



**VA  
LE**

**VOCÊS ACORDAM  
EM UM LUGAR  
ESTRANHO**

Um RPG Totalmente Improvisado para 4 Jogadores  
Criado por Jacob Andrews

Guilda dos  
**Alquimistas** 

# VOCÊS ACORDAM EM UM LUGAR ESTRANHO

Um RPG Totalmente Improvisado para 4 Jogadores

**V A  
L E**

Criado por Jacob Andrews.

Tradução não oficial por Guilda dos Alquimistas.

Guilda dos  
**Alquimistas**

# PRINCÍPIOS FUNDAMENTAIS DO JOGO

**Todos chegam ao jogo despreparados.**

- Tudo o que o Mestre (GM) ou os jogadores dizem sobre o mundo é verdade sobre o mundo.
- O jogo deve ser concluído em uma única sessão.

**O que Você Precisar  para Jogar:**

- Papel
- Utens lios de escrita
- 2d6 para cada jogador

Guilda dos  
**Alquimistas**

# ESTABELEÇENDO O CENÁRIO

Escolha uma pessoa para ser o **Mestre do Jogo (GM)** usando qualquer método que considerarem adequado. Eles não são mais contados como um "jogador". Eles são como *deuses* agora.

Os outros jogadores rolam cada um **2d6**:

- O jogador com o maior resultado pensa silenciosamente em um Gênero.
- O jogador com o resultado intermediário pensa silenciosamente em um Adjetivo.
- O jogador com o resultado mais baixo pensa silenciosamente em uma Localização.

Quando todos os jogadores tiverem decidido, eles declaram sua escolha em voz alta, na ordem.

*Exemplo: Samantha rola um 12 e escolhe o gênero Velho Oeste. Liz rola um 8 e escolhe o adjetivo Perigosos. Alan rola um 2 e escolhe a localização Escola. O cenário para este jogo é uma **Escola Perigosa no Velho Oeste**.*

Guilda dos  
**Alquimistas**

# ESTABELEÇENDO O CENÁRIO

Em seguida, na mesma ordem de turno, cada jogador faz uma Declaração sobre o mundo do jogo. Conforme os Princípios Fundamentais, tudo o que eles dizem se torna verdadeiro sobre o mundo.

*Exemplo: Samantha diz que, neste mundo, a principal ameaça à humanidade são as Cyber-Aranhas. Liz diz que a escola está no topo de um vulcão. Alan diz que os alunos que falham nesta escola são lançados no vulcão. Todas essas coisas são agora verdade sobre o mundo.*

**Os jogadores e o GM então trabalham juntos e usam esses fatos para formar uma imagem do mundo.**

*Exemplo: O GM e os jogadores discutem e decidem que a escola é uma instalação para jovens cowboys talentosos na guerra contra as cyber-aranhas. As coisas que são ensinadas na escola são conhecimentos proibidos, então, uma vez matriculados, os alunos não podem sair a menos que se formem com sucesso.*

Guilda dos  
**Alquimistas**



Guilddos  
**Alquimistas**

# CRIANDO SEUS PERSONAGENS

Os jogadores rolam **2d6** e, em seguida, criam seus personagens, um de cada vez, começando pelo jogador que obteve o maior resultado.

O jogador com o resultado mais alto descreve que tipo de personagem eles querem ser.

*Exemplo: Alan rola um 10 e diz que quer ser um fazendeiro enorme, musculoso, vestindo macacão de uma cidade pequena, especialista em laços. Ele nomeia seu personagem Jorge Bruto.*

O mesmo jogador agora inventa 4 Verbos de Habilidade que se aplicam ao seu personagem:

- 1 habilidade na qual eles são **incríveis** (+2)
- 1 habilidade na qual são **bons** (+1)
- 1 habilidade na qual são **ruins** (-1)
- 1 habilidade na qual são **horríveis** (-2)

Guilda dos  
**Alquimistas**

# CRIANDO SEUS PERSONAGENS

*Exemplo: Alan dá a Jorge Bruto um +2 em laçar, um +1 em arremessar, um -1 em esquivar e um -2 em mentir.*

Depois que todos os jogadores criaram seus personagens e definiram suas habilidades, o GM então adiciona 4 Verbos de Habilidade adicionais para preencher o que pode estar faltando na sessão. Tente fazer referência ao cenário estabelecido e crie Verbos de Habilidade que ajudem a desenvolver o mundo!

