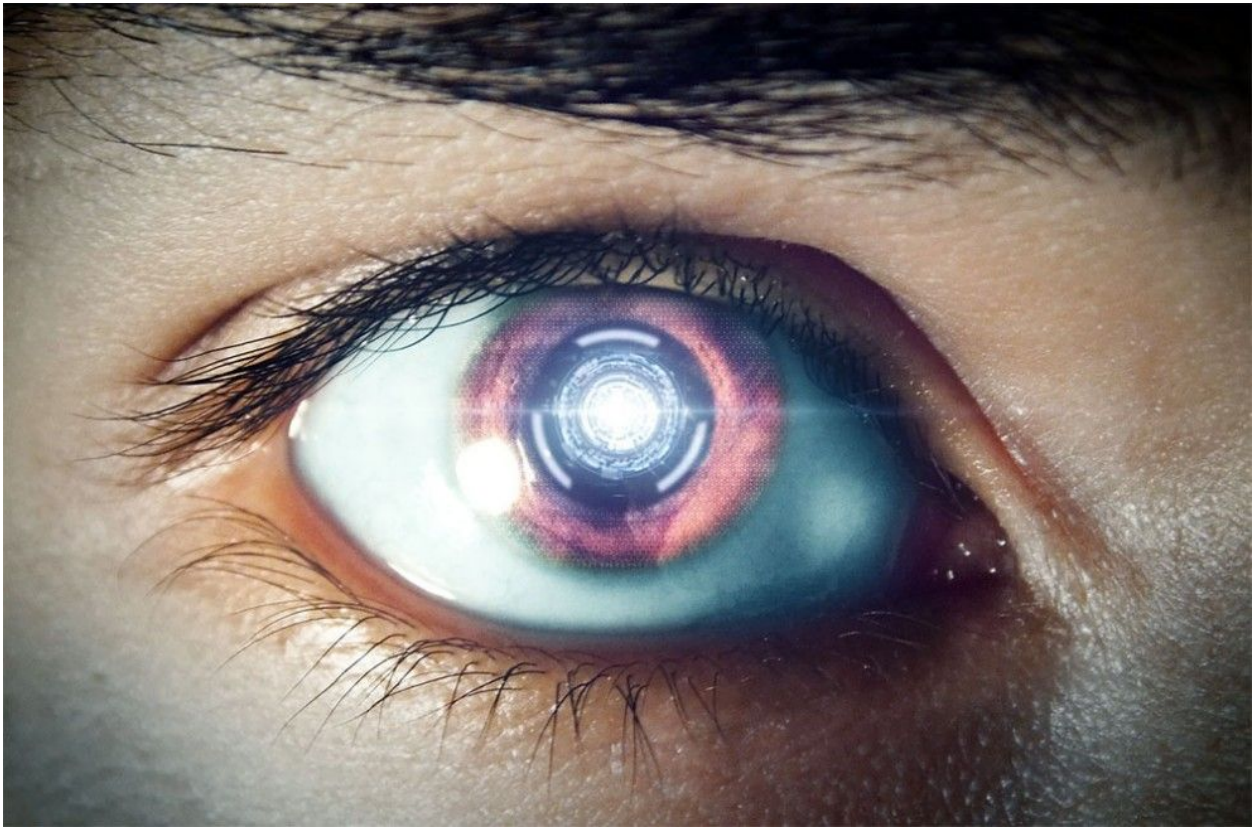


SER VIVO



**Um Jogo Intimista Sobre Desigualdades, Empatia e
Mudança**

Por Jairo B. Filho

Concepção: Jairo Borges Filho

Este é um protótipo, desenvolvido para o Concurso Faça Você Mesmo da Secular Games - Edição 2018

Uma produção do selo Jogos à Lá Carte.



Você pode conhecer este selo, e acompanhar seus projetos, pela fanpage no Facebook: <https://www.facebook.com/jogosalacarte/>

Agradecimentos

Além dos habituais agradecimentos a todos que acompanham e incentivam o nosso trabalho, segue um agradecimento mais que especial às mentes criativas da Secular Games, por resgatar a iniciativa do FVM.

Não fosse por ela, eu jamais teria me envolvido com a autoria de jogos.

Introdução

Em um futuro não muito distante, a tecnologia se aproximou intimamente do ser humano. Além de aparelhos e utensílios, a comunicação e os transportes chegaram ao seu nível de excelência.

