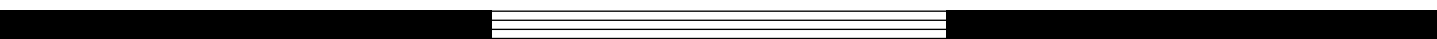
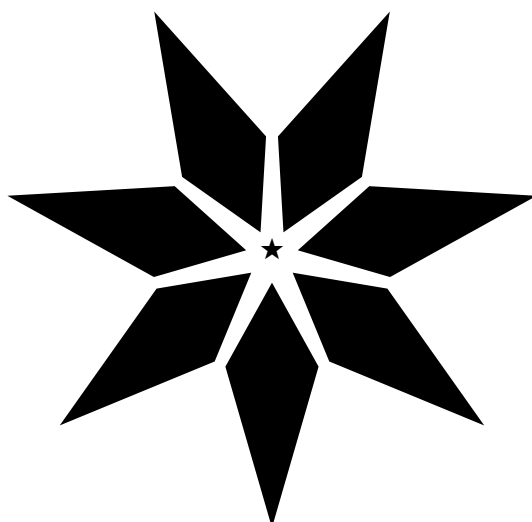



ANAMSI



O RPG DE MUSICAL





Farol
do
Leocórnio

FICHA TÉCNICA

Design do Jogo

Ray Fridlund

Design Gráfico

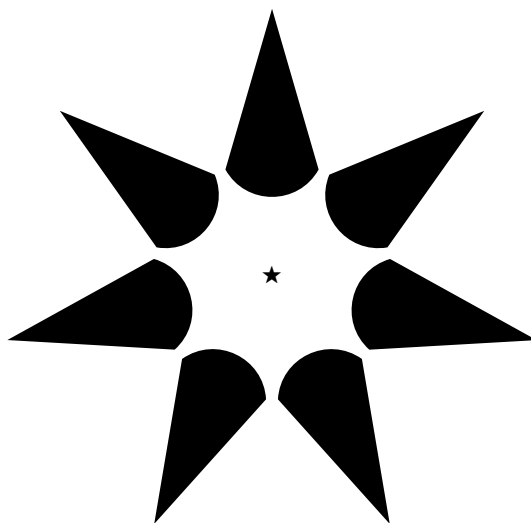
Ignacio Hervas

Revisão

Rayssa Galvão



Este é um resumo das regras de Anansi: o RPG de Musical, para facilitar com que ele seja jogado a qualquer hora, em qualquer lugar. Mais informações e detalhes podem ser encontrados no livro de jogo.



★ 1 ★ Que jogo é esse?

O GRUPO escolhe como fazer pontos durante o jogo.

Jukebox: Um denominador comum (“músicas do Queen, músicas de anime, músicas de carnaval”). Ganhe um ponto toda vez que cantar uma música que se encaixe na categoria.

Filme: Uma palavra em comum. Vale em todas as línguas e conjugações (você/you/vous/tu). Ganhe um ponto toda vez que cantar a parte de uma música que tenha essa palavra na letra.

Libreto: Músicas originais, criadas por vocês, durante o jogo. Adaptações contam. Ganhe um ponto toda vez que cantar uma música original sua.

★ 2 ★ Onde a história se passa?

O jogo sempre começa com um Circule “Sim, e...” para estabelecer o mundo das personagens. (vide Circule “Sim, e...” no Resumo de Regras)
O número de rodadas varia de acordo com a vontade do grupo.

★ 3 ★ Quem são as personagens?

Criem suas personagens e preencham as fichas e trilhas sonoras (no final do arquivo). Caso desejem inspiração, há playlists de cada Papel no Spotify e Youtube.

★ 4 ★ ATO I

O Diretor (o único papel fixo do jogo) se certifica que entende bem as regras de Audições, Números, Árias, Duelos e Aplausos.

É função dele se certificar que todos os jogadores entendem como funcionam

os Papéis, Audições, Números, Rolagens, Aplauso e Duelos. Nas três primeiras cenas, ele usa os números do papel do Diretor para começar o jogo e se certificar que os jogadores conhecem essas mecânicas. Quando um jogador faz uma Audição, usa um Número, pede um Duelo ou Aplauso pela primeira vez, todos ganham um ponto. Jogo e narrativa criam as cenas seguintes até o Intervalo.

★ 5 ★ Intervalo

Durante os intervalos a narrativa dá uma pausa e as personagens dos jogadores evoluem. Conversem sobre a personagem de cada jogador e sugiram desafios para o ATO II.

★ 6 ★ ATO II

Os jogadores reapresentam suas personagens e nomeiam os desafios que aceitaram. Cada desafio cumprido dá um ponto.

★ 7 ★ Gran Finale!

