

F.A.Q GENESYS

PARTE 1: INTRODUÇÃO	3
• O que é GeneSys RPG?.....	3
• Criar Histórias?.....	3
• O que é o Contrato Social?.....	3
• Imersionismo, Joguismo, Narrativismo ou Simulacionismo?.....	3
• O que é Mesa?.....	3
• O que são os Pontos de Controle Narrativo (PCNs)?.....	4
• Como escolher a quantidade de PCNs?.....	4
• O que são Dados Fudge?.....	4
• O que é a Hierarquia Adjetiva?.....	4
• O que são Descritores Espelho?.....	4
• O que são as Escalas?.....	5
• O que são Eventos?.....	5
• O que são Classes?.....	5
PARTE 2: DESCRITORES DOS PERSONAGENS E OUTROS ELEMENTOS	6
• O que são Atributos?.....	6
• O que são <i>Qualia</i> ?.....	6
• Como devo "calcular" relação entre <i>Qualia</i> e Atributos?.....	6
• O que são Minúcias?.....	7
• O que são Qualidades?.....	7
• O que são as Habilidades?.....	7
• O que as Habilidades podem fazer?.....	7
• Como saber quais Habilidades escolher em um jogo?.....	7
• O que são Predicados?.....	8
• Como devo decidir se um descritor é uma Habilidade, uma Qualidade ou um Predicado?.....	8
• Por que GeneSys tem preferência por descritores intuitivos ou em português claro?.....	9
• O que são Elementos Acessórios?.....	9
PARTE 3: REALIZANDO AÇÕES	9
• Como realizar testes de Habilidades? Como usar os Dados Fudge?.....	9
• E se não houver uma Habilidade adequada para a ação?.....	10
• Como escolher a Dificuldade dos testes?.....	11
• O que é Ativação de um Descritor?.....	11
• O que acontece se eu Ativar um Descritor Adjetivado que esteja em outra Escala?.....	12
• Como compensar o azar nos dados?.....	13
• Dá pra fazer um resumo dos testes com as opções possíveis?.....	13
• O que são Trilhas?.....	14
• Como funcionam as Trilhas?.....	14
• Como é ordenada a Iniciativa dos Personagens?.....	14
• Como funciona o Combate em GeneSys?.....	15

• Como contornar a morte?	15
PARTE 4: CRIAÇÃO DE PERSONAGENS	15
• Ideia do Personagem	15
<i>Conceito</i>	16
<i>Personalidade</i>	16
<i>Cenário</i>	16
• Escolha dos Descritores	17
<i>Livre</i>	17
<i>Moderada</i>	17
<i>Criação com Pontos</i>	18
<i>Pontuação de Qualia e Minúcias:</i>	18
<i>Pontuação de Habilidades:</i>	18
• Escalas e Classes de Habilidades	18
• Predicados	18
<i>Predicados Relacionais</i>	19
<i>Predicados Conceituais</i>	19
<i>Predicados da Jornada</i>	19
<i>Predicados Históricos</i>	19
• <i>Dedicado</i>	19
• <i>Predestinado</i>	19
• <i>Celebridade</i>	19
• Elementos Acessórios	19
• Como ganhar experiência em GeneSys?	20
• Consolidando as Experiências	20

PARTE 1: INTRODUÇÃO

• O que é GeneSys RPG?

GeneSys é uma ferramenta de criar histórias, um instrumento para o *design* de RPGs, além de ser ele próprio um sistema de RPG Universal, com regras capazes de se adaptar a *qualquer* mundo de jogo e de representar *qualquer* personagem. Dizemos que, além disso, ele é *verdadeiramente* universal, pois também se adapta ao estilo de jogo desejado pelo grupo. Isto é possível através de uma abordagem flexível, que permite explorar os elementos do jogo em diferentes níveis de profundidade: mais simples ou detalhado, realista ou fantástico, focando a estratégia, imersão ou narrativa em diferentes graus.

Em sua essência, o sistema é composto de pouquíssimas e simples regras e sua principal vantagem é que ele foi feito pra se adaptar ao que você precisa e não o contrário. Para a pergunta "É possível fazer isso em GeneSys?" a resposta será sempre "sim".

De vírus a seres mais poderosos que Deuses. De romance à alta fantasia. Tudo é possível com o mesmo conjunto de mecânicas simples, fáceis de ensinar e fáceis de aprender.

• Criar Histórias?

Sim. Em GeneSys, a Mesa (Narrador ou Narradores) não precisa ser a única responsável pela construção da História sendo compartilhada. Todos os jogadores podem usar dos "Pontos de Controle Narrativo" para propor a criação de Eventos que, se estiverem de acordo com o Contrato Social, podem passar a fazer parte da história.

• O que é o Contrato Social?

Contrato Social é um acordo mútuo entre os jogadores, onde se estabelece as regras, cenário, clima, tema, uso de Pontos de Controle Narrativo e demais detalhes que irão compor a aventura a ser jogada. Até mesmo a existência e a composição a Mesa faz parte desse acordo. O Contrato Social é importante para que não ocorram problemas no decorrer das sessões de jogo, como a abordagem de temas sensíveis, o uso de determinadas mecânicas, informações subentendidas ou inexistentes.

• Imersionismo, Joguismo, Narrativismo ou Simulacionismo?

Um dos componentes mais básicos de um Contrato Social é a escolha do estilo narrativo a ser abordado na aventura jogada pelo grupo. Chamamos esses estilos de "Agendas" e conhecemos quatro:

- O **Imersionismo** é um estilo de narrativa que busca o sentimento provocado por um jogo onde os participantes conseguem deixar de lado a sua realidade e os artifícios usados para o funcionamento do jogo, em troca de sentirem-se dentro do universo fictício (é a Agenda das LARPs - Live Action RPs).

- O **Joguismo** é um estilo de narrativa que procura afirmar quem seu personagem é, e justificar sua posição na história apoiando-se em suas capacidades, que são possibilitadas por uma exploração eficiente do sistema de regras (é a Agenda de jogos como Dungeons & Dragons).

- O **Narrativismo** é um estilo de narrativa que prioriza o ato de contar histórias, focando na descrição das cenas, com regras modeladas para apoiar o desenvolvimento da trama (é a Agenda de jogos como Vampiro, a Máscara).

- O **Simulacionismo** é um estilo de narrativa que pretende reproduzir uma experiência de jogo, simulando um outro jogo, cenário ou até a realidade, detalhando os personagens e situações para funcionarem como o esperado daquele tipo de universo (existem vários jogos que buscam essa Agenda, mas um dos mais conhecidos é GURPS).

• O que é Mesa?

Em GeneSys não existe, necessariamente, uma figura *única* do "narrador/mestre de jogo". Por sua natureza mais cooperativa, denominamos o jogador ou jogadores responsáveis por contar a história de "Mesa". A Mesa não necessita ser representada apenas por uma pessoa; pode-se admitir um número irrestrito de contadores de história para que uma aventura possa ser contada. O uso de mais de um contador de histórias poderá constar no Contrato Social.

• O que são os Pontos de Controle Narrativo (PCNs)?

São marcadores físicos que tornam possível aos jogadores tomarem temporariamente a voz do narrador.

Ao consumir 1 PCN (e entregá-lo para a Mesa), o jogador pode criar ou modificar um Evento ou Elemento, favoravelmente a ele no jogo; é possível melhorar as chances do personagem em um teste de Habilidade; é possível variar os níveis de descritores dos Elementos, entre outros usos. Ao contrário, se o jogador aceitar receber 1 PCN, ele assumirá os riscos de um Evento desfavorável para seu personagem, ou pode fazer que seus testes de Habilidade se tornem mais difíceis.

Vejamos as principais formas de uso do Controle Narrativo:

- Ativação de descritores;
- Criação de Eventos;
- Criação de Elementos;
- Modificação de Elementos.

• Como escolher a quantidade de PCNs?

Cada Contrato Social elege uma quantidade de PCNs que cada jogador terá inicialmente. Esta quantidade irá variar durante o percurso da aventura conforme os jogadores ganham ou gastam seu Controle Narrativo. Quanto mais Pontos de Controle Narrativo um jogador tiver, mais ele poderá influenciar na história sendo contada. Isso geralmente significa que Contratos Sociais com uma agenda mais Narrativista darão mais PCN aos jogadores que jogos com outras agendas.

Os pontos de cada jogador são resetados no fim de uma seção ou parte importante da narrativa.

Exemplo 1: *um jogo Narrativista de temática aventureira pode conferir 5 PCNs para cada jogador no começo do jogo*

Exemplo 2: *um jogo Simulacionista de temática séria e decadente num mundo de ficção científica pode conferir apenas 3 PCN para cada jogador*

Exemplo 3: *um Contrato Social com agenda Joguista em um mundo de horror e desespero pode fornecer apenas 1 PCN para cada jogador. Se eles*

quiserem mais, deverão criar Eventos ruins ou sofrer riscos adicionais em seus testes.

• O que são Dados Fudge?

GeneSys utiliza quatro dados *Fudge*, que possuem dois lados em branco [], dois lados positivos [+] e dois lados negativos [-]. O resultado da rolagem é a soma dos dados, que pode variar de +4 à -4.