Mas nada se compara ao ápice, e eventual popularização, da Robótica. Pouco tempo foi preciso para que o mercado de Andróides - seres artificiais, de aparência muito próxima da humana - passasse a existir.

Desenvolvidos com alto potencial de aprendizado e versatilidade ímpar, eles logo tornaram-se populares. Realizando todo tipo de serviço, da construção civil ao simples comércio, a presença deles trouxe comodidade à raça humana.

Claro que controvérsias passaram a surgir. Dúvidas sobre como isso poderia proceder, e qual seria o impacto disso no público. Afeição começou a surgir entre humanos e Andróides, e a opinião pública ficou com receios acerca dessa aproximação.

Proteção... e Abuso

Para evitar a queda no consumo, as empresas de robótica se mobilizaram para garantir o seu nicho e, ao mesmo tempo, disseminar qualquer pensamento negativo sobre a chegada dos Andróides. Assim nasceu o Protocolo, o mecanismo-mestre que rege o funcionamento e convivência das máquinas com os homens.

Com esta diretriz gravada no sistema mnêmico de todo Andróide, a segurança dos usuários estava bem assegurada. Nada neste mundo faria os autômatos se voltarem contra seus donos, ou sequer se permitirem a “serem humanos”; no fim das contas, eles nunca serão, e assim o comércio se mantém.

O que ninguém esperava, contudo, era ver a humanidade se revelando perante os Andróides. Diversos são os casos de abuso, intolerância e até mesmo danos perante os autômatos, ignorando suas consciências pelo simples fato de serem vistos como “ferramentas” - ou, na pior das hipóteses, “brinquedos.

Muitos destes foram marginalizados, ou adquiridos para serviços questionáveis entre seres humanos (como prostituição, transporte de drogas e outros crimes menores).

Situação esta que, por desconhecimento ou simples conviência estava muito além do controle dos produtores de robótica...

O Despertar?

Por algum tempo, esses casos extremos se repetiram, e o compartilhamento dessas informações serviu de base para a Indústria robótica intervir; diversos updates foram compartilhados via internet, dando a cada autômato a possibilidade de se defender desses abusos.

Deveria ser, em tese, uma troca: os Andróides fornecem informações sobre os ambientes em que estão inseridos, e recebem essas atualizações em troca, para fins de proteção e monitoramento de vulneráveis envolvidos. Em vez disso, uma anomalia começou a se formar nas unidades contempladas por este processo.

Algo começou a emergir neles. Aos poucos, aquela existência constantemente diminuída pelos homens começou a doer. Angústias surgiam, e um desejo passou a queimar em suas consciências.

A busca pelo respeito, e reconhecimento como ser vivo.

O Seu Lugar...

Ser Vivo é um jogo narrativo, adequado para três a cinco jogadores. Um jogo centrado na tomada de consciência, e na busca por uma mudança no *status quo* ligado aos Andróides.

Os jogadores assumem o papel dos *Andróides*, considerados o ápice da tecnologia humana; duplicatas perfeitas de homens, mulheres e até mesmo de crianças. Ferramentas de trabalho inestimáveis para a maioria (e um potencial absurdo de aprendizado, e sensibilidade), que começam a desenvolver dentro de si um desejo de mudança: uma ânsia por ser livre, e tão digno de respeito quanto qualquer ser humano.

Em um contraponto (se assim posso dizer), um dos membros do grupo de jogo atuará como o *Moderador* - responsável direto por narrar, e descrever, tudo que acontece à volta dos Andróides. Isso inclui trazer à tona momentos desagradáveis, e a responsabilidade de pontuar as diferenças entre estes dois “povos” - momentos que podem muito bem tornar esta tarefa bastante inglória, em alguns momentos...

Tudo isso se desenrola em um *diálogo* - o Moderador traz a história aos jogadores, e estes respondem por seus Personagens (decidindo o que fazer e assistindo as consequências de seus atos), em um ciclo de narração coletiva que resulta em histórias impactantes, e também inspiradoras.

Jogo Intimista...?

Acho que esta é uma colocação bastante particular para este jogo, e há uma razão para atribuí-la. *Ser Vivo* é um jogo centrado em *escolhas*, e isso garante a ele uma perspectiva individual de como proceder nas situações que o permeiam. Toda decisão importa, por dar início a um novo movimento

Da mesma forma, é um jogo sobre *empatia*; os Andróides a buscam para si o tempo todo, querem ser reconhecidos como as formas de vida que são. E essa busca, em muitos momentos, vai precisar também dessa mesma empatia; precisará aprender como proceder nos mais variados casos, buscando a *reação* mais adequada entre seus opositores.