A história se desenrola até seu climax e desfecho. Há dois jeitos de terminar um jogo de Anansi:

Thalia: O final em que as coisas tendem a terminar bem. **Circule “Sim, e...”** terminando sempre com o próprio jogador da personagem, que declara a última cena dela que vemos e o que acontece com ela após a história.

Melpomene: O final arriscado. Circule “Sim, e...” com todos menos o jogador da personagem. Um a um, e sem a contribuição do jogador original, o grupo narra o que acontece com a personagem e sua última cena.



RESUMO DAS REGRAS

★ Pontos!

★ Você ganha pontos:

- Ao usar o seu motif durante o jogo
- De acordo com o tipo do jogo (jukebox, libretto, filme)
- Quando alguém te aplaude
- Em momentos específicos do jogo (Mais instruções no Papel do Diretor)

★ Você gasta pontos:

- Comprando um resultado
- Mudando uma rolagem
- Resistindo às suas tags

Não existe limite de pontos.

★ E o ponto de aplauso?

Ele vai e volta. Marque se está com ele ou não, e quando todo mundo gastar o seu, todos se renovam e podem ser usados para Aplaudir novamente.

★ Circule “Sim, e...”

O primeiro jogador a ter uma ideia faz uma declaração que define a realidade do jogo. O próximo jogador, em sentido horário, complementa e elabora.

E assim sucessivamente, até fechar o círculo. Toda nova rodada, qualquer jogador pode começar declarando a verdade inicial. Façam quantas rodadas quiserem.

Use quando quiser para criar personagens, motivações, lugares, o que a narrativa pedir.

★ Motif

Toda personagem tem um cerne que lhe dá vida. Toda personagem tem um coração. Em Anansi, esse coração se chama motif.

Um verso, inventado ou de uma música que exista, que representa a verdade fundamental daquela personagem. É seu lastro e seu tema.

Toda vez que você invoca o motif, seja cantando, falando, ou moldando a história de acordo com ele, ganhe um ponto.

★ Tags

Tags são verdades sobre a personagem que você utiliza para afetar a história e o jogo.

★ **Tags permanentes** representam características da personagem.

Começa-se com 3 tags permanentes, definidas na criação de personagem, e pode-se ter até 5 ao longo do jogo.

Tags permanentes só podem ser alteradas por Números ou efeitos narrativos.

★ **Tags temporárias** refletem estados da personagem.

Uma tag temporária expira no final do ato.

Alguns papéis, como vilã, heroína e underdog têm números que lidam diretamente com as tags, tanto próprias quanto dos outros personagens.

★ Audição

Quer um Papel? Abra a boca e cante, alto o bastante para os outros jogadores ouvirem, por pelo menos 30 segundos.

Se ninguém duelar contigo, o papel é seu.

Quando outro jogador fizer uma audição, você pode duelar ou aplaudir. Do contrário, pause suas ações e falas até o final da audição.

Atenção: Não é preciso audicionar ou cantar para cada número ou ária a ser usado. A audição é para conseguir um papel. Números usam o sistema de rolagens e pontos para serem inseridos na história.

★ Números e Árias

Números são como cada papel afeta a narrativa e o jogo. Ou seja, números são coisas que geralmente acontecem em histórias.

Cada número tem cinco possibilidades diferentes. Algumas são gradativas outras são variantes de um tema, e cada uma traz algo diferente para a história.

Cada papel tem 3 números e 1 ária. Números podem ser usados a gosto enquanto você estiver com o papel. Árias só podem ser usadas uma vez por jogo.

★ Rolagens

Em Anansi se rola um D5 (um dado de 5 lados). Rola-se o dado para saber o efeito de um número.

O resultado de 1 a 5 determina o que muda na história.

O jogador sempre pode rolar. Não gasta ponto algum, a menos que escrito o contrário no número.

Se tiver pontos, o jogador pode optar por comprar um resultado específico gastando o número de Pontos equivalente.

E, se tudo der errado, você pode emendar. Rolou e não gostou? Você pode alterar o resultado pagando custo desejado +1.

★ Duelo

Se quiser um papel que está sendo audicionado por outro jogador, duele.

Para duelar, cante sua música antes que o outro jogador termine a audição. A partir deste momento, vocês dois estão disputando o papel em questão.

Rolem um dado (D5) e o maior vence ou tirem no jokenpô. O vencedor fica com o papel.

