

# **Tradução de “You Awaken in a Strange Place” Feita por Fã**

Tradução feita pelo google tradutor e meu básico conhecimento de inglês, se achar algum erro e quiser corrigir, fique a vontade.

Acredito que esse seja o site oficial do Sistema:

<https://tummy-boy.itch.io/you-awaken-in-a-strange-place>

Você pode alterar e adaptar as regras como bem entender.

Não venda este PDF, tradução feita sem nenhum intuito lucrativo.

Boa Jogatina!!!

# Você Acorda em um Lugar Estranho

Um RPG totalmente improvisado para 4 jogadores  
Criado por Jacob Andrews

## Princípios Básicos do Jogo

- Todos devem ir para o jogo **Despreparados**.
- Qualquer coisa que o Mestre ou os jogadores digam sobre o mundo **é Verdade Sobre o Mundo**.
- O jogo deve ser finalizado em **uma Sessão**.

## O Que Você Precisa para Jogar

- Papel
- Caneta e Lápis
- 2d6 para cada jogador

## Estabelecendo o Cenário

- Escolha uma pessoa para ser o **Mestre (GM)** usando qualquer método que você julgar adequado. Ele não conta mais como um “jogador” para os propósitos desta folha de regras. **Ele é como um Deus agora**.
- Os outros jogadores jogam **2d6 Cada**.
- O jogador com a rolagem mais alta pensa silenciosamente em um **Gênero**.
- O jogador com a rolagem do meio pensa silenciosamente em um **Adjetivo**.
- O jogador com a rolagem mais baixa pensa silenciosamente em um **Local**.
- Depois que todos os jogadores tiverem decidido, eles **Declaram sua Escolha em Voz Alta**, em ordem.

- Exemplo: Samantha tira 12 e escolhe o gênero faroeste. Liz rola um 8 e escolhe o adjetivo Perigoso. Alan rola um 2 e escolhe o local, Escola. O cenário para este jogo é um Perigoso Ensino Médio no Velho Oeste.
- Em seguida, na mesma ordem de **Turno**, cada jogador faz uma **Declaração** sobre o mundo do jogo. De acordo com os Princípios Fundamentais, seja o que for dito que se torna verdade sobre o mundo.
  - Exemplo: Samantha pensa por um minuto, então diz que neste mundo, a principal ameaça à humanidade são as ciber-aranhas. Liz diz que a escola fica no topo de um vulcão. Alan diz que os alunos que reprovam nesta escola são jogados no vulcão. Todas essas coisas agora são verdadeiras sobre o mundo.
- Os jogadores e o Mestre trabalham juntos e usam esses fatos para formar uma imagem mais completa do mundo.
  - Exemplo: O **GM** e os jogadores discutem e decidem que o A escola é um centro de treinamento para jovens vaqueiros talentosos na guerra contra as ciber-aranhas. As coisas que eles são ensinados na escola são conhecimentos proibidos, então, uma vez matriculado, os alunos não têm permissão para sair, a menos que se formem com sucesso

## Criando seus personagens

- Os jogadores rolam **2d6** e então criam seus personagens, um de cada vez, começando com o jogador que rolou mais alto.
- O jogador com a **Rolagem mais Alta** descreve que tipo de personagem ele quer ser.
  - Exemplo: Alan rola um 10 e diz que quer ser um peão enorme, musculoso e de macacão de uma pequena cidade, é um especialista com um laço. Ele nomeia seu personagem Bradfor McBuff.
- O mesmo jogador agora compõe 4 **Verbos de Habilidade** que se aplicam ao seu personagem: uma habilidade em que eles são incríveis (**+2**), uma

habilidade que eles são bons **(+1)**, uma habilidade em que eles são ruins **(-1)** e uma

habilidade em que eles são horríveis **(-2)**. Use essas habilidades para ajudar a criar uma imagem do seu personagem! Tente alinhá-los o que torna seu personagem ótimo, e o que torna seu personagem defeituoso.

- Exemplo: Alan dá a Bradford McBuff +2 em laço, +1 em arremesso, -1 em esquiva e -2 em mentira.

- Depois que o primeiro jogador terminar, o próximo jogador fará o mesmo, mas tem que inventar **4 Verbos de Habilidade Completamente Novos e Diferentes para Seus Personagem**.

- Exemplo: Liz é a próxima, e após a descrição inicial, ela dá a seu personagem, Pistol James, um +2 em tiro certeiro, um +1 em fala suave, -1 em seguir ordens e -2 em defender.

- O terceiro jogador **Repete o Processo com 4 Novos verbos de Habilidades** para seu próprio personagem.

- Depois que todos os jogadores tiverem criado seus personagens e definido suas habilidades, o **GM** então adiciona **4 Verbos de Habilidade adicionais** para preencher o que pode estar faltando na sessão. Tente voltar para o cenário estabelecido e criar verbos de habilidade que ajudem desenvolver o mundo!

- Exemplo: O **GM** pensa sobre o que completaria as habilidades definidas, em seguida, adiciona Esgueirar-se, Vigia, Andar a Cavalo e Uhull.

- Essas 16 habilidades **São os Únicos Tipos de Testes** que você pode fazer no jogo, então todos os desafios devem girar em torno dessas habilidades. Todo jogador tem acesso a todas essas habilidades e, se eles não têm um bônus de criação de personagem, então começa em **+0**.

## Jogando o jogo

Como o GM

- Assim que o cenário e os personagens forem criados, você receberá **5 Minutos** para fazer anotações e ideias antes do jogo começar.

- O jogo deve começar no meio da ação, então pense em

cenários emocionantes dentro do mundo que todos vocês criaram para colocar seus jogadores dentro.

- Exemplo: Contra todas as probabilidades, as Ciber-Aranhas se infiltraram no ensino médio e estão causando estragos aos alunos. Os personagens dos jogadores foram nocauteados em uma explosão quando as Ciber-Aranhas romperam as paredes externas.

- Depois de estabelecer a cena inicial, pense em **Cenas de Ação** que você pode encaixar na história que desafiam os Verbos de Habilidade específicos dos jogadores. Estes não precisam ser usados em jogo, e é provável que você pense em diferentes como o jogo avança. Isso só vai fazer você pensar da maneira certa direção.

- Exemplo: O GM pensa no personagem de Alan e descreve abaixo a “alavanca distante” para testar a Habilidade do Laço, “pilha de escombros” para testar a habilidade de arremesso, “torres de aranha” para testar a habilidade de esquiva, e “professor cético” para testar a habilidade mentira.

- Quando estiver pronto para começar o jogo, comece falando.  
**“Vocês Acordam em um Lugar Estranho...”**

- Descreva detalhadamente o Lugar Estranho que os personagens dos jogadores acordaram, então pergunte a eles o que eles querem fazer.

- Uma vez que os jogadores tenham uma compreensão firme da situação, você deve incentivá-los a discutir seu cenário e criar um **Objetivo**. Lembre seus jogadores de considerar as **Declarações** passadas sobre o mundo e cenário para que possam desenhar suas ações a partir daí.

- Exemplo: Todos os jogadores discutem e decidem que seu Objetivo é escapar da escola antes que os Ciber-Aranhas mandem o lugar inteiro ao chão.

- Depois que o objetivo for decidido, você deve continuar a narrativa a partir deste Objetivo.

- À medida que os jogadores exploram o mundo, você deve sempre procurar maneiras de testar seus **Verbos de Habilidade** de maneiras divertidas e interessantes.

Sempre que um jogador deseja realizar algo difícil, ou você lança um desafio à sua maneira, peça aos jogadores que rolem **2d6+ Pontos de Bônus** para uma determinada habilidade para determinar seu sucesso.

- **Menor que 6 = Falha: O Jogador não Consegue o que Deseja.**

- **7-9 = Sucesso Parcial: O Jogador Consegue o que quer Parcialmente ou a um Custo.**

- **10-12 = Sucesso: O jogador consegue exatamente o que deseja.**

- Quando os jogadores rolaem **Sucessos Parciais ou Falhas**, tente colocar novos obstáculos em seu caminho, ou torcer o obstáculo existente, de forma que torna a história mais emocionante. Você não está tentando punir o jogador por jogadas ruins; você está tentando usá-los para criar narrativa mais emocionante para você e para os jogadores!

- Os jogadores também podem fazer **Novas Declarações** sobre o mundo durante o sessão de jogo, mas agora eles terão que rolar para determinar seu sucesso. Use as mesmas regras de rolagem como faria com qualquer outra habilidade teste, e em um **Sucesso Parcial ou uma Falha** tente encontrar maneiras divertidas para complicar ou distorcer a nova Declaração, criando complicações para seus jogadores

- Às vezes, os jogadores podem querer procurar itens úteis no mundo do jogo. Todos os itens que os jogadores encontram são chamados de **Recursos**, e um Recurso é o que o jogador precisa no momento de seu uso. Se um jogador quiser encontrar Recursos, ele pode rolar para isto! Em caso de sucesso, eles encontram 2 Recursos. Em um sucesso Parcial eles encontre 1 Recurso, mas cause um problema. Em uma falha, eles falham em encontrar qualquer coisa e causar um problema.

- Exemplo: Samantha obtém um sucesso e vasculha uma sala de aula arruinada, encontrando 2 Recursos. Mais tarde no jogo, ela precisa atravessar um grande abismo, e determina que um dos

recursos que ela encontrou foram, na verdade, uma longa corda que ela usa para atravessar o abismo. Samantha agora tem 1 recurso restante.

- Se os jogadores atingirem seu objetivo e o jogo não parece que terminou, peça-lhes para definir um **Novo Objetivo**. Se precisar de alguma ideia, você pode adicionar uma Declaração de mundo inicial diferente para inspiração!
  - Exemplo: No processo de fuga, os jogadores descobrem que a escola foi traída por um dos professores, o professor Gonaldd Biggensby, e eles mudam seu objetivo para encontrar ele, e se vingar.
- Lembre-se sempre de que seu trabalho final como GM é criar uma história para você e seus jogadores se divertirem e para ajudá-los em contar a história que eles querem contar.

## Jogando o jogo

### Como Jogador

- Pense na **Personalidade e nos Desejos** de seu personagem e tente agir de acordo com a forma como eles agiriam em uma determinada situação.
- Todos os personagens começam o jogo com **10 HP** e **Quaisquer Itens** que faz sentido para eles terem.
- Tente encontrar maneiras criativas de usar os **Verbos de Habilidade** em que você é bom o mais frequente possível.
- Sempre que precisar realizar uma tarefa relacionada a uma das Habilidades Verbos, o GM pedirá que você role **2d6 + Seu Bônus de Habilidade** para determinar o seu sucesso.
  - **Menor que 6 = Fracasso: Você não consegue o que deseja.**
  - **7-9 = Sucesso Parcial: Você consegue o que quer parcialmente, ou pelo menos um custo.**
  - **10-12 = Sucesso: você consegue exatamente o que deseja**
- Sempre que você rolar uma **Falha**, marque uma contagem em seu papel.

Cada registro representa um **Bônus +1** que você pode aplicar a qualquer futuro rolagem (**até um máximo de +2 para uma única rolagem**).

- Se você quiser **Ajudar** um de seus colegas de equipe em sua rolagem, você

pode usar um de seus verbos de habilidade para tentar ajudá-los.

O **Sucesso** concede ao seu companheiro de equipe um **+2** adicional em sua rolagem, um **Sucesso Parcial** concede um **+1** adicional, e uma **Falha** significa que você compartilhará qualquer dano que esteja prestes a acontecer ao seu companheiro de equipe.

- Durante o jogo, você ainda pode fazer **Novas Declarações** sobre o mundo se tornando realidade, mas agora você tem que rolar para isso. Essa rolagem segue as mesmas regras de qualquer outro teste de habilidade, então se você falhar, isso pode vir ao ajuste da sua nova **Declaração** contra você!

**Não tenha medo de ser bobo e estúpido; isso é um jogo bobo e estúpido. A sessão é considerada um sucesso se todos se divertirem e quiserem jogar de novo. Sinta-se livre para alterar ou ajustar qualquer uma das regras para melhor se adequar ao seu próprio estilo de jogo ou dinâmica de grupo!**

**Agora vai lá e faça uma história idiota com seus amigos**