mateus Herpich

Karina Matheus

Ana Lúcia Merege

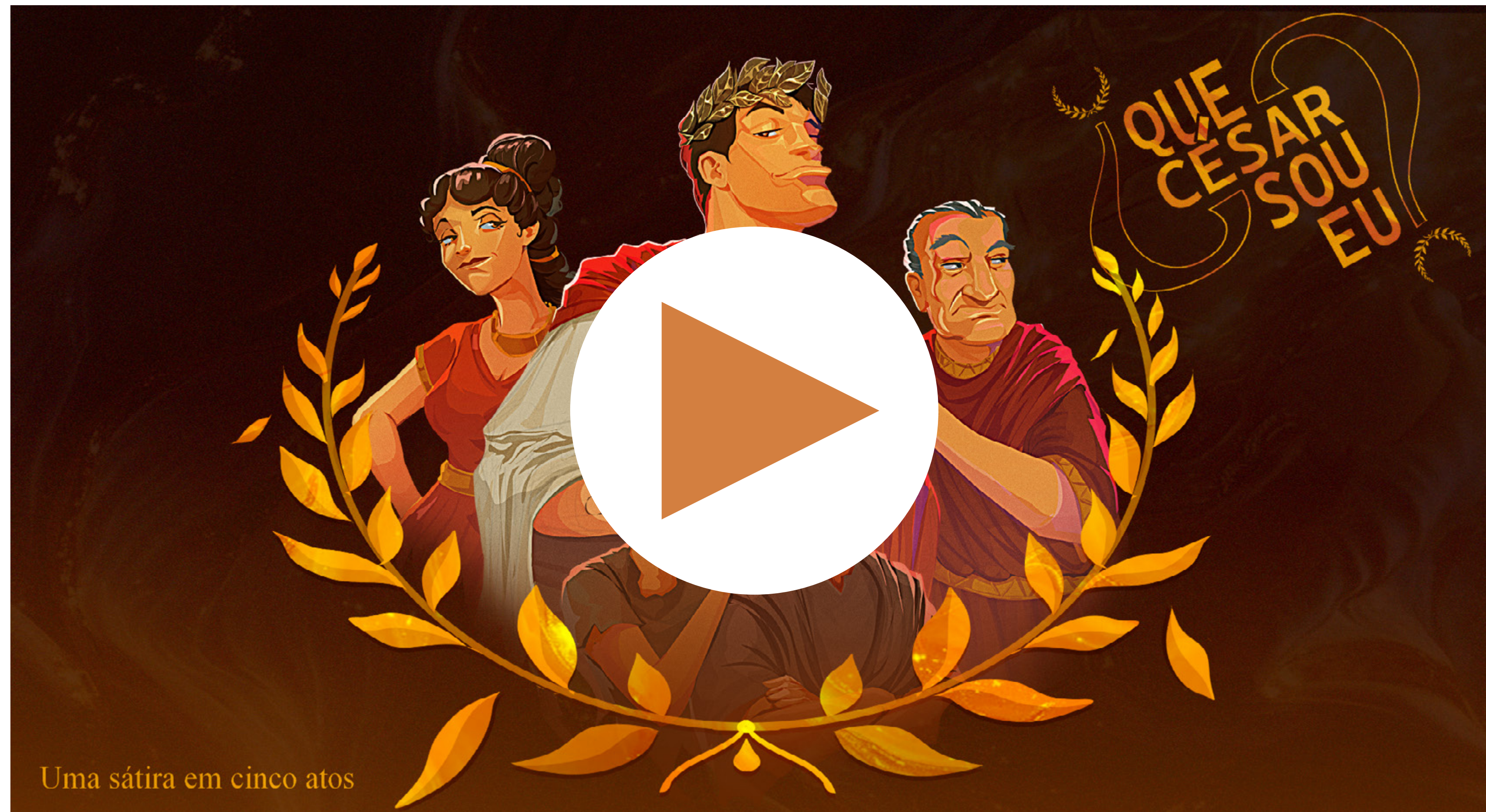
Luiza Polidoro

Ricardo Kruchinski

Guilherme Corona

MAKING OF DA CAPA

GERSON "SHADOW" AMORIM



CANSADO DE ENFRENTAR MONSTROS EM BUSCA DE TESOUROS?

Torne-se um patrono do
Movimento RPG e concorra a
prêmios incríveis todos os meses!