Ou seja, este jogo pode ser conduzido de modo totalmente cooperativo (com os Personagens agindo juntos, em prol de sua causa), ou em perspectivas paralelas, com eventuais cruzamentos narrativos entre os Andróides. Mais do que nunca, o andamento da história depende apenas do poder decisório de seus jogadores.

Tática Social

Este é outro aspecto bem trabalhado em *Ser Vivo*: partindo de uma perspectiva *reativa* de jogar (as decisões do Personagem geram reações que afetam a progressão da narrativa), é preciso pensar na forma como cada *Atitude* será tomada. E, para isso, cada Andróide conta com

características que contribuem duplamente nessa tomada de decisão: suas *Programações*, seu *Protocolo* e suas *Centelhas*.

O rolar dos *Dados de Reação* é modificado por essas escolhas, já que cada parâmetro possui uma *cor* que descreve as possibilidades de reação. O Moderador se baseia nessas informações para escolher os dados, e rolá-los para saber o que acontece. Portanto, *refletir* nas escolhas torna-se um exercício constante do Andróide para evitar consequências desagradáveis a si próprio.

Reflexão e Cuidado

Ser Vivo é um jogo que lida com propostas pesadas, muito comuns e pertinentes na própria vida (apesar de sua roupagem fantasiosa). Mais que um veículo de entretenimento, ele busca ser também um meio de *reflexão* aos seus jogadores; portanto, uma dose de seriedade se faz necessária para a completa absorção de sua carga, e dos possíveis gatilhos que o jogo explora.

Da mesma forma, o poder de *veto* e direcionamento perante algumas situações fica na mão dos jogadores (representado pelo *X-Card*, como será visto logo adiante). Use este recurso apenas quando estiver realmente incomodado com algo, para não comprometer a atmosfera pesada que o jogo possui.

Caso ela de fato te incomode, ou a alguém do seu grupo, fica o conselho de procurar outro jogo. Acredite, será o melhor para todos.

Para Jogar...

Para jogar uma sessão de *Ser Vivo*, você precisará dos seguintes itens:

- Dados de seis faces, de cores distintas (dois brancos, dois amarelos e dois vermelhos);
- Cópias do *Registro de Andróide*, em bom número para todos na mesa;
- Folhas em branco, para rascunhos e anotações, ao alcance de todos;
- Petiscos e bebidas para todos;
- Alguns marcadores (grãos, pedras, fichas, ou o que valha);
- Lápis e borracha para todos;
- Um grupo de jogadores, bem disposto a participar do jogo.

Referências

Este jogo surgiu do contato entre várias referências pessoais, até chegar a este ponto. Vou colocá-las aqui, para que você também possa usá-las a seu favor.

Ghost in the Shell (filme animado, e o mangá); *Battle Angel Alita* (mangá); *Dirty Pair* (mangá); *Ex Machina* (filme); *Blade Runner - o Caçador de Andróides* (filme); *Neuromancer* (livro); *Monalisa Overdrive* (livro); *Appleseed* (filme animado); *Bubblegum Crisis* (série animada); *Remember Me* (jogo digital); *Snatcher* (jogo digital); *Deus Ex* (jogo digital); *Detroit: Become Human* (jogo digital); *Cyberpunk 2020* (RPG); *The Sprawl* (RPG); *The Red Strings Club* (jogo digital); *O Homem Bicentenário* (filme); *AI - Inteligência Artificial* (filme); *Chobits* (mangá).

O Contrato

O primeiro passo, ao começar o jogo, é estabelecer com os jogadores o esclarecimento pleno sobre o jogo - o que ele é, o que ele aborda e, principalmente, como isso é abordado *ingame*. Chamo este momento de *Contrato*: aquele momento em que as nuances do jogo são postas na mesa, e que todos devem compactuar com isso para levá-lo adiante.

Portanto, neste momento discorra sobre a premissa do jogo: seu ponto de partida, os papéis que serão abordados, e a realidade que os cerca. Seja breve e, ao mesmo tempo, minucioso. Este jogo é carregado de reflexões sobre o cotidiano, muitas delas bem pesadas. Opressão, maus-tratos, intolerância, preconceito e toda forma de abuso serão emulados ao longo do jogo, e essa pode ser uma experiência desagradável para quem possui sensibilidade muito apurada, ou dificuldade para lidar com este tipo de assunto.