Conjunto de Dados Fudge

• O que é a Hierarquia Adjetiva?

É a sequência de onze níveis adjetivos que qualifica quase todos os descritores de GeneSys. Eles são classificados, do maior para o menor (verticalmente) em:

***Lendário,
Excepcional,
Grande,
Bom,
Decente,
Razoável,
Medíocre,
Ruim,
Pequeno,
Ridículo,
Insignificante.***

A Hierarquia Adjetiva está na base do sistema GeneSys. Todas as Dificuldades, Habilidades e Qualidades dos elementos do jogo são medidas por ela. O fato de usarmos termos adjetivos em português permite uma visão intuitiva da grandeza ou intensidade dos descritores e permite aos jogadores estimar seus efeitos e a situação daquilo que encontram, enfrentam ou combatem.

• O que são Descritores Espelho?

Para cada descritor, sempre existe um antônimo, outro descritor com significado contrário, cujo nível é o oposto na Hierarquia Adjetiva (o centro

é o nível Razoável). Eles são importantes em alguns casos em que o termo original não oferece funcionalidade na comparação, ou não é intuitivo o bastante.

DESCRITOR ORIGINAL	DESCRITOR ESPELHO
Fé Insignificante	Ceticismo Lendário
Aparência Ridícula	Feiura Excepcional
Tamanho Pequeno	Miudeza Grande
Inteligência Ruim	Estupidez Boa
Coragem Medíocre	Covardia Decente
Força Razoável	Fraqueza Razoável
Frequência Decente	Intervalo Medíocre
Campo Visual Bom	Ponto Cego Ruim
Velocidade Grande	Lentidão Pequena
Audição Excepcional	Surdez Ridícula
Prestígio Lendário	Infâmia Insignificante

Para saber se um descritor é Espelho ou não, lembre-se que, quando um descritor original sobe de nível, isso é **POSITIVO** para o personagem e quando o Espelho sobe de nível, isso é **NEGATIVO** para o personagem.

• O que são as Escalas?

As Escalas são responsáveis por medir o que existe abaixo ou acima da capacidade humana. Assim como acontece com a Hierarquia Adjetiva, existe uma lista de termos que definem a Escala de um descritor. Cada descritor pode ter sua própria Escala e cada Cenário pode apresentar nomes de Escalas diferentes entre si.

Alguns exemplos de Escalas, das menores para as maiores (verticalmente):

Trivial	Subumana
Ordinária	Humana
Extraordinária	Heroica
Extrema	Semidivina
Absurda	Divina
Inconcebível	Sobredivina

A coluna da esquerda representa algumas Escalas que poderiam ser usadas em um jogo com temática moderna, por exemplo, ao passo que as Escalas da coluna da direita poderiam muito bem ser usadas para um jogo com elementos mais fantásticos. Na página 19 do *FastPlay* existem muitos exemplos de Escalas sugeridas para cada tema.

Dentro de cada Escala existem os mesmo 11 níveis da Hierarquia Adjetiva, de maneira que um

personagem poderia ter "Força: Extraordinária (Razoável)" enquanto outro poderia ter "Agilidade: Heroica (Decente)".

Em termos de grandeza, "Ordinária" é igual a "Humana"; "Absurda" é igual a "Divina" e assim por diante. Os nomes só variam para se adequarem melhor ao tema do jogo.

Uma Escala maior sempre supera uma Escala menor, independente do resultado dos dados.

Em boa parte dos jogos, contudo, o uso de Escalas pode ser omitido porque a maioria dos personagens possui todos os seus descritores na Escala Humana/Ordinária. Isso significa que em vez de escrever "Sabedoria: Ordinária (Razoável)" os jogadores podem escrever apenas "Sabedoria: Razoável", pois a omissão da escala indica que estamos falando da Escala Humana/Ordinária.

• O que são Eventos?

Tudo o que acontece no jogo e se torna parte de sua história, são Eventos. Todas ações desempenhadas pelos personagens geram Eventos, que compõem a narrativa. Os Eventos são categorizados por suas Classes.

• O que são Classes?

Todos os Eventos possuem uma Classe, que descreve o nível de "plausibilidade", "acessibilidade" ou "chances de acontecer" daquele Evento. As Classes usam a MESMA lista de termos que as Escalas para descrever os Eventos.

Exemplo 1: A morte de uma pessoa famosa é algo possível mas fora do comum e poderia ser um Evento Extraordinário.

Exemplo 2: Um terremoto que arrase uma cidade inteira poderia ser um Evento Extremo.

Exemplo 3: Encontrar em um local público um conhecido que more na mesma cidade é um Evento Ordinário.

Se permitido pelo Contrato Social e autorizado pela Mesa, os jogadores podem propor Eventos de qualquer Classe pelo custo de um único Ponto de Controle Narrativo.

Habilidades e Elementos Acessórios, por serem coisas que criam Eventos, também recebem Classes. A Classe de uma Habilidade ou de um Elemento Acessório é a mesma dos Eventos que ela pode gerar.

Exemplo 1: *Telepatia, em um cenário onde ela seja possível, mas incomum, é uma Habilidade Extraordinária. Por quê? Porque ela pode gerar o Evento "Uma pessoa leu a mente de outra sem usar nenhum de seus outros sentidos", que é um Evento Extraordinário.*

Exemplo 2: *uma Pedra de Regresso é um objeto mágico que permite teletransportar uma pessoa, junto com todo o seu equipamento e carga, imediatamente, para um ponto previamente definido. Este tipo de viagem é um Evento Extraordinário, portanto, o Elemento Acessório que cria tal efeito pertence à mesma Classe.*

PARTE 2: DESCRITORES DOS PERSONAGENS E OUTROS ELEMENTOS

• O que são Atributos?

São os descritores inerentes e necessários para que um personagem exista, e são o mínimo necessário para que o personagem seja jogável. Dividem-se em:

EXISTIR: contempla a capacidade de ser e continuar sendo, preservar seu estado normal e resistir às interações que ameaçam a existência do personagem.

MOVER-SE: permite que o personagem se desloque, mova suas partes e altere sua posição ou postura.

INTERAGIR: é a capacidade de exercer poder e influência sobre outros Elementos, seja física, social ou mental.

PENSAR: permite que o personagem entenda os estímulos oferecidos pelos demais Elementos e tome decisões.

Apenas personagens possuem Atributos. Os outros Elementos não podem ter Atributos

• O que são Qualia?

Qualia é o plural de *Quale*, e são descritores que pormenorizam os Atributos, já que estes são abrangentes demais para diferenciar de forma eficiente os personagens uns dos outros. Funcionam como "sub-atributos", de forma que cada *Quale* "pertence" a um Atributo. Eles podem representar a Força, Vigor, Inteligência...

Durante a construção do jogo, pode-se utilizar quantos *Qualia* se desejar na ficha dos personagens (todos os personagens dos jogadores terão quase sempre os mesmos *Qualia*), ou optar por não utilizar nenhum, tendo apenas os quatro Atributos básicos como parâmetros necessários para sua aventura.

Exemplo 1: *Qualia de Pensar - Raciocínio, Reflexos, Sentidos, Atenção, Inteligência, Sabedoria, etc...*

Exemplo 2: *Qualia de Interagir - Carisma, Força, Manipulação, Poder de Fogo, Ameaça, Ataque, etc...*

Exemplo 3: *Qualia de Mover-se - Destreza, Velocidade, Agilidade, Flexibilidade, Coordenação, etc...*

Exemplo 4: *Qualia de Existir - Saúde, Vigor, Estamina, Defesa, Força de Vontade, etc...*

Os *Qualia* deixam o jogo com um sabor bem característico, mas não são essenciais.

• Como devo "calcular" relação entre Qualia e Atributos?

Cada *Quale* se associa a um Atributo. Assim, faz sentido que os níveis dos *Qualia* de um mesmo Atributo estejam diretamente relacionados ao nível dele. Reunindo os níveis de todos os *Qualia* que compõem um Atributo, retiramos, simultaneamente, o maior e menor. Repetimos este processo até ficarmos com um ou dois adjetivos; o maior entre os níveis restantes é o nível do Atributo.

Exemplo: *Um personagem tem três Qualia no Atributo "Pensar": Inteligência Boa, Sabedoria Decente e Reflexos Mediocres. Retirando o maior e o menor nível (Bom e Mediocre), sobra o Decente, que é o nível do Atributo Pensar. Fica então "Pensar: Decente".*

• O que são Minúcias?

São descritores semelhantes aos *Qualia*, medidos pela Hierarquia Adjetiva mas que não se relacionam diretamente com os Atributos. As Minúcias não são tão cruciais para o cenário como os *Qualia* e, portanto, se um descritor é interessante para o jogo mas não é tão importante quanto um *Quale*, é provável que ele seja uma Minúcia.

Todos os Elementos do jogo (personagens ou não) podem ter Minúcias.

Exemplo 1: a "Aparência" de um personagem pode ser uma Minúcia. Em sua ficha poderia constar "Aparência Excepcional"

Exemplo 2: o "Dano" de uma arma é uma Minúcia da arma. Um "Dano Extraordinário (Ridículo)" poderia estar presente entre os descritores de um fuzil, por exemplo.

Exemplo 3: a Dificuldade é uma Minúcia da tarefa que o personagem precisa igualar ou superar para obter sucesso em um teste.

• O que são Qualidades?

São todos os descritores medidos pela Hierarquia Adjetiva e que possuam Escala. Atributos, *Qualia* e Minúcias são Qualidades, mas as Habilidades, por não possuírem Escala, não.

• O que são as Habilidades?

Habilidades são a imensa variedade de conhecimentos, perícias, dons e aptidões que permitem aos personagens realizar suas ações. Elas representam uma coisa que o personagem aprendeu no curso de sua vida, sua capacidade de realizar algo ou produzir um efeito dentro do universo do jogo. Não existe e nunca existirá uma lista fixa de Habilidades que seja boa para *todos* os jogos e, portanto, cada Contrato Social deve definir sua própria lista.

Habilidades são o único tipo de descritor que se pode testar em GeneSys.

Exemplo: Pescar, Escalada, Armas de Fogo, Conhecimento, Hacking, etc...

• O que as Habilidades podem fazer?

Em GeneSys, dizemos que as Habilidades fazem o que a descrição delas diz que elas fazem. É um conceito um pouco abrangente, se considerarmos que em outros jogos de RPG, o próprio nome dos descritores equivalentes às Habilidades é bem óbvio, mas para nós, é possível ter Habilidades que realizam ações bem específicas e incomuns.

Exemplo 1: uma Habilidade nomeada Tornado ser a responsável por permitir que o personagem, usando magia, crie um Tornado ou controle um Tornado para realizar movimentos específicos.

Exemplo 2: a Habilidade "Paralisar Progressivamente" da doença citada no Exemplo 3 da pergunta anterior teria uma descrição como "*a cada seis meses, pode reduzir um nível de cada Quale do Atributo Mover-se*". Isso quer dizer que ela atua com um intervalo definido e que se o teste for bem sucedido, o efeito descrito ocorrerá, ou seja, o personagem afetado perderá níveis nos *Qualia* delimitados.

Especial: é possível que algumas Habilidades sejam desenvolvidas para interagir com o metajogo, ou seja, afetando o jogo externamente à narrativa. Se uma Habilidade for criada para interagir diretamente com os Pontos de Controle Narrativo, por exemplo, então ela realizará o efeito descrito no caso de um sucesso.

• Como saber quais Habilidades escolher em um jogo?

Em GeneSys, tudo que os personagens desejam fazer, cujo desempenho precise ser verificado, é resolvido através de um teste de Habilidade. Desta forma, encorajamos que as Habilidades que irão compor a ficha de personagem sejam escolhidas de acordo com o cenário pré-estabelecido e com as possibilidades de seu uso nele; evite criar Habilidades que não serão utilizadas em suas aventuras (da mesma forma, se no decorrer da aventura surgir a necessidade de criar novas Habilidades, a Mesa deve discutir esta possibilidade com os jogadores e alterar o seu Contrato Social).

Habilidades que sejam extremamente úteis para diversas situações e que se tornem objeto de

desejo por todos os personagens, devem ser retiradas a substituídas por outras mais específicas.

Exemplo: num jogo em que o combate ocorre a todo instante, ter uma Habilidade "Combater" apenas faria com que todos investissem muitos níveis nela - o personagem que ficasse com um nível baixo em Combater teria um desempenho fraco ao longo de todo o jogo. Uma forma de corrigir isto é usar Habilidades menos abrangentes. Habilidades que representem a capacidade de atacar com um tipo específico de Arma (espadas, facas, machados, arcos...), uso de Escudos, Esquiva, Desarme, Finta, entre outros movimentos interessantes em combate, de modo que seja possível diferenciar os personagens, tornando-os melhores em algumas coisas e piores em outras, sem deixar opções obviamente superiores ou inferiores.

• O que são Predicados?

São descritores prosaicos, escritos por extenso, que resumem uma ideia; eles descrevem as características mais subjetivas de um personagem, experiências do seu passado ou propriedades práticas mas não qualificáveis. A diferença entre Predicados e Qualidades é que não faz sentido Predicados receberem um nível na Hierarquia Adjetiva. Ao invés disso, os Predicados possuem uma "Relevância" que varia de |1| à |5|.

Exemplo: "O terrível treinamento do mestre Lavern |3|" poderia ser um Predicado interessante de um personagem.

• Como devo decidir se um descritor é uma Habilidade, uma Qualidade ou um Predicado?

Habilidades sempre são verbos ou substantivos abstratos que transmitam a ideia de uma ação ou conhecimento.

Exemplos: Cantar, Nadar, Escalada, Furto, Telepatia, Filosofia, etc...

Além disso, Habilidades cabem bem como substitutas do XXXX na seguinte frase: "Eu sou bom em XXXX".

Por esse motivo as Habilidades são descritores medidos pela Hierarquia Adjetiva.

Raramente, podem ser cargos ou funções, que subentendam todas as capacidades referentes às atividades exercidas naquele cargo.

Exemplos: Soldado, Curandeiro, Engenheiro, Aviador, etc.

Neste caso, pode-se completar a frase: "Eu sou um bom XXXX" com o nome da Habilidade.

Qualidades sempre são substantivos abstratos (ou locuções) que transmitem a ideia de uma propriedade ou... qualidade.

Exemplo: Força, Destreza, Velocidade, Inteligência, Talento, Visão Periférica, Poder de Fogo, etc...

Além disso, Qualidades ficam melhor como substitutas do YYYY na seguinte frase: "Minha(meu) YYYY é boa(bom)".

Os Atributos são Qualidades, mas também são escritos na forma de verbos (Pensar, Mover-se, Existir, Interagir). Isso é intencional e serve para representar que eles são tanto os descritores mínimos que um personagem pode ter como também aqueles que regem tudo o que ele pode fazer.

A decisão se uma Qualidade é um *Quale* ou uma *Minúcia* fica por conta do Contrato Social.

Predicados sempre são expressões por extenso, na maioria absoluta das vezes com mais de um termo, que representem qualidades, aspectos subjetivos do personagem, relacionamentos ou experiências passadas. Predicados NÃO podem ser qualificados.

Exemplo: "Guerreiro ou Pacifista? |2|"; "Devo proteger Mary! |3|"; "Gago mas charmoso |1|"

Observe que NUNCA faz sentido atribuir um nível adjetivo a qualquer dos textos acima ou de qualquer outro Predicado ("Guerreiro ou Pacifista: Bom"????? Não faz sentido; "Devo proteger Mary: Pequeno"????? Não faz sentido; etc...).

Predicados que sejam uma leitura por extenso de uma Qualidade também devem ser evitados. Coisas como "Muito forte |3|" tecnicamente funcionariam, mas são melhor representadas por um *Quale* ou *Minúcia*, no caso Força, seguido de um

nível adjetivo. Um personagem "muito forte" certamente teria Força acima de Razoável.

• **Por que GeneSys tem preferência por descritores intuitivos ou em português claro?**

O objetivo é que todos os descritores do personagem, seus Atributos, *Qualia*, Minúcias, Predicados e Habilidades possam fazer parte de uma conversa normal, até mesmo *in-game*, sem que isso pareça uma ofensa à imersão do jogo. Um personagem qualquer poderia afirmar:

"Eu não irei falhar. Sobrevivi ao terrível treinamento do mestre Lavern e, mesmo que a tarefa adiante ofereça uma grande dificuldade, estou certo que através do meu *Kung-fu* conseguirei superá-la"

A frase acima é, ao mesmo tempo *in-game* e altamente indicativa de que características mecânicas o jogador está explorando: fala da Dificuldade Grande da tarefa, fala do Predicado Ativado e da Habilidade usada. Um exemplo satisfatório do poder de GeneSys para resolver qualquer tipo de situação e, ao mesmo tempo, não atrapalhar a história contada com considerações mecânicas.

• **O que são Elementos Acessórios?**

Qualquer elemento do jogo que tenha descritores E que não seja um personagem, é um Elemento Acessório. Eles variam de veículos, armas, ferramentas, feitiços, ou qualquer coisa que possua suas próprias Minúcias, Predicados ou Habilidades.

Exemplo 1: Uma Espada Larga é uma arma e, portanto, um Elemento Acessório. Ela contém os seguintes descritores:

Dano: Grande

Peso: Bom

"Abençoada por Helios |2|"

Classe: Ordinária

Exemplo 2: Uma Esfera Flamejante é um encantamento e, portanto, um Elemento acessório. Seus descritores são:

Dano: Extraordinário (Ruim)

Área de Efeito: Razoável

Velocidade: Grande

Classe: Extraordinária

Exemplo 3: uma doença que ataca a mobilidade do personagem continuamente é um Elemento Acessório. Seu único descritor é uma Habilidade:

Paralisar Progressivamente: Razoável

Note que, no *Exemplo 3*, o efeito progressivo indica que a doença, de tempos em tempos, testaria sua Habilidade contra uma Dificuldade (possivelmente o Atributo Existir do personagem ou um de seus *Qualia*) para ser bem sucedida em sua ação de "reduzir a mobilidade do personagem".

PARTE 3: REALIZANDO AÇÕES

• **Como realizar testes de Habilidades? Como usar os Dados Fudge?**

OBS.: é comum que a maioria das ações dos personagens seja tão simples que não precisem de teste algum. A Mesa só deve pedir por um teste de alguma Habilidade se a situação for dramática, isto é, se a FALHA for interessante para o andamento da história. Para os casos em que o sucesso é obrigatório para a continuação da história, recomenda-se evitar os testes.

Exemplo: se a aventura de invasão do Castelo Negro depende de chegar até ele, não tem sentido em pedir que os jogadores façam um teste para encontrar o tal castelo, pois eles simplesmente ficarão rolando os dados, tentando novamente, até conseguir.

Supondo que o teste seja interessante para o jogo...

Um teste de Habilidade é uma verificação para conferir se o personagem consegue ou não executar uma tarefa. O que se faz durante um teste é uma comparação da Tentativa do personagem com a Dificuldade da ação. Se a Tentativa tiver nível igual ou superior, o personagem conseguiu fazer o que havia tentado.

Uma vez estabelecida a Dificuldade da tarefa e a Habilidade usada para a ação, a Mesa pergunta se o jogador pretende Ativar algum descritor para modificar o nível de sua Habilidade (veremos adiante em "Ativação"). Com ou sem Ativação, **cria-se o Esforço**, que é o nível do qual o teste irá partir. Se

nada influenciar o nível da Habilidade, o Esforço tem o mesmo nível dela.

Em seguida, a Mesa pede que o jogador role os quatro dados Fudge: o resultado dos dados indica quantos níveis o Esforço será modificado: se for um resultado positivo, o nível aumenta, seguindo a Hierarquia Adjetiva; se for um resultado negativo, o nível diminui.

Exemplo: a Mesa pede para que o jogador José teste sua Habilidade "Jiu-Jitsu" para derrubar Márcio. José possui um *Jiu-Jitsu Mediocre* e a Mesa define que o *Quale Vigor Decente* de Márcio será a Dificuldade da tarefa. Para derrubar Márcio, José precisa igualar ou superar a *Dificuldade Decente*. Partindo do nível de sua Habilidade, que é *Mediocre*, ele precisa subir 3 níveis, ou seja, precisa de um resultado +3 nos dados. Ele joga os dados e tem o seguinte resultado: +, +, +, +. Ele conseguiu um +4, o melhor resultado possível! O Jiu-Jitsu de José neste golpe aumenta de *Mediocre* para *Grande*, superando a Dificuldade estabelecida pela Mesa.

O nível que o descritor fica depois do lançamento dos dados é chamado de Tentativa. No exemplo anterior, para José, derrubar Márcio usando Jiu-Jitsu resultou numa Grande Tentativa (*Mediocre* +4 níveis)!

Em todos os testes no sistema GeneSys, quando o jogador obtém um sucesso em seu lance de dados, ele PODE narrar e descrever como obteve sucesso em sua tentativa (talvez a raiva, somada a um repentino fluxo de adrenalina e a um escorregão azarado de Márcio tenham garantido sua queda).

Em um caso de falha, entretanto, é a Mesa que descreve a tentativa fracassada do jogador.

Lembre-se que uma Escala maior sempre supera uma Escala menor, independente do resultado dos dados. Conflitos entre Escalas iguais, contudo, podem depender de um lance de dados.

Em GeneSys não existe o Acerto Crítico ou Falha Crítica; tais conceitos são deixados de lado em prol da interpretação dos sucessos ou falhas obtidas nos testes. Uma Tentativa "Ridícula", por exemplo, já informa muita coisa por si só. Além disso, resultados +4 ou -4 nos dados são raros o bastante para permitir uma descrição por parte do jogador ou da Mesa, como sendo algo semelhante a um sucesso ou falha crítica.

• E se não houver uma Habilidade adequada para a ação?

Como não usamos uma lista de Habilidades fechada, é muito comum que os jogadores tentem realizar ações que usariam Habilidades que não foram descritas. Neste caso, buscamos uma Qualidade que se relacione com o que o personagem tenta realizar. Buscamos um *Quale* ou *Minúcia*, inicialmente; se não houver um que se encaixe, os Atributos SEMPRE serão capazes de resolver isso, pois eles são abrangentes o suficiente para se relacionar com qualquer ação que o personagem realize.

Exemplo: um personagem tenta enxergar um detalhe no uniforme de um guarda, que está longe dele. É uma tarefa que exige visão apurada ou, mais genericamente, percepção apurada. Se não houver uma Habilidade do tipo "*Observar*" ou "*Perceber Detalhes*", talvez uma *Minúcia "Visão"* ou um *Quale "Percepção"* possam dar conta disso. Em último caso, se nenhum destes fizer parte da ficha do personagem, usaríamos o Atributo "*Pensar*", que é o responsável por compreender estímulos oferecidos pelo ambiente, o que inclui a acuidade visual.

Depois de identificar a Qualidade que melhor se relaciona com a ação, precisamos gerar uma Habilidade que possa ser usada para realizar o teste, pois em GeneSys só se pode testar Habilidades. Cria-se, temporariamente, uma PROEZA, que é uma Habilidade derivada da Qualidade em questão. Esta Habilidade temporária tem o mesmo nível da Qualidade e funciona normalmente como as demais Habilidades.

Exemplo: se a tarefa de enxergar o detalhe do uniforme do guarda não tiver uma Habilidade apropriada, e a Mesa decidir que o Atributo Pensar é o melhor para ser usado neste caso, o jogador irá usar uma Proeza de Pensar como Habilidade para o teste. Supondo que o personagem tenha "*Pensar Decente*", ele usará a "*Proeza de Pensar Decente*" para tentar superar a Dificuldade da tarefa.

Uma Proeza gerada de uma Qualidade fora da Escala Ordinária gera, imediatamente, um Esforço naquela Escala.

• Como escolher a Dificuldade dos testes?

A Dificuldade em GeneSys leva em consideração as condições em que o teste será realizado. A descrição da ação anunciada oferece uma boa ideia das possibilidades de sucesso, mas é sempre a Mesa quem determina a Dificuldade final de um teste. A despeito disso os descritores do oponente, ou qualquer outro descritor do jogo, PODEM servir, dependendo da circunstância, como Dificuldade a ser superada.

Exemplo 1: *a Altura Razoável de um muro pode ser a Dificuldade para um teste de Escalada. Se o muro estiver molhado ou com partes soltas, essa Dificuldade poderia ser ainda maior, a critério da Mesa.*

Exemplo 2: *a Mesa define que a dificuldade do teste de "Hacking" para invadir um servidor de computadores é Excepcional. Se o personagem não possuir a Habilidade "Hacking", ele ainda poderia tentar usar alguma outra Habilidade que ainda faça algum sentido (ou até uma Proeza), mas a Dificuldade poderia ser ainda maior, por não estar usando a Habilidade adequada, talvez até mesmo além da Escala Humana.*

OBS.: para escolher a Dificuldade, a Mesa se pergunta quão difícil aquela ação seria para alguém mediano naquela tarefa. Não se pode pensar assim: "você tem nível baixo nessa Habilidade, então a tarefa será muito difícil". Observe que, se o personagem já tem nível baixo, mesmo uma tarefa de Dificuldade Razoável já será complicada para ele.

• O que é Ativação de um Descritor?

Nota: *na primeira edição do FastPlay, ainda usávamos termos diferentes para quando a Ativação afetava um descritor no próprio personagem (Evocação) e quando a Ativação afetava um descritor em outro elemento do jogo (Compulsão). Vimos que essa distinção não era verdadeiramente necessária e causava confusão. Dessa forma, esses termos não aparecerão mais na Segunda Edição do Fast Play, que lançaremos antes do fim desse ano.*

Em GeneSys, QUALQUER descritor pode ser um recurso a ser explorado pelos jogadores. Se,

antes da resolução de uma ação, algum jogador acreditar que um descritor qualquer possa interferir naquela circunstância específica, ele pode "Ativá-lo". Se o descritor ajudar o jogador que está realizando a Ativação dizemos que é uma Ativação Positiva. Se atrapalhar, é uma Ativação Negativa.

Ativações Positivas custam 1 PCN. Ativações Negativas conferem 1 PCN.

Ativar Qualidades e Habilidades é diferente de Ativar Predicados.

Para Ativar uma Qualidade (Atributo, *Quale*, ou Minúcia) ou uma Habilidade para MELHORAR outro descritor, é preciso que o descritor Ativado seja MAIOR que o descritor modificado.

Exemplo: *É possível Ativar o Quale "Agilidade: Decente" de um personagem para melhorar a sua Habilidade "Combate Desarmado: Razoável". Porque isso é possível? Porque Decente é maior que Razoável.*

Para Ativar uma Qualidade ou Habilidade para PIORAR outro descritor, é preciso que o descritor Ativado seja MENOR que o descritor modificado.

Exemplo: *É possível Ativar a Minúcia "Equilíbrio: Mediocre" de um personagem para piorar sua Habilidade "Escalada: Boa". Porque isso é possível? Porque Mediocre é menor que Bom.*

Quando uma Qualidade ou Habilidade é Ativada, ela faz com que o nível do descritor modificado seja alterado para se aproximar do nível dela.

O jogador que Ativa um descritor deve argumentar o porquê dele ser significativo naquela circunstância. A Mesa julga o argumento do jogador e decide o nível que o descritor modificado assumirá. O efeito máximo é quando o descritor modificado fica exatamente com o mesmo nível do descritor Ativado. Se for a Mesa a iniciadora da Ativação, quem argumenta deve ser o jogador afetado.

Exemplo 1: *uma Habilidade "Análise de Caligrafia: Boa" pode ser Ativada para melhorar uma outra Habilidade "Investigação: Razoável". O jogador argumenta como seu personagem pretendia procurar impressões sutis na madeira de uma mesa que indicariam sinais de que uma carta foi escrita ali, afirmando que sua Análise de Caligrafia seria*

altamente relevante para auxiliar sua Investigação. A Mesa concorda com o argumento e autoriza o efeito máximo da Ativação. Dessa forma, enquanto isso fizer sentido na situação, ou até acabar a cena, o personagem fica com "Investigação: Boa". Antes de realizar o teste ele paga à Mesa 1 PCN.

Exemplo 2: durante uma luta com um monstro de entulho, um personagem espadachim acerta um golpe com seu sabre na criatura. A Mesa então decide que a Minúcia "Dano: Bom" do próprio sabre deveria sofrer a influência do Quale "Força: Razoável" do personagem. Ele então Ativa a Força e confere ao jogador 1 PCN (afinal, ele terá prejuízo). O jogador argumenta como sua Força não é tão importante assim devido à forma como está batendo no monstro. A Mesa concorda parcialmente com o argumento e não diminui o nível do Dano até o máximo que poderia, optando por deixá-lo Decente. O sabre fica, portanto, com "Dano: Decente" enquanto isso fizer sentido na situação ou até acabar a cena.

Ativar um Predicado, diferente de ativar Qualidades ou Habilidades, faz com que o descritor modificado aumente OU diminua uma quantidade de níveis NO MÁXIMO igual à Relevância (geralmente de |1| a |5|).

Um jogador que Ativa um Predicado deve argumentar como ou porque ele é significativo naquela circunstância. A Mesa julga o argumento e modifica o nível do descritor afetado em uma quantidade de níveis até, no máximo, a Relevância do Predicado.

Exemplo 1: "Rato de Livros |2|" é um Predicado de um personagem. Em uma determinada situação bastante física, o jogador decide Ativar negativamente esse descritor para piorar sua Habilidade "Combate: Razoável". A Mesa julga que isso faz sentido e autoriza, concedendo ao jogador 1 PCN e afirmando que o Predicado exercerá sua Relevância integralmente. A Habilidade "Combate" do personagem diminui então de Razoável para Ruim (|2| níveis abaixo).

Exemplo 2: Em uma outra situação, o mesmo personagem do exemplo anterior argumenta que, por ser um "Rato de Livros |2|", teria uma chance maior de conhecer uma erva medicinal específica. A Mesa concorda e permite que o Predicado seja Ativado

positivamente sobre a Habilidade "Herbologia: Mediocre", fazendo que, enquanto isso fizer sentido na situação ou até acabar a cena, o personagem fique com "Herbologia: Decente" (|2| níveis acima).

Os melhores Predicados são, portanto, aqueles que permitem essas duplas interpretações. Nem sempre favoráveis e nem sempre desfavoráveis.

Predicados não podem fazer descritores mudar de Escala, mas podem afetar descritores de quaisquer Escalas.

Observe que os descritores de qualquer elemento do jogo podem ser Ativados, desde que isso faça sentido na cena e não despreze o Contrato Social. Não precisam nem mesmo estar na própria ficha do personagem. Isso permite um grau sem precedentes de flexibilidade e de simplicidade ao se considerar múltiplos fatores atuantes no jogo.

• O que acontece se eu Ativar um Descritor Adjetivado que esteja em outra Escala?

Se as Escalas forem diferentes, a Ativação fará que o descritor afetado vá direto para a Escala do descritor Ativado, tendo seu nível modificado para algum valor entre o "limite" da Escala e o nível do descritor Ativado (nessa mesma Escala).

O "limite" da Escala será considerado o nível *Insignificante* se o descritor Ativado for de uma Escala maior que o afetado. Por outro lado, se o descritor Ativado for de uma Escala menor o "limite" será considerado o nível *Lendário*.

Exemplo 1: Se um jogador Ativa sua "Força: Extraordinária (Razoável)" para melhorar a Minúcia "Dano: Grande" de um porrete, o Dano do porrete pode variar entre "Extraordinário (Insignificante)" até "Extraordinário (Razoável)". Ele consome 1 PCN e a Mesa escolhe, de acordo com sua argumentação, qual nível a Minúcia "Dano" do porrete irá assumir entre esses valores.

Exemplo 2: Se a Mesa aceitar que um jogador Ative os "Reflexos: Bons" de um super-vilão para reduzir sua "Velocidade: Extraordinária (Pequena)", argumentando que ele precisa de atenção para se mover no terreno irregular da luta, então a Velocidade do super-vilão assumirá algum nível entre o Lendário e o Bom da Escala Humana/Ordinária. Como isso

ajuda quem iniciou a Ativação, então o jogador também precisará gastar 1 PCN.

Lembre-se que em boa parte dos Contratos Sociais as Escalas não terão importância e ativações de descritores em outras Escalas praticamente não acontecerão nunca.

OBS.: se o descritor que recebe os efeitos de uma Ativação em outra Escala for uma Habilidade, a Escala é aplicada ao Esforço, que por sua vez irá passar a Escala para a Tentativa. Como dito antes, uma Escala superior sempre vence a Escala inferior imediatamente, e isso independe do uso dos dados. Isso quer dizer que uma Dificuldade numa Escala superior ao Esforço é impossível, a menos que uma Qualidade Ativada possa equiparar ou superar aquela Escala. Por outro lado, um Esforço numa Escala superior à Dificuldade é um sucesso imediato, que dispensa a rolagem dos dados.

• Como compensar o azar nos dados?

Caso o jogador fosse falhar em um teste de Habilidade por ter obtido uma Tentativa menor que a Dificuldade da tarefa, ele pode compensar o azar nos dados recebendo uma Consequência compensatória e obtendo o sucesso, a um custo...

Consequências compensatórias são mudanças simultâneas de dois descritores, onde um deles é a própria Tentativa falha do personagem em realizar a tarefa. Podem envolver a Tentativa e alguma Qualidade do personagem, ou a Tentativa e um Predicado.

Quando envolvem uma Qualidade, elas ocorrem através do aumento da Tentativa em troca da diminuição de outro descritor: por 1 PCN, o jogador, ao mesmo tempo que **umenta** sua Tentativa em uma quantidade de níveis suficientes para alcançar a Dificuldade, **reduz** um outro descritor seu em uma quantidade IGUAL de níveis.

Exemplo: Um personagem precisava alcançar uma Dificuldade Excepcional em um teste para saltar de um prédio para a janela de outro prédio, mas obteve uma Tentativa Boa. O jogador decide transformar essa falha em um sucesso com Consequências. Ele paga 1 PCN e sobe sua Tentativa de "Boa" para "Excepcional", uma diferença de dois níveis. Em compensação, ele precisa reduzir outro descritor nos mesmo dois níveis. Ele decide reduzir

seu Quale "Velocidade" de Decente para Mediocre, argumentando que a queda fez com que ferisse a perna com vários fragmentos de vidro e torcesse um pouco seu tornozelo ao pousar.

Quando envolvem um Predicado, elas ocorrem através do aumento da Tentativa em troca da criação de um Predicado (de conotação negativa) cuja Relevância é IGUAL à quantidade de níveis que a Tentativa subiu, também custando 1 PCN. Este Predicado será Ativado Negativamente para prejudicar o personagem (sem ganho de PCNs); o jogador pode sugerir um descritor para sofrer a Ativação, mas a Mesa precisa concordar com a escolha.

Exemplo: Um personagem precisava alcançar uma Dificuldade Excepcional em um teste para saltar de um prédio para a janela de outro prédio, mas obteve uma Tentativa Boa. O jogador decide transformar essa falha em um sucesso com Consequências. Ele paga 1 PCN e sobe sua Tentativa de "Boa" para "Excepcional", uma diferença de dois níveis. Em compensação, ele cria um Predicado de texto negativo e de Relevância |2|. Ele decide que "Tornozelo torcido |2|" é uma Consequência justa para o sucesso obtido.

Consequências compensatórias são mais ou menos permanentes e permanecerão em efeito até que o personagem se recupere dentro do jogo de alguma forma.

• Dá pra fazer um resumo dos testes com as opções possíveis?

1) A Mesa decide se a ação tentada pelo personagem vale a pena ou não ser testada.

2) A Mesa escolhe a Habilidade para o teste e a Dificuldade da ação. Se não houver uma Habilidade, cria-se uma Proeza. Lembrando que a Dificuldade pode ser igual a algum descritor relevante, como a Velocidade do oponente, a Escuridão do local ou a Altura de um muro.

3) O jogador escolhe se quer Ativar algum descritor para melhorar (gasta 1 PCN) ou piorar (ganha 1 PCN) seu Esforço.

4) O jogador rola os dados e modifica o Esforço, criando a Tentativa.

5) A Tentativa é comparada com a Dificuldade. Se for igual ou maior, o teste foi bem sucedido!

6) Se o teste falhar, o jogador pode usar Consequências para melhorar a Tentativa e transformar o teste num sucesso, mas ele paga 1 PCN por isso.

• O que são Trilhas?

São diagramas que permitem medir o avanço de um processo que depende de vários testes de Habilidades. As Trilhas possuem Etapas, que representam as subdivisões do processo, que por sua vez possuem Passos.

As Trilhas de Condição de Personagem, por exemplo, são Trilhas geradas com base em um descritor do personagem, tal como Saúde, Sanidade, Recursos, entre outros.

Cada Contrato Social define quais Trilhas de Condição existirão e que descritores dão origem a elas.

Exemplo: a Trilha de Vitalidade é gerada com base no *Quale* Saúde do personagem. Ela tem uma Etapa para cada nível adjetivo até o nível da Saúde. Cada uma destas Etapas terá um Passo. Supondo um personagem com Saúde Boa, sua Trilha será assim:



• Como funcionam as Trilhas?

Uma trilha serve para ser marcada. Através de um teste de Habilidade bem sucedido, um Passo é marcado na Trilha, na Etapa correspondente à ação realizada.

Algumas Trilhas marcam Etapas sequencialmente, ou seja, não se pode avançar em uma Etapa sem concluir a anterior, como é o caso de uma escalada, pois não se pode escalar a parte superior sem concluir a inferior, ou o aprendizado de algum assunto, onde você não pode ganhar conhecimento avançado sem antes ter o básico.

Outras podem ser marcadas sem uma ordem, como é o caso da confecção de um objeto com diversas partes, em que se pode avançar na produção de cada uma delas de forma independente das demais, ou da composição de um livro, onde você pode trabalhar o texto de diferentes capítulos individualmente, para no final reuni-los.

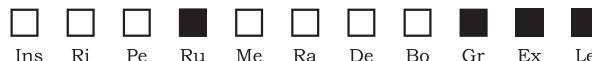
Trilhas de Condição são marcadas *por comparação*. Um "Dano: Mediocre", por exemplo, irá marcar um Passo na Etapa "Mediocre" da Trilha de Vitalidade de um Personagem. Um "Estresse: Grande" irá marcar um Passo na Etapa "Grande" de uma Trilha de Fadiga. Um "Peso: Pequeno" de um equipamento irá marcar um Passo na Etapa "Pequeno" de uma Trilha de Capacidade de Carga. Os exemplos seriam infinitos.

No caso das Trilhas de Condição, se não houver mais Passos livres na Etapa adequada, então um Passo será marcado na Etapa acima. Se qualquer marcação em uma Trilha for extrapolar seus limites, o personagem irá sofrer alguma grave consequência de acordo com a natureza da Trilha. Poderá, por exemplo, sair de combate, desmaiar, perder a compostura, ficar pobre ou até mesmo morrer.

Cada Trilha terá seu risco explicado no Contrato Social.

Exemplo: ao ser atingido por um vaso de Peso Razoável que cai de uma Altura Pequena, a Mesa decide que isso deve marcar um Passo na Etapa Ruim da Vitalidade do personagem (ocorreu uma Ativação interna da Mesa da Altura sobre o Peso do vaso, sem que o jogador receba PCNs por isso).

Se o personagem tem Saúde Boa e não havia sofrido nenhum dano, a Trilha ficará assim:



Ironicamente, alguns metros adiante, ainda na mesma fatídica calçada, outro vaso de mesmo Peso cai da mesma Altura, causando o mesmo dano Ruim no personagem. Desta vez, com o Passo da Etapa Ruim já marcado, a próxima Etapa será "atingida".



• Como é ordenada a Iniciativa dos Personagens?

Em GeneSys não existe jogadas de Iniciativa ou um Descritor próprio para tal.

A Iniciativa ocorre de acordo com a descrição da cena e com base na ação de cada envolvido.

Ações que intuitivamente são mais rápidas ocorrem mais rápido e resolvem primeiro.

Simples assim.

• Como funciona o Combate em GeneSys?

Em GeneSys, os conflitos de qualquer natureza são resolvidos da mesma maneira. Não existe uma submecânica específica para os combates. Seja dentro ou fora do combate, toda vez que um jogador quiser que seu personagem faça alguma coisa, ele deverá descrever o que e como seu personagem tentará realizar e a Mesa escolherá a melhor Habilidade para ser testada e atribuirá uma Dificuldade a esse teste.

Danos, de qualquer natureza, poderão ser marcados nas Trilhas de Condição dos personagens.

• Como contornar a morte?

Em um primeiro momento, a forma de como lidar com a morte de um personagem deve ser algo bem definido no Contrato Social. Pode ser que a morte seja o desfecho mais acertado e satisfatório para a cena, e, se for esse o caso, que ela seja dramática e gloriosa, ajudando na construção de uma história fascinante.

Contudo, nem sempre é assim. A morte pode acontecer por uma decisão ruim do jogador e significar um fim abrupto para a diversão. Caso a morte seja algo acidental, que surja de um lance ruim nos dados, existem as Consequências compensatórias, explicadas anteriormente.

Caso a morte venha de um Dano maior do que a Trilha de Vitalidade do personagem pode conter, então ainda há algo que o jogador pode fazer para evitá-la: Consequências por Dano.

Elas funcionam de forma muito parecida com as Consequências compensatórias, mas em vez de envolver a Tentativa de uma ação, elas envolvem algum descritor que cause "dano" em um Trilha.

Significa que podem envolver o Dano e uma Qualidade ou o Dano e um Predicado.

Quando envolvem uma Qualidade, elas ocorrem através da diminuição do Dano em troca da diminuição de outro descritor: por 1 PCN, o jogador, ao mesmo tempo que reduz o Dano recebido em uma certa quantidade de níveis, reduz um outro descritor seu em uma quantidade IGUAL de níveis. Geralmente a quantidade de níveis será o suficiente para que o novo nível do Dano possa ser marcado em um Passo livre de alguma Etapa da Trilha.

Exemplo: Um personagem recebe um golpe de clava na cabeça que lhe causa um Dano Excepcional. Contudo, sua vitalidade só vai até o nível Bom. O jogador julga que esse é um dia ruim para morrer e decide receber uma Consequência para reduzir o Dano até um nível que possa ser marcado com segurança em sua Trilha. Ele paga 1 PCN e reduz o Dano de "Excepcional" para "Bom", uma diferença de dois níveis. Em compensação, ele precisa reduzir outro descritor nos mesmo dois níveis. Ele decide reduzir seu Quale "Inteligência" de Decente para Mediocre, argumentando que a pancada brutal na cabeça fez com que perdesse alguns neurônios e, junto com eles, algumas memórias.

Quando envolvem um Predicado, elas ocorrem através da redução do Dano em troca da criação de um Predicado (de conotação negativa) cuja Relevância é IGUAL à quantidade de níveis que o Dano diminuiu, também custando 1 PCN.

Exemplo: Um outro personagem recebe um golpe semelhante de clava na cabeça que lhe causa um Dano Excepcional. Contudo, sua vitalidade só vai até o nível Decente. O jogador também julga que esse é um dia ruim para morrer e decide receber um Predicado de Consequência para reduzir o Dano até um nível que possa ser marcado com segurança em sua Trilha. Ele paga 1 PCN e reduz o Dano de "Excepcional" para "Decente", uma diferença de três níveis. Em compensação, ele precisa criar um Predicado de Relevância |3|. Ele decide criar "Cego do olho esquerdo |3|", argumentando que a pancada brutal na cabeça fez ele descolar a retina.

Consequências são mais ou menos permanentes e permanecerão em efeito até que o personagem se recupere dentro do jogo de alguma forma. Qualquer descritor modificado ou criado dessa forma é considerado imediatamente Ativado.

PARTE 4: CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

• Ideia do Personagem

Um personagem não é composto apenas de números e, no caso de GeneSys, adjetivos. Há fatos sobre ele, Eventos do seu passado, opiniões. Para compor um personagem convincente, precisamos definir quem ele é, como pensa, o que faz e, como consequência disso, quais as suas capacidades.

Conceito

É uma pequena frase que descreve quem é o personagem. Pode-se informar seu nome, idade, espécie, profissão e alguma preferência que se destaque mais.

Exemplo 1: *Um jovem príncipe élfico treinado em arqueiria que deseja ocupar o trono de seu pai e encerrar a guerra com o reino vizinho.*

Exemplo 2: *Um policial militar aposentado que, aos seus 60, ainda continua na ativa como detetive particular.*

Exemplo 3: *Um vampiro recém-transformado que se recusa a ceder aos costumes sombrios de sua nova raça.*

Personalidade

A forma de pensar e reagir do personagem depende de suas motivações. Defina alguns objetivos para ele e imagine como ele faz para alcançá-los. Isso oferece um bom ponto de partida para dizer como ele interage com as pessoas, o que pensa delas e dos fatos do mundo em que ele está inserido.

Exemplo 1: *Liannon Brightwood é um rapaz tímido, embora determinado com seus objetivos. Ele faz o possível para tratar a todos respeitosamente e odeia a guerra. Para tentar destronar seu pai, pretende conseguir o apoio dos ministros através de proezas diplomáticas.*

Exemplo 2: *James Jared, como ele mesmo se apresenta, tem uma salinha no centro da cidade, onde recebe seus clientes. Embora seus casos sejam, em geral, tediosas espionagens de maridos adúlteros, filhos superprotegidos ou assaltantes de pequeno porte, existe um caso que ele não considera encerrado... algo que ocorreu há quinze anos, que levou a sua aposentadoria precoce e afastamento das forças armadas. A partir de então, James é frio e misterioso, alguém difícil de se conquistar a confiança.*

Exemplo 3: *Antoine d'Blois é um padre de grande fé e participante em diversas iniciativas voluntárias para ajudar pessoas necessitadas. De alguma forma, suas ações levantaram o interesse de uma sociedade oculta de vampiros. Depois de ser*

vampirizado, Antoine observa, com horror, sua humanidade se esvaindo pouco a pouco.

Cenário

Imagine as situações em que o personagem se encontraria, que tipo de lugares frequenta, onde vive, com quem se relaciona, que equipamento usa. Tudo isso deriva de uma observação de seu Conceito, Personalidade e das definições que o Contrato Social faz para o mundo do jogo.

O príncipe Liannon conta com a fortuna da corte élfica; seus trajes são de excelente qualidade e luxo. Dispõe de montarias bem treinadas, carruagens e o melhor equipamento élfico para arqueiria. Têm a sua disposição alguns dos capitães do exército de seu reino, assim como contatos entre os generais estrategistas. Sua rotina se resume a visitas diplomáticas e a vida de paparicos e socialização da nobreza.

James raramente deixa a cidade onde vive, onde conhece cada beco. Conhece gente do lado da lei e do lado do crime. Por ser um militar aposentado, ainda dispõe de algum equipamento; pistolas, munição, um colete a prova de balas. Seu carro não chama atenção alguma, um modelo popular da década de 90, que ele fez questão de blindar. Trabalha em uma salinha alugada no centro, longe de sua própria casa, que, aliás, também é um lar falso. O lugar onde guarda seu material de trabalho é do outro lado da rua, num apartamento que mantém no nome de um amigo de infância que se mudou para outro estado.

Antes de ser transformado, Padre d'Blois realizava diversas visitas ONGs de ajuda a crianças e idosos. Trabalhava como voluntário na confecção de roupas numa comunidade perto de sua casa e da igreja. Mas os demais funcionários não o tem visto sair mais. Ele conversa muito pouco com os devotos e tem usado problemas de saúde como pretexto para ser substituído nas missas.

O único motivo pelo qual não tirou a própria vida é sua vontade de proteger os outros de seu fim trágico. Para seu desespero, seus únicos recursos são os novos poderes que tanto amaldiçoa.

• Escolha dos Descritores

Agora que já conhece o personagem, fica mais fácil dizer quais descritores ele tem, sabendo do que ele precisa para agir da forma esperada.

Se o Contrato Social não estabelecer uma lista, os jogadores podem escolher quaisquer descritores que julgarem interessantes para seu personagem. Os níveis, no entanto, seguem três possibilidades de distribuição:

Livre

O grupo concorda que apenas o bom senso é suficiente para que os jogadores definam os níveis e Escalas de seus descritores. Apesar de correr o risco de desequilíbrio, esta opção permite, verdadeiramente, que cada um jogue com o que quiser, salvo que possua os quatro Atributos e as limitações do cenário.

Exemplo: O jogador que controla o Príncipe Liannon decide que ele tem os seguintes descritores:

EXISTIR: Decente

Qualias: Vigor Razoável, Saúde Decente e Sanidade Boa.

MOVER-SE: Grande

Qualias: Agilidade Boa, Destreza Excepcional, Sutileza Grande.

INTERAGIR: Bom

Qualias: Força Mediocre, Manipulação Boa, Recursos Excepcionais.

PENSAR: Razoável

Qualias: Percepção Decente, Raciocínio Razoável, Inteligência Razoável.

Neste exemplo livre, o jogador poderia, até mesmo, ter escolhido alguns Qualia em outras Escalas. Suas Minúcias, Habilidades e Predicados, embora não apareçam aqui, não têm qualquer restrição.

Moderada

É quase livre, mas a Mesa pode alterar os níveis de até metade dos descritores (os de níveis mais baixos). Com isso, é possível compensar descritores muito elevados, mantendo uma média no desempenho do personagem em áreas diversas. A Mesa e o jogador podem negociar os níveis mais altos

e baixos, chegando a um meio termo justo para o jogo.

Exemplo: O jogador que controla o ex-policia James decide que ele tem os seguintes descritores:

EXISTIR: Razoável

Qualias: Vigor Bom, Saúde Razoável e Sanidade Mediocre.

MOVER-SE: Razoável

Qualias: Agilidade Razoável, Destreza Boa, Sutileza Razoável.

INTERAGIR: Decente

Qualias: Força Boa, Manipulação Decente, Recursos Médios.

PENSAR: Bom

Qualias: Percepção Razoável, Raciocínio Bom, Inteligência Boa.

Depois de apresentar seus Qualia e Atributos, a Mesa decide fazer algumas modificações, julgando que tornariam o personagem mais próximo do que se esperava para o Contrato Social.

Ela propõe a redução da Sanidade para Ruim, argumentando que a busca de James pelo que ocorreu há quinze anos está perturbando sua mente. Também propõe a redução da Agilidade para Mediocre, devido à idade do ex-policia, que já está longe de sua melhor forma.

A Mesa considera que o Atributo INTERAGIR ficou bem distribuído, mas pede ao jogador que reduza a Percepção para Ruim, para compensar os dois Qualia Bons em PENSAR. O jogador pergunta se, Percepção Mediocre e Raciocínio Decente serviriam como compensação, não querendo que sua Percepção seja tão baixa, e a Mesa concorda.

Os Qualia e Atributos de James ficam sendo:

EXISTIR: Razoável

Qualias: Vigor Bom, Saúde Razoável e Sanidade Ruim.

MOVER-SE: Razoável

Qualias: Agilidade Mediocre, Destreza Boa, Sutileza Razoável.

INTERAGIR: Decente

Qualias: Força Boa, Manipulação Decente, Recursos Médios.

PENSAR: *Bom*

Qualias: *Percepção Medíocre, Raciocínio Decente, Inteligência Boa.*

O mesmo processo se aplica quando o jogador escolhe as Minúcias e Habilidades, com a Mesa sugerindo reduções para compensar outros descritores que tornem o personagem "poderoso" demais.

É importante observar que, apesar de usarmos os mesmo *Qualia* para os dois exemplos, isso não é obrigatório; jogos diferentes podem ter conjuntos totalmente distintos de *Qualia*.

Criação com Pontos

Os *Qualia* e as Minúcias são compradas com pontos, de acordo com a primeira tabela abaixo. Habilidades usam uma pontuação diferente, vista na segunda tabela.

Pontuação de Qualia e Minúcias:	
Lendário	13 pontos
Excepcional	8 pontos
Grande	5 pontos
Bom	3 pontos
Decente	2 pontos
Razoável	1 ponto
Medíocre	0 pontos
Ruim	-1 ponto
Pequeno	-2 pontos
Ridículo	-3 pontos
Insignificante	-5 pontos

Pontuação de Habilidades:	
Lendário	89 pontos
Excepcional	55 pontos
Grande	34 pontos
Bom	21 pontos
Decente	13 pontos
Razoável	8 ponto
Medíocre	5 pontos
Ruim	3 ponto
Pequeno	2 pontos
Ridículo	1 pontos
Insignificante	0 pontos

A quantidade de pontos para cada tipo de descritor são 10 para a primeira tabela e 40 para a segunda, o que produz personagens ideais para um jogo realista, com um pouco de ação. As pontuações

podem ser dobradas para um jogo de fantasia impressionante, ou triplicadas para algo totalmente cinematográfico. Se desejar dar ainda mais poder aos personagens, as pontuações podem ser ajustadas de acordo.

Os Atributos não são comprados com pontos (são "calculados" baseados nos *Qualia*), exceto se ele não tiver *Qualia* associados a ele. Nesse caso, ele conta como um *Quale*.

• Escalas e Classes de Habilidades

É possível deixar esta escolha livre, mas o mais comum é que o grupo prepare um Contrato Social onde elas são equilibradas entre os personagens jogadores ou limitadas. O Contrato Social pode estipular regras como "todos os personagens têm descritores somente na Escala Humana" ou "os personagens podem ter apenas um descritor em Escala Inumana" ou "os personagens podem ter até quatro Habilidades de Classe Extraordinária e uma Extrema".

Exemplo: *O jogo em que o Padre Antoine está inserido foi preparado para ser focado na narrativa, com menos descritores, Habilidades mais abrangentes... No entanto, ficou decidido que todos os personagens terão ao menos um Quale Extraordinário em cada Atributo, exceto PENSAR. Isso servirá para representar os poderes vampíricos dos personagens.*

Da mesma forma que os níveis de Atributos derivam dos níveis dos *Qualia*, estes limites não se aplicam a eles; a Escala do Atributo será numa Escala diferente da Humana apenas se a mediana truncada cair nesta Escala.

• Predicados

Por serem descritores subjetivos, podemos usá-los para alinhar o personagem com a narrativa, assim como criar relações entre ele e os demais personagens jogadores, o que torna a formação de um grupo muito mais natural.

Embora a história não obrigue os protagonistas a formarem um grupo, isto é o mais comum.

Usamos quatro tipos de Predicados para orientar a composição do personagem:

Predicados Relacionais

Descrevem a relação do personagem, ou um grupo no qual ele está inserido, com outros personagens ou grupos.

Exemplos:

"Dívida de honra com Marcelo" | 1 |

"Josephine é o amor da minha vida" | 3 |

"Não matei Paul naquele dia apenas para vê-lo sofrer depois" | 2 |

Predicados Conceituais

Especificam algo relacionado ao conceito do personagem.

Exemplos:

"Contatos na Polícia Militar" | 2 |

"Colecionador de dentes" | 1 |

"Eu sou uma espada" | 4 |

Predicados da Jornada

Falam de algo relacionado às motivações e objetivos do personagem, ou algo que servirá de guia em suas aventuras.

Exemplos:

"Minha vida por Kayur!" | 5 |

"O mal deve ser destruído" | 2 |

"Vou onde a música me leva" | 1 |

Predicados Históricos

Citam Eventos passados da vida do personagem, marcantes para ele de alguma forma.

Exemplos:

"Infância pobre" | 1 |

"Duas vezes campeão nacional de surfe" | 3 |

"A década de 20 foi inesquecível!" | 2 |

Para saber quantos de cada tipo de Predicado usar e suas Relevâncias, escolha um dos três modelos de personagem abaixo:

• Dedicado

Escolha um *Predicado Conceitual* de Relevância 3 a 5 (a definir no Contrato Social).

Escolha também um *da Jornada* e um *Histórico*, ambos com Relevância 2, e um *Relacional* para cada outro personagem jogador, com Relevância 1.

• Predestinado

Escolha um *Predicado da Jornada* de Relevância 3 a 5 (a definir no Contrato Social). Escolha também um *Conceitual* e um *Histórico*, ambos de Relevância 2, e um *Relacional* para cada outro personagem jogador, com Relevância 1.

• Celebridade

Escolha dois *Predicados Relacionais* de Relevância 3 a 5 (a definir no Contrato Social), e mais um para cada outro personagem jogador, com Relevância 2. Escolha também um *Conceitual*, um *da Jornada* e um *Histórico*, um destes com Relevância 2 e os demais 1.

Dedicado (Conceitual): Relevância 3 a 5

Dedicado (Jornada): Relevância 2

Dedicado (Relacional): Relevância 1 para cada protagonista

Dedicado (Histórico): Relevância 2

Predestinado (Conceitual): Relevância 2

Predestinado (Jornada): Relevância 3 a 5

Predestinado (Relacional): Relevância 1 para cada protagonista

Predestinado (Histórico): Relevância 2

Celebridade (Conceitual): Relevância 1 ou 2*

Celebridade (Jornada): Relevância 1 ou 2*

Celebridade (Relacional): Relevância 3-5; 3-5; 2 para cada protagonista

Celebridade (Histórico): Relevância 1 ou 2*

*Apenas um dos três tipos terá Relevância 2.

Se o grupo preferir, pode escolher Predicados livremente; tais opções são apenas uma sugestão que consideramos funcional.

• Elementos Acessórios

Para um jogo mais simples, o ideal é que a Mesa defina todos os descritores dos Elementos Acessórios desejados pelos jogadores, bastando que

eles escolham quais desejam ter, fazendo uma lista descritiva.

A Mesa deve definir os níveis mais comuns para os tipos de Elemento desejados e então conversar com os jogadores sobre suas pretensões de possuírem Elementos Acessórios diferentes do padrão.

Exemplo 1: *O jogador pretende dar a James um par de óculos que melhore sua Percepção visual. A Mesa define que o objeto tem Visão Razoável; o que significa que o usuário tem o nível de seu Quale ou Minúcia Percepção substituído por Razoável para situações que envolvam a visão, caso os óculos sirvam para ele. Mas também inclui o Predicado "lentes para miopia |2|", que podem ser compelidos para prejudicar a visão de alguém que use os óculos sem precisar deles.*

Exemplo 2: *James também terá uma pistola comum que carrega consigo todo o tempo. A Mesa define que as especificações de uma pistola comum são: Alcance Razoável, Dano Decente, 12 disparos por cartucho. O jogador pergunta se seria possível que o personagem tivesse acesso a carregadores prolongados, possibilitando 16 disparos, e a Mesa concorda, mas pede que ele mantenha uma conta da munição que possui, deixando para definir isto posteriormente.*

• Como ganhar experiência em GeneSys?

Parte essencial de toda campanha de RPG é observar o crescimento dos personagens, a evolução dos protagonistas, que ficam mais poderosos, aprendem novas técnicas ou obtêm equipamentos melhores.

A primeira forma de desenvolver os personagens é dar a eles novos Elementos Acessórios. Sejam armas, armaduras ou veículos, estes devem possuir vantagens em relação ao equipamento que o personagem possuía anteriormente. Isso é importante para garantir que os jogadores tenham a sensação de que seus personagens estão avançando.

A segunda forma é melhorar os descritores do personagem. Em GeneSys, dispomos de Predicados, que permitem registrar experiências muito mais subjetivas do que simplesmente derrotar inimigos ou

completar missões. Até mesmo uma derrota pode servir para o crescimento dos personagens.

Sempre que algo relevante como experiência ocorrer, a Mesa deve pedir que o jogador anote um Predicado de Experiência; um outro tipo de Predicado que descreve algo que foi, de alguma forma, benéfico para a evolução do personagem.

Exemplo: *Após encerrar a pesquisa em sua biblioteca, Wilson Marshal, um comerciante da baixa nobreza, decide caminhar pelo bosque em sua propriedade para arejar a mente. Ali, ele tem uma visão fantasmagórica de uma mulher, vestindo roupas etéreas e esvoaçantes. Ela parece tentar comunicar-lhe alguma coisa. Logo, a moça desaparece, deixando apenas um véu caído no chão. Embora não compreenda claramente o que ocorreu, Wilson tenta racionalizar o evento e apenas uma certeza lhe resta: algo sobrenatural está acontecendo e ele deve fazer algo a respeito.*

A Mesa permite que o jogador anote um Predicado de Experiência, que ele escreve como "Um véu e uma voz, contato com o sobrenatural" |1|.

Os Predicados de Experiência não são, necessariamente, uma vantagem, assim como qualquer Predicado, mas oferecem mais possibilidades táticas para o jogador, sendo uma nova fonte de possíveis bônus ou uma forma de recuperar Controle Narrativo, se evocado negativamente.

Posteriormente, é possível usar a mecânica de alteração de descritores, seja através de uma ação prolongada em uma Trilha ou simplesmente usando Controle Narrativo, para aumentar a Relevância do Predicado de Experiência. A utilidade disso vem a seguir.

• Consolidando as Experiências

Após algum tempo, tendo evocado o Predicado aqui e ali, o jogador começa a perceber que existem situações em que ele é mais relevante; alguns descritores são mais beneficiados pelo Predicado em questão. Quando isso ocorre, o jogador pode pedir a Mesa para consolidar aquela experiência, ou seja, aumentar, permanentemente, um descritor, em troca de 1 PCN e a redução da Relevância do Predicado em

1. Caso a Mesa concorde, as alterações do descritor aumentado e Predicado reduzido são feitas **permanentemente**.

Exemplo: O jogador que controla Wilson observa que seu Predicado de contato com o sobrenatural se mostrou bastante útil desde que o recebeu.

Outros três contatos ocorreram, um na festa de aniversário de Madeleine (uma amiga de infância e filha do Duque de Anhalt), onde avistou e seguiu uma jovem misteriosa pelos corredores do Palácio do Sol Nascente, apenas para presenciar uma cena crucial em um dos jardins cobertos; durante sua viagem a Salerno, quando pensou ter alguém rondando sua carroça durante a noite; e uma terceira vez quando embarcou no Temor do Rei, o navio cargueiro de um amigo, onde algo o conduziu até a proa, a tempo de encontrar e resgatar Roger, um escravo fugitivo que buscava esconderijo no porto e acabou sendo trazido a bordo por uma corda erguida por Wilson.

Nas três vezes, ocorreram fatos estranhos que foram analisados por Wilson através de sua Habilidade de Investigação.

O Predicado fora evocado para melhorá-la por duas vezes e na terceira, o jogador estava prestes a fazê-lo, então decidiu perguntar a Mesa se poderia pagar 1 PCN, riscar o Predicado (deixando-o com Relevância nula) e aumentar sua Investigação Mediocre para Razoável.

A consolidação é aprovada pela Mesa e as modificações se tornam permanentes.