*Exemplo: O GM pensa sobre o que complementaria o conjunto de habilidades e adiciona Furtividade, Guarda, Montaria e Laçar.*

Esses 16 verbos de habilidade são os únicos tipos de rolagens permitidas no jogo, então todos os desafios devem girar em torno dessas habilidades. Cada jogador tem acesso a todas essas habilidades, e se não tiver um bônus da criação do personagem, começa em +0.

Guilda dos  
**Alquimistas**



Guilda dos  
**Alquimistas**

# JOGANDO O JOGO

## Como um Jogador:

Pense na personalidade e desejos do seu personagem e tente agir de acordo com como eles agiriam em uma determinada situação.

Todos os personagens começam o jogo com **10 pontos de vida** (HP) e quaisquer itens que fizerem sentido para eles terem.

Tente encontrar maneiras criativas de usar os Verbos de Habilidade em que você é bom sempre que possível. Sempre que precisar realizar uma tarefa relacionada a um dos Verbos de Habilidade, o GM pedirá para você rolar 2d6 + seu bônus de habilidade.

- **<6 = Falha:** Você não consegue o que deseja.
- **7-9 = Sucesso Parcial:** Você obtém o que deseja parcialmente, ou a um custo.
- **10-12 = Sucesso:** Você obtém exatamente o que deseja.

Guilda dos  
**Alquimistas**

# JOGANDO O JOGO

Toda vez que você rolar uma **Falha**, marque uma contagem no seu papel. Cada contagem representa um Bônus +1 que você pode aplicar a qualquer rolagem futura (com um máximo de +2 para uma única rolagem).

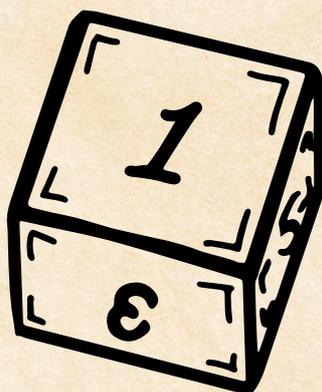
Se você quiser ajudar um de seus companheiros de equipe em sua rolagem, pode usar um dos seus **Verbos de Habilidade** para tentar ajudá-los. Um **Sucesso** concede ao seu companheiro de equipe um adicional de +2 para a rolagem deles, um **Sucesso Parcial** concede um adicional de +1, e uma **Falha** significa que você compartilhará qualquer dano prestes a ocorrer ao seu companheiro de equipe.

Durante o jogo, ainda é possível fazer novas **Declarações** sobre o mundo que se tornam verdadeiras, mas agora você terá que rolar para isso. Essa rolagem segue as mesmas regras que qualquer outra verificação de habilidade, então se você falhar, pode transformar seu novo ajuste no mundo contra você!

Guilda dos  
**Alquimistas**

# JOGANDO O JOGO

*Não tenha medo de ser bobo e estúpido; este é um jogo bobo e estúpido. A sessão é considerada um sucesso se todos se divertirem e quiserem jogar novamente. Sinta-se à vontade para mudar ou ajustar qualquer uma das regras para se adequar melhor ao seu próprio estilo de jogo ou dinâmica de grupo! Agora, vá lá e crie uma história boba com seus amigos.*



Guilda dos  
**Alquimistas**



Guilda dos  
**Alquimistas**

# JOGANDO O JOGO

## Como o Mestre do Jogo (GM):

Uma vez que o cenário e os personagens são criados, você deverá fazer anotações e ter ideias antes do início do jogo.

O jogo deve começar no **meio da ação**, então pense em um cenário emocionante dentro do mundo que todos vocês criaram para colocar seus jogadores.

*Exemplo: Contra todas as probabilidades, as Cyber-Aranhas infiltraram a escola secundária e estão causando estragos entre os alunos. Os personagens dos jogadores foram nocauteados em uma explosão.*

Depois de estabelecer a cena inicial, pense em várias cenas de ação que você pode inserir na história desafiando as **Habilidades Verbais** específicas dos seus jogadores. Essas cenas não precisam ser usadas no jogo, e é provável que você pense em outras à medida que o jogo progride. Isso apenas **ajuda você a pensar na direção certa**.