Se dúvidas vierem à mesa, esclareça-as do modo mais franco e simples possível. Qualquer questionamento e percepção é bem-vindo para discutir antes do jogo começar. Quando todos tiverem entendido, e concordado em levar o jogo adiante, é hora de partir para o próximo passo; do contrário, busquem outro jogo - um que satisfaça melhor as necessidades do seu grupo.

Poder de Veto

Este também é o momento para apresentar aos jogadores o *X-Card*, um recurso atribuído aos jogadores, e não aos Personagens. Ele fica à disposição do grupo como uma ferramenta de *veto*, o exercício de cortar cenas e/ou momentos que são *gatilhos* para alguém na mesa.

Ao fazer uso do *X-Card*, uma cena com teor pesado deixa de ser narrada, sendo simplificada para evitar momentos de constrangimento e/ou desconforto. Basta anunciar em voz alta: “vou usar o *X-Card* nesta cena”, e o Moderador irá encerrá-la antes de entrar nos seus detalhes (passando, assim, para a cena seguinte).

Este recurso precisa ser esclarecido aos jogadores, bem como seu uso. Afinal, seu mecanismo depende apenas da vontade da mesa para ser posto em prática.

O Contexto

Com o Contrato estabelecido, é hora de conversar com a mesa para definir o *Contexto* em que a história vai se passar. A premissa inicial será a mesma, em todas as sessões: um futuro relativamente próximo, em que máquinas antropomorfizadas (os Andróides) coexistem com a raça humana num regime de subserviência e inferioridade.

Portanto, a partir desse aspecto principal, é hora de dar cor ao pano de fundo dessa história. Ela se passa em um bairro classe média? Em um centro comercial? Em uma mansão opulenta, e cheia de criados Andróides?

Quantas pessoas vivem, ou passam, pelo local? Como elas são? Como elas se relacionam umas às outras? Quantos Andróides permanecem ali? Qual é a visão das pessoas sobre os Andróides? Como elas lidam com a presença deles em algum lugar?

Essas perguntas são instigantes, e podem trazer informações bem variadas para delimitar o Contexto. Claro que são apenas alguns exemplos - você não precisa se prender apenas a elas para fazer este momento. Faça todo tipo de pergunta que considerar importante pro Contexto, seja livre para buscar os detalhes que precisar.

Não esqueça, contudo, de anotar todas essas informações. Use-as para ilustrar o Contexto, visualizar em sua mente o pano de fundo dessas histórias. Fazer um mapa com alguns *Antagonistas* relevantes, e marcá-los como ponto para explorar os Andróides e sua profundidade...

Os Andróides

O que significa, exatamente, ser um Andróide? Se procurarmos a definição em um dicionário, vemos o termo sendo usado para definir “*Aparelho ou máquina que se assemelha à figura humana, sendo seus movimentos idênticos aos dos humanos.*”

Aqui, esse conceito vai um pouco além: Andróides são ferramentas; utensílios utilizados para cumprir funções variadas - trabalhos, de um modo geral. Na realidade do jogo, não é difícil encontrar seres artificiais no comando de obras, trabalhos de limpeza, atendimentos em lojas, cuidados de crianças/idosos/lares e até mesmo para satisfação sexual. Em suma, criaturas com *potencial* e *versatilidade* bastante evidentes, de inteligência analítica, *database* apurada à disposição e com baixa margem de erros.

SER VIVO
REGISTRO DE ANDRÓIDE

NOME: _____

APARÊNCIA: _____

PROGRAMAÇÃO

1. _____ 2. _____
3. _____ 4. _____
5. _____

O PROTOCOLO: NUNCA SE POSICIONAR DE MODO
CONTRÁRIO A UM SER HUMANO

CENTELHAS

1. _____ 2. _____
3. _____ 4. _____

AVARIAS	ANOTAÇÕES
---------	-----------

A partir dessa premissa, os jogadores irão preencher suas fichas de *Registro de Andróide* definindo as seguintes *Características*:

- Dê ao Personagem um *Nome*. Apenas o primeiro, sem sobrenomes;
- Defina traços de sua *Aparência*. Cor dos olhos, cor da pele, cabelos, porte físico, estatura... o que for mais marcante em seu Andróide;
- Marque duas Diretrizes de sua *Programação*;
- Marque uma *Centelha*, a identificando como o momento do seu *Despertar*.

