

SONHAR



Exemplo:

Matheus: Eu escolho o gênero Aventura, porque adoro histórias cheias de exploração e descobertas!

João: Eu acabei de assistir a um filme de terror, então quero que a história tenha um clima de tensão.

Daniel: Acho que seria divertido se tudo acontecesse em um apartamento. Dá para criar um monte de situações malucas!

Guilherme: O guia do grupo vai ser o Cristiano Ronaldo. Não me perguntem por quê, só confiem!

Juca: E eu declaro uma verdade que ninguém pode contestar: o chão é feito de lava!

Narrador: Perfeito! Agora eu tenho que juntar aventura, tensão, um apartamento, o Cristiano Ronaldo como guia e um mundo onde o chão é lava... Isso só pode dar em uma história completamente inesquecível!

Você precisa acordar, agora! Sonhar é um RPG panfleto, para **2 a 6 jogadores** sobre explorar um mundo onírico, enfrentar **situações absurdas** e descobrir como despertar antes de ficar preso para sempre. Começaremos com o grupo escolhendo os detalhes da aventura, o **primeiro jogador à esquerda** deve escolher um gênero para iniciar a história, o **segundo** deverá escolher um sentimento, o **terceiro** deve escolher um local, o **quarto** deve escolher uma figura para ser o guia do grupo (ator, influenciador, personagem, etc...) e o último deverá criar uma verdade sobre aquele sonho (Caso não hajam 5 jogadores, deve-se revezar as escolhas).



O Guia será **interpretado pelo narrador** e ajudará mostrando o caminho aos jogadores, que deverão ou não seguir por ele, sempre que precisarem podem invocá-lo, porém o mesmo será enigmático e complexo em suas respostas.

Toda ação complexa que necessitar de um teste para ser realizada deverá ser resolvida em uma jogada de **1d6**, onde os resultados **1-2** são falhas completas, **3** é uma falha parcial, **4** é um sucesso parcial e **5-6** são sucessos completos.

Antes de iniciar é necessário que o **narrador defina secretamente o** objetivo a ser alcançado, para que os jogadores acordem e assim finalize a partida.

Mecânica de narrativa.

Lucidez e Caos:

O sonho reage às ações dos personagens e influência no seguimento delas. Sempre que ocorrer um:

Sucesso ou Sucesso Parcial → **o narrador marca 1**

Falha ou Falha Parcial → **o narrador marca 1 ponto de Caos.**

Ao final de cada Ato, compare os totais. Se houver mais **Lucidez Role na Tabela de Protagonismo**. Se houver mais **Caos Role na Tabela de Antagonismo**. E veja as consequências tomarem forma.

Tabela de Antagonismo:

- 1 - Os jogadores são retornados para o começo do sonho presos em um looping.
- 2 - Um vilão surge desafiando os jogadores para uma batalha de rimas.
- 3 - O chão todo é transformado em lava e não pode mais ser tocado.
- 4 - Toda a luz é removida e agora joga-se no escuro.
- 5 - Os jogadores perdem suas pernas e agora só podem usar as mãos para se locomover.
- 6 - O maior medo de cada jogador acontece.

Tabela de Protagonismo:

- 1 - Um duende que sempre vende o que precisa aparece.
- 2 - Vocês acham um atalho para superar o próximo desafio.
- 3 - O Guia participa ativamente ajudando no próximo desafio.
- 4 - Um pesadelo torna-se um sonho agradável.
- 5 - Todos ficam super fortes.
- 6 - Os jogadores podem criar uma nova verdade.

**Em caso de rolagens repetidas, deve-se selecionar o antecessor.*

***Estes são apenas alguns exemplos, podem desenvolver sua própria tabela.*

Isso Faz Sentido Num Sonho

Uma vez por aventura, cada jogador pode declarar uma **verdade absurda**.

Exemplos:

"As nuvens são feitas de pedra."
"Consigo conversar com portas."
"Meu casaco virou um paraquedas."
"Os peixes voam."

Essa declaração torna-se imediatamente verdadeira e não exige teste.

O número de desafios enfrentados deverá ser planejado pelo narrador, mas nossa sugestão é de que **sejam no mínimo 6**, o mais maluco e desafiador possível, como um sonho mesmo.

Como Vencer:

Ao final da aventura, os personagens devem descobrir a Verdade Central do Sonho. Quando isso acontecer, surge uma **Porta de Despertar**. Atravessá-la significa acordar.

UM JOGO DE INSÔNIA PRODUÇÕES
CRIADO POR MARCOS V. S. SOARES
REVISADO POR TADEU SCHISZLER
DESIGN E DIAGRAMAÇÃO POR AZURE PRODUÇÕES