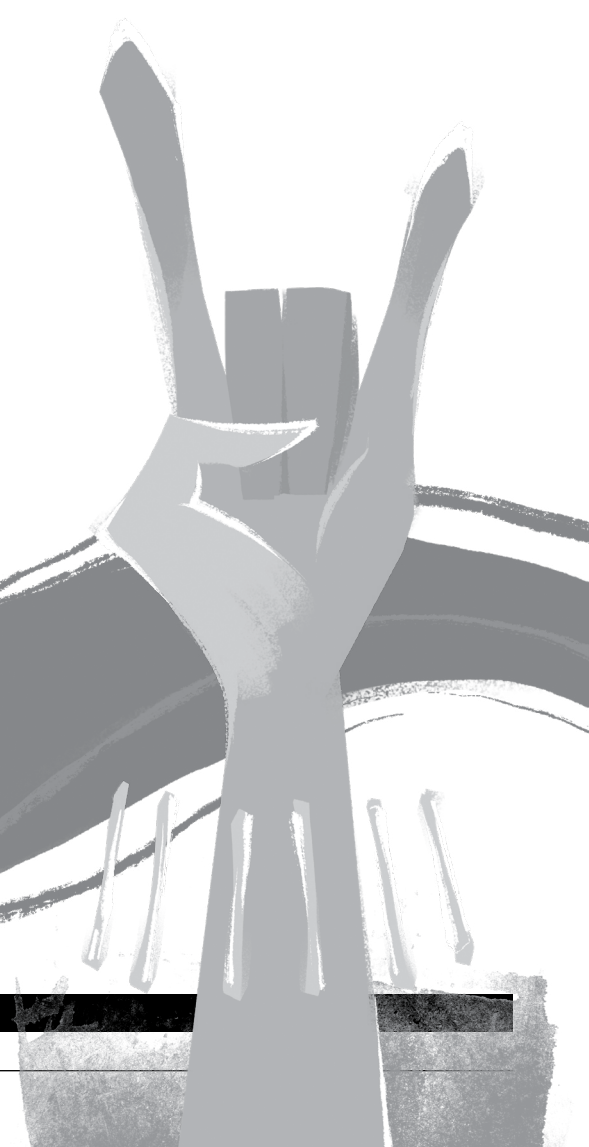
★ Aplauso

Toda vez que outro jogador fizer uma ação que você considerar inspirada ou esperta, você pode aplaudir. Pode ser a escolha da música, a tática da jogada, a interpretação da fala. Literalmente bata palmas (ou faça barulho, bata na mesa, cante junto, faça uma dancinha).

Aplauso é uma mecânica de inspiração. Ela dá pontos, um por pessoa que aplaudiu, independente do tipo de jogo.

Cada jogador tem um ponto único de aplauso para dar por vez. Quando todos os jogadores tiverem aplaudido, o estoque se renova e todos têm seu ponto novamente para dá-lo a quem merecer.

(Nada te impede de aplaudir sem ter pontos para dar, só por ter achado legal o que o amigo fez.)



DIRETOR

O Diretor é o único papel fixo do jogo e que não tem um personagem próprio.

★ **Direção:** Chama uma cena. Defina o lugar, a época, a vibe. E ofereça uma escolha.

Uma escolha é:

- Uma **pergunta**
- Relevante para a **história**
- Focada nas **personagens**

Os jogadores respondem, e o jogo começa. Dê um ponto para o primeiro jogador que responder à escolha.

★ **“E Se...?”** propõe conflitos narrativos. Se o novo elemento afetar, entrar em conflito ou propuser uma direção diferente à uma personagem de jogador, ofereça um ponto em troca dessa mudança. Caso ele recuse, vá para a próxima ideia.

Você sempre pode começar um circule “Sim, e...” (vide regras) para criar elementos à vontade.

★ **Perguntas Diretas** desenvolvem personagens. Chame a personagem pelo nome e faça uma pergunta. Se usar uma tag deles, você pode sugerir um curso de ação.

O jogador pode aceitar a sua sugestão ou pagar um ponto para optar por um curso de ação diferente.

Você não pode cobrar mais de um ponto pela mesma sugestão.

★ **Cortina** dá o ritmo do jogo. Pergunte se alguém que fazer mais alguma coisa na cena. Concluído isso, resuma em uma frase o que aconteceu até então.

Se achar pertinente, convoque os Papéis de volta para o centro da mesa, o que levará a novas audições.

Se for o final do ato I, faça um Intervalo.



HERÓI

ARIA

Minha História: Explique o que deve acontecer.

1 ★ A conclusão é meio ridícula e melodramática, mas é parecida, ainda que menos grandiloquente com o que você quer aconteça.

2 ★ A conclusão não se dá como a personagem imaginava, mas é positiva. Você ganha o que precisava, não o que queria.

3 ★ A conclusão acontece como descrita, mas você perde algo significativo.

4 ★ O herói estava certo sobre tudo. A lógica do universo e da sua própria história se alinham.

5 ★ Além de estar certo sobre tudo, o herói ganha algo novo e positivo que não esperava. Circule "sim, e..." para descobrir o quê.

NÚMEROS

Golpe de Sorte: Algo te ajuda (o Diretor decide o quê).

1 ★ Algo pequeno achado na rua, o antagonista comete um pequeno engano, uma coincidência fortuita do destino.

2 ★ Algo parcial, alguém oferece algo útil, mas danificado ou com partes faltando.

3 ★ Algo complicado: você ganha, herda ou acha algo importante, mas vem com uma grande obrigação ou proibição.

4 ★ Algo inesperado: Um inimigo ou rival se torna um aliado.

5 ★ Algo mágico: uma sorte quase sobrenatural indica o caminho certo e você já começa com vantagem, com alguma vantagem.

Funciona se a História é Sua: Coloque elementos da história a seu favor.

1 ★ Nomeie um elemento da história e invente como isso te beneficia.

2 ★ Nomeie um elemento da história, que você pode modificar para ter alguma vantagem.

3 ★ Nomeie dois elementos da história e invente para ambos um denominador comum que te traga vantagens.

4 ★ Nomeie dois elementos da história, invente um denominador comum para ambos e modifique um deles a seu favor.

5 ★ Nomeie dois elementos da história e modifique ambos a seu favor.

Plot Armor: Negue efeitos negativos para si.

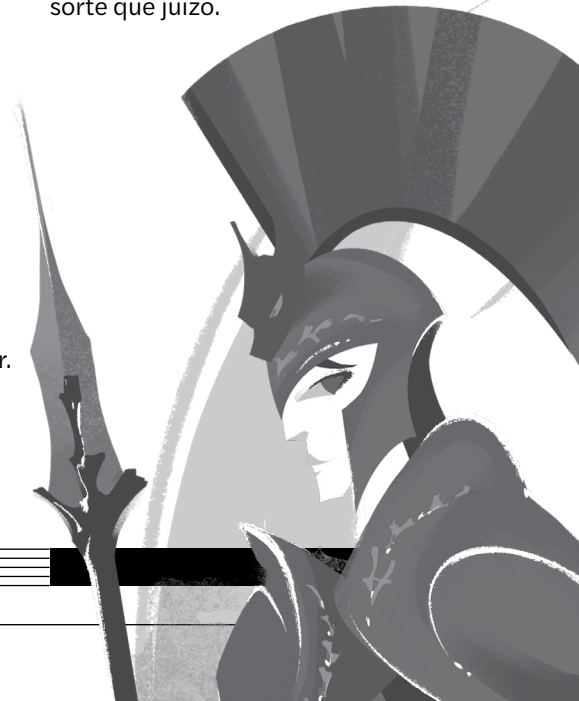
1 ★ Atenua os efeitos negativos de um evento para o herói. Explique porquê.

2 ★ Troca a natureza dos efeitos negativos por algo à sua escolha.

3 ★ Anule os efeitos negativos imediatos de um evento, mas mantenha o risco das consequências. Sua personagem ainda não está salva.

4 ★ Negue todos os efeitos negativos de um evento. Apesar de tudo, você saiu incólume.

5 ★ Negue todos os efeitos negativos e ainda ganhe uma vantagem narrativa por causa do que aconteceu. Mais sorte que juízo.



HEROÍNA

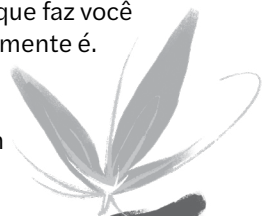
ARIA

Mais Do Que Você Vê:
controla a própria ficha.

1 ★ Altera, cria ou descarta suas próprias tags temporárias. Discurse, cante ou explique como você se livra das expectativas da sociedade.

2 ★ Altera suas próprias tags permanentes. Discurse, cante ou explique a epifania que faz você entender quem realmente é.

3 ★ Altera seu Typecast. Ganhe um ponto e revele sua verdadeira forma.



4 ★ Refaz seu motif. Ganhe um ponto e cante sua nova verdade.

5 ★ Altera e controla livremente todos os elementos da sua própria ficha até o fim da cena.

NÚMEROS

Eu Sinto O Que Ela Sente: faz com que outros compartilhem a sua visão.

1 ★ Tag temporária em 1 PC e até 3 NPCs.

2 ★ Bem-quista, mas não respeitada. tag temporária em 2 PCs e até 5 NPCs.

3 ★ Respeitada, criticada e questionada.. Tag temporária em até 3 PCs e 10 NPCs.

4 ★ Aliada querida e importante. tag temporária em até 4 PCs e um grupo de NPCs. Não pode trair a causa.

5 ★ Amada e adorada, queira ou não. Tag temporária em cada PC e em uma categoria de npc.

Se Eu Posso, Você Pode:
modifica a ficha alheia.

1 ★ Crie uma tag temporária em 1 outra personagem, de uso único.

2 ★ Altere uma tag já existente, temporária ou permanente. Se a personagem falhar, precisa que a **Heroína** restitua sua confiança.

3 ★ Altere o Typecast de um personagem. Descreva a transformação.

4 ★ Crie uma nova tag temporária ou permanente. O alvo dá um ponto para a heroína e revela uma verdade sobre si.

5 ★ Altere o motif de uma personagem. A personagem revela seu novo motif.

É Capaz de Ouvir as Vozes da Montanha?:
traz novos personagens para a história.

1 ★ Animaizinhos, objetos que ganham vida, espíritos, diabretes. Comprometidos, mas com capacidades limitadas.

2 ★ Invisíveis para a história até o momento. Comprometidos, mas têm recursos escassos e correm riscos altos.

3 ★ Criaturas ou pessoas em posições de poder. Têm interesses próprios e desagradá-los é arriscado para você.

4 ★ Pessoas ou criaturas até então indecisas. Agem como grupo e como indivíduos.

5 ★ Orfeu no Hades. Todos seguirão suas deixas e seus caminhos.

VILÃ

ARIA

A Bruxa Está Viva!: Volte dos mortos.

1 ★ O que quer que a traga de volta e a torna imortal dura a cena e pode ser removido.

2 ★ O que quer que a traga de volta e a torna imortal dura a cena e não pode ser removido.

3 ★ O que quer que a traga de volta e a torna imortal dura o ato e pode ser removido.

4 ★ O que quer que a traga de volta e a torna imortal dura o ato e não pode ser removido.

5 ★ A critério do jogador. Estamos na seara do Wolverine voltando de ser jogado em lava.

NÚMEROS

Minha Marionete: Afeta os números de outra personagem.

1 ★ Até o final do ato, você pode aumentar ou reduzir o resultado de uma rolagem em 1.

2 ★ Até o final do ato, você pode aumentar ou reduzir o resultado de uma rolagem em 2.

3 ★ Até o final do ato, você pode afetar o resultado de uma ou mais rolagens até 3 pontos de intervenção.

4 ★ Até o final do ato, você pode afetar o resultado de uma ou mais rolagens até 4 pontos de intervenção.

5 ★ Decida livremente o resultado de uma rolagem de sua marionete em qualquer ponto da história.

Maldição: Amaldiçoa outra personagem.

1 ★ Crie a tag temporária maldição. Assim que o amaldiçoado ceder à obsessão / proibição / obrigatoriedade, a TAG é eliminada.

2 ★ Crie a tag temporária maldição. O personagem tem que ceder ou resistir à tentação três vezes antes de extinguir a tag.

3 ★ Crie a tag temporária maldição. O personagem tem que ceder ou resistir à tentação cinco vezes antes de extinguir a tag.

4 ★ Crie a tag temporária maldição pela duração do ato.

5 ★ Crie a tag permanente maldição, mesmo que isso eleve o número de tags permanentes para mais que 5.

Assine o Documento!: Cria um pacto mágico.

1 ★ Algo pequeno por algum tempo, algo médio por um tempo muito curto. Custa algo menor, mas muito caro.

2 ★ Algo médio por um algum tempo, algo maior por um tempo curto. Custa algo importante para alguém, sem que essa pessoa saiba.

3 ★ Algo grande por algum tempo, algo mediano por tempo indeterminado. Custa que faça de alguém quem ele é.

4 ★ Algo grande por tempo indeterminado ou de quebra improvável. Custa uma parte de sua essência, como uma tag permanente.

5 ★ Uma mudança permanente e quase irreversível. Custa o que a vilã quiser.



BAD BOY

ARIA

Redenção: Sacrifique suas tag e vire o jogo.

1 ★ A mudança é inesperada, mas nem tanto. Você não resolve o conflito, mas consegue uma vantagem narrativa para outra personagem.

2 ★ Alguém acreditava em você e partilha da sua vantagem. Pergunte ao grupo quem e por quê, então defina qual vantagem você e a outra personagem ganham.

3 ★ Todas as personagens que acreditavam em você recebem a mesma vantagem narrativa. Pergunte aos demais jogadores quem e por quê, então defina a vantagem que todos partilham.

4 ★ Todos os seus aliados desfrutam dessa vantagem narrativa, que altera o momentum da cena: agora, seu lado está vencendo.

5 ★ Gandalf no Abismo de Helm. Você traz, conjura ou cria os recursos necessários para virar o jogo, recuperando a fé e a moral das outras personagem (um ponto para cada pc que estiver do seu lado).

NÚMEROS

O Charme do Capeta: Convença outros ou ganhe vantagens.

1 ★ Um momento, uma hesitação, um olhar. Tenha um instante narrativo de vantagem.

2 ★ Uma reação negativa do alvo, mas que revela o obstáculo o ou aponta para a vitória.

3 ★ Você consegue o que quer, mas isso gera mais problemas do que soluções.

4 ★ Você consegue o que quer, mas acaba se comprometendo. Ou, você se afeiçoa à pessoa que está tentando manipular.

5 ★ “Pois quando eu quero, todos querem.” Você consegue o que quer e pode considerar qualquer npc envolvido um aliado em potencial.

Conheço um Cara: Crie um NPC.

1 ★ É preciso uma prova de boa vontade, e qualquer falha o npc vai embora.

2 ★ Esta npc vai agir da forma mais vantajosa para si, e isso não é segredo.

3 ★ Esta npc ajudará, mas tentará reformar o bad boy e evitará realizar ou permitir ações más.

4 ★ Esta npc tem uma dívida moral com o bad boy e tentará pagá-la no máximo das suas capacidades.

5 ★ Esta npc é absolutamente leal ao bad boy, independente de qualquer coisa e acima da própria integridade.

Regras são para Otários: você cria uma exceções e regras(uma por vez).

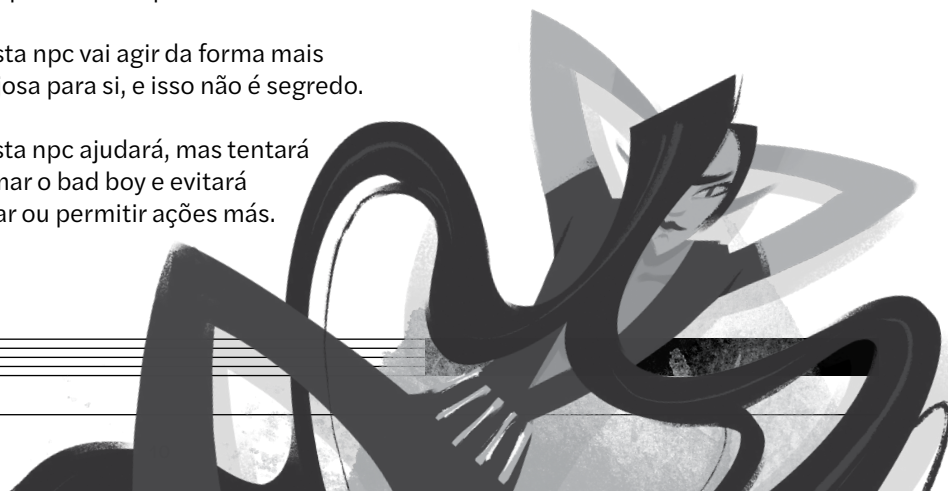
1 ★ Escolha uma regra para invalidar uma vez.

2 ★ Escolha uma regra para ignorar em dois momentos; imediatamente e à escolha até o final do jogo.

3 ★ Escolha uma regra para ignorar em três momentos; um imediatamente, os outro à escolha até o final do jogo.

4 ★ Escolha uma regra para não valer para o seu personagem durante a cena.

5 ★ Escolha uma regra para ignorar por todo ato e mais uma vez no ato seguinte.



COMEDIANTE

ARIA

Plot twist: altere uma verdade da história.

1 ★ Algo menor. Afeta, muda ou dá novo contexto a algum aspecto narrativo de forma limitada.

2 ★ Algo significativo. Afeta, muda ou dá novo contexto a algum feito narrativo de forma ampla. Como consequência, o resultado introduz um novo elemento na história.

3 ★ Algo inesperado. Afeta, muda ou dá novo contexto a uma ligação entre personagens que, por sua vez, dá novo contexto à história. Como numa novela mexicana.

4 ★ Algo maior. Afeta, muda ou dá novo contexto de forma a mudar o paradigma da história. Como o girar de um caleidoscópio.

5 ★ “Ah, meu deus, é a Terra!”. Faça o seu pior, Shyamalan.

NÚMEROS

Sátira & Zoeira: Troque os papéis.

1 ★ Troque os papéis entre 2 jogadores. Dura até um deles usar um número ou até o final da cena; o que vier primeiro.

2 ★ Troque os papéis entre 2 jogadores. Dura até o final da cena.

3 ★ Você pode trocar os papéis entre 3 jogadores durante uma mesma cena.

4 ★ Você tem direito a uma troca por cena em até 3 cenas diferentes.

5 ★ Você é livre para trocar os papéis de todos os jogadores (você inclusive!) uma vez, ou tem 3 trocas livres, incluindo possíveis papéis na mesa, até o final do ato.

Ironia do Destino: Algo atrapalha alguém (você decide o quê).

1 ★ A personagem alvo perde um item, comete um pequeno engano, é vitimada pela Lei de Murphy uma vez.

2 ★ Alguém cobra um favor do alvo na pior hora possível; algo quebra ou é danificado.

3 ★ O alvo é compelido a cumprir uma obrigação ou proibido de seguir o seu curso de ação.

4 ★ Um aliado do alvo se torna um antagonista ou rival.

5 ★ O alvo tem um azar praticamente sobrenatural. Pela duração da cena, a comediante pode interferir em todos os elementos de sorte ou aleatórios ao redor do alvo.

Sim, MAS...: Altera os efeitos de outro número.

1 ★ Algo irritante; constrangedor ou incômodo. Você vincula um elemento narrativo ao número afetado.

2 ★ Maior do que o esperado. Afeta um alvo extra ou uma área maior, ou tem consequências inesperadas.

3 ★ A Fada Primavera. Crie uma condição que a personagem precisa cumprir para garantir o resultado do número.

4 ★ Nada do que se esperava. Crie uma condição e altere a descrição dos efeitos.

5 ★ Gênio do mal. Você controla os efeitos inclusive subvertendo a intenção original do jogador.



UNDERDOG

ÁRIA

Com Uma Mãozinha dos Amigos: replica a ária de outro papel.

1 ★ Sucesso mínimo e grande custo pessoal. Algo em você nunca mais será igual. Perca uma tag permanente.

2 ★ Se outra personagem ajudar sacrificando uma tag, vocês conseguem replicar a Ária juntas.

3 ★ A ária é replicada com sucesso razoável a um custo. Qual é seu sacrifício?

4 ★ A ária é replicada desde que pelo menos uma personagem em cena acredite em você e te dê um ponto. Pergunte por que essa personagem acredita em você.

5 ★ Sucesso extraordinário. Você tem a prerrogativa narrativa e pode começar um circule “sim, e...” para ver como tudo deu certo. O que sua personagem entendeu que a fez se sair tão bem?

NÚMEROS

Não desista de mim: Falhe e crie uma vantagem para outros.

1 ★ Você assume o erro de outra personagem. Receba uma tag negativa temporária até o final da cena.

2 ★ Você fica vulnerável. Duas personagens desfrutam da vantagem. Receba uma tag negativa pelo ato.

3 ★ Você faz algo errado e alguém notou. Três personagens têm vantagem. Receba a tag chantagem.

4 ★ Sua falha é épica. Outras personagens se beneficiam uma vez a qualquer momento do ato. Receba uma tag negativa permanente.

5 ★ Mude uma tag permanente para um conceito negativo. Todas as outras personagens podem colher benefícios narrativos do seu sacrifício a qualquer momento da história.

Pelas Razões Erradas: resolva o conflito e crie um problema.

1 ★ Você consegue o que quer, mas é bem menos legal do que imaginava. Uma pequena benção e uma irritação constante.

2 ★ Você consegue o que quer e mais. Um npc desajeitado vai tentar ter a sua atenção nas horas mais inoportunas.

3 ★ Todos os olhos estão em você. Várias pessoas agora sabem da sua existência e estão interessadas, para o bem e para o mal.

4 ★ Você consegue o que quer... mas o risco é iminente. Circule “sim, e...” uma vez para mais detalhes.

5 ★ Você conseguiu, todo mundo se safou, e não há motivos para desespero... por enquanto.

Você Não Está Sozinho: Partilhe personagens e Papéis.

1 ★ Juntos, você e outro jogador são o underdog até usarem outro número.

2 ★ Vocês são o underdog e o outro papel. Dura até usarem um número de cada.

3 ★ Você e outro jogador são o underdog. Vocês têm acesso aos elementos da ficha um do outro pela cena (ou até perderem o papel).

4 ★ Você e outro jogador são o underdog. Vocês têm acesso aos elementos da ficha um do outro pelo ato (ou até perderem o papel).

5 ★ Você e outro jogador (e suas personagens) são o underdog e o outro papel pela duração da cena. Expliquem porque tamanha comunhão.

MELHOR AMIGA

ARIA

Sacrifício: Sacrifique a personagem e toma a cena.

1 ★ Tudo ainda está perdido, mas as personagens sobreviveram. A jogadora da melhor amiga explica como.

2 ★ Foi uma derrota difícil, mas há vida e esperança. A jogadora da melhor amiga descreve a luz no final do túnel para as demais personagens.

3 ★ Foi uma vitória difícil, mas os custos são permanentes e irrevogáveis. O jogador da melhor amiga descreve os ganhos e as perdas.

4 ★ “E cantamos em sua memória”: o sacrifício da personagem abençoa as outras PCs. Há trauma e crescimento.

5 ★ “Abençoada e favorecida”: além de conceder a vitória, o sacrifício da melhor amiga talvez não seja permanente. O jogador descreve como a situação se resolveu, e os demais fazem um círculo “sim, e...” para definir como ela pode voltar.

NÚMEROS

Orihime: Negue eventos recentes.

1 ★ “Nem tudo está perdido”: recupere algo, mas não tudo.

2 ★ “Uma última vez”: postergue por tempo o bastante para fazer uma última coisa importante para si ou para outra personagem.

3 ★ “Não”: você nega um evento na narrativa. Corrija uma narração dita e explique o que de fato aconteceu.

4 ★ “Todo mundo vive!”: dissipe, volte atrás ou desfaça uma consequência maior de algo que tenha acontecido.

5 ★ “Vamos começar outra vez?”: talvez tenha sido um sonho ou um delírio. Você e as outras personagens voltam a um estado anterior do jogo. Você decide quais memórias são retidas.

Bom-senso: Pergunte ao Diretor.

1 ★ Uma pergunta de Sim ou Não.

2 ★ Duas perguntas de Sim ou Não.

3 ★ Uma pergunta ampla, e o Diretor será generoso na explicação.

4 ★ Duas perguntas amplas e duas de Sim ou Não.

5 ★ “As Gentis”. Três perguntas amplas, cada uma seguida de uma confirmação de sim ou não.

Cura: Curar, restaurar, reparar, quebrar maldições.

1 ★ Atenuação temporária. Dura a cena. Redução ou contenção de dano.

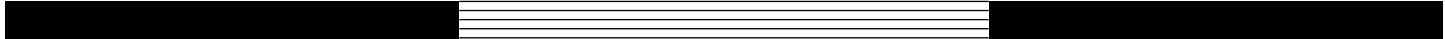
2 ★ Atenuação permanente, mas com cuidados da melhor amiga.

3 ★ Cura total de condições menores; cura parcial de condições maiores. A melhor amiga diz o que precisa acontecer para a cura ser total (tag tratamento no alvo).

4 ★ Cura total de condições; ressurreição temporária até o fim do ato.

5 ★ Ressurreição permanente; remoção irrestrita, cura total. A personagem curada passa a ter um vínculo com a melhor amiga. Circule “sim, e...” para descrever o impacto nas personagens.

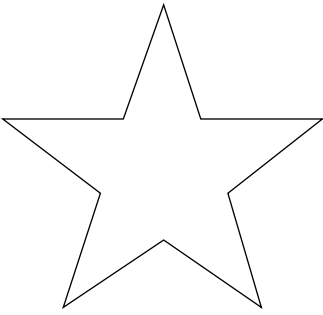




★ Pontos! ★

★ Personagem/Jogador ★

★ Motif ★



★ Aplauso ★



★ Jogador ★

★ Playlist ★

★ Herói ★

★ Tags Permanentes ★

★ Typecast ★

★ Bad Boy ★

★ Motif explicado ★

★ Vilã ★

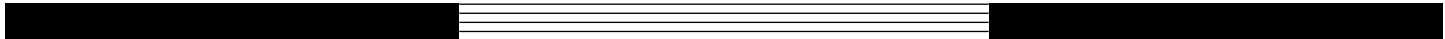
★ Comediante ★

★ Heroína ★

★ Underdog ★

★ Melhor amiga ★

★ Tags Temporárias ★

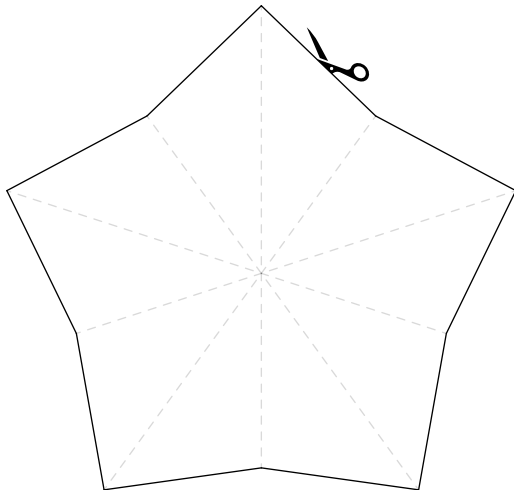


DADO

★ Se puder, imprima ou cole as partes do dado em papel mais grosso antes de recortar e montar ★

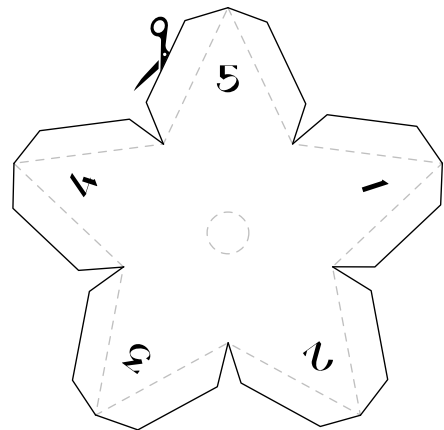
Corpo do dado

Recorte e dobre nos vincos.



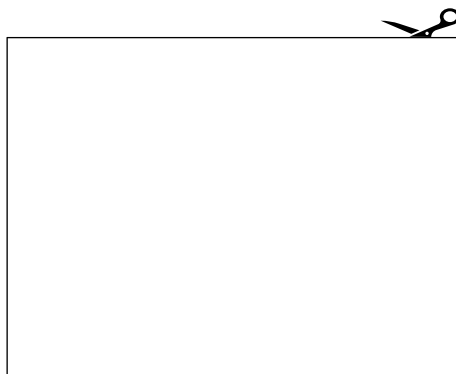
Topo do dado

Fure o buraco no meio onde vai a haste, Dobre e cole as abas no corpo do dado.



Haste

Enrole e coloque no buraco da estrela.





ANAMSI



O RPG DE MUSICAL