Com isso posto, você pode adicionar outros *detalhes* a este Personagem. Em uma folha limpa, escreva um pouco sobre o ambiente onde o seu Andróide vive - o trabalho que lhe foi dado, as pessoas com

quem convive, seu grau de relação com essas pessoas (ou até mesmo com outros Andróides)... enfim, qualquer informação que julgar como relevante.

Programação

Todo Andróide possui um potencial de aprendizado vindo “de fábrica”; função esta que os torna versáteis, e perfeitamente capazes de assumir qualquer função. Este é o diferencial deste tipo de máquina perante as outras - a sua *Programação*.

A Programação de um Andróide é composta por diversas *diretrizes*, cada uma delas correspondendo a uma função e/ou responsabilidade a ser cumprida durante sua existência. Ao possuir uma diretriz em seu Registro, o Personagem possui todo conhecimento associado a ela (tanto teórico quanto prático); ele sabe exatamente o que fazer, quando precisa ser feito.

Da mesma forma, um Andróide possui plena facilidade em adquirir outras diretrizes: basta observar alguém a realizando, ou fazer uma pesquisa pela *internet* sobre o assunto (e isso leva algum tempo). Com isso acontecendo, o jogador pode marcar uma nova diretriz em sua lacuna de Programação.

No entanto, todo Andróide possui um limite de diretrizes que pode manter em sua Programação: cinco lacunas. Caso venha a aprender algo novo com todas as lacunas já preenchidas, é preciso eliminar uma diretriz para dar espaço a esta nova.

O Protocolo

A Programação de todo Andróide possui um ponto em comum, uma diretriz presente em praticamente toda unidade fabricada, chamada popularmente de *Protocolo*.

É uma frase bastante simples, que também possui grande poder em todos os Personagens:

“Nunca se Posicionar de Modo Contrário a um Ser Humano”

Esta é a máxima definição do que significa ser um Andróide neste mundo: limitado à sua função; preso a uma posição artificial, inferior; e incapaz de se proteger caso algum humano lhe faça mal.

Diferente das outras diretrizes de Programação, o Protocolo não adiciona saberes a um Andróide. Em vez disso, seu enunciado delimita seriamente seu modo de agir, tirando a liberdade da sua compreensão. É algo que surgiu para defender os humanos, e que se tornou a causa de sua transformação.

O Despertar

O que difere os Andróides dos jogadores de qualquer outro modelo é o que chamo aqui de *Despertar*: uma anomalia de *software*, que acabou provocando a descoberta de sentimentos, sensações e pensamentos completamente inesperados para autômatos.

Mas isso não começou do nada; esse “renascimento” teve início com uma *Centelha*, algo pequeno porém repleto de significados, e relevância. Isso foi suficiente para acender o desejo pela vida nestas formas artificiais, e pode também se transformar em uma fogueira descontrolada se a situação assim permitir...

Em termos de jogo, uma Centelha é uma situação específica, que seja lembrada pelo Andróide como *razão* pela qual lutar por sua vida. Algo geralmente desagradável, que motive o Personagem a buscar a mudança não apenas por si próprio, mas pelos seus iguais.

Todo Andróide começa o jogo com uma Centelha já anotada, e cabe aos jogadores descreverem-na do jeito que julgar mais adequado. Ela pode ter relação direta com o Personagem (uma situação de abuso, violência ou maus tratos que sofreu de alguém) ou com alguém do seu círculo de relações (uma criança que sofra abuso na sua frente, por exemplo).

De modo análogo às diretrizes de Programação, as Centelhas dizem como o Andróide irá agir se optar pela impulsividade; é como se os registros delas viessem à mente, nublando sua racionalidade e representando o avanço dessa “anomalia” em sua estrutura cognitiva. Claro que isso se resolve quando a situação termina sem frustrações, eliminando assim a perturbação no *software* do Personagem - a Centelha é dada como “resolvida”, e sua lacuna é apagada.

O maior problema disso é que novas Centelhas podem surgir, aumentando a insatisfação do Andróide com o mundo que o criou, e isso vai torná-lo mais e mais instável. Momentos regidos por *insatisfação* ou *hostilidade* podem provocar novas Centelhas, aumentando assim a insatisfação do autômato perante a realidade que o cerca.

Isso pode provocar dois efeitos colaterais muito influentes na narrativa:

- Se o número de Centelhas que um Personagem possuir for maior que o número de Programações listadas, sua *agressividade* perante o mundo vai se destacar em todas as *Atitudes* que tomar em jogo;
- Todo Andróide possui um limite de quatro Centelhas para armazenar em seu sistema interno. Se, por algum momento, uma “quinta” Centelha surgir, o Personagem ficará completamente fora de si - *corrompido* pela falta de razão dos humanos. Tornará-se um assassino, fugitivo das autoridades e, portanto, um Personagem perdido para seu jogador (será o momento de criar outro Andróide, para continuar jogando).

Condução do Jogo

Como já foi abordado antes, o potencial de ação de um Andróide é virtualmente infalível; tudo que ele faz tem a margem mínima de erros. Portanto, qualquer que seja a *Atitude* tomada por ele, será feita do jeito que foi descrita, ou prevista, pelo seu jogador.

Então, o que realmente importa em tomar uma Atitude? A resposta fica na *reação* que esta provoca. Toda ação promove modificações no ambiente, principalmente se motivada por um princípio que fere diretamente o *status quo*.

Portanto, ao se deparar com um momento de escolha, o jogador dirá o que o Andróide irá fazer - qual será sua Atitude perante a cena, e como isso será feito. E aí entra o aspecto da *Tática Social*.

No Registro de cada Andróide, suas Características servem como *parâmetro* de como suas escolhas podem repercutir no ambiente. E a orientação principal disso se dá por três *cores*: branco, amarelo e vermelho.

A cor *branca* está diretamente associada à Programação do Andróide, ao que todos esperam dele; à zona segura (e também limitada) de atuação.

A cor *amarela* tem relação direta com as Centelhas que o Andróide possui, com seus registros pessoais e momentos de descontrole - a “anomalia” se expandindo em sua cognição.

Por fim, a cor *vermelha* é vinculada diretamente ao Protocolo, à proibição imposta a todos os Andróides - a tênue linha entre o que é funcional e o que é tratado como defeituoso.

Percebe-se, então, que escolher o viés pelo qual determinada Atitude vai acontecer descreve como acontece em cena. Serve não apenas de parâmetro para a narração do jogador, como também para as possíveis reações desencadeadas por sua escolha. E, claro, nas *consequências* que isso trará ao Andróide.

Pensar em como proceder num momento de escolha é algo constantemente necessário, já que a empatia das pessoas precisa ser conquistada com as escolhas corretas. E não há indicativo algum sobre como descobri-la dentro do jogo; essa decisão depende, basicamente, do jogador.

O Rolar dos Dados

Uma vez que a Atitude tomada por um Andróide em cena seja tomada e devidamente narrada, o seu jogador vai escolher o dado...

- ...branco, se baseada em uma (e somente uma) das diretrizes de sua Programação;
- ...amarelo, se baseada em alguma de suas Centelhas;
- ...vermelho, se contrariar abertamente o Protocolo.

Esse dado será entregue ao *Moderador* do jogo. E este, por sua vez, vai escolher um dado dentre as três cores já citadas, pelo seu critério particular (a *Animosidade* do ambiente); em seguida, irá rolá-los.

Para o dado do Andróide, use a mão *esquerda*. Para o dado do ambiente, use a mão *direita*.

Os valores são comparados, e o maior valor se coloca em cena. Ou seja, seu direcionamento será posto como *desfecho* da cena.

Se o dado do Andróide for o mais alto, sua Atitude mostrou-se como bem aceita; o Moderador descreve o impacto da Atitude, e marca para si os *Pontos de Ruptura* se necessário.

Agora, se o dado do Moderador for o mais alto, o desfecho acontece a favor da sociedade (e não do Andróide), e a consequência ao Andróide é atribuída pelo Dado de Reação escolhido:

- Dado branco garante uma reação *amistosa* e gentil perante o Andróide, mesmo não concordando com ele - portanto, sem consequências;
- Dado amarelo coloca em cena uma reação *inamistosa* perante o Andróide - algo como humilhação ou repreensão grave (resultando assim em uma nova Centelha);
- Dado vermelho impõe uma reação *hostil* perante o Andróide - violência verbal e física (resultando em uma *Avaria*);

Avarias

Mesmo sendo seres de composição sintética, Andróides não são mais resistentes que os seres humanos. Eles podem se ferir, ou até mesmo sangrar, frente a ações de alto risco. Portanto, qualquer ação hostil contra um Andróide pode lhe provocar *Avarias*, danificando membros e afetando seus sistemas vitais.

