

HEXA VERSO

SISTEMA DE RPG

MANUAL DA APLICADORA / APLICADOR

Primeiro Beta-Teste

HEXAVERSO

Sistema de RPG

Versão 1.0 — Março 2026

Manual da Aplicadora / Aplicador (Primeiro Beta-Teste)

*"Hexaverso não pergunta apenas se vocês conseguem chegar ao fim.
Pergunta quem vocês serão quando finalmente chegarem lá."*

Créditos e licença

Hexaverso © 2026 Neves Filho et al. / UEL-CNPq.

Este material está licenciado sob **Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0)**. Você pode copiar, compartilhar, adaptar e utilizar este material, inclusive para fins comerciais, desde que atribua o crédito adequado à obra original, indique se mudanças foram realizadas e forneça referência à licença.

Site oficial do Hexaverso: <https://criacom.github.io/hexaverso/>

Conheça o site do CRIACOM – Grupo de pesquisa que desenvolveu o jogo: <https://criacom.github.io/lab/>



Capítulo 1 — Apresentação

Um RPG nascido em laboratório, combinando aventura e ciência.

A origem desta aventura

Desenvolvido em um laboratório de pós-graduação ligado à Análise do Comportamento, com apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), por meio da Chamada Universal CNPq/MCTI n. 10/2023 — Faixa A — Processo 408699/2023-0. Unindo pesquisas sobre protocolos comportamentais com gamificação, surge aqui o Hexaverso. Isto é o que acontece quando psicólogas, psicólogos e, mais especificamente, cientistas comportamentais jogam RPG.

De onde o jogo veio

Existem jogos que nascem em garagens. Existem jogos que nascem em mesas de cozinha. Existem jogos que nascem entre amigos reunidos em torno de uma boa ideia. Hexaverso nasceu em um laboratório, depois de um financiamento público.

Este projeto surgiu no contexto de pesquisas desenvolvidas em um laboratório de pós-graduação ligado à Análise do Comportamento, área científica dedicada ao estudo sistemático dos processos de aprendizagem, escolha, cooperação e mudança humana. Neste laboratório, o CRIACOM, pesquisas sobre protocolos comportamentais e gamificações foram re combinadas em um produto de eficácia testável: o RPG Hexaverso, descrito neste manual, que é a primeira versão completa do jogo.

O principal objetivo foi criar um jogo de RPG de mesa genuinamente divertido, capaz de sustentar aventura, suspense, humor, descoberta e personagens memoráveis e que, ao mesmo tempo, carregasse uma arquitetura capaz de promover aprendizagens significativas e mensurar essas aprendizagens.

A lógica pedagógica por trás do jogo

Seres humanos aprendem repertórios comportamentais todos os dias com livros, filmes, desenhos, teatro, música e também com jogos. Para aumentar a chance de que essas aprendizagens se tornem significativas e generalizáveis, uma estratégia importante está no que se faz antes e depois da interação com o material. Partindo disso, o Hexaverso foi projetado para suscitar diálogos, reflexões e momentos de elaboração após as partidas, ao mesmo tempo em que foi planejado desde o início com base em um modelo contemporâneo de bem-estar psicológico: o Hexaflex.

O Hexaflex é um modelo central da Acceptance and Commitment Therapy (ACT), abordagem contemporânea das ciências comportamentais contextuais. Ele organiza seis processos psicológicos interdependentes associados ao desenvolvimento de flexibilidade psicológica — isto é, à capacidade

de responder de forma mais adaptativa às dificuldades da vida, mantendo direção baseada em valores pessoais e sensibilidade ao contexto presente.

Entre esses processos estão aceitação, desfusão cognitiva, contato com o momento presente, self como contexto, valores e ação comprometida. Desenvolver esses repertórios é essencial tanto na vida pessoal quanto na profissional, e a vida nem sempre organiza sozinha os momentos adequados para que essas aprendizagens ocorram.

No RPG Hexaverso, esses seis processos foram traduzidos como elementos do jogo: personagens jogáveis, zonas perigosas, escolhas dramáticas, desafios cooperativos, símbolos narrativos, crescimento e avanço na campanha. Você e seu grupo não receberão aulas sobre coragem, vínculo ou direção. Vocês precisarão dessas coisas para sobreviver e completar uma aventura.

A premissa narrativa

No centro desta história estão criaturas pequenas diante de problemas imensos: ratos de laboratório arremessados para uma dimensão paralela habitada por animais antropomorfizados, ruínas tecnológicas, facções violentas e forças que ameaçam dois mundos ao mesmo tempo. Para voltar para casa, será preciso atravessar a Cidade Cinza, reunir seis chaves, enfrentar Unhudo e descobrir que algumas portas só se abrem quando um grupo aprende a funcionar e a recombina aprendizagens em conjunto. Hexaverso pertence à tradição dos grandes RPGs cooperativos em que escolhas importam, alianças importam e o grupo muda ao longo da jornada. Mas também carrega uma pergunta silenciosa: e se um jogo pudesse nos divertir justamente porque ensina, sem alarde, maneiras melhores de existir e viver a vida? Essa inspiração costuma acompanhar as grandes obras que a humanidade continua celebrando e lembrando por muito tempo. Não temos a pretensão de alcançar esses patamares, mas temos a convicção de que brincar, jogar e ensinar são algumas das mais belas expressões da experiência humana. Vamos, portanto, criar este quadro. Sejam bem-vindas e bem-vindos ao outro lado do portal.

Sumário executivo para a aplicadora / o aplicador

O que você tem em mãos

Este manual é a versão da aplicadora / do aplicador do RPG Hexaverso, destinada a equipes que conduzirão o primeiro beta-teste do sistema em contexto de pesquisa aplicada com aprovação em Comitê de Ética. Ele reúne, em um único volume, o universo ficcional, as regras, os personagens, a campanha oficial em dez Sessões Experimentais, os instrumentos de observação e os protocolos de aplicação escolar.

A leitura completa não é obrigatória antes da primeira sessão. É recomendada, porém, a leitura integral dos capítulos 1 a 7 antes do primeiro encontro, e a leitura específica de cada sessão do Capítulo 9 antes da sessão correspondente.

Como este manual está organizado

Capítulo	Conteúdo	Quando ler
1. Apresentação	Origem, licença, estrutura, sumário executivo.	Antes de tudo.
2. Como jogar	Regras básicas: atributos, dados, itens, ações em grupo.	Antes da primeira sessão.
3. Regras Avançadas	Introdução ao olhar observacional do jogo.	Antes da primeira sessão.
4. Personagens	As seis cartas de protagonistas e seus vínculos com o Hexaflex.	Antes da primeira sessão.
5. Cidade Cinza	O mundo, os NPCs centrais, facções e ambiente.	Antes da primeira sessão.
6. Guia da Mestra / Mestre	Condução narrativa, atmosfera, ritmo, NPCs e consequências.	Antes da primeira sessão.
7. Manual do Mestre-Auxiliar	Observação funcional: CCEs, culturantes, Índice de Integralidade.	Antes da primeira sessão.
8. Entre Sessões, Depois da Sessão	Linha de base, follow-ups e generalização para o cotidiano.	Antes da primeira sessão.
9. Protocolo Hexa	Campanha oficial em 10 Sessões Experimentais (Sessão 0 a Sessão 9).	Cada sessão, antes da respectiva aplicação.
10. Companion Logs	Trilhas opcionais de aprofundamento científico e sistema de conquistas.	Entre sessões.
11. Aplicação em escolas	Protocolos pedagógicos, éticos e organizacionais para contexto escolar.	Antes de pactuar com a escola.
12. Adaptação local	Como transpor a cidade, a escola e o bairro dos participantes para o shard.	Na preparação da campanha.
13. Conclusão	Síntese e palavras finais.	Ao final.
Anexos	Fichas e instrumentos.	Conforme a fase de aplicação.

Glossário mínimo de termos recorrentes

Termo	Definição operacional
Hexaflex	Modelo teórico da ACT que organiza seis processos psicológicos (aceitação, desfusão, presença, self-como-contexto, valores, ação comprometida). Base conceitual do Hexaverso.
Shard	Fragmento dimensional da Cidade Cinza. O cenário oficial é um shard; adaptações locais produzem outros shards.
CCE	Contingências Comportamentais Entrelaçadas. Unidade mínima de observação funcional do mestre-auxiliar: padrões coordenados em que a ação de um participante funciona como ambiente para a ação dos demais.
Culturante	Articulação entre CCEs e seu produto agregado — o efeito observável da coordenação do grupo.
Produto agregado	Resultado observável produzido pela coordenação do grupo em uma cena (ex.: interrupção de humilhação, abandono funcional, reparação).
Metacontingência	Relação entre um culturante e a consequência cultural que o seleciona. No Hexaverso, é o Mundo respondendo ao modo como o grupo se organizou.
Medidor de Integralidade	Variável narrativa visível que indica o estado do mundo em três faixas: Azul (harmonia), Verde (neutralidade), Vermelho (caos).
Índice de Integralidade	Variável numérica oculta (escala de -3 a +3 por momento crítico) operada exclusivamente pelo mestre-auxiliar. Alimenta e atualiza o Medidor de Integralidade.
Mestre principal	Conduz a ficção, interpreta NPCs, descreve consequências e regula o ritmo da sessão.
Mestre-auxiliar	Observa os momentos críticos, registra CCEs, opera o Índice de Integralidade e organiza as devolutivas e follow-ups.
Estagiário	Representação diegética (na ficção) do mestre-auxiliar. Mesma entidade, dois papéis.

Termo	Definição operacional
Momento crítico	Cena previamente delimitada como janela prioritária de observação, registro e atualização do Índice.
Companion Log	Trilha opcional de aprofundamento científico associada a cada sessão, validada por microevidência e recompensada por Selos e Pulsos.
Linha de base	Conjunto de medidas coletadas antes da campanha, usadas como referência para comparação com medidas pós-exposição e follow-up final.
Follow-up	Momento estruturado de retomada e generalização, realizado ao final de cada sessão (breve) e ao fim da campanha (global).

Pequena biografia das autoras e autores

Prof. Dr. Hernando Borges Neves Filho – Coordenador do projeto

Criou um sistema de RPG para jogar em um antigo chat da Web 1.0, o mIRC. O sistema era o 3d&Z, baseado no 3d&T, só que para Dragon Ball. Vinte anos depois, repete a dose desenvolvendo o RPG que você tem em mãos, agora baseado em Psicologia — que, segundo o autor, é tão divertido quanto Dragon Ball.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2700793023719116>

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2741-6156>

Demais pesquisadoras e pesquisadores

Nome: Beatriz Landim Fabri

Mini bio: Mestranda em Análise do Comportamento e Psicoterapeuta que utiliza de RPGs na clínica.

Nome: Amanda Galdino

Mini bio: Designer responsável pelo Character design, identidade visual e worldbuilding do Hexaverso.

Antes da primeira sessão você precisa de...

Checklist do aplicador para iniciar uma campanha do Hexaverso.

Esta seção é o equivalente a um guia de início rápido. Ela reúne, em uma única página, o que a equipe aplicadora precisa providenciar antes de abrir o Cap 2 e começar a planejar a Sessão 0. Use como checklist final de preparação.

1. Equipe — quem está na mesa

Função	Quantidade e perfil
Mestre principal	1 pessoa. Responsável pela ficção, ritmo, NPCs e consequências. Recomenda-se experiência prévia em mestria de RPG ou facilitação de grupos.
Mestre-auxiliar	1 pessoa. Responsável pela observação funcional, registro nas fichas e operação do Índice de Integralidade. Em pesquisa, recomenda-se formação em Análise do Comportamento ou áreas afins.
Jogadoras e jogadores	6 pessoas, faixa etária 11–17 anos no protocolo escolar.

2. Materiais físicos

- ☐ Dados de seis faces (1d6) — pelo menos um para a mesa, idealmente um por jogador.
- ☐ Cópias impressas das fichas dos seis personagens (uma por personagem; ver Cap 4).
- ☐ Display do Medidor de Integralidade — folha impressa ou cartela com as três faixas (Azul / Verde / Vermelho) e marcador móvel (ver Cap 7).
- ☐ Caderno de fichas do mestre-auxiliar (Anexo 1) — uma ficha por sessão.
- ☐ Caderno de Fichas Individuais Hexaflex (Anexo 2) — uma por participante por sessão.
- ☐ Cartões de Apoio em branco — pelo menos dois por participante (ver Cap 11).
- ☐ Lápis, borrachas, papel de rascunho e canetas para os mestres.
- ☐ Mesa, cadeiras e sala reservada com privacidade.

3. Documentação para a escola e o comitê de ética

- ☐ Aprovação no Comitê de Ética em Pesquisa (uso em pesquisa).
- ☐ TCLE — Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (responsáveis legais).
- ☐ TALE — Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (participantes adolescentes).
- ☐ Termo de pactuação com a coordenação escolar (calendário, sala, comunicação).
- ☐ Modelo do Cartão de Apoio combinado com a equipe escolar (ver Cap 11).

- ☐ Plano de acolhimento articulado com orientação educacional ou serviço de psicologia escolar, em caso de demanda emergente.

4. Tempo e calendário

Fase	Tempo estimado
Preparação inicial e pactuação com a escola	2 a 4 semanas antes do início.
Aplicação da linha de base (Anexo 4 — Módulo 1)	1 encontro de até 60 minutos.
Cada Sessão Experimental	Aproximadamente 120 minutos (90 de jogo + 20 de follow-up + 10 de questionário pós-sessão).
Total da campanha	10 sessões; 1 a 2 encontros por semana; 6 a 12 semanas de duração total.
Encontro de fechamento e avaliação final	1 encontro de 60 a 90 minutos, após a Sessão 9.

5. Leitura mínima recomendada antes da Sessão 0

Mestre principal: Caps 1, 2, 4, 5, 6 e a Sessão 0 do Cap 9 (incluindo a vinheta tutorial).

Mestre-auxiliar: Caps 1, 3, 7, 8 e a Sessão 0 do Cap 9 (com atenção especial à vinheta tutorial e ao registro-modelo). Anexos 1, 2 e 3 devem estar familiarizados antes da primeira sessão.

Coordenação escolar (se aplicável): Caps 1, 11, 12 e o Anexo 4 (Módulo 1).

6. Combinações entre a dupla de mestres

- ☐ Sinais combinados em mesa (gesto ou código verbal para "preciso de mais tempo no registro", "esta cena é um momento crítico", "vou ativar uma intervenção do Estagiário").
- ☐ Quem segura quais materiais: o display do Medidor, as fichas, o cronômetro, os cartões de Apoio.
- ☐ Onde sentar à mesa (recomenda-se mestre principal num polo da mesa e mestre-auxiliar lateralmente, com visão dos jogadores).
- ☐ Combinação para o pós-sessão: 30 minutos reservados para fechamento conjunto entre os mestres, antes de qualquer devolutiva.

Capítulo 2 — Como jogar

Regras básicas: dupla de mestres, atributos, dados, itens e ações em grupo.

Antes de começar — o que é diferente neste RPG

Hexaverso compartilha vocabulário com outros RPGs (mesa, dados, atributos, mestres, NPCs), mas tem cinco diferenças que o aplicador deve conhecer antes de abrir o sistema:

- 1. Não há criação de personagem.** Os seis protagonistas são canônicos (Nixx, Elan, Micca, Poppy, Bree e Sr. Waggu) e serão distribuídos por sorteio no início da Sessão 0. Cada um corresponde a um vértice do Hexaflex.
- 2. Não há pontos de vida nem morte de personagem.** O jogo trabalha com estados temporários (medo, confusão, fixação, foco), não com dano cumulativo. Personagens não morrem por falha de dado.
- 3. Há dois mestres na mesa.** Mestre principal conduz a ficção; mestre-auxiliar observa, registra e opera o Índice de Integralidade.
- 4. A campanha é fixa e fechada.** 10 Sessões Experimentais (0 a 9), com começo, meio e fim. Não há expansão livre nem progressão por nível.
- 5. O grupo é avaliado, não os indivíduos.** O sistema observa o quanto a equipe coopera, protege, repara e sustenta vínculos sob pressão. Brilhantismo individual sem coordenação grupal não conta como sucesso.

O papel da dupla de mestres

Hexaverso foi estruturado para funcionar com dois mestres. O mestre principal conduz a narrativa, interpreta NPCs, apresenta perigos, descreve consequências e decide quando a ficção exige teste. O mestre-auxiliar observa as jogadoras e os jogadores, registra dados nas fichas padronizadas, opera o Índice de Integralidade e organiza as devolutivas ao final da sessão.

Este RPG foi estruturado para funcionar com dois mestres porque sua proposta não é apenas narrativa, mas também analítica e responsiva. O mestre principal ocupa a função mais visível da condução do jogo: organiza a progressão da história, interpreta personagens não jogadores, apresenta desafios, descreve cenários, explicita riscos e consequências e decide quando a própria lógica da ficção exige testes, escolhas críticas ou mudanças de rumo. É esse mestre quem sustenta a continuidade dramática da campanha e garante que o universo do jogo permaneça coerente, envolvente e funcional do ponto de vista narrativo. É a função de mestria tradicional de todo RPG desde Dungeons & Dragons.

Já o mestre-auxiliar é uma novidade: exerce uma função distinta e complementar, centrada menos no enredo em si e mais no comportamento das participantes e dos participantes enquanto jogam. Afinal, você foi avisada ou avisado de que este RPG nasceu de um laboratório.

A tarefa do mestre-auxiliar é similar à de uma cientista comportamental: observar sistematicamente o que as jogadoras e os jogadores fazem, dizem, escolhem, evitam, enfrentam, negociam ou transformam nas situações propostas, registrando essas respostas em fichas padronizadas e organizando os dados comportamentais produzidos ao longo da partida. Essa divisão é central para a lógica do Hexaverso, porque o jogo foi concebido para que a ação das participantes e dos participantes não apenas mova a história, mas também gere informação útil sobre seus repertórios em situação.

Por que dois mestres?

A dupla de condução permite que a ficção flua sem interrupções (responsabilidade do mestre principal) enquanto dados comportamentais consistentes são coletados em paralelo (responsabilidade do mestre-auxiliar). Sem essa divisão, ou a narrativa sofre para dar espaço ao registro, ou o registro sofre para dar espaço à narrativa. A arquitetura do Hexaverso depende desse duplo olhar.

Atributos e o dado

O sistema básico é simples por decisão de projeto. Cada personagem possui três atributos que indicam o modo mais provável pelo qual entra em contato com o mundo:

Atributo	O que representa em jogo
Percepção	Leitura fina de contexto, análise, discriminação de sinais, detecção de sutileza.
Coragem	Ação apesar do risco, do medo ou do custo; firmeza sob ameaça.
Curiosidade	Exploração, abertura para o novo, deslocamento diante do rígido, imprevisto.

Cada atributo varia de 1 a 6. Quando a ficção exige teste, a jogadora ou o jogador lança um dado de seis faces (1d6). O resultado é comparado ao valor do atributo mais adequado à ação descrita. Se o resultado do dado for igual ou inferior ao atributo, a ação tem sucesso. Se for superior, a ação falha — mas falha pode ser muito mais do que simples fracasso, como veremos adiante.

Em resumo — Teste básico

1. A ficção exige que uma ação seja testada.
2. O mestre principal escolhe o atributo mais adequado.
3. A jogadora / o jogador lança 1d6.
4. Se o resultado for igual ou inferior ao atributo, a ação é bem-sucedida.
5. Se for superior, a ação falha — mas o mundo continua se movendo e a falha pode produzir repertório.

Modificadores e limites

Circunstâncias podem alterar temporariamente os atributos. Um ambiente escuro pode dificultar Percepção. Um aliado oferecendo cobertura pode favorecer Coragem. Uma oficina cheia de ferramentas pode ajudar Curiosidade. Esses ajustes devem ser pequenos e transparentes — quase sempre um único ponto de bônus ou penalidade é suficiente para comunicar que a situação está melhor ou pior do que o normal.

Para evitar que ajustes se acumulem sem controle, o Hexaverso adota três fontes possíveis de modificador, somadas a um limite máximo cumulativo:

Fonte do modificador	Valor típico	Exemplo
Item ativo	±1	Visor Neon: +1 Percepção em áreas escuras.
Ambiente ou contexto	±1	Multidão hostil: -1 Coragem; oficina equipada: +1 Curiosidade.
Estado temporário	±1	Estado "medo": -1 Coragem; estado "foco": +1 Percepção.

Regras de combinação

Limite cumulativo: a soma de modificadores em um mesmo teste nunca passa de ±2, independentemente de quantas fontes estiverem ativas.

Limite mínimo: nenhum atributo cai abaixo de 1, para que o personagem mantenha sempre alguma chance de produzir efeito narrativo.

Limite máximo: nenhum atributo passa de 6, porque esse é o limite do dado.

Um item ativo por personagem: cada personagem mantém apenas um item principal em uso por vez. Itens guardados não modificam testes.

Anuncie antes de rolar: modificadores devem ser declarados antes da rolagem. Nada de aplicar bônus depois de ver o resultado.

Estados temporários, dano e morte

O Hexaverso não tem pontos de vida, barra de saúde ou regra de morte de personagem. Isso é deliberado: o jogo é cooperativo e psicoeducativo; perder um personagem por falha de dado não é parte da experiência prevista.

No lugar disso, o sistema usa estados temporários — pequenas alterações momentâneas que afetam o personagem em uma ou duas cenas. Estados sobem e descem ao longo da sessão e raramente persistem entre sessões.

Os quatro estados básicos

Estado	O que provoca	Efeito mecânico	Como sai
Medo	Susto intenso, ameaça direta, glitch agressivo.	-1 em Coragem na próxima ação relevante.	Apoio de outro personagem, sucesso em ação de Coragem ou fim da cena.
Confusão	Glitch dimensional, frase invasiva, percepção errada.	-1 em Percepção na próxima ação relevante.	Validação do grupo, ancoragem em sinal externo concreto ou fim da cena.
Fixação	Plano único que falhou, leitura rígida do problema.	-1 em Curiosidade na próxima ação relevante.	Sugestão alternativa de outro personagem, mudança de ângulo da cena.
Foco	Apoio recebido, descoberta importante, reorganização bem-sucedida.	+1 em um atributo (à escolha) na próxima ação relevante.	Usado uma vez ou ao final da sessão, o que vier primeiro.

Regras práticas dos estados

Um estado por personagem por vez: se um personagem em "medo" sofre evento que disparou "confusão", o mestre escolhe qual prevalece narrativamente.

Sempre ligados à ficção: estados não aparecem por decreto do mestre. Surgem de eventos concretos da cena.

Comunicação aberta: estados ativos devem ser anunciados ao grupo. A coordenação grupal depende de saber quem está em qual estado.

Não acumulam entre sessões: cada sessão começa com todos os personagens neutros, exceto se a ficção fizer questão de manter algo (decisão do mestre principal).

Itens e artefatos

Itens em Hexaverso existem para enriquecer o mundo e oferecer pequenas vantagens interessantes, não para soterrar o jogo em inventários intermináveis. Eles funcionam melhor quando aparecem como parte da ficção: recompensas, relíquias, sucata valiosa, trocas, presentes de NPC ou frutos de confiança construída. A economia em Sucata continua útil como referência simples, mas o valor real de um artefato pode ser também um favor, uma rota segura, uma informação ou uma escolha moral difícil.

No modo básico, basta trabalhar com poucos exemplos-modelo. Isso mantém o jogo leve e preserva o foco da campanha nas decisões e relações do grupo.

Categoria	Item	Efeito	Uso típico
Comum	Visor Neon	+1 Percepção em áreas escuras	Exploração urbana, corredores mal iluminados, leitura rápida de ambiente.
Incomum	Patch Fractal	+1 Curiosidade em interações tecnológicas	Improviso com painéis, dispositivos, terminais e sucata funcional.
Raro	Máscara Laranja	+1 Coragem em cenas sociais tensas	Intervenções públicas, confronto verbal, resistência à intimidação.
Lendário	Pingente da Chave	Permite reativar a habilidade suprema do personagem uma vez por sessão	Apenas para o personagem cujo eixo do Hexaflex foi desbloqueado naquela sessão.

Sobre itens lendários

Itens lendários não estão disponíveis no início da campanha. Os Pingentes da Chave são adquiridos um a um, ao longo das Sessões 3 a 8, à medida que cada personagem desbloqueia seu eixo do Hexaflex. Veja a tabela de progressão narrativa no Capítulo 4.

A dupla de mestres pode introduzir outros itens (incomuns ou raros) ao longo da campanha, sempre com função narrativa clara, evitando inflação mecânica.

Ações em grupo

As ações em grupo, nas regras básicas, podem ser conduzidas de duas formas. A primeira é a liderança: um personagem assume a ação principal e outro descreve uma ajuda concreta e funcional, o que pode gerar pequeno bônus narrativo se a ajuda fizer sentido na ficção. A segunda forma é a divisão de tarefa: em vez de uma única ação central, cada personagem assume parte diferente do problema. Um observa, outro distrai, outro abre caminho, outro protege alguém em risco. Nesses casos, o mestre pode pedir rolagens separadas ou resolver a cena como sequência curta de tentativas articuladas.

Mesmo no modo básico, já vale a pena pensar menos em quem é o dono da cena e mais em como o grupo se organiza diante do problema. Isso prepara a mesa para as regras avançadas sem tornar o jogo pesado desde o começo.

Conflitos e perseguições

Conflitos no Hexaverso devem ser rápidos, claros e significativos. O jogo não depende de combate tático detalhado nem de longas trocas de números. Quando há confronto, o mestre pergunta qual é o verdadeiro objetivo da cena. Às vezes derrotar o oponente não é a meta principal. Talvez o grupo precise ganhar tempo, escapar, proteger alguém, recuperar objeto importante ou impedir que a situação escale. Coragem costuma servir para confronto direto e firmeza sob ameaça. Percepção ajuda em cobertura, leitura tática e aproveitamento de oportunidade. Curiosidade favorece truques, distrações, uso inesperado do ambiente e soluções não convencionais.

Perseguições seguem lógica semelhante. Em vez de transformar fuga em sistema separado e pesado, use a regra de três avanços antes de três complicações. Cada rodada, um personagem descreve como ajuda a travessia e rola usando o atributo mais adequado à sua contribuição. Um avanço pode ser encontrar rota melhor, atrasar perseguidores ou reorganizar o grupo. Uma complicação pode ser queda, separação temporária, beco fechado ou reforço inimigo surgindo no caminho.

Conflitos disparam estados

Cenas de confronto e perseguição costumam gerar estados temporários (medo, confusão, fixação) — é assim que o sistema "danifica" os personagens, sem usar pontos de vida. Veja a tabela de estados no início deste capítulo.

Regra de ouro

Quando a regra e a ficção se chocam

Se surgir situação não prevista nas regras, use o princípio central do sistema: descreva o que está acontecendo, pergunte qual atributo melhor representa a resposta tentada e escolha o resultado que tornaria a cena mais interessante. O dado existe para servir à história. Quando a ficção e a regra entram em conflito, ajuste a regra.

Capítulo 3 — Regras Avançadas

Quando o jogo deixa de observar só personagens e passa a observar grupos.

As regras básicas permitem jogar Hexaverso integralmente. Este capítulo apresenta o elemento que torna o sistema realmente singular. Aqui o foco deixa de recair apenas sobre ações individuais e passa também para a qualidade da coordenação coletiva do grupo. Em outras palavras, o jogo começa a observar não só personagens, mas o tipo de unidade que as jogadoras e os jogadores conseguem formar diante de problemas difíceis.

É nesse ponto que entram o mestre-auxiliar, o Medidor de Integralidade e a leitura das ações coletivas como unidades importantes da campanha.

Onde está o detalhamento técnico

Este capítulo apresenta os conceitos em nível introdutório. O detalhamento operacional — como observar Contingências Comportamentais Entrelaçadas (CCEs), como classificar culturantes, como ler metacontingências, como operar o Índice de Integralidade e como preencher as fichas — está no Capítulo 7 (Manual do Mestre-Auxiliar), onde cabe.

O mestre-auxiliar e o duplo olhar

O mestre-auxiliar não substitui o mestre principal nem divide a narrativa com ele. Sua função é diferente. Enquanto o mestre principal mantém o mundo vivo, interpreta NPCs, propõe desafios, distribui informação, conduz ritmo e transforma testes em consequência ficcional, o mestre-auxiliar observa a qualidade processual da interação entre jogadoras e jogadores. Presta atenção em cooperação, omissão, proteção de terceiros, reparação de erro, fragmentação interna, escalada coercitiva desnecessária, apoio a vulneráveis e persistência sob pressão.

A melhor forma de entender esse papel é imaginar que o Hexaverso trabalha com dois olhares ao mesmo tempo. O primeiro olhar pergunta: o que aconteceu na ficção e como o mundo responde? O segundo pergunta: como o grupo chegou até esse resultado e o que isso revela sobre sua forma de funcionar? Esses dois olhares não se anulam; eles se completam.

O Medidor de Integralidade

O principal instrumento desse segundo olhar é o Medidor de Integralidade. Integralidade não é uma barra moral simplista. Ela não existe para classificar o grupo como bom ou mau. Ela representa o quanto o grupo está conseguindo funcionar como unidade coordenada, confiável, protetiva e coerente sob pressão. Um grupo pode ser brilhante individualmente e, ainda assim, ter baixa integralidade se resolve tudo por humilhação, abandono, impulsividade fragmentada ou competição interna.

Na prática, a integralidade sobe quando o grupo protege alguém vulnerável, ajuda entre si sob pressão, corrige dano que produziu, mantém diálogo em desacordo tenso ou reorganiza rapidamente a equipe após falha. Ela cai quando o grupo abandona aliados, assiste passivamente a uma humilhação que poderia ter interrompido, escolhe a coerção como caminho principal ou se organiza de forma tão fragmentada que cada personagem age como se os demais não existissem.

Azul — Harmonia O laboratório, a cidade e o mundo respondem de forma mais aberta. NPCs cooperam mais, rotas se abrem, reparação é mais possível.	Verde — Neutralidade O mundo continua funcional, com rachaduras, desconfiança e custo crescente nas interações.	Vermelho — Caos O ambiente se torna mais hostil, punitivo, fragmentado e menos disposto a sustentar vínculos. Tudo custa mais caro.
---	--	--

Culturantes e produto agregado

Sempre que diferentes jogadoras e jogadores emitem respostas complementares que se encaixam funcionalmente e produzem juntas um efeito comum, surgiu uma unidade coletiva relevante. Esse padrão conjunto é o que o Hexaverso trata, em linguagem didática, como um culturante. Um personagem interrompe o agressor. Outro acolhe a vítima. Outro monitora o ambiente. Outro cria rota de saída. Nenhuma dessas respostas, isoladamente, define a potência da cena. O que importa é a articulação entre elas.

Esse padrão coletivo gera um produto agregado, que é o resultado observável da coordenação. O produto agregado pode ser uma defesa bem-sucedida de alguém vulnerável, uma mediação que reduz dano social, uma fuga segura sem abandono, uma decisão coletiva madura, uma reparação após conflito ou, do outro lado, uma escalada coercitiva, uma humilhação ampliada, uma fragmentação do grupo ou um abandono funcionalmente relevante. O mundo do Hexaverso responde a esse produto agregado. Em outras palavras, a ficção seleciona ou enfraquece formas de coordenação.

O que o mestre-auxiliar registra (visão preliminar)

O trabalho do mestre-auxiliar é registrar menos impressões vagas e mais descrições funcionais. Em vez de anotar que o grupo foi bem, descreve algo como "houve intervenção verbal coordenada, proteção da vítima e ausência de escalada". Em vez de registrar que a mesa foi ruim, anota que "dois ajudaram, um ficou passivo e outro agravou o conflito por humilhação reversa". Essas descrições curtas permitem reconstruir o padrão da cena e decidir o efeito na integralidade com mais clareza.

Uma forma simples de organizar isso é dividir a observação em quatro campos: a situação, as respostas individuais relevantes, o produto agregado e o efeito na integralidade. Essa estrutura produz um registro útil tanto para a campanha quanto, se desejado, para contextos educativos ou de pesquisa.

Situação	Respostas observáveis	Produto agregado	Integralidade
Viktor sofre humilhação pública	Micca interrompe; Poppy acolhe; Bree monitora risco	Proteção coordenada sem violência adicional	+1

O detalhamento completo desse registro — incluindo os sete campos da ficha padrão, a escala do Índice de Integralidade e os critérios de classificação dos culturantes — está no Capítulo 7.

O mestre-auxiliar também é um personagem: o Estagiário

Existe alguém do outro lado: o **Estagiário**.

Dentro da campanha, o Estagiário representa a presença do mestre-auxiliar na narrativa. É por meio dele que registros podem ser feitos sem quebrar a imersão do jogo. Quando o grupo toma decisões importantes, coopera em momentos críticos ou altera o rumo dos acontecimentos, é o Estagiário quem "anota tudo do outro lado", transformando observação em parte natural da história.



Ele também pode surgir como canal limitado de interação. Às vezes envia alertas breves, interpreta dados do sistema, informa mudanças no Medidor de Integralidade ou transmite mensagens incompletas captadas pelo terminal. Em outras ocasiões, apenas observa em silêncio, como se estudasse cuidadosamente cada escolha das jogadoras e dos jogadores.

Sua presença permite que o mestre-auxiliar acompanhe a campanha de forma ativa e coerente com o universo do Hexaverso: observando comportamentos, registrando eventos relevantes e intervindo pontualmente sem romper a narrativa. Ele é, ao mesmo tempo, testemunha do passado, aliado incerto no presente e a prova de que a conexão entre os dois mundos continua aberta.

O Estagiário consegue observar o mundo do Hexaverso através da tela de um computador velho da biblioteca da universidade. Por algum motivo, aquele único computador serve como uma janela para este universo. O Estagiário até tentou contar a outras pessoas, mas ninguém acreditou. Assim, segue observando e tentando ajudar os nossos jogadores.

Mestre-auxiliar e Estagiário: mesma entidade, dois papéis

Mestre-auxiliar é a função real da mesa — a pessoa que observa, registra e opera o Índice.

Estagiário é a representação diegética (na ficção) dessa função — o personagem através do qual o mestre-auxiliar pode intervir sem quebrar a imersão.

Ao longo do manual, usaremos "mestre-auxiliar" ao falar da mesa real e "Estagiário" ao falar da narrativa.

Falha útil

Nem toda falha no dado é fracasso relevante. Um grupo pode não conseguir o efeito imediato desejado e, ainda assim, produzir repertórios valiosos: pedir ajuda, proteger alguém, reparar erro rapidamente, evitar humilhação, mediar conflito, não abandonar quem travou. Isso impede que tudo seja lido de maneira simplista, como se apenas o número do dado definisse se a cena valeu. No Hexaverso, a falha mecânica pode conviver com aprendizagem importante.

Regras avançadas aplicadas a conflitos, perseguições e glitches

As regras avançadas também se aplicam muito bem a perseguições, conflitos e glitches. Em uma perseguição, por exemplo, o mestre-auxiliar observa não apenas quem conseguiu avanço, mas quem manteve o grupo coeso, quem acelerou o colapso, quem ajudou alguém mais lento e quem se organizou sob separação. Em conflitos, pode registrar quem protege terceiros, quem escala por vaidade, quem tenta mediar e quem repara depois de agir de modo impulsivo. Em glitches dimensionais, observa quem entra em pânico, quem regula colegas, quem consegue distinguir sensação de fato e quem continua agindo mesmo sob estranhamento intenso.

Regra avançada de ouro

Quando todos tentam a mesma coisa

Não olhe primeiro para quem tirou o melhor número. Olhe para quem ajudou, quem integrou, quem protegeu, quem desorganizou, que efeito coletivo surgiu e que tipo de unidade o grupo conseguiu produzir. No Hexaverso, o dado resolve a ação. A coordenação revela o aprendizado.

Capítulo 4 — Personagens do Hexaverso

Seis protagonistas, seis vértices do Hexaflex.

Personagens canônicos: como funciona

Não há criação de personagem. Os seis protagonistas apresentados neste capítulo são fixos e canônicos. Eles foram desenhados em correspondência com os seis vértices do Hexaflex e com a arquitetura da campanha.

A distribuição é por sorteio. Na Sessão 0, depois do acidente de laboratório, cada jogadora ou jogador recebe seu personagem por sorteio. Essa decisão é coerente com a lógica do próprio Hexaverso (a travessia entre mundos é acidente, não escolha planejada) e impede composições calculadas estrategicamente, o que protege a integridade do experimento.

Tamanho do grupo. A composição mínima recomendada é de quatro personagens; a máxima é de seis (todos). Em grupos de quatro ou cinco, a dupla de mestres deve garantir que os personagens não sorteados apareçam em alguns momentos da campanha como figuras secundárias presentes na ficção (por exemplo, separados temporariamente do grupo principal e reintroduzidos em sessões posteriores), preservando a estrutura do Hexaflex completo no mundo.

Cada protagonista é apresentado como uma carta de personagem. A carta não resume apenas números: organiza, numa mesma unidade visual e jogável, a aparência do herói, sua direção dramática, seu vértice do Hexaflex, seus atributos e sua habilidade suprema.

Os três atributos oficiais do jogo são Percepção, Coragem e Curiosidade, variando de 1 a 6. Eles não definem o personagem por completo, mas indicam o modo mais provável como ele entra em contato com o mundo. Percepção favorece leitura fina de contexto, análise e discriminação de sinais; Coragem favorece ação apesar de risco, medo ou custo; Curiosidade favorece exploração, abertura para o novo e deslocamento diante do rígido. Itens, estados e efeitos narrativos podem alterar temporariamente esses valores (ver Capítulo 2).

Como ler cada carta

- 1. Carta / imagem:** espaço reservado para inserir a arte oficial do personagem.
- 2. Eixo Hexaflex:** vértice dominante que organiza sua função dramática e seu tipo de aprendizagem ao longo da campanha.
- 3. Atributos:** Percepção, Coragem e Curiosidade, usados nas rolagens de 1d6 do sistema básico.
- 4. Habilidade suprema:** efeito mecânico especial, desbloqueado em uma sessão específica (ver tabela de progressão abaixo).
- 5. Leitura funcional:** como esse personagem tende a ajudar o grupo, onde ele cresce e em que tipo de capítulo tende a ser mais convocado.

Progressão narrativa: chaves, personagens em foco e habilidades supremas

A campanha do Hexaverso não usa progressão por nível. O que evolui ao longo das 10 Sessões Experimentais é o repertório do grupo e a chave correspondente ao eixo do Hexaflex desbloqueado em cada sessão central. A tabela abaixo cruza essas três informações para que a dupla de mestres saiba, antes de cada sessão, qual personagem está em foco e qual habilidade entra em jogo.

Sessão	Personagem em foco	Eixo desbloqueado	Habilidade suprema	Chave conquistada
0	— (sorteio)	—	—	—
1	Coletivo	— (intervenção social)	—	—
2	Coletivo	— (estratégia)	—	—
3	Poppy	Aceitação	Buffer Afetivo	Chave de Poppy
4	Nixx	Desfusão	Deslize Rápido	Chave de Nixx
5	Bree	Contato com o Presente	Atenção Plena	Chave de Bree
6	Sr. Waggu	Eu-cómo-Contexto	Neurônio Espelho	Chave de Sr. Waggu
7	Sr. Waggu / Coletivo	— (consolidação moral)	—	—
8	Elan	Valores	Prisma Interno	Chave de Elan
9	Micca	Ação Comprometida	Linha de Frente	Chave de Micca + recombinação

Como funcionam as habilidades supremas

Quando são desbloqueadas: no momento crítico central da sessão dedicada ao personagem (ver coluna "Sessão" na tabela acima). Antes desse desbloqueio, o personagem não tem acesso à habilidade.

Como ativar: a jogadora ou o jogador declara o uso ANTES de uma rolagem ou ação narrativa relevante. Cada habilidade tem efeito próprio (ver descrições individuais abaixo).

Limite de uso: uma vez por sessão. O Pingente da Chave (item lendário) permite reativá-la uma vez adicional por sessão, mas apenas para o personagem cujo eixo foi desbloqueado.

Não acumulam entre sessões: usos não consumidos não passam adiante. Cada sessão começa com a habilidade disponível.

Efeito mecânico de cada habilidade suprema

Personagem	Habilidade	Efeito mecânico
Poppy	Buffer Afetivo	Anula um estado temporário negativo (medo, confusão ou fixação) de um personagem do grupo, incluindo a si mesma. Ativável em qualquer cena.
Nixx	Deslize Rápido	Permite ao grupo refazer uma decisão interpretativa equivocada — descartar a primeira leitura de uma cena enganosa e ler novamente. Mecânica: o mestre principal devolve uma pista clara que tinha sido escondida pela leitura anterior.
Bree	Atenção Plena	Concede +2 de Percepção para uma única ação do grupo (não apenas de Bree). Ativável em cenas de exploração, busca, leitura de ambiente ou orientação espacial.
Sr. Waggu	Neurônio Espelho	Permite reenquadrar uma situação social: um NPC ou personagem trancado em rótulo rígido recebe nova interpretação. Mecânica: o mestre principal ajusta a postura do NPC ou desfaz uma classificação fixa.
Elan	Prisma Interno	Estabiliza o grupo sob crise: anula o efeito de uma única ofensiva de pacote emocional, frase invasiva ou pressão temporal contra o grupo na sessão.
Micca	Linha de Frente	Permite ao grupo executar uma ação coordenada com bônus de +1 cumulativo para todos os participantes. Ativável apenas na Sessão 9, em cena de recombinação.

Nota editorial

Os efeitos mecânicos descritos acima são propostas operacionais alinhadas à função narrativa de cada habilidade. Equipes de pesquisa que desejarem ajustar a magnitude (por exemplo, +1 em vez de +2 para Atenção Plena) podem fazê-lo, desde que mantenham a coerência entre habilidade e eixo do Hexaflex correspondente.

As cartas dos seis personagens

Nixx

Vértice do Hexaflex: **Desfusão** | Palavra-chave: **Explorador**

Leitura rápida da carta

Atributos: Percepção 3 | Coragem 5 | Curiosidade 5

Habilidade suprema: Deslize Rápido

Frase-chave: "Pensamento não é fato."

[Espaço reservado para arte oficial do personagem]



Aparência e assinatura visual

Pequeno, veloz e atento, Nixx tem o desenho de um camundongo que parece sempre um passo à frente da cena. Sua silhueta comunica agilidade, alerta e leitura rápida do ambiente. Não é um personagem de peso físico; é um personagem de brecha, deslocamento e mudança de ângulo.

Personalidade e função dramática

Nixx observa, fareja, testa e se move antes que a situação endureça demais. Seu traço explorador não é mera impulsividade; é uma tendência a não aceitar imediatamente a primeira interpretação que aparece. Ele tende a suspeitar de certezas rápidas, armadilhas narrativas, leituras fechadas e soluções que tentam se impor como únicas.

Vínculo explícito com o Hexaflex

Nixx encarna o vértice da desfusão. No Hexaflex, desfusão é a capacidade de perceber pensamentos, imagens, frases e interpretações como eventos que ocorrem, e não como ordens absolutas. Em jogo, isso aparece quando Nixx ajuda o grupo a separar aparência de direção, eco de fato, insulto de comando, ilusão de realidade. Seu arco é menos o de "ver através de tudo" e mais o de não ficar totalmente colado ao que tenta capturá-lo. Por isso ele funciona de modo exemplar em capítulