

# VIVA LA REVOLUCIÓN!

Autoria, Revisão, Diagramação e Artes  
Lu Cavalheiro

## Licença

Licença Creative Commons CC-BY 4.0 Internacional  
[https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt\\_BR](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR)

## ISBN

978-65-00-48637-7



Viva la Revolución foi publicado em parceria e com o fomento do **RPGWorld** – <https://rpgworldsite.wordpress.com/>.

Em **Viva la Revolución**, seus personagens serão **Rebeldes** contra o ditador de um país cyberpunk. Entretanto, o país é uma piada, uma clássica *república das bananas*, com toda a corrupção e estética esperadas de um estado policial e militarizado porém estereotipadamente ineficiente e caricato.

**ATENÇÃO:** este jogo envolve temas políticos e ideológicos que podem ser sensíveis para algumas pessoas. Antes de jogar, sente com seu grupo de jogo e discuta se vocês estão de acordo com os temas e quais seus limites nas discussões e cenas que possam vir a surgir em um jogo sobre **Rebeldes** tentando derrubar uma república das bananas.

## Jogadores: criando seus Rebeldes

Crie uma **Descrição**, um resumo de quem seu personagem é, se possível em duas ou três palavras. Exemplos: *Cidadão descontente*, *Anarquista incendiário*, *Traidor dos*

## Rebeldes.

Crie um **Motivo**, uma razão pela qual seu personagem se uniu aos **Rebeldes**, se possível em duas ou três palavras. Exemplos: *Vingança contra a morte dos meus pais*, *Derrubar o ditador incompetente e assumir o poder*, *Trair o movimento para ganhar favores do governo*.

Crie uma razão pela qual você é **Procurado pelo Governo**, se possível em duas ou três palavras. Exemplos: *Explodi bancos*, *Publiquei textos subversivos*, *Para melhor enganar os Rebeldes*.

Anote os **Pontos de Vida** (PVs) máximos iniciais do seu personagem: 5.

## Narrador e Jogadores: criando o País e o Ditador

Se o país em que os **Rebeldes** vivessem fosse um paraíso, não seria preciso haver uma resistência. Entretanto, vocês são governados por um ditador. Para piorar, o país não passa de uma república das bananas, um Estado em que a única coisa que diferencia o ditador de um monarca absoluto é o nome e a principal *commodity* do país são produtos agrícolas, usados para comprar bens manufaturados o suficiente para criar a estética cyberpunk no lugar.

Criem um **Nome para o país**. Tentem criar um nome engraçado mas evitando estereótipos, como o sufixo *-stão* ou *-nato*, e lembrem-se também que nem toda república das bananas é um país que alega ser comunista (vide a América Central inteira). Criem uma breve história para o país, incluindo como o **Ditador** chegou ao poder e como ele faz para se manter onde está.

Criem agora o **Nome para o Ditador**, o governante supremo da república das bananas. Dê a ele um **Motivo para não abandonar o poder**, se possível em duas ou três palavras, e dê a ele também um **Traço cômico**, uma razão pela qual ele não é levado a sério na comunidade internacional.

Criem a **Dinastia do Ditador**, a família ou os asseclas dele que são os responsáveis diretos pelo exercício do poder e seus herdeiros em caso de morte ou algo do tipo. Dê a eles um **"Argumento Persuasivo"**, o meio violento pelo qual eles mantêm a maioria da população aterrorizada, e uma **Incompetência**, alguma fraqueza ou ineficiência que os obriga a manter o **Ditador** no poder e não o exercer diretamente.

## Narrador: criando a Missão

Cabe ao **Narrador** criar qual é a **Missão** que os **Rebeldes** vão tentar cumprir para desestabilizar ou até mesmo derrubar o governo. Role 1d6 e escolha na tabela abaixo o **Objetivo Principal** da missão:

Dado	Objetivo Principal
1	Roubar recursos do governo
2	Sabotar instalações do governo
3	Sequestrar uma pessoa importante do governo
4	Incitar uma revolta popular contra o governo
5	Contactar amistosamente outro grupo <b>Rebelde</b>
6	Salvar um preso político importante

Após definir o **Objetivo Principal** da **Missão**, o **Narrador** vai criar três **Objetivos Secundários** para a missão, que serão três **Descrições** que aquela **Missão** possui e são eventos que podem ou não serem cumpridos pelos **Rebeldes**. Os **Objetivos Secundários** devem estar relacionados à **Missão** de alguma forma, ainda que indiretamente.

## Testes

Quando o **Rebelde** descrever que ação ele pretende fazer, cabe ao **Narrador** avaliar se a ação é exequível. Se por alguma razão a **Descrição** ou o **Motivo** do **Rebelde** deixarem claro que ele é capaz de fazer aquilo, como um *Especialista em parkour* querendo pular entre prédios, ou *Vendedor de carros usados* tentando consertar um carro, o **Narrador** simplesmente determina que o **Rebelde** foi bem sucedido em sua ação.

Entretanto, se por alguma razão pela qual o **Rebelde** é **Procurado pelo Governo** ou se as características do **Ditador** ou de sua **Dinastia** forem mais do que suficiente para determinar que o **Rebelde** é incapaz de realizar uma dada ação, ele simplesmente não consegue realizar a ação desejada. Afinal, como um *Matador conhecido de policiais* vai conseguir convencer um policial de que ele é inocente de uma tentativa de assassinato que acabou de acontecer? Como convencer uma pessoa comum de que as *Milícias armadas e violentas*, o **"Argumento Persuasivo"** da **Dinastia** do **Ditador**, não irão atrás dela após ajudarem os **Rebeldes** a se esconderem em sua casa?

Porém, se não houver certeza se o **Rebelde** é ou não capaz de realizar a ação pretendida, será preciso realizar um **Teste**. Se não houver ninguém se opondo à ação que o **Rebelde** está tentando fazer, como pular um muro ou arrombar uma janela, ele deve rolar 1d6. Caso sua **Descrição** ou **Motivo** possam ajudar na ação pretendida, some +1 por cada fator que esteja ajudando. O Narrador pode determinar também se existe algum detalhe narrativo que esteja ajudando na ação pretendida, e conferir +1 por fator se for o caso.

Porém, se as características do **Ditador** ou de sua **Mi-lícia** puderem atrapalhar na ação pretendida, subtraia -1 por cada fator que esteja atrapalhando. Se a razão pela qual o **Rebelde** é **Procurado pelo Governo**, aquilo que faz o **Ditador** querer a sua cabeça com ainda mais vontade do que o normal, puder interferir na ação, diminua em -2 o valor do dado.

Depois de rolar o dado e fazer os somatórios apropriados, veja abaixo qual foi seu resultado:

- **1 ou menos: Falha catastrófica!** Você não apenas não conseguiu realizar a ação, mas a coisa saiu tão errado que o **Narrador** deve inserir um **Problema**, que mecanicamente funciona igual à razão pela qual você é **Procurado pelo Governo**, para tornar a situação ainda mais problemática para o seu **Rebelde**, mas existirá apenas durante aquela cena;
- **2 ou 3: Falha comum!** Você não conseguiu realizar sua ação. Dependendo do que estava acontecendo, o **Narrador** pode querer adicionar alguma **Complicação** para o seu **Rebelde**, válida somente na cena em que a rolagem foi feita;
- **4 ou 5: Sucesso!** Seu **Rebelde** conseguiu realizar a ação tal como ele desejava;
- **6 ou mais: Sucesso extraordinário!** Seu **Rebelde** conseguiu realizar a ação melhor do que como ele desejava! Cabe ao **Narrador** introduzir uma **Vantagem** para seu **Rebelde**, que mecanicamente funcionará como se fosse uma **Descrição** adicional válida apenas naquela cena.

Um **Rebelde** pode tentar criar deliberadamente uma **Vantagem** a seu favor ou um **Problema** contra outro personagem. Ele deve fazer o **Teste** normalmente, porém a seguinte adição. Se o **Rebelde** tentar criar uma **Vantagem** mas tiver uma **Falha Catastrófica**, além do **Problema** normalmente criado, a **Vantagem** que o **Rebelde** tentou criar vai virar um **Problema** adicional para o **Rebelde**.

Se houver alguém tentando se opor à ação que o **Rebelde** está tentando fazer, como tentar se esconder de um

guarda, será preciso realizar um **Teste Oposto**. O **Rebelde** rola 1d6 e soma ou subtrai todos os fatores relevantes, como em um teste comum. Entretanto, seu opositor faz a mesma coisa. O valor final da rolagem do **Rebelde** será reduzido pelo valor final da rolagem de seu opositor, e o resultado dessa subtração será o número que o **Rebelde** usará como resultado de sua rolagem na hora de consultar a lista acima.

### Conflitos

Quando a cena descamba para a violência, é preciso realizar um **Conflito**. Em **Viva la Revolución**, os **Conflitos** acontecem em turnos. Um dos **Rebeldes** sempre começa o primeiro turno, decidam entre os jogadores qual. Ele declara então sua ação, e a resolve normalmente. Depois disso, ele escolhe alguém que ainda não tenha agido, e não precisa ser um **Rebelde**, para ser o próximo a agir. Após este escolhido resolver sua ação, ele escolhe quem será o próximo, e assim até o final do turno. O último a agir no turno decide quem começa o próximo.

Entretanto, se a ação declarada for atacar, o atacante escolhe um alvo e realiza um **Teste Oposto** contra seu alvo. Se o resultado do teste oposto for um valor positivo, o alvo sofre aquela quantidade de dano em seus PVs. Caso seus PVs sejam reduzidos a 0 ou menos dessa, forma, ele estará **Incapacitado**. Se até o final da cena ninguém tentar prestar auxílio ao personagem **Incapacitado**, ele morrerá.

O **Conflito** termina quando todos os inimigos dos **Rebeldes** estejam **Incapacitados**, situação na qual os **Rebeldes** venceram o conflito; ou todos os **Rebeldes** sejam **Incapacitados**, situação na qual eles serão deixados para morrer – afinal de contas, eles são **Rebeldes**.

Se um dos **Rebeldes** tiver entre suas características uma boa razão para aparecer alguém para vir salvá-lo, faça um **Teste** para ver se ele será salvo ou não. Será preciso um **Sucesso** ou melhor para o **Rebelde** ser salvo. Se ele não estiver **Incapacitado** sozinho, a ajuda salvará todos que estiverem com ele.

### Concluindo a Missão

Caso os **Rebeldes** concluam o **Objetivo Principal** da **Missão**, dê 1 **Ponto de Evolução** (PE) para cada um dos so-

breviventes. Dê 1 PE adicional para os sobreviventes para cada uma dos **Objetivos Secundários** cumpridos. Se os **Rebeldes** matarem alguém desnecessariamente (isto é, uma morte que não faça parte nem do **Objetivo Principal**, nem dos **Objetivos Secundários** da missão) ao longo da missão, retire 1 PE por morte desnecessária de cada um dos sobreviventes – eles são rebeldes, não assassinos.

Se os **Rebeldes** concluírem a **Missão**, dê ao grupo 1 **Ponto de Rebelião**. Se as ações dos **Rebeldes** tornarem impossível concluir a **Missão**, dê ao **Ditador** 1 **Ponto de Linha Dura**.

Ao final de cada missão, todos os **Rebeldes** sobreviventes recuperam todos seus PVs até ao máximo.

Ao final de cada missão, um **Rebelde** pode gastar 5 PE para:

- Aumentar em 1 seus PVs máximos;
- Alterar sua **Descrição** ou **Motivação**;
- Adicionar uma **Descrição** ou **Motivação**;
- Reduzir a penalidade que a razão pela qual ele é **Procurado pelo Governo** aplica em testes de -2 para -1. Ao contrário das demais opções, esta opção só pode ser escolhida uma vez;
- Dar ao grupo 1 **Ponto de Rebelião**.
- Remover 1 **Ponto de Linha Dura** do **Ditador**.

### Finalizando o jogo

**Viva la Revolución** termina quando ou os **Rebeldes** atingem 5 **Pontos de Rebelião**, ou o **Ditador** atinge 5 **Pontos de Linha Dura**.

Se os **Rebeldes** conseguirem os pontos primeiro, eles conseguem derrubar o **Ditador**. Narrador e jogadores devem construir coletivamente a narrativa de como foi a queda do tirano e como eles libertaram o povo do país da opressão.

Porém, se a vitória foi do **Ditador**, ele conseguiu esmagar os **Rebeldes**. Narrador e jogadores devem construir coletivamente a narrativa de como o grupo não foi apenas debandado, mas como cada um de seus membros foi capturado e “desaparecido” pelo regime. Se o grupo quiser continuar jogando nesse mesmo país, os jogadores devem criar novos **Rebeldes** e zerar os **Pontos de Linha Dura** do **Ditador**.