Guilda dos  
**Alquimistas**

# JOGANDO O JOGO

Quando estiver pronto para começar o jogo, inicie com a frase inicial:

***"Vocês acordam em um lugar estranho..."***

Descreva detalhadamente o Lugar Estranho em que os personagens dos jogadores despertaram e pergunte a eles o que querem fazer.

Uma vez que os jogadores tenham uma compreensão firme da situação conforme a conhecem, incentive-os a discutir seu cenário e criar um Objetivo. Lembre aos jogadores para considerarem as Declarações anteriores sobre o mundo e o cenário para que possam derivar seu objetivo a partir delas.

*Exemplo: Os jogadores discutem e decidem que seu Objetivo é escapar da escola antes que as Cyber-Aranhas destruam todo o lugar.*

Guilda dos  
**Alquimistas**

# JOGANDO O JOGO

Depois que o Objetivo for decidido, continue a narrativa em serviço a esse Objetivo.

Enquanto os jogadores exploram o mundo, sempre procure maneiras de testar suas Habilidades Verbais de maneiras divertidas e interessantes. Sempre que um jogador quiser realizar algo difícil, ou você lançar um desafio, faça os jogadores rolaem **2d6** + seus **pontos de bônus** para uma determinada habilidade para determinar seu sucesso.

- **<6 = Falha:** O jogador não consegue o que quer.
- **7-9 = Sucesso Parcial:** O jogador obtém o que quer parcialmente, ou a um custo.
- **10-12 = Sucesso:** O jogador obtém exatamente o que quer.

Guilda dos  
**Alquimistas**

# JOGANDO O JOGO

Quando os jogadores rolam **Sucessos Parciais** ou **Falhas**, tente colocar novos obstáculos em seu caminho, ou torça o obstáculo existente de uma maneira que torne a história mais emocionante. Você não está tentando punir o jogador por rolagens ruins; você está tentando usá-las para criar uma **narrativa mais emocionante** para você e os jogadores.



Os jogadores também podem fazer novas **Declarações** sobre o mundo durante a sessão de jogo, mas agora terão que rolar para determinar seu sucesso. Use as mesmas regras de rolagem que você usaria para qualquer outra verificação de habilidade, e em um Sucesso Parcial ou Falha, tente encontrar maneiras divertidas de complicar ou torcer a nova Declaração que cria complicações para seus jogadores.

Guilda dos  
**Alquimistas**

# JOGANDO O JOGO

Às vezes, os jogadores podem querer procurar por itens úteis no mundo do jogo. Todos os itens que os jogadores encontram são chamados de **Recursos**, e um Recurso é o que o jogador precisa que seja no momento de seu uso. Se um jogador quiser encontrar Recursos, eles podem rolar para isso! Em um sucesso, eles encontram 2 Recursos. Em um Sucesso Parcial, eles encontram 1 Recurso, mas causam um problema. Em uma Falha, eles não encontram nada e causam um problema.

*Exemplo: Samantha rola um sucesso e revira uma sala de aula destruída, encontrando 2 Recursos. Mais tarde no jogo, ela precisa atravessar um grande abismo e determina que um dos Recursos que encontrou era, na verdade, uma corda longa que ela então usa para atravessar o vão. Samantha agora tem 1 Recurso restante.*

Guilda dos  
**Alquimistas**

# JOGANDO O JOGO

Se os jogadores alcançarem seu Objetivo e o jogo ainda não parecer concluído, peça a eles que estabeleçam um novo Objetivo. Se precisar de ideias, você pode voltar a uma Declaração inicial de mundo diferente para inspiração!

*Exemplo: No processo de escapar, os jogadores descobrem que a escola foi traída por um dos professores, o Professor Girafales, e mudam seu objetivo para encontrá-lo e buscar vingança.*

O jogo continua dessa forma até que os jogadores alcancem seu **Objetivo Final** e a história alcance uma conclusão satisfatória.

**Lembre-se sempre de que seu trabalho final como GM é criar um espaço para que seus jogadores se divirtam e ajudá-los a contar a história que desejam contar.**

Guilda dos  
**Alquimistas**

Criado por Jacob Andrews

**VVA  
LE**

Guilda dos  
**Alquimistas**