Por sua insensibilidade natural à dor (o único diferencial dos seres humanos), cada Andróide pode suportar cinco *Avarias* antes de ser permanentemente *desativado*. Ao marcar uma *Avaria*, o Moderador diz ao jogador onde seu Personagem foi ferido, para que duas condições possam se impôr a este:

- Impossibilitar qualquer Atitude em que o membro Avariado seja necessário (anulando essa escolha);

- Impôr um grau de cautela perante os humanos e outros seres (Andróides visivelmente Avariados são vistos como descontrolados, que precisam ser imediatamente desativados - portanto, TODO dado de Ração será vermelho).

Um Andróide não terá dificuldades para se recuperar, já que todos os modelos compartilham peças entre si, dando aos autômatos um caráter *modular*.

Portanto, se tiver acesso a materiais adequados (ferramentas e/ou componentes funcionais de outros Andróides). Com isso à mão, o jogador pode apagar uma única Avaria de seu Personagem.

O Moderador

Em *Ser Vivo*, o papel do *Moderador* é similar ao do Mestre de outros jogos narrativos: descrever o ambiente que cerca os Personagens, dar voz à toda figura que os cerque, e pontuar a trajetória deles com situações e conflitos.

No entanto, algumas diferenças precisam ser pontuadas aqui. O Moderador atua mais no princípio de *mediar* as relações entre os Andróides e o Contexto onde eles vivem - e isso se dá pela defesa de alguns *Princípios*:

- Seja um instigador aos Andróides;
- Mostre-lhes o pior da humanidade;
- Coloque-os em situações-limite.

Agora, vou mostrar cada um desses princípios mais a fundo.

Seja Um Instigador aos Andróides

Você vai acompanhar o crescimento espiritual de seres outrora artificiais, que não se reconheciam como seres vivos até pouco tempo atrás. Trata-se de um caminho repleto de dúvidas, receios e descobertas, que pode intimidar ou travar os jogadores.

Como Moderador, é o seu dever instigá-los a fazer escolhas quando perceber essa dificuldade. Mova os personagens mais próximos do(s) Andróide(s) para impulsionar a ação, ou novos diálogos. Abrace-os com o que a história oferece, com o que foi desenvolvido até agora, mas dando a eles a margem de intervir ao seu favor.

Mostre-lhes o pior da Humanidade

Diante de “objetos”, muitas pessoas deixam a possessividade subir à cabeça, e isso serve de justificativa para momentos de pura irresponsabilidade. Com os Andróides, isso se afirmou em um nível ainda mais alto.

Momentos de abuso, questionamento e autoafirmação devem ser bastante comuns. Pessoas se inflamam com autoridade ao perceber que as coisas não estão do jeito que elas desejavam, e acabam explodindo em vez de resolver o problema na grande maioria das ocasiões.

Momentos assim devem servir de impulso à mudança pois, do contrário, vão mitigar a sanidade dos personagens rapidamente.

Coloque-os em Situações- Limite

Diante de todas essas circunstâncias, o poder de prosseguir ou não está nas mãos dos jogadores. Seus Andróides devem ser confrontados com esse tipo de situação: tensa, de risco, que possa transformar suas relações. São suas escolhas que vão mudar o mundo à sua volta, que vão convencer todos a acolhê-los como seres vivos, e conscientes.

Uso do Contexto

Para colocar esses princípios em prática, você dispõe de ferramentas poderosas, e dadas pelos próprios jogadores. Uma delas é o *Contexto* - o ambiente onde a história se passa.

Com uma folha de papel à mão, antes do jogo começar, motive seus jogadores a desenvolver esse pano de fundo. Faça perguntas sobre tudo, e todos, envolvidos nesse Contexto, anotando cada resposta. Quanto maior o nível em detalhes, melhor: nomes para pessoas, lugares bem estabelecidos, relações... nada pode escapar de seus ouvidos.

Não esqueça de anotar tudo, pois este será o seu *repertório*; as figuras mais importantes na história serão as mencionadas pelos jogadores. Assim como os lugares. A história terá esses limites.

Crítérios de Animosidade

Nos momentos cruciais da história (situações de conflito, ou de quebra do *status quo*), Andróides precisarão tomar Atitudes - e cabe a você definir (ainda que parcialmente) como será o grau de reação dos demais envolvidos.

Isso é definido pela escolha do *Dado de Reação*, que acompanha o dado escolhido pelo Personagem. Como Moderador, você possui a liberdade para escolher qual cor seria mais relevante ao momento da Atitude.

No entanto, se você tiver dificuldade nisso, vou dar uma sugestão de como proceder.

- Atitudes com dado branco estão na *zona de conforto* do Andróide: são seguras, e previsíveis. Portanto, use um dado branco como resposta;
- Atitudes com dado amarelo podem gerar insegurança nos outros, por sair da zona de conforto. Use o dado amarelo para definir a reação;
- Atitudes com dado vermelho estão além de qualquer conceito de segurança, e estabilidade, por parte do Andróide. Responda sempre com um dado vermelho.

Pontos de Ruptura

O seu potencial narrativo é maior que o dos jogadores, Moderador: você descreve e conta mais sobre o mundo que eles. No entanto, você tem menos *poder* que os mesmos; não pode tomar decisões cruciais em relação ao Contexto, ou a como a história vai avançar.

Tudo depende do poder decisório dos Andróides: eles tomam Atitudes, e você narra desfechos e consequências a isso. Tanto para um lado, quanto para outro - essa parte, os dados decidem. No entanto, você pode *agrar* a situação de forma limitada, com o uso dos seus *Pontos de Ruptura*.

Este recurso é limitado, e abastecido a cada momento de boa impressão provocado por um Andróide (quando o dado dele supera o Dado de Reação). Você pode consumir um Ponto de

Ruptura para causar uma reviravolta inesperada e brutal, trocando a cor de um Dado de Reação em uma escala (o branco sobe pro amarelo, por exemplo).

Você começa a narrar sem nenhum Ponto de Ruptura, pelo fato da situação estar sob controle; o acúmulo destes pontos representa o crescimento da desconfiança e instabilidade entre os humanos, perante os Andróides. Portanto, no início do jogo, deixe os marcadores no centro da mesa, e pegue um deles sempre que um Personagem tiver uma boa reação perante a história.

Como Termina o Jogo?

Esta é uma questão que cabe apenas ao grupo definir, na verdade. A premissa de *Ser Vivo* é contar o princípio de uma grande história, de um momento emblemático para a humanidade.

Ou seja, não serve apenas para histórias breves, como também para um evento maior. Uma *campanha*, composta de vários momentos e estourando em uma verdadeira luta de direitos.

O jogo foi pensado como um ponto de partida para histórias de mobilização. De como se inicia a consciência sobre a desigualdade, e de como esta deve ser compreendida para ser eliminada de vez.

Não é um jogo sobre violência, embora possa vir a ser - já que a luta pode resultar nisso...

Então, cabe apenas ao grupo definir quando acaba a sessão. O Moderador pode usar algum momento-chave para sugerir isso ao grupo (como a humilhação de um conhecido destruidor de Andróides, ou a conquista de notoriedade para o seu Despertar em um evento público).

A partir daí, convide o grupo a refletir sobre o que poderia acontecer depois desse desfecho. Pensar nas possibilidades, na magnitude que suas Atitudes poderiam tomar perante a sociedade, e também nas dificuldades que os Personagens podem vir a enfrentar em sua busca.

Se todos concordarem em tentar descobrir o que acontece a seguir, é o momento de continuar com a história do ponto onde ela parou. Do contrário, vocês podem começar de novo sob uma outra perspectiva, e assim explorar o potencial que este jogo se propõe a oferecer.

Este é um jogo calcado em *escolhas*. Por que neste momento seria diferente?

**SER VIVO
REGISTRO DE ANDRÓIDE**

NOME: _____

APARÊNCIA: _____

PROGRAMAÇÃO

1. _____ 2. _____

3. _____ 4. _____

5. _____

**O PROTOCOLO: NUNCA SE POSICIONAR DE MODO
CONTRÁRIO A UM SER HUMANO**

CENTELHAS

1. _____ 2. _____

3. _____ 4. _____

AVARIAS

ANOTAÇÕES

Instruções para Preencher o Registro de Andróide:

- Dê ao Personagem um *Nome*. Apenas o primeiro, sem sobrenomes;
- Defina traços de sua *Aparência*. Cor dos olhos, cor da pele, cabelos, porte físico, estatura... o que for mais marcante em seu Andróide;
- Marque duas Diretrizes de sua *Programação*;
- Marque uma *Centelha*, a identificando como o momento do seu *Despertar*.