

# PUSH

DOCUMENTO  
DE REFERÊNCIA  
DO SISTEMA

CEZAR CAPACLE







# PUSH

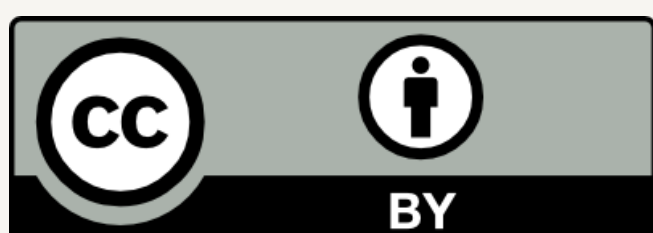
DOCUMENTO  
DE REFERÊNCIA  
DO SISTEMA

VERSÃO 1.0.2

Game design, edição, layout  
**CEZAR CAPACLE**

Arte interna e da capa  
**CANVA**

Tradução  
**FELIPE CÔRTES**



*Esta obra está licenciada pela Creative Commons  
Attribution 4.0 International License.*

CEZAR CAPACLE





# conteúdo

## visão geral

5

VERSÃO RESUMIDA..... 5

Como criar um jogo baseado em Push..... 5

Como jogar um jogo baseado em Push..... 6

O QUE É PUSH?.....7

O que você precisa para jogar..... 7

Premissas básicas..... 8

O que é este documento?.....9

## mecânica básica

10

ROLAGEM BÁSICA.....10

E os modificadores?..... 11

EXPLICANDO A ROLAGEM.....12

Dramaticamente interessante.....12

Sucesso.....12

Sucesso parcial.....13

Falha.....13

Custos e complicações.....14

O ORÁCULO.....17

Uma pergunta.....17

Uma resposta inequívoca.....18

Uma pergunta de Sim ou Não.....19

Probabilidade.....19

Interpretando os resultados.....20

Encadeando perguntas.....21

Oráculo rápido.....22



# criando seu jogo

24

O RESUMO.....

24

OS TEMAS.....

26

OS PERSONAGENS.....

27

Traços.....

27

A AVENTURA.....

32

A Missão.....

32

A Matriz.....

33

A Agenda.....

35

# jogando o jogo

37

O CICLO.....

37

1. Role na matriz.....

37

2. Estabeleça um desafio.....

38

3. Elabore a cena.....

39

4. Realize suas ações.....

40

5. Consulte o Oráculo.....

41

6. Recomece.....

41

O FIM.....

42

Recompensas e evolução.....

42

Nova aventura.....

44

# regras alternativas

46

MODOS GUIADOS.....

46

ALTERANDO A ROLAGEM.....

47

SUCESSO E FRACASSO OBJETIVOS.....

48

# licença

49

MODELOS.....

49



# visão geral

## VERSÃO RESUMIDA

Ok, eu sei que um livro completo para um documento de referência pode parecer intimidador, então vamos direto ao ponto. Se você não tem tempo ou energia para ler tudo, aqui está um começo rápido.

### Como criar um jogo baseado em Push

- 1 Crie um **Resumo**, um pequeno parágrafo falando sobre o mundo, seus conflitos e protagonistas
- 2 Liste os **Temas** do seu jogo e adicione uma **ferramenta de segurança**
- 3 Crie vários **Traços** que os jogadores escolherão para seus **Personagens**
- 4 Invente uma **Aventura** que inclua:
  - Uma **Missão**, um acontecimento que requer ação imediata
  - Uma **Matriz**, com 36 opções de momentos que poderiam ocorrer durante a aventura
  - Uma **Agenda**, uma lista de 6 objetivos que expressam comportamentos pelos quais você quer recompensar os jogadores
- 5 Coloque tudo em duas páginas e pronto!



# Como jogar um jogo baseado em Push

- 1 Leia o **Resumo**, a **Missão**, a **Agenda** e examine os **Temas** e as **ferramentas de segurança**
- 2 Crie seu **Personagem** escolhendo um **Traço** de cada categoria
- 3 Role na **Matriz** para determinar como começa a aventura
- 4 Estabeleça um **desafio** que precisa ser superado
- 5 Elabore a **cena**, adicionando outros elementos e detalhes
- 6 Realize suas **ações** e **role alguns dados** se você quiser
- 7 Consulte o **Oráculo** a qualquer momento se você tiver dúvidas
- 8 Quando sentir que a cena terminou, role o próximo elemento na Matriz
- 9 Quando sentir que a missão foi concluída, receba suas **Recompensas**
- 10 Comece uma nova aventura ou um novo jogo!

Essa é a essência. Este livro todo é dedicado a explicar todos os termos em **negrito** acima, oferecendo conselhos e orientações sobre como você pode usar este sistema para criar e jogar seus próprios jogos. Aproveite!



# O QUE É PUSH?

**Push** é um sistema de RPG leve e orientado para a criação de histórias, projetado para aventuras cooperativas cheias de ação. É uma ferramenta genérica que você pode usar para criar seus próprios jogos sobre personagens extraordinários em jornadas perigosas por mundos fantásticos.

Uma única mecânica básica fundamenta todo o sistema, levando a história adiante por meio de complicações emergentes e convidando os jogadores a assumir riscos e a usar a imaginação.

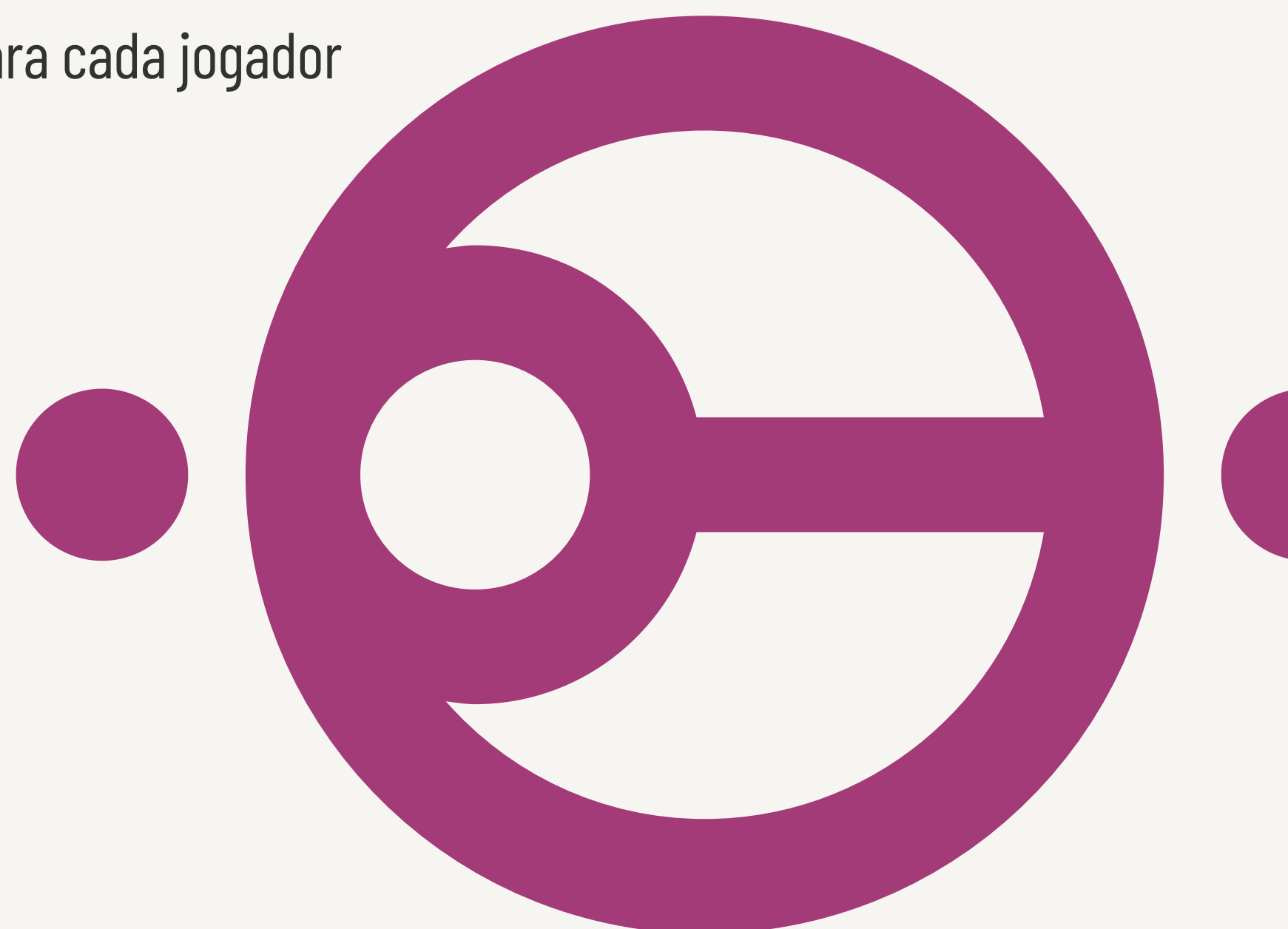
A completa ausência de estatísticas coloca a história no centro do palco e convida jogadores iniciantes e veteranos a uma experiência de RPG mais livre e leve.

A concisão das regras permite que você, o autor, coloque um jogo inteiro em uma única folha de papel, se quiser. Um modelo de duas páginas para o seu novo jogo é fornecido com este documento.

## O que você precisa para jogar

Jogos **baseados em Push** demandarão:

- 1 a 5 jogadores (o texto pressupõe um grupo, mas você pode jogar no modo solo sem necessidade de mudança nas regras)
- Alguns dados de seis lados (um está bom, mas dois por jogador é o ideal)
- Uma cópia da **ficha de personagem** para cada jogador
- Uma cópia da **Ficha de Aventura**





# Premissas Básicas

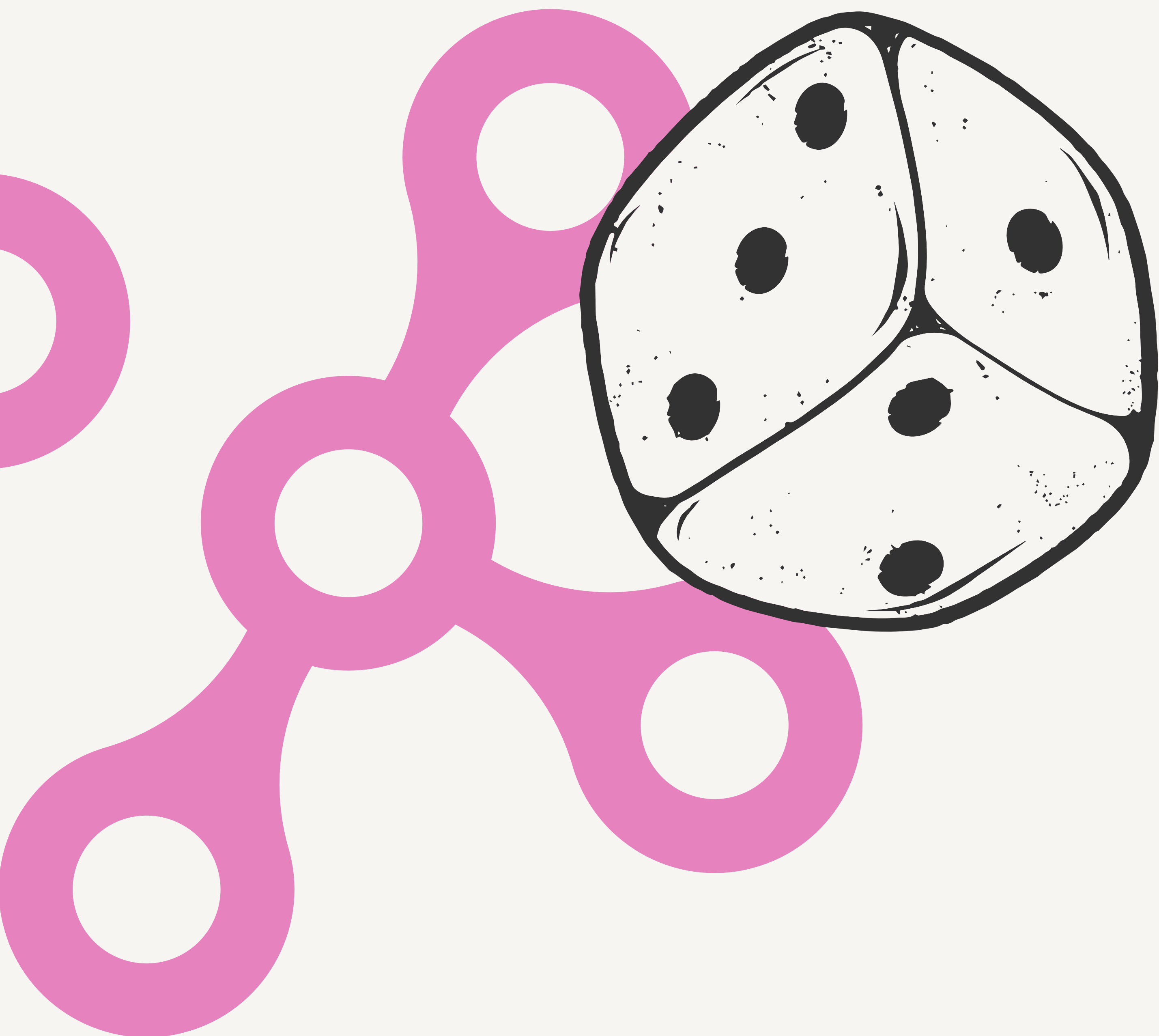
- **Jogabilidade cooperativa:** Push não tem mestre. Todos os jogadores compartilham a responsabilidade de dar vida à história, se revezar sob os holofotes, adicionar detalhes ao mundo e aos seus habitantes, fazer e responder perguntas e manter um ambiente divertido e seguro. A jogabilidade é baseada no consentimento. Sempre que um consenso não puder ser alcançado ou uma pergunta não tiver uma resposta óbvia, o Oráculo está lá para salvar o dia.
- **Sem estatísticas:** Não há atributos no jogo. Personagens, inimigos, armas, itens, dinheiro. Nada disso tem um número ou uma mecânica relacionada. As jogadas de dados são influenciadas apenas pela sorte e pelo risco, e os dados influenciam apenas a ficção. Não há recursos para monitorar.
- **Narrativa emergente:** Jogos baseados em Push não oferecem uma ambientação pronta para o mundo. Em vez disso, o foco na missão fornece elementos evocativos com os quais os jogadores podem interagir. O cenário emerge por meio de pessoas, lugares, itens e eventos. Por meio dessa interação, os jogadores constroem um mundo próprio usando a estrutura fornecida.
- **Imaginação em destaque:** Push não usa grids, marcadores ou definições prescritivas de habilidades e desafios. Os jogadores são encorajados a empregar criativamente os traços de seus personagens e a usar sua imaginação para determinar livremente o quão longe, quão rápidas, quão difíceis as coisas são.
- **Dados adicionam dramaticidade:** Jogar os dados é sempre uma opção, nunca uma obrigação. Quando você faz isso, o sistema é fortemente direcionado para sucessos parciais. Mas mesmo uma falha nunca é um beco sem saída. "Nada" nunca acontece. As circunstâncias mudam após cada jogada.
- **Protagonistas competentes:** Os personagens são os protagonistas da aventura. Como tal, eles são únicos e capazes de influenciar o curso de sua história. E eles não morrem a menos que seu jogador assim decidir.



# O que é este documento?

Este é um **Documento de Referência do Sistema** — ou DRS. Ele fornece as regras e instruções para você criar seus próprios jogos usando o sistema Push. Juntamente com um guia passo a passo, você encontrará comentários sobre escolhas de *game design*, informações de bastidores sobre como a mecânica funciona e ideias sobre como você pode personalizar o sistema para o tornar único.

Este livro é um pouco mais longo do que seria de se esperar para um sistema tão simples, mas isso porque incluí um exemplo completo de um jogo criado usando o Push, com explicações detalhadas sobre cada etapa. Meu objetivo era torná-lo acessível para qualquer pessoa interessada em usá-lo, independentemente de sua experiência anterior em *game design*.





# mecânica básica

## ROLAGEM BÁSICA

Jogos baseados em Push aplicam uma única mecânica a todos os tipos de resolução de conflitos. Vamos ver como isso funciona.

Sempre que seu personagem tentar algo que você considera **dramaticamente interessante**, role 1d6. Confira seu resultado:

- 7 ou mais é uma **FALHA**.
- 5 ou 6 é um **SUCESSO**.
- 4 ou menos é um **SUCESSO PARCIAL**, mas você pode **escolher** rolar +1d6. Se fizer isso, você **deve** adicioná-lo ao resultado.

E esta é a versão em linguagem humana, a que eu usaria ao explicar para alguém pessoalmente:

*Quando você quiser fazer algo legal, você rola um dado. Se tirar um 5 ou um 6, significa que você consegue o que quer. Se você tirar 4 ou menos, você ainda consegue o que quer, mas também ocorre alguma complicação. Porém, você pode decidir jogar um segundo dado e somar os dois resultados para tentar obter 5 ou 6 e evitar a complicação. Mas aqui está a sacada: se o total chegar a 7 ou mais, isso é uma falha. Você consegue o que não queria, e isso geralmente é ruim.*





## E os modificadores?

Não há nenhum. O teste básico não é afetado por perícias, talentos, habilidades, vantagens, níveis de dificuldade, atributos. Por que não? Três razões principais:

- 1 Já foi feito antes. Extensivamente. Se você precisa de um DRS que faz isso, pode encontrar ótimos exemplos por aí, como **LUMEN**, por Gila RPGs, **24XX**, de Jason Tocci, **The Caltrop Core**, por titanomachyRPG, **Charge SRD**, por Fari RPGs, e muito mais (recomendo que você visite **fari.games** para uma vasta coleção de DRSs). Minha intenção é oferecer uma alternativa (embora não original) ao modo pelo qual as jogadas de dados funcionam em um jogo.
- 2 As probabilidades não importam tanto quanto gostaríamos de acreditar. A menos que você esteja rolando centenas de vezes em uma única sessão de jogo, um modificador +1/+2 pode não fazer muita diferença. Você pode provar isso sozinho usando um **simulador de rolagem de dados**.
- 3 Eu quero que a mecânica básica seja o mais fácil e acessível possível. Você pode explicar estas regras em menos de um minuto, mesmo para alguém que nunca jogou RPG. Não quero (e não preciso de) modificadores para atrapalhar. Isso também libera os autores para focarem nos aspectos narrativos do jogo: criar escolhas de personagens atraentes e missões emocionantes.





# EXPLICANDO A ROLAGEM

## Dramaticamente interessante

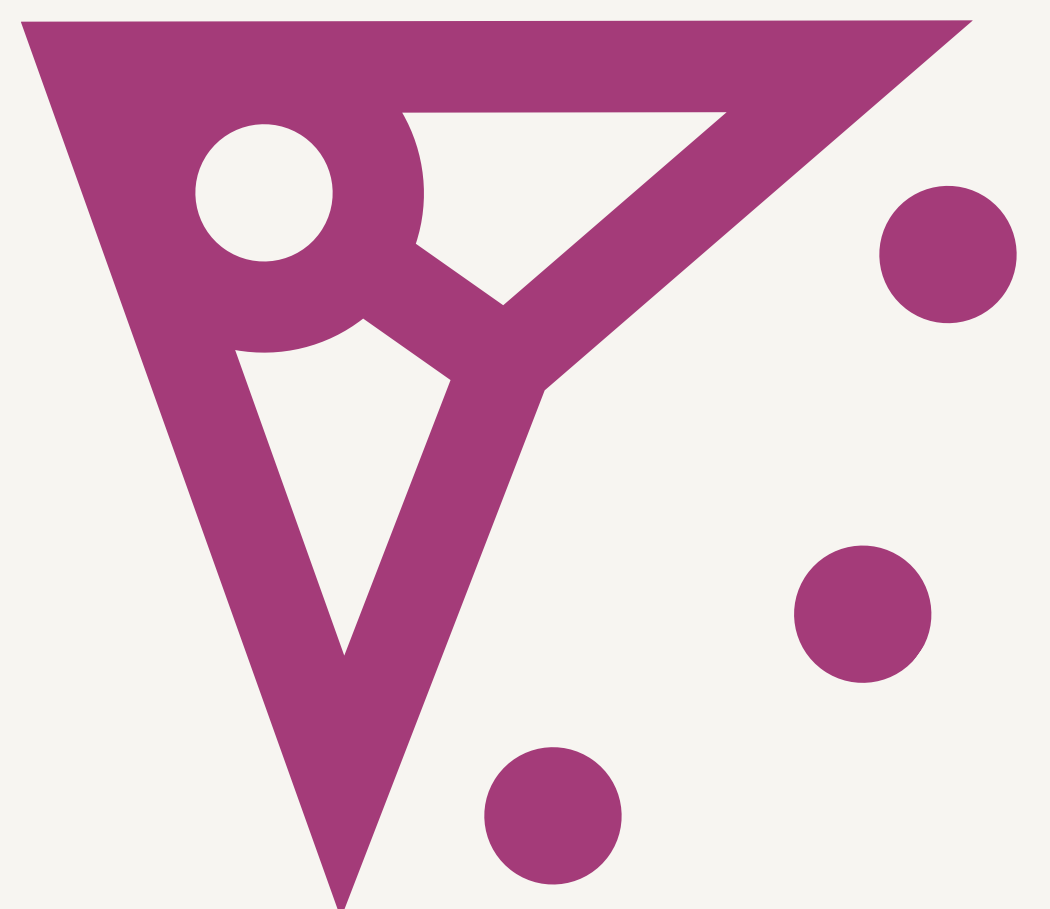
A regra principal diz que você deveria rolar *quando seu personagem tentar algo que **você considera dramaticamente interessante***. Observe que esta é uma definição propositalmente vaga e pessoal. Você, o jogador, decide quando rolar. Você nunca precisa rolar, mas você pode, se quiser. Não precisa ser por algo arriscado. Se você está animado para rolar uma ação, faça isso. Os dados não vão puni-lo — pelo menos não mecanicamente. Por causa de como eles funcionam, quando você joga os dados, você está convidando a dramaticidade para a cena.

Por outro lado, se você não se sentir empolgado com as possíveis consequências surpreendentes de uma ação, simplesmente não role o dado. Caso você não tenha certeza se deve ou não rolar, verifique com os outros jogadores ou com o Oráculo.

Lembre-se de que não há número alvo, nível de dificuldade ou outras restrições mecânicas para aquilo que você tenta fazer. Em vez disso, o jogo depende de sua natureza cooperativa para determinar a plausibilidade do que você está tentando. Faz sentido, neste contexto, considerando as verdades do mundo e os traços de seu personagem, que você seja capaz de fazer isso? Parece divertido? Novamente, se você não tiver certeza, pergunte à mesa e/ou ao Oráculo.

## Sucesso

Se você consegue um 5 ou um 6 como resultado de sua jogada de dados, é um **Sucesso**. Significa que você obtém o que deseja dessa ação. O que quer que seu personagem tente fazer, ele é bem-sucedido, sem maiores consequências. Descreva como você executa a ação e prepare a cena para o que acontece a seguir.





## Sucesso parcial

Se você consegue um 4 ou menos como resultado de sua jogada de dados, é um **Sucesso Parcial**. Significa que você obtém o que deseja dessa ação, mas há um custo ou uma complicação. O que quer que seu personagem tente fazer, ele é bem-sucedido, mas com consequências indesejadas. Descreva como você executa a ação e como a complicação se manifesta na situação. Se puder, use-a para estabelecer o que acontece a seguir na cena.

Alternativamente, se você quiser tentar um Sucesso completo, você pode escolher rolar +1d6 e adicioná-lo ao seu resultado anterior. Três coisas para se ter em mente:

- Se você decidir rolar o dado extra, você corre o risco de obter 7 ou mais, o que é uma **falha**.
- Se você rolar o dado extra, você **deve** adicioná-lo ao resultado. Você não pode decidir deixar de somar depois de rolar.
- Se você rolar o dado extra e ainda continuar com um Sucesso Parcial, você pode escolher rolar **outro** dado extra e o adicionar aos dois anteriores. Você pode repetir isso quantas vezes você quiser até conseguir 5 ou mais.

## Falha

Se você consegue 7 ou mais como resultado de sua jogada de dados, é uma **Falha**. Isso significa que você obtém o que não deseja dessa ação. Descreva como a complicação se manifesta na situação. Se puder, use-a para estabelecer o que acontece a seguir na cena.

Deixe-me reiterar isso: é "Você consegue o que **não quer**" e não "**Você não consegue** o que quer". O que quer que seu personagem se propôs a fazer trouxe consequências indesejadas. A situação mudou de alguma forma. "Nada acontece" nunca é uma opção. Algo sempre acontece quando você rola os dados. Se você está tentando decifrar escrituras estranhas, uma falha não é "*você não entende o que é*", mas sim "*você descobriu algo que não queria saber*" ou algo assim. Você entendeu.



## Custos e complicações

Na maioria das vezes (pelo menos em teoria), os dados trarão custos e complicações. Esta é a base do Push. Isso serve dois propósitos principais:

- 1 Incita os jogadores a arriscar e rolar um dado extra ao verem um Sucesso Parcial, o que, por sua vez, gera cenas dramáticas e escolhas relevantes.
- 2 Ele move a narrativa para a frente com aquele efeito "da frigideira para o fogo" que amamos nas histórias populares de aventura.

No entanto, criar novos custos e complicações com frequência pode sobrecarregar os jogadores, e a divertida bola de neve das consequências pode se tornar uma avalanche de frustração. Veja como evitar isso:

- **Não pense demais.** Não há necessidade de inserir consequências intrincadas todas as vezes. Elas devem servir à história, sim. Mas se você não conseguir pensar em algo, diga que seu personagem torceu o tornozelo e siga em frente. Não atrapalhe o jogo por causa de uma única rolagem.
- **Diversifique.** Consequências podem acontecer com você, seus aliados, o ambiente, os inimigos, a história. Não há necessidade de ligar uma complicação à ação. Se você quiser declarar que, como resultado de arrombar uma porta, de repente começa a chover, vá em frente. Uma consequência pode até acontecer fora das câmeras, em um lugar completamente diferente.
- **Coopere.** Convide outros jogadores para fazer sugestões. Você não precisa decidir qual é a complicação antes de cada jogada, mas de vez em quando você pode dizer: "Ok, estou prestes a puxar essa alavanca, o que você acha que deve acontecer se der errado?". Apenas se lembre de que você tem a palavra final sobre as consequências de suas próprias jogadas.





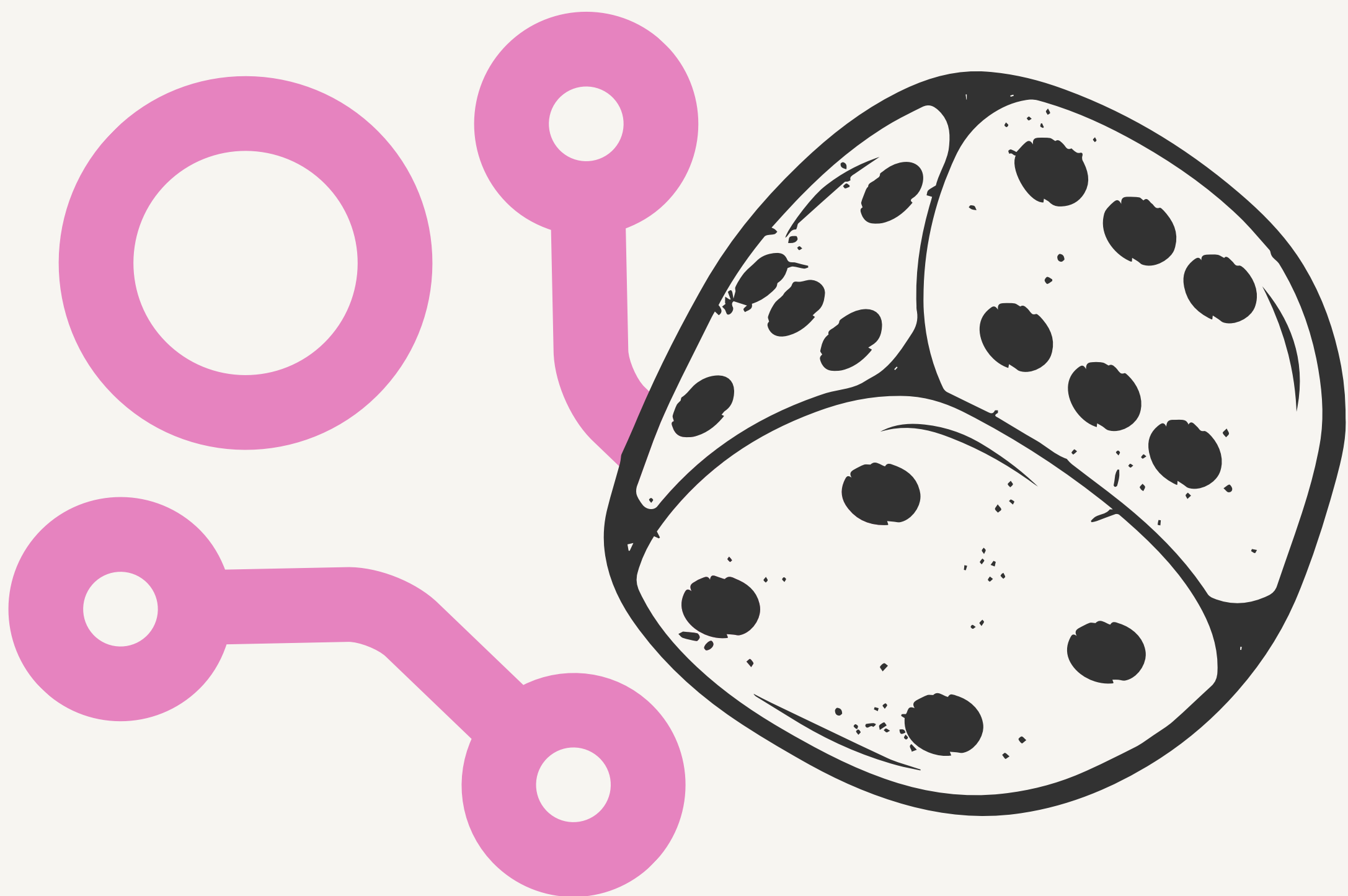
Se você sentir que seus jogadores se beneficiariam de mais orientação para chegar às consequências, você pode fornecer uma lista que eles possam verificar (ou rolar 1d6) como abaixo:

**TABELA 01 - COMPLICAÇÕES**

- 1** Um personagem é afetado negativamente (machucado, estressado, triste)
- 2** Um personagem fica em perigo
- 3** Um personagem perde/estraga um item/recurso/oportunidade
- 4** Uma ameaça ou um obstáculo atual se agrava/intensifica
- 5** Uma nova ameaça ou um novo obstáculo surge
- 6** Uma reviravolta ou verdade inconveniente é revelada

**DICA AVANÇADA:**

A lista acima pode ser personalizada para destacar ainda mais os temas do seu jogo. Jogos mais intensos podem ter consequências mais graves, enquanto jogos leves podem remover qualquer tipo de dano. A lista pode até mencionar ameaças específicas do seu mundo de jogo e como elas se manifestam toda vez que os personagens cometem um erro.









# O ORÁCULO

O **Oráculo** é um mecanismo que responde as perguntas que você normalmente faria ao mestre sobre cenário, regras, fatos e assim por diante. Veja como funciona:

Quando você tiver uma questão para a qual o grupo não tem uma resposta inequívoca, formule-a como uma questão de Sim ou Não. Decida qual é a resposta mais provável e depois role 1d6. Confira o resultado:

- 7 ou mais é um **INFORTÚNIO**.
- 5 ou 6 é a resposta **IMPROVÁVEL**.
- 4 ou menos é a resposta **PROVÁVEL**, mas você pode **escolher** rolar +1d6. Se fizer isso, você **deve** adicioná-lo ao resultado.

Vamos mergulhar um pouco mais fundo nisso. A consulta ao Oráculo deve levar apenas alguns segundos, mas vamos aproveitar esta oportunidade para analisar a mecânica e entender como ela funciona em detalhes.

## Uma pergunta

Que tipo de perguntas você faria ao Oráculo? Bem, qualquer tipo, na verdade. Pode ser sobre a história do mundo do jogo, um detalhe do cenário, os limites da habilidade de um personagem, o destino de um inimigo, a reação à ação de um personagem e assim por diante. Pode ser uma simples dúvida circunstancial ou um grande fator de construção do mundo. Se você já jogou um RPG tradicional antes, pense em um momento em que faria uma pergunta ao mestre. Como não há um no Push, você pergunta ao Oráculo.

Aqui estão alguns exemplos:

- Ele está morto?
- Elfos podem voar?
- O que eles dizem?
- Quanto tempo falta para o inverno?
- Nós sabemos o nome do príncipe?
- Eu sei conjurar bolas de fogo?
- Está chovendo?
- Há zumbis neste mundo?
- Já estive aqui antes?
- O que nós vemos?



Oráculos são uma ferramenta comum de jogos solo e cooperativos, mas no Push eles também podem responder a uma pergunta muito importante: ***Está resolvido?***

Já que inimigos e outros desafios não têm pontos de vida ou qualquer outro "contador de saúde", como sabemos quando superamos o desafio? Uma única jogada foi suficiente para nocautear o guarda? Para abrir o cofre? Atravessar o rio em cima da corda? Em outras palavras, o que você tentou: ***está resolvido?*** Ou o desafio permanece?

De todas as perguntas que você pode fazer ao Oráculo neste jogo, essa é a mais importante. Esta é uma escolha de *game design* muito peculiar, e falarei um pouco mais sobre isso abaixo.

## Uma resposta inequívoca

Antes de perguntar ao Oráculo, verifique com o grupo. Talvez a resposta seja óbvia e todos concordem com ela. Não consulte o Oráculo se você tiver um forte pressentimento sobre qual é (ou deveria ser) a resposta .

Lembre-se do velho ditado: não faça perguntas para as quais não quer saber a resposta. E, com isso, quero dizer: se uma das possíveis respostas do Oráculo não lhe interessar, não role! Basta conversar e decidir. Se você não quer vampiros em seu jogo, não pergunte se eles existem. Se você acha que o vilão deveria estar morto, não pergunte isso, a menos que esteja aberto a ser surpreendido pelos dados.

Isso também se aplica à grande pergunta: **"Está resolvido?"**. Se você tentar pular um abismo e conseguir um Sucesso, este desafio específico provavelmente acabou, certo? Não precisa acionar o Oráculo. O inverso também vale. Se acertar um dragão pela primeira vez com uma adaga, provavelmente ele ainda não está morto, certo?

A capacidade de decidir quando um desafio termina dá aos jogadores a autoridade narrativa para definir quanto "tempo de tela" uma cena merece. Ainda está interessado na negociação com os anões? Se sim, apenas declare que não acabou e continue falando e jogando os dados. Se não, apenas encerre e mova a história adiante. Se não tiver certeza, pergunte ao Oráculo. Eles já estão convencidos? Role e descubra.

Sem números lhe dizendo quando um desafio acabou, não há necessidade de arrastar uma cena depois que ela ofereceu o que você esperava dela, e também não há necessidade de interromper uma cena que você ainda está aproveitando. E você sempre pode recorrer ao Oráculo se não conseguir se decidir.



## Uma pergunta de Sim ou Não

Certo, agora que você decidiu que não tem a resposta e quer perguntar ao Oráculo, precisa formular uma pergunta de Sim ou Não. Para ser honesto, na maioria das vezes, esse já é o tipo de pergunta que você normalmente faria. "Eu posso...", "Ela está...", "Nós percebemos...", "Há algo...", "Nós já...", todas essas são perguntas diretas de sim ou não que formam a maioria das dúvidas que os jogadores costumam ter.

Se você tiver uma pergunta aberta (geralmente aquelas que começam com Como, Quando, Onde, Quem, O que e Por que), então você precisa reformulá-la. "Onde está o castelo?" torna-se "O castelo está próximo?". "Como eles estão vestidos?" torna-se "Eles estão vestindo roupas extravagantes?".

Como você pode ver, é preciso apresentar pelo menos uma hipótese para uma pergunta aberta e, em seguida, verificar se ela é verdadeira usando o Oráculo. Se estiver jogando em grupo, é um bom momento para convidar seus amigos a colaborar. Você não deve gastar muito tempo com isso, no entanto. A primeira ideia que vem à mente geralmente é a melhor. A única coisa de que você precisa ter certeza é que está realmente interessado em ambos os resultados, caso contrário, não faria sentido perguntar ao Oráculo.

## Probabilidade

Agora que você tem sua pergunta, é necessário decidir se a resposta mais provável é Sim ou Não. Isso nem sempre é óbvio, mas, novamente, você não deve pensar demais. Apenas siga sua intuição. Se você achar que ambas as respostas são igualmente plausíveis, escolha a que mais te empolga como a provável.

Agora é só rolar o dado! Lembrando, todo esse processo não deve levar mais do que alguns segundos para ser concluído.






## Interpretando os resultados

Se obtiver um resultado entre 1 e 4, a resposta é a opção mais **provável**. Se você obtiver um 5 ou um 6, é a opção **improvável**.

Agora, se você obtiver a resposta provável e ela não o favorecer, você pode tentar arriscar a sorte, rolar um dado extra e manipular o destino para a direção desejada. Se fizer isso, você deve somar os resultados. Cuidado, porém. Se você chegar a um total de 7 ou mais, você tem um **infortúnio**: não apenas a situação não o favorece, mas é pior do que você esperava.



*Digamos que esteja tentando entrar em um jantar sem convite. Você pergunta à mesa: "Há guardas lá fora?", e como não há uma resposta inequívoca, você aciona o Oráculo. Você decide que a resposta mais provável é "Sim". Você rola o dado e obtém um 3, então sim, existem guardas. Isso não é bom. Você escolhe arriscar e rolar um dado extra, talvez você possa aumentar o resultado total para 5 ou 6 e declarar que na verdade não há guardas! Você rola e obtém um 5, então os resultados combinados lhe dão um 8 – um infortúnio. Você conversa com a mesa e determina que não só há guardas, mas um deles é um velho inimigo seu! Ah, não!*

Talvez você queira determinar qual é o possível infortúnio antes de decidir jogar o segundo dado, para saber que tipo de risco está correndo. E, assim como na mecânica básica, você pode continuar rolando dados extras, se quiser, até chegar a um resultado total de 5 ou mais.

Observe que você só pode contestar o Oráculo (jogar +1 dado) quando obtiver o resultado provável. Se você obtiver a resposta improvável e isso não o beneficiar, azar. Você já tinha a probabilidade a seu favor, mas os dados decidiram por outra opção.



## Encadeando perguntas

Se você não está familiarizado com Oráculos ou sente que precisa incluir mais orientações em seu jogo sobre eles, aqui vai uma boa dica que aprendi há algum tempo: **encadeamento de perguntas**.

Se você originalmente tinha uma pergunta aberta e teve que a reformular como uma pergunta de Sim ou Não, pode continuar testando sua hipótese se a resposta for Não.

*Imagine a pergunta "O que é esse prédio alto?". Daí você pode consultar o Oráculo:*

- "É um castelo?", se não, então
- "É uma fortaleza", se não, então
- "É um templo?", sim!

Não recomendo fazer mais de 3 perguntas encadeadas de uma só vez, caso contrário você desacelera muito o jogo. Se chegar à terceira hipótese, simplesmente apresente 2 alternativas antes de rolar, como "É um templo? Se não, digamos que é uma torre".

Você também pode usar perguntas encadeadas para aumentar a dramaticidade em uma situação significativa. Em vez de fazer uma única consulta de alto risco ao Oráculo, divida-a em perguntas menores e as encadeie.

*Digamos que você encontre um baú do tesouro e queira saber o que há nele. Em vez de perguntar: "É o Cetro da Galáxia?", se você acha que seria muito "Deus ex machina", você pode dividir em três perguntas, assim:*

- "É um item mágico?", se sim, então
- "É muito raro?", se sim, então
- "É o Centro da Galáxia?"

Dessa forma, se você conseguir o Cetro, sentirá que o mereceu e não abusou da autoridade narrativa que lhe foi dada. É claro que esse recurso deve ser usado para os momentos chave de sua história, não para todas as perguntas mundanas que você fizer.



## Oráculo rápido

A ideia do Oráculo acima é usar o mesmo tipo de rolagem que você usa para as ações do personagem. Mas se você acha que isso é demais para o seu jogo, você pode usar a versão rápida abaixo.

Quando surgir uma pergunta para a qual o grupo não tenha uma resposta inequívoca, expresse-a como uma pergunta de Sim ou Não e depois role 1d6. Confira o resultado:

- 3 ou menos é um **NÃO**.
- 4 ou mais é um **SIM**.

Esta versão não exige decidir qual é o resultado mais provável. Em compensação, não oferece a capacidade de contestar seu resultado nem a oportunidade de um infortúnio. Mas é muito mais rápida.









# criando seu jogo

Ok, se a mecânica básica chamou sua atenção e você sentiu vontade de fazer seu próprio jogo com ela, aqui está o meu guia passo a passo sobre como fazê-lo.

## O RESUMO

A maior parte da construção do mundo acontece durante o jogo, então você não precisa se preocupar muito com isso agora. Não há necessidade de um conhecimento abrangente do mundo, com cosmologia, história, locais, facções, eventos, geografia, todos entrelaçados e coesos. Na verdade, seu jogo se beneficia dos espaços em branco que você deixa. É aí que a jogabilidade vai brilhar.

Por enquanto, tudo que você precisa é de um resumo. Um parágrafo curto que transmite que tipo de mundo é esse, qual é o principal conflito e como os personagens participam dele. Se puder, mostre o que o torna único. Algo assim:

*"Em uma galáxia dividida pelas Guerras Robóticas, há pouco espaço para a alegria. Vocês são os Pierrôs, uma trupe de androides comediantes dedicados a trazer o riso aos planetas exteriores e constantemente envolvidos em dilemas dos quais nunca quiseram participar."*

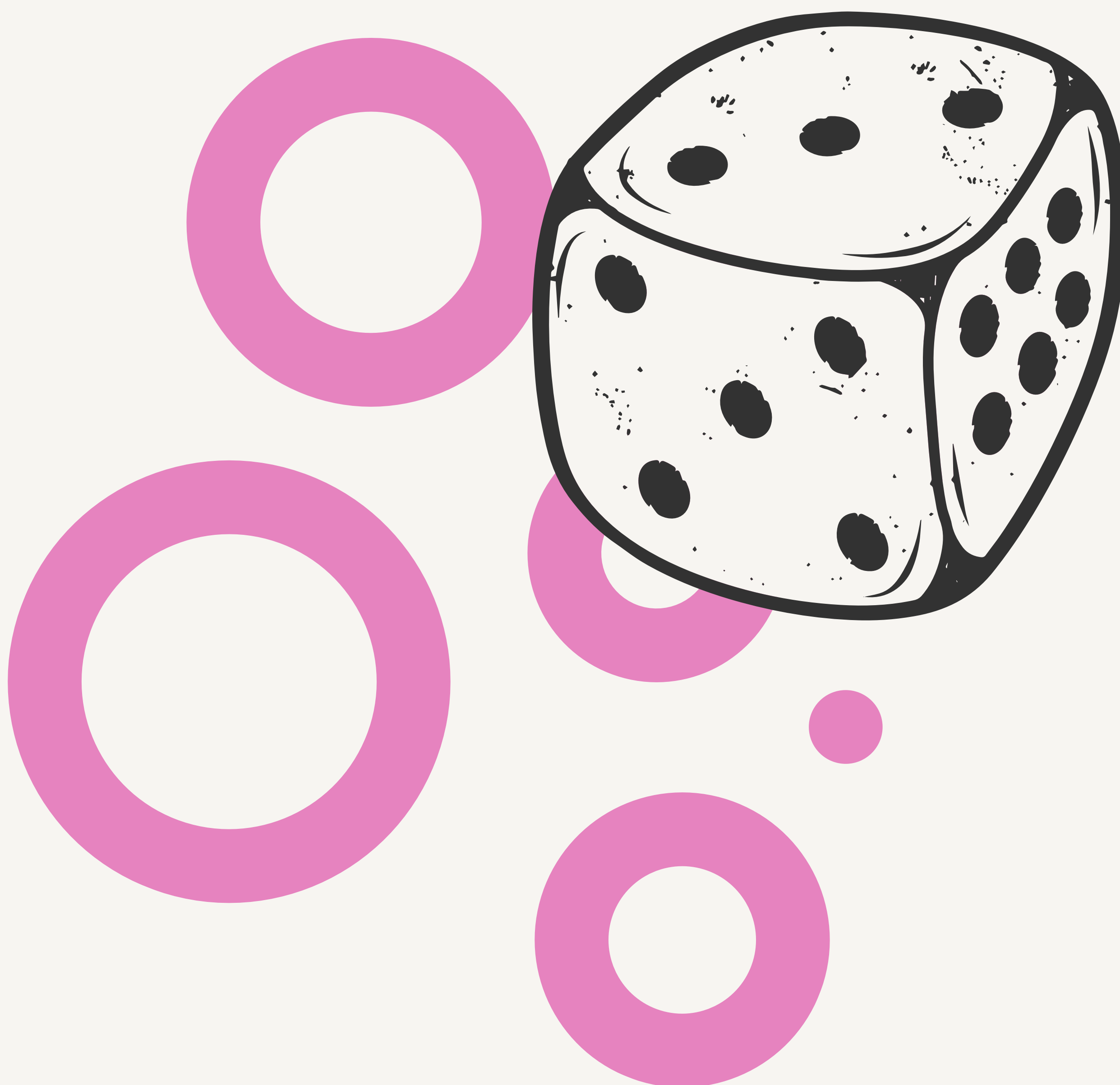
*"A Cidade Estreita exala fumaça e crime. Vocês são membros da Eterna Família, a máfia de vampiros que administra seus negócios obscuros ao longo dos séculos. Vocês chegarão ao topo da organização ou trabalharão para derrubá-la junto com este maldito lugar?"*



Mesmo com apenas algumas frases, você pode sugerir facções, eventos históricos e um momento importante da trama. Não importa se você nem sabe o que esses nomes significam – esse é exatamente o ponto, você não deveria saber. Mantenha o resumo vago e curto. Se couber em um único *tweet*, você está fazendo certo.

*Ao longo deste capítulo, criarei um jogo como exemplo. Trabalharei com um cenário tradicional de fantasia, porque é muito fácil de fazer. Aqui está o resumo:*

*"Após a queda da Rainha Nahlet, a Justa, Danoria foi capturada por Korlax, o Mago Carmesim. Vocês são O Prestígio, os heróis remanescentes do reino caído, que fizeram um juramento para recuperar as Relíquias Perdidas e restaurar a paz e a prosperidade aos danorianos."*





# OS TEMAS

Com seu resumo pronto, gaste algum tempo listando os principais temas que alguém encontraria ao jogar seu jogo. Isso serve para dois propósitos principais:

- **Um guia para você.** Nas próximas etapas, quando você estiver definindo ainda mais os aspectos do mundo, poderá voltar à sua lista sempre que precisar verificar se os elementos adicionados estão alinhados aos temas que você imaginou para o jogo. Se não estiverem, ajuste (os elementos ou os temas).
- **Uma ferramenta de segurança para os jogadores.** Uma exposição antecipada de temas ajuda os potenciais jogadores a decidirem se esse é um jogo para eles. Nesta seção do seu jogo, recomendo que você também introduza uma ferramenta de segurança de sua escolha. Minha favorita é o **Script Change RPG Toolbox**, de Beau Jágr Sheldon. Mas sinta-se à vontade para sugerir outras ou criar a sua própria. Apenas certifique-se de incluir uma.

Sua lista de temas não precisa ser exaustiva, mas deve conter os principais e mais sensíveis. Eu recomendo que você deixe claro também sobre o que o jogo não é e as coisas para as quais espera que os jogadores não usem seu jogo.

*Para o Relíquias de Danoria (esse é o nome do meu hipotético jogo de fantasia), os temas que listei são:*

- *Fantasia*
- *Exploração*
- *Combate (violência branda)*
- *Rituais mágicos*
- *Ocultismo*
- *Horror leve*

*Também incluí um link para a ferramenta de segurança e a seguinte orientação:*

*Este não é um jogo sobre "matar monstros e pilhar seus pertences". Os únicos inimigos são os servos de Korlax, o mago. Todas as espécies que você encontra nas terras de Danoria pertencem a ela e são inteligentes, ainda que a sua perspectiva limitada não permita que as entenda. Os personagens são heróis com uma causa nobre, apesar de seus defeitos.*



# OS PERSONAGENS

Em Push, os personagens são protagonistas únicos, competentes e aventureiros. Eles não têm estatísticas, mas têm **Traços**. A criação de personagens é apenas uma questão de escolher uma série de traços de diferentes categorias e pronto!

## Traços

Em Push, os traços são organizados em **categorias**. Ao criar seu jogo, recomendo que você comece com as seis categorias padrão e as personalize, se necessário. Aqui estão elas:

**DOM:** características com as quais você nasceu. Inclui talentos, habilidades inatas, hereditariedade, linhagem, magia e poderes congênitos, singularidades.

**ORIGEM:** características relativas ao modo como você foi criado. Inclui histórico cultural, profecias, etnias, espécies fantásticas e alienígenas, status, família.

**EXPERIÊNCIA:** coisas que você vivenciou. Inclui treinamento, estudo, ocupações, profissões, eventos da vida, jornadas percorridas, caminhos escolhidos, desafios enfrentados, habilidades adquiridas, decisões tomadas, reviravoltas do destino.

**MARCA:** características que tornam você único. Inclui peculiaridades, maneirismos, crenças, instintos, valores, traços de personalidade, aparência.

**PERTENCE:** coisas que você possui e estima. Inclui artefatos, engenhocas, armas, armaduras, veículos, montarias, bugigangas, roupas, animais de estimação, familiares mágicos, companheiros animais.

**VÍNCULO:** coisas às quais você está apegado. Inclui missões, obrigações, laços familiares, afiliações, dívidas, objetivos pessoais.



Agora você deve fornecer alguns exemplos de traços para cada categoria. Eu recomendaria utilizar 3, 6, 12, 18 ou 36 traços, porque assim o jogador poderá escolher aleatoriamente usando um ou dois d6. Para um jogo de uma página e de sessão única, use 3. Para um jogo de duração média, eu diria 12. Eu não iria além disso, a menos que você esteja super inspirado por todas essas opções legais que você quer dar aos seus jogadores.

Mais importante do que a quantidade, porém, é a qualidade dos traços. Lembra que eu disse para não se preocupar previamente com o cenário? Bem, agora você pode inserir mais construção de mundo nas opções de traços que você cria. Invente nomes, facções, povos, eventos. Torne-os únicos e evocativos. Reforçando: não precisa saber o que significam, desde que despertem a imaginação dos jogadores. Quer ter "Guardião das Sombras" como um traço de Experiência, mas não tem ideia do que é isso? Perfeito! Aposto que os jogadores adorariam jogar e descobrir.

Eu também incluiria três instruções para os jogadores escolherem seus traços:

- **Escolha. Role. Crie.** Dê uma olhada rápida nos traços disponíveis e escolha o que chamar sua atenção. Se você não conseguir decidir, role 1d6. Se nenhuma opção lhe interessar, crie a sua e compartilhe com o grupo para validação.
- **Um jogador por traço.** Os personagens são únicos, então dois jogadores não devem escolher o mesmo traço. Se mais de um jogador estiver interessado no mesmo traço, invente variações (alguém escolhe o "Tigre da Tempestade", o outro cria "O Leão Flamejante" e todos ficam felizes).
- **Preencha as lacunas.** Os jogadores são convidados a compartilhar a interpretação de seus traços com o grupo. Inventar histórias. Criar conexões entre os personagens por meio de seus traços. Discuta como eles imaginam que os traços aparecerão em jogo.





Relíquias de Danoria será um jogo mais curto, então vou criar seis traços para cada categoria. Vamos ver:

TABELA 02 - TRAÇOS DE PERSONAGENS

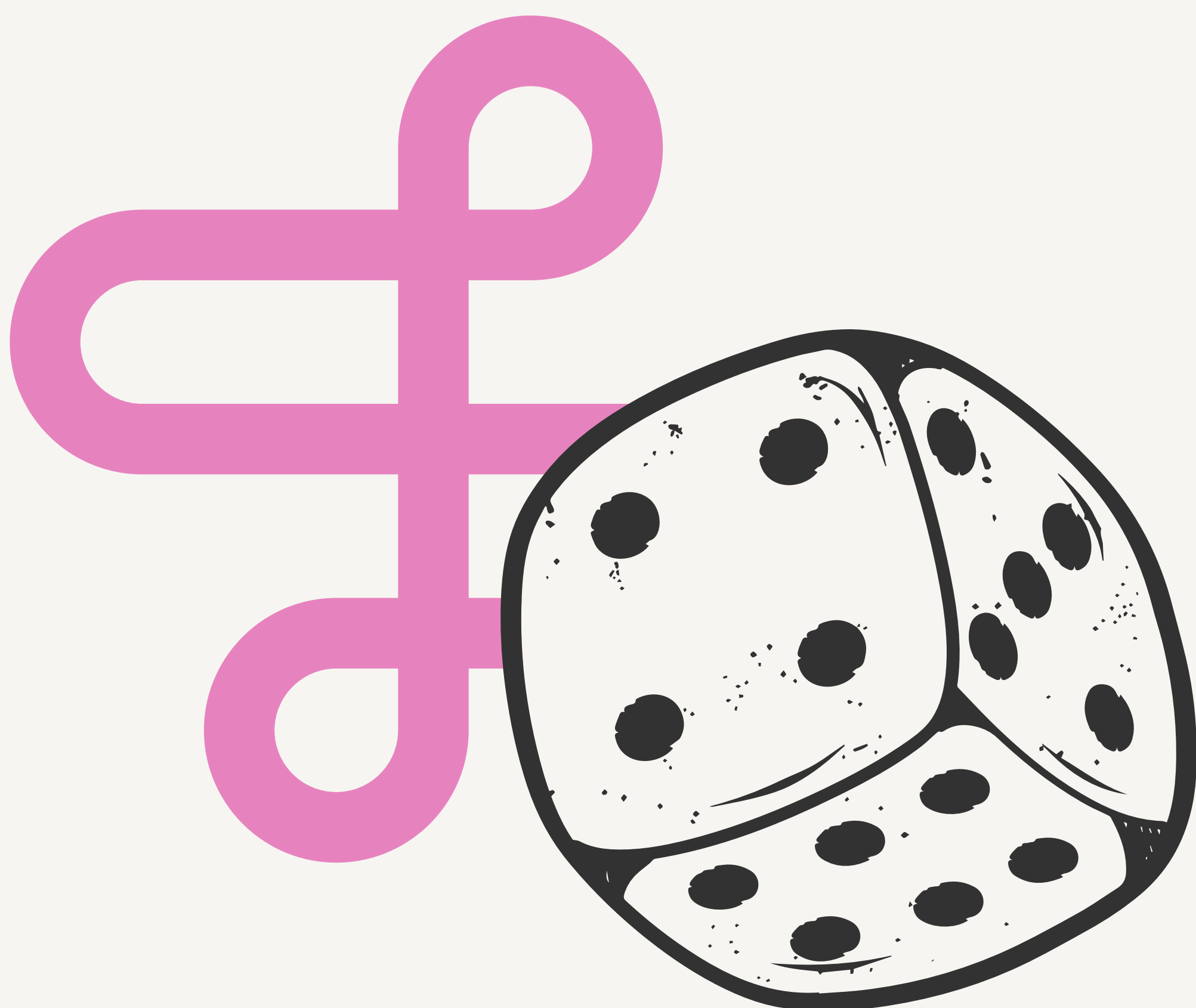
	DOM	ORIGEM	EXPERIÊNCIA
1	Sussurrador de fogo	Criado pelos lobos da lua	Dançarino das lâminas
2	Abençoado pela estrela	O último Mohtaka	Veterano de guerra de Zyox
3	Alma antiga	Os elfos alados	Emissário da tempestade
4	Um com a noite	Tocado pelo dragão	Sobrevivente do Deserto Diamante
5	Força de urso	Lorde de Quaruna	Discípulo da Língua de Prata
6	Olhos púrpuras de Sohria	O povo de ferro	Arauto do Quartz

	MARCA	PERTENCE	VÍNCULO
1	Um poema para toda ocasião	A Espada de Safira	Achar minha verdadeira mãe
2	Uma xícara de chá de Nuna resolve a maioria dos problemas	Um falcão da neve	A Guilda do Mar Negro
3	Sempre leva uma adaga escondida	Um dente de dragão branco	Derrubar A Tormenta
4	A verdade é superestimada	Pergaminho da Metamorfose	Restaurar a Fé da Árvore Perdida
5	Reflexos de um gato prateado	O Amuleto de Jonaris	O Povo Esquecido
6	Nunca tira o capuz	Relógio das nuvens	Recuperar a Primeira Canção



E isso é tudo que você precisa definir sobre personagens! Sem pontos de vida, dano de arma, classe de armadura, atributos, perícias, nada. Lembre aos jogadores que os personagens têm todas as provisões e todos os equipamentos mundanos de que precisam para viver suas aventuras. Jogos baseados em Push não tratam de sobrevivência ou gerenciamento de recursos. A escassez pode ser um dispositivo de enredo em seu jogo (como para um grupo de coletores em um mundo pós-apocalíptico), mas não é um dispositivo mecânico. Lembre-se, você pode reforçar os temas do seu jogo por meio da **lista de complicações**. Corrupção mágica, eventos alucinantes, perda de habilidades, exaustão - todos os efeitos negativos do seu mundo podem ser representados por meio de elementos narrativos oferecidos pela lista de consequências que você personaliza.

Depois que os jogadores escolhem seus traços, eles são convidados a dividir sua visão de seus personagens com o grupo, juntamente com nome, descrição e pronomes. É uma oportunidade de definir e enriquecer ainda mais seus traços, estabelecer verdades e expectativas e realmente dar vida aos personagens. Também é um momento para compartilhar os holofotes e ouvir ativamente os colegas. Seja um fã de todos os personagens. Celebre suas singularidades e mostre sua empolgação para aprender mais sobre eles durante o jogo. Não há problema em deixar lacunas. Talvez eles ainda não saibam o significado de cada traço. Isso é ótimo! É mais uma oportunidade para eles enriquecerem o mundo enquanto jogam.









# A AVENTURA

Jogos baseados em Push são orientados por uma aventura. Isso significa que quando você está criando seu jogo, na verdade você está criando aventuras ao preencher a **Ficha de Aventura**. Não há construção de mundo (e *game design*, na real) que não esteja ligada a missões e personagens. Vamos ver como você faz isso.

## A Missão

A primeira coisa necessária para sua Aventura é a **Missão**. Pense em um acontecimento que requer ação imediata e coloque os personagens em movimento. Se precisar de ajuda, tente seguir a estrutura abaixo. Comece com esta frase:

Um inimigo quer **A** + **B** e vocês devem **A** + **B** senão **C** + **B**

Para cada letra, você pode rolar 1d6 ou escolher algo na tabela abaixo.

TABELA 03 - MISSÕES

	A VERBO	B OBJETO	C CONSEQUÊNCIA
1	Achar (explorar, descobrir)	Entidade (pessoa, facção, criatura)	Perda (fracasso, custo)
2	Destruir (derrotar, derrubar)	Conhecimento (informação, segredo, ideia)	Dominação (opressão, influência)
3	Proteger (defender, salvar)	Glória (reputação, poder, riqueza)	Destruição (ruína, extinção)
4	Conquistar (escravizar, dominar)	Local (caminho, comunidade, posição)	Dano (morte, sabotagem)
5	Superar (sobreviver, escapar)	Recurso (objeto, ingrediente, elemento)	Mudança (substituição, corrupção)
6	Capturar (recuperar, prender)	Evento (fenômeno, incidente, lenda)	Disputa (perturbação, conflito)

Refine um pouco, adicionando alguns mistérios e elementos do cenário, e sua missão está pronta. Você pode até fornecer essa tabela no final do seu jogo se quiser dar uma ferramenta para seus jogadores criarem suas novas missões.





Usarei a estrutura sugerida para criar minha missão. Vejamos:

"Um inimigo quer **DESTRUIR + RECURSO** e vocês devem **ACHAR + ENTIDADE** senão **MUDANÇA + CONHECIMENTO**."

Acho que posso trabalhar com isso. Vamos refinar:

"Os Irmãos da Besta descobriram a localização do Cetro da Serpente. Se eles o destruírem, o Povo Lagarto não acreditará mais no retorno do Rei Cobra e se juntará à irmandade sinistra. Vocês devem encontrar a filha perdida do rei, a única que pode empunhar o Cetro e evitar esse desastre."

# A Matriz

OK, agora quanto ao núcleo da sua aventura: a **Matriz**. Essa é uma tabela com 36 elementos que os jogadores vão usar toda vez que precisarem criar uma nova cena, definir o que acontece a seguir ou adicionar cor e significado extras ao enredo.

Esses elementos são a maneira mais direta de comunicar sobre o que é seu jogo. Ao criá-los, pense nos **momentos** que você quer que seus jogadores experimentem, que tipos de cenas eles poderão construir em torno deles e que tipo de sentimentos e situações eles evocam.

Em termos práticos, os elementos podem ser:

ITENS	PESSOAS	EVENTOS
ADVERSÁRIOS	AMBIENTES	DESCOBERTAS
LUGARES	SENSAÇÕES	CRIATURAS

Você deve criar elementos que sejam evocativos o suficiente para que os jogadores queiram experimentá-los, mas que não sejam muito prescritivos, de forma a deixar espaço para interpretação e expansão pelos jogadores. Um bom elemento fica em um ponto ideal entre vago e preciso. E como eles são selecionados aleatoriamente durante o jogo, você não deve esperar que eles apareçam em uma ordem específica.

Não há melhor maneira de explicar do que mostrando, então vamos para o exemplo.





Enquanto preencho minha Matriz, devo ter em mente a missão que acabei de criar, o resumo e os temas do meu jogo, bem como os traços de personagem que concebi, para que meus elementos conectem-se a essas referências.

TABELA 04 - A MATRIZ

1	2
1 Um Drakon feroz dorme	Um amuleto perdido
2 As montanhas íngremes de Mylantha	As cavernas além da fronteira
3 Um ninho de serpentes púrpuras	As tempestades vêm mais cedo nesta estação
4 Traços de uma briga recente na areia	Histórias compartilhadas ao redor da fogueira
5 Os Caçadores de Feras se aproximam	Milo, um lagarto taverneiro
6 A Mariposa Cristalina tem uma mensagem	A energia de uma Relíquia é sentida
3	4
1 Uma audiência com a Ave Arco-íris	Uma possível herdeira ao trono
2 Vento na Ponte Óssea ao pôr do sol	Morcegos espiões de Korlax
3 Olara, a bruxa submersa	Um comerciante traz um presente
4 O Conselho Reptiliano é convocado	O Cavaleiro de Brasa está no seu caminho
5 A casa de chá na copa da árvore	A Floresta Sussurrante
6 A Bússola Maldita	Um presságio entre as estrelas
5	6
1 Uma torre de mármore no horizonte	Coral, o primo do Rei Cobra
2 Uma escritura antiga contesta uma crença	O Salgueiro Solitário
3 As profundezas do Vale das Pérolas	A Batalha de Quaruna
4 Irmãos em fuga	O Rio Estreito guarda um segredo
5 A profecia de Sul-Mahat	Uma enigmática porta entalhada
6 Uma flor, um livro e um duelo	O orbe nas intrincadas ruínas do observatório



Estou me repetindo, mas só para deixar claro: você não precisa saber o que significa qualquer um desses elementos. Eles devem ser atraentes e evocativos, mas serão os jogadores que os trarão à vida durante a aventura.

## A Agenda

Excelente, o cerne do seu jogo está pronto! Agora só falta a **Agenda**.

A Agenda é uma série de conquistas menores que você espera que seus jogadores persigam durante sua aventura. Atingi-las concederá recompensas - ou seja, possibilitará a evolução do personagem.

Pense na agenda como sua maneira de recompensar os jogadores por comportamentos específicos. Se, por meio dos traços e da matriz você expressou os temas do seu jogo, com a agenda você revela seus tons e suas intenções.

Ela é formada por uma lista de declarações no imperativo chamadas de **Objetivos** - seis devem bastar. É trabalho do jogador trazê-los para a narrativa ou direcionar a história para que eles tenham a chance de os realizar. São objetivos coletivos, então se um personagem conseguir completar um, todo o grupo se beneficia disso.

*Aqui está a agenda para a aventura que estou criando:*

- *Faça um novo aliado*
- *Descubra uma das fraquezas de Korlax*
- *Mostre misericórdia para com uma criatura*
- *Comungue com a natureza*
- *Revele um segredo do seu passado*
- *Seja presenteado com um item mágico*

E seu jogo está pronto! Se você estiver a fim, pode adicionar um mapa e alguma arte, mas não é obrigatório. Se você deseja um jogo mais robusto, também pode criar mais Aventuras e opções de personagens (como traços "avançados"), além de recompensas personalizadas. Se quiser dar mais liberdade aos jogadores, pode fornecer uma longa lista de elementos e missões para que eles possam criar suas próprias Aventuras!







# jogando o jogo

Neste capítulo, apresentarei orientações sobre como um grupo de jogadores conduz um jogo baseado em Push. Depende de você o quanto deseja incluir em seu jogo, mas sugiro pelo menos uma síntese das principais etapas detalhadas abaixo.

## O CICLO

Como um sistema sem mestre, acredito que o Push se beneficia de um ciclo de jogo bem estruturado. Como não há uma única figura de autoridade para responder o que acontece a seguir, o grupo pode simplesmente seguir as etapas em ordem e avançar a história por conta própria. Vamos ver como funciona.

### 1. Role na Matriz

Depois que os jogadores estão familiarizados com o resumo do jogo e a missão da aventura (e têm personagens criados), eles começam a jogar escolhendo um jogador para rolar 2d6 na Matriz para escolher um elemento aleatório. Ele o lê em voz alta e juntos discutem o que acham que significa, imaginando a cena de forma ampla.

*Todo mundo está pronto para jogar nossa primeira sessão de Relíquias de Danoria, então eu rolo na Matriz e leio "As profundezas do Vale das Pérolas". Conversamos um pouco e determinamos que nossa aventura começa no caminho, pois soubemos de uma possível localização da filha do rei, o que requer atravessar o Vale das Pérolas. Estamos na estrada há algum tempo, então provavelmente são as primeiras horas da noite quando chegamos ao referido local.*



## 2. Estabeleça um desafio

Toda cena precisa de um desafio a ser superado, por mais pessoal ou épico que seja. Você pode estar ajudando um amigo a lutar contra seus demônios interiores ou pode estar lutando contra um demônio real. Às vezes, um elemento desperta instantaneamente uma ideia para um desafio, mas às vezes os jogadores precisam conversar. A melhor abordagem é responder às seguintes perguntas:

*O que nós queremos aqui?*

*O que está nos impedindo?*

Se os jogadores não conseguirem pensar em um desafio, eles podem escolher um (ou rolar 2d6) na tabela abaixo:

TABELA 05 - TIPO DE DESAFIO

	1	2	3	4	5	6
1	BARREIRA			DISPUTA		
2	TAREFA			MISTÉRIO		
3	LUTA			NEGOCIAÇÃO		
4	ARMADILHA			RESISTÊNCIA		
5	PERSEGUIÇÃO			AMEAÇA		
6	DISCUSSÃO			ENIGMA		

Os jogadores podem misturar e combinar desafios (resolver um enigma durante uma luta é o meu favorito) e imaginar como eles funcionam juntos. Pode ser uma boa ideia revisitar a agenda da aventura e checar se é possível estabelecer um desafio que ofereça a oportunidade de atingir um dos seus objetivos.



Decidimos rapidamente que este será um desafio de resistência. O Vale das Pérolas reflete a lua cheia em todas as superfícies e esse brilho mágico torna impossível para os viajantes dormirem aqui, então teremos que aguentar isso a noite toda. Agora, se quisermos responder às duas perguntas:

- *O que nós queremos aqui?*  
Atravessar o Vale das Pérolas em segurança
- *O que está nos impedindo?*  
O brilho desorientador das superfícies peroladas

### 3. Elabore a cena

Agora é hora de dar vida a essa cena. Os jogadores podem escolher um item (ou rolar 2d6) na tabela abaixo para adicionar à descrição da cena.

TABELA 06 - DESCRIÇÕES

	1	2	3		4	5	6
1	Cheiros e sons				Materiais e texturas		
2	Cores e visões				Impressões ou opiniões		
3	Pessoas e criaturas				Postura e atitude		
4	Clima e natureza				Luz e tempo		
5	Estado de espírito e atmosfera				Ângulos da "câmera"		
6	Ornamentos e detalhes				Ações e movimento		

Algo entre duas e quatro descrições deve ser suficiente para uma cena. Certifique-se de que diferentes jogadores contribuam com os detalhes.

Escolhemos rolar nossas descrições. Um jogador tira "clima e natureza", então diz que é uma noite fria e com vento, não há sinal de vegetação, apenas as rochas brilhantes acima e em volta de nós. Outro obtém "ângulos da câmera" e descreve a cena vista de cima, como filmada por um drone, mostrando o quão pequeno nosso grupo parece enquanto luta contra a ventania neste vale desértico reluzente.



## 4. Realize suas ações

Este é o passo principal do ciclo. Começa com o grupo se perguntando: **"Certo, o que devemos fazer?"**. Cada jogador, então, um por um, descreve como seu personagem ajuda a superar o desafio. No entanto, nem todas as ações precisam ser direcionadas diretamente para o desafio - os jogadores também são convidados a ajudar seus aliados e a realizar ações secundárias à vontade.

Os jogadores devem garantir que todos possam estar no centro das atenções, convidando uns aos outros para a ação com a pergunta: **"O que você faz?"**. Eles são encorajados a interpretar outras pessoas que possam encontrar à medida que continuam a descrever a cena e a deduzir como o mundo reage às suas ações.

Ao escolherem o que fazer, os jogadores podem procurar inspiração nos traços dos seus personagens. Eles são um guia de interpretação para informar (mas não limitar) o que os personagens **poderiam/deveriam** fazer em qualquer circunstância. Também é uma boa ideia manter a agenda em mente e procurar oportunidades para incorporá-la à cena. Se um jogador não tem certeza de que seu personagem é capaz de fazer algo, ele pode perguntar ao grupo ou ao Oráculo.

Esta é a etapa em que as jogadas de dados são feitas. Lembre-se de que a decisão sobre uma ação requerer um teste ou não é, em primeiro lugar, do jogador, depois do grupo e, por último, do Oráculo.

A partir das ações dos personagens, surgirão complicações e linhas narrativas. A história se desenrolará naturalmente a partir daqui. Os jogadores podem continuar realizando suas ações enquanto estiverem envolvidos com a cena, revezando-se como protagonistas quando estão no centro das atenções, e oferecendo suporte quando os outros estão.

*Começamos a cruzar o vale, então um jogador declara que lançará um feitiço para criar uma sombra sobre seus olhos. Ele decide rolar para isso e acaba tendo uma complicação. O grupo decide que o feitiço foi bem-sucedido, mas atrai a atenção de criaturas que revelam suas cabeças através de rachaduras nas paredes. Excelente! Temos uma nova ameaça para lidar. Eu olho para minha ficha de personagem e lembro que tenho um "falcão da neve". Também verifico a agenda, vejo "Faça um novo aliado" e acho que esta pode ser uma boa oportunidade. Então, em vez de atacar as criaturas, enviarei meu falcão para tentar trazê-las para o nosso lado.*



## 5. Consulte o Oráculo

Sempre que for necessário fazer uma pergunta sobre o mundo, a situação, os poderes dos personagens ou qualquer outra coisa, é possível seguir os procedimentos para consultar o Oráculo e obter uma resposta de Sim ou Não.

Se os jogadores sentirem que a cena acabou e o desafio foi superado (ou não é mais relevante), eles podem decidir assim e seguir em frente. Se não tiverem certeza se já está resolvido, eles devem perguntar ao Oráculo.

Quando uma cena terminar, os jogadores **riscam a frase sorteada** anteriormente na Matriz.

*Não temos certeza se meu falcão pode se comunicar com outras criaturas, então perguntamos ao Oráculo e recebemos um sim! Legal, convido alguns outros jogadores a descrever o que o falcão vê quando voa até as criaturas. A cena continua com outros personagens realizando suas ações e interagindo com o mundo. Depois de um tempo, acreditamos que a cena já rendeu o suficiente, então decidimos que o desafio foi superado e a cena acabou. Agora temos algumas salamandras da montanha nos seguindo ao longo da jornada. Riscamos "As profundezas do Vale das Pérolas" na Matriz.*

## 6. Recomece

Agora o ciclo recomeça. Se a cena anterior ofereceu um caminho claro sobre o que eles deveriam fazer a seguir, os jogadores podem até pular a rolagem na Matriz (ou talvez apenas usá-la para detalhes adicionais). Caso contrário, eles podem voltar à etapa 1 e rolar um novo elemento (ou escolher um que chame a atenção).

*Não temos ideia do que fazer a seguir, então voltamos ao passo 1 e decidimos rolar na matriz novamente. Mas um jogador está querendo interagir com outras pessoas e sugere que escolhamos o elemento "Irmãos em fuga" em vez de rolar. Concordamos e estamos prontos para começar a elaborar nossa próxima cena.*



# O FIM

Os jogadores repetem o ciclo até sentirem que é hora de terminar a história. A última cena pode ser o confronto final para alcançar o objetivo de sua missão, sua jornada de volta para casa, seu primeiro passo em direção a uma nova aventura ou algo completamente diferente que ninguém esperava quando começou a jogar.

Seja o que for, deve vir de um acordo coletivo de que eles já estão satisfeitos com o que a história forneceu. A Matriz oferece 36 cenas em potencial, mas cabe ao grupo decidir quantas delas usar em uma missão. Uma aventura pode durar uma ou várias sessões de jogo.

## Recompensas e evolução

Após a conclusão da missão, é hora das recompensas. Como os personagens não têm estatísticas, as recompensas (e, portanto, a evolução) significam **novos traços**.

A ideia é simples: os personagens devem obter uma série de novos traços com base em quanto da agenda **o grupo** cumpriu. A quantidade exata depende de você, o autor do jogo, mas aqui está uma ideia geral.

Se sua agenda tem 6 objetivos, cada jogador é recompensado com:

- **1 novo traço** se o grupo cumpriu 1-2 objetivos
- **2 novos traços** se o grupo cumpriu 3-4 objetivos
- **3 novos traços** se o grupo cumpriu 5-6 objetivos





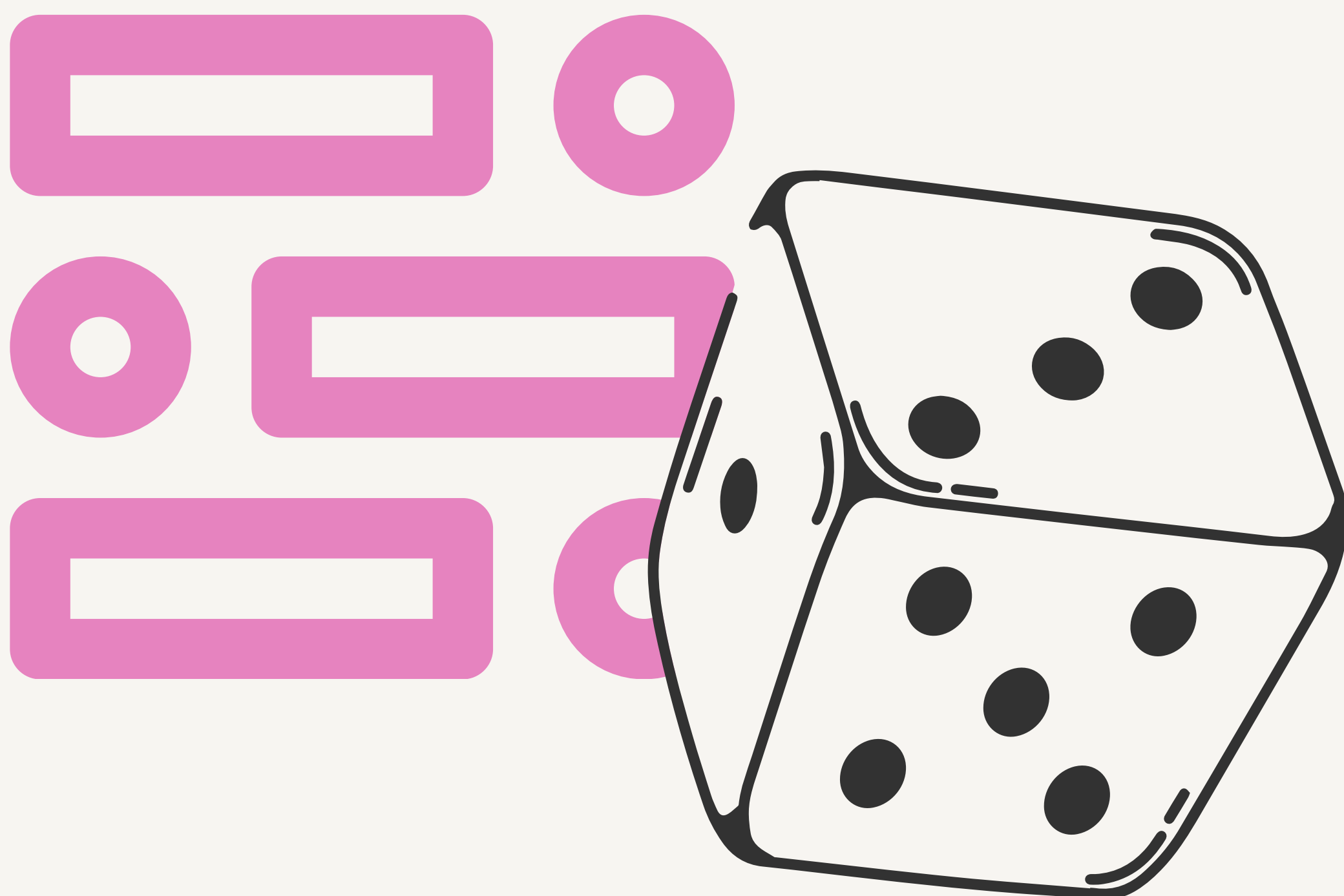
Ajuste os números ao seu gosto, ou deixe isso inteiramente por conta dos jogadores - eles podem fazer um julgamento com base em seu desempenho. Lembre-se: traços não têm efeitos mecânicos, então não é como se fossem quebrar o jogo.

Novos traços são mais relevantes quando resultam da aventura que acabaram de terminar. Que habilidades aprenderam? Que artefatos encontraram? Que novas crenças têm? O grupo deve gastar algum tempo atualizando suas fichas de personagem e falando sobre seus novos traços. É também uma oportunidade de reescrever ou ajustar traços antigos que eles sintam que precisam de adequações.

## ALTERNATIVA: APRIMORAMENTO DE TRAÇOS

Se preferir, você pode oferecer uma recompensa alternativa. Em vez de um novo traço, um jogador pode optar por atualizar um traço existente. Ele cria uma versão melhorada de um traço e conta para o grupo do que ele é capaz agora. É possível reescrever o traço atualizado para mostrar sua nova funcionalidade ou desenhar uma pequena estrela ao seu lado.

Um dos jogadores tinha uma "Lança de Cristal" como traço e optou por a atualizar durante a evolução, dizendo "Depois de ser atingida por aquele raio, agora minha lança é capaz de eletrocutar inimigos. Contemplem a 'Eletro-lança de Cristal!'"





## Nova aventura

O que acontece ao término da missão? Os jogadores podem decidir que acabou e querer jogar outra coisa (ou até mesmo fazer seu próprio jogo, talvez?). Se eles quiserem embarcar em uma nova aventura, aqui estão algumas alternativas.

- **Continuar de onde pararam.** É provável que uma única missão não use todos os elementos de uma Matriz. Se eles ainda estiverem interessados em alguns daqueles não utilizados, podem reciclar a Matriz e iniciar uma nova missão com ela. Você, como autor, pode oferecer um gerador de missão e alguns elementos extras, se quiser.
- **Uma aventura inteiramente nova.** Os jogadores podem sentir que querem explorar algo completamente diferente. Nesse caso, você pode fornecer mais aventuras em seu jogo ou um modelo com orientações para eles criarem uma aventura própria.

Seja qual for o caso, os jogadores são livres para usar os mesmos personagens ou criar novos. Se eles escolherem a segunda opção, poderão usar suas recompensas da aventura anterior para o novo personagem.

## UMA NOTA SOBRE A MORTE DE PERSONAGENS

Como os jogos baseados em Push não têm estatísticas como pontos de vida, fadiga ou condições, não há uma forma mecânica de dizer quando um personagem morre. Na verdade, a morte do personagem deve ser uma opção apenas se o jogador tiver interesse nisso. Em outras palavras, seu personagem só morre se você disser "Acho que meu personagem deveria morrer agora".









# regras alternativas

Agora vou apresentar regras alternativas que subvertem algumas das filosofias de *design* do sistema Push, mas que podem se encaixar melhor no tipo de jogo que você tem em mente. Use-as por sua conta e risco.

## MODO GUIADO

Se você realmente quiser, pode ter uma pessoa com um papel análogo a um mestre na maioria dos jogos cooperativos (e solo) sem nenhum ajuste nas regras, desde que essa pessoa trabalhe mais como um facilitador do que como um mestre tradicional.

Para o Push, minha ideia é que um Guia, se existente, deve preencher esses papéis:

- Ajudar a interpretar NPCs e a descrever as cenas
- Explicar como funcionam os dados
- Oferecer sugestões para custos e complicações
- Ajudar a formular perguntas para o Oráculo (não as responder)
- Descrever como o mundo reage às ações dos personagens
- Sugerir o que acontece a seguir
- Ajudar a interpretar a Matriz e a tecer a história coletivamente
- Ajudar a compartilhar os holofotes entre os jogadores

Não deveria ser parte do trabalho de um Guia definir o que é verdade no mundo, quais são os limites do que um personagem pode fazer, como e quando as regras se aplicam. Ele não tem nenhum tipo de autoridade especial aqui. Ele deve oferecer sugestões e orientações, mas, em última instância, é responsabilidade do grupo tornar o jogo algo realmente seu. Um Guia estaria lá para os ajudar a conseguir isso.

Isso também significa que não há preparação. O que um Guia pode fazer é criar sua própria Ficha de Aventura e a oferecer ao grupo, desde que ele (o Guia) esteja disposto a deixar de lado suas noções preconcebidas sobre o significado dos elementos e esteja empolgado para deixar os jogadores usarem essas ideias e se divertirem com elas.

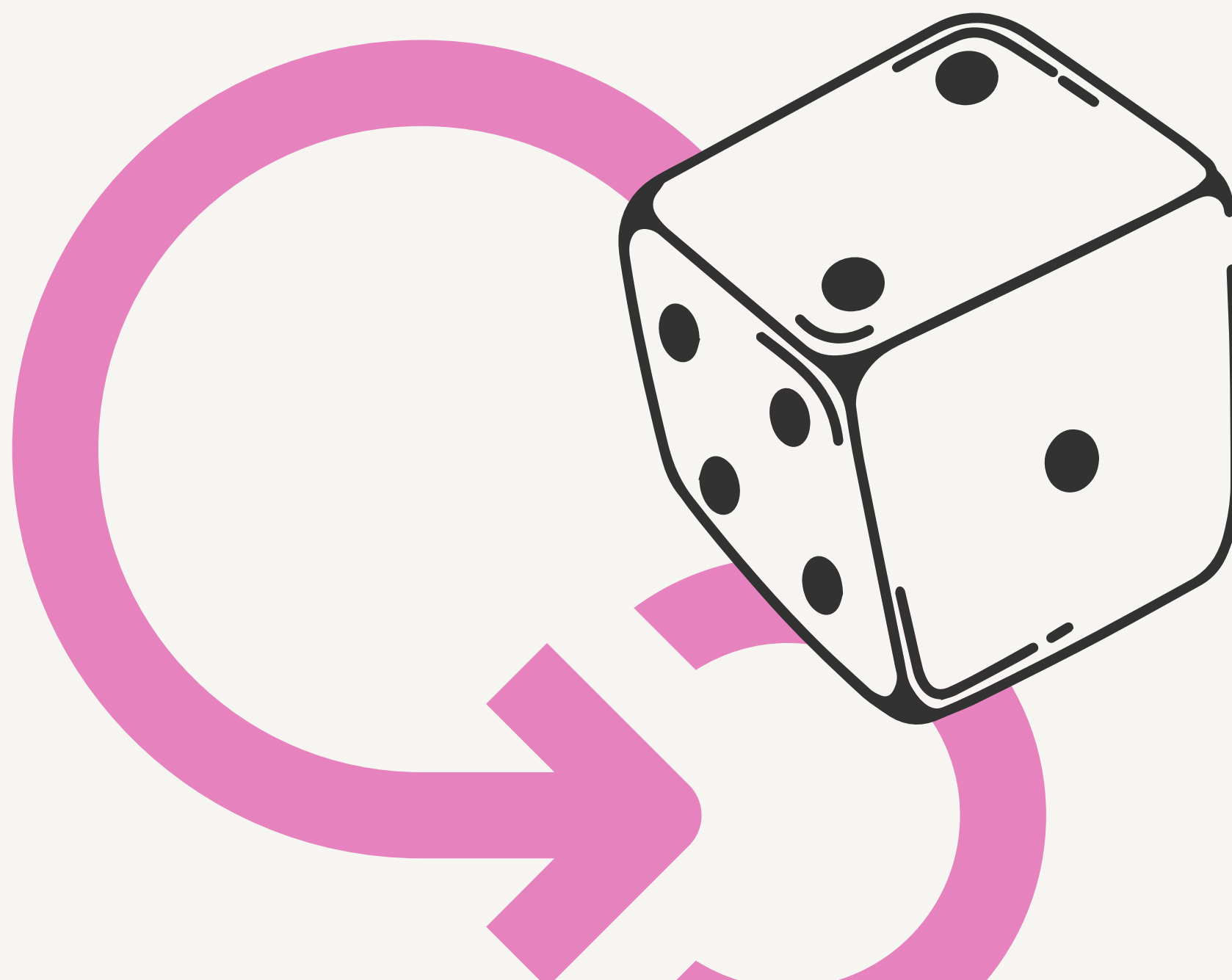


# ALTERANDO A ROLAGEM

Tudo bem, tudo bem. Eu sei que o conceito de ter uma rolagem não influenciada pelas habilidades do personagem pode parecer estranho e contra-intuitivo, então aqui estão algumas (das muitas) maneiras de inserir modificadores na mecânica básica:

- **Vantagem:** os jogadores rolam 2d6 e escolhem o maior resultado quando estão fazendo uma ação relativa a algo em que seu personagem seja especialista.
- **Limiar:** o intervalo para obter um Sucesso passa a ser de 5 a X, onde X é o valor de habilidade do personagem. Assim, um personagem com Persuasão 8 é bem-sucedido com qualquer resultado entre 5 e 8.
- **Limiar 2:** o intervalo para obter um Sucesso passa a ser de X a 6, onde X é o valor de habilidade do personagem. Assim, um personagem com Persuasão 3 é bem-sucedido com qualquer resultado entre 3 e 6.
- **Reserva de recursos:** os personagens têm uma reserva de recursos que podem gastar para aumentar o resultado da primeira jogada ou diminuir o da segunda.
- **Gasto de traços:** os personagens podem gastar seus traços para ignorar completamente uma rolagem e a declarar um Sucesso. Eles os recuperam depois de alguma atividade de tempo livre que seja significativa para seu jogo.

Existem inúmeras outras alternativas, mas eu recomendo fortemente que você tente usar apenas a mecânica básica pelo menos uma vez para sentir um gostinho. Você pode perceber (como eu) que, afinal, não precisa modificar a rolagem. Ou você pode pensar que eu perdi a cabeça e não há como isso funcionar sem estatísticas.





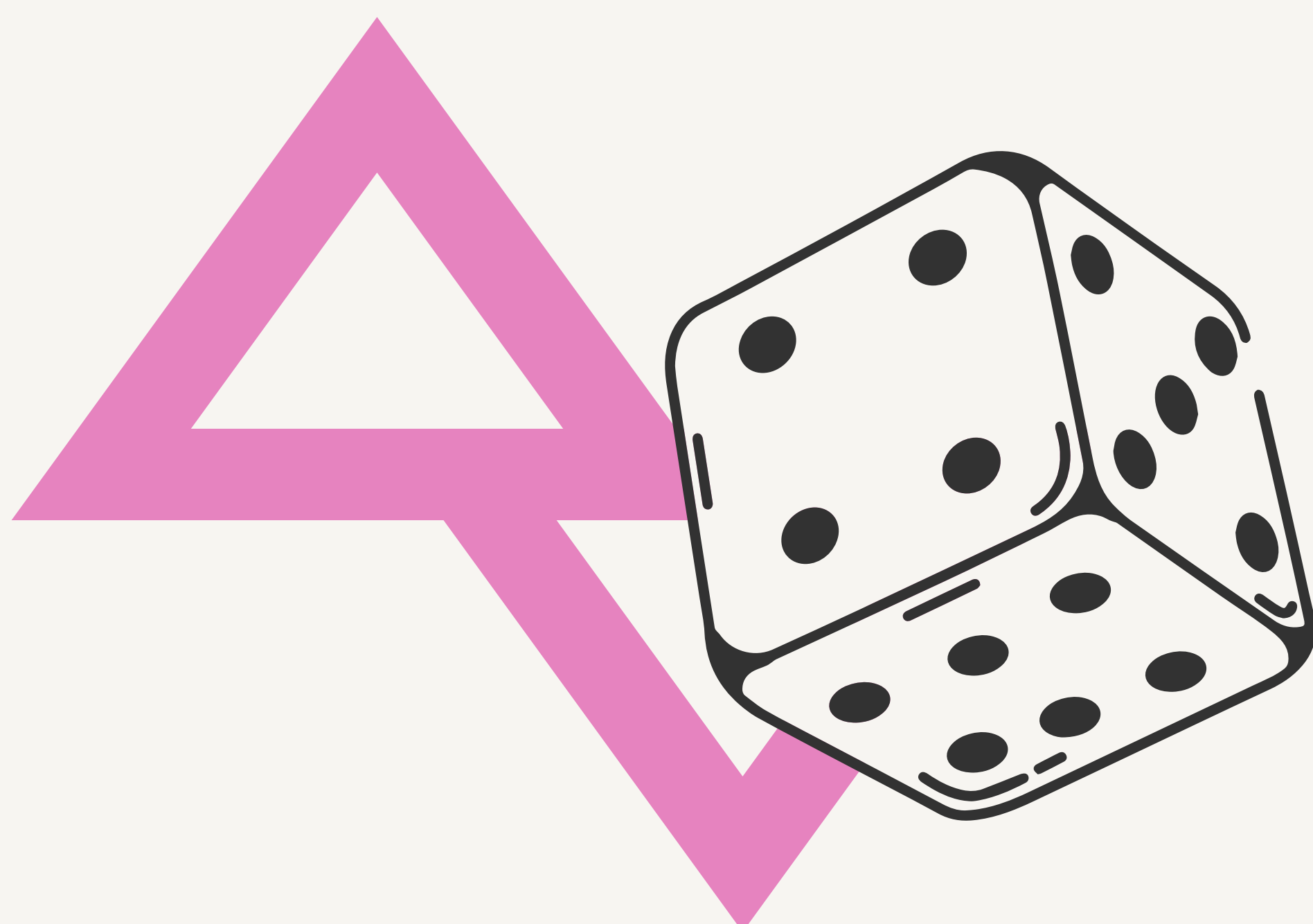
# SUCESSO E FRACASSO

## OBJETIVOS

Se você sente que precisa de padrões mais concretos para determinar a vitória ou a derrota, eis como eu faria:

- Dê a cada personagem uma quantidade de Energia, Pontos de Vida, Mana ou alguma outra forma de recurso vital. Sugiro 5 por personagem.
- Dê ao desafio ou à cena uma dificuldade simbolizada pela quantidade de Resistência, Pontos de Vida, Risco ou algum tipo de medida de quanto os personagens terão que trabalhar para o superar. Recomendo algo entre 5 e 10.
- Um Sucesso reduziria a dificuldade em 2; um Sucesso Parcial reduziria a dificuldade em 1 e o recurso vital do personagem em 1; uma falha só reduziria o recurso vital do personagem em 1.
- Se o recurso vital de um personagem chegar a 0, ele foi **derrotado**.
- Se a dificuldade de um desafio chegar a 0, ele foi **superado**. Siga para o próximo desafio ou a próxima cena.

Veja, isso pode funcionar, mas traz muitas mudanças de filosofia para a mesa. As jogadas de dados passam a penalizar, então não são mais uma escolha do jogador como antes. Agora eles devem rolar sempre e somente quando houver um risco potencial, como a maioria dos jogos faz. Portanto, certifique-se de que essa é a experiência que você deseja trazer para a mesa antes de tomar essa decisão.





# licença

**Push** é publicado sob uma licença Creative Commons — Attribution 4.0 International (CC BY 4.0). Isso significa que você está livre para copiar e redistribuir o material em qualquer meio ou formato; remixar, transformar e usar este material para qualquer finalidade, mesmo comercialmente, desde que você dê o devido crédito, forneça um link para a licença e indique se foram feitas alterações. Você pode fazê-lo de qualquer maneira razoável, mas não de forma que sugira que o licenciante endossa você ou a destinação que deu ao material.

Dito isto, você não pode usar este sistema para fazer jogos que promovam intolerância, racismo, capacitismo, sexismo, homofobia, fascismo ou qualquer outra forma de comportamento preconceituoso ou opressivo. Esta é uma proibição estrita do autor.

Para dar os devidos créditos, basta copiar e colar o texto abaixo nos créditos do seu jogo:

*Este trabalho é baseado no Push - Documento de Referência do Sistema, desenvolvido, escrito e editado por Cezar Capacle (<https://capacle.itch.io/>), e licenciado para nosso uso sob a Creative Commons Attribution 4.0 International license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).*

Se desejar, você pode usar o logotipo do Push em seus jogos, disponível em um arquivo separado junto a este DRS.

## MODELOS

Este documento é acompanhado pelos seguintes modelos:

- Ficha de personagem
- Jogo de duas páginas (inclui regras e Ficha de Aventura)

Para todos os efeitos, os modelos fazem parte deste DRS e seguem a mesma licença.



NOME

PRONOMES

IDADE

DOM

ORIGEM

EXPERIÊNCIA

MARCA

PERTENCE

VÍNCULO

ANOTAÇÕES







**Push** é um sistema de RPG leve e orientado para a criação de histórias, projetado para aventuras cooperativas cheias de ação. É uma ferramenta genérica que você pode usar para criar seus próprios jogos sobre personagens extraordinários em missões perigosas por mundos fantásticos.

Uma única mecânica básica fundamenta todo o sistema, levando a história adiante por meio de complicações emergentes e convidando os jogadores a assumir riscos e a usar a imaginação.

A completa ausência de estatísticas coloca a história no centro do palco e convida jogadores iniciantes e veteranos a uma experiência de RPG mais livre e leve.

A concisão das regras permite que você, o autor, coloque um jogo inteiro em uma única folha de papel, se quiser.

## Premissas básicas

- **Jogabilidade cooperativa:** Sem mestres. Todos os jogadores compartilham a responsabilidade de dar vida à história e se revezam sob os holofotes.
- **Sem estatísticas:** Personagens, inimigos, armas, itens, dinheiro. Nada disso tem um número ou uma mecânica relacionada. As jogadas de dados somente são influenciadas pela sorte e pelo risco assumido.
- **Narrativa emergente:** Não há ambientação pronta para o mundo. Em vez disso, o foco na missão fornece aos jogadores elementos evocativos a serem interpretados.
- **Imaginação em destaque:** Sem grids, marcadores ou definições prescritivas de habilidades e desafios. Jogadores são encorajados a usar a imaginação.
- **Dados adicionam dramaticidade:** Jogar os dados é *sempre uma opção, nunca uma obrigação*. E as circunstâncias mudam após cada jogada.
- **Protagonistas competentes:** Personagens são únicos e capazes de influenciar o curso de sua história. E eles não morrem a menos que seu jogador assim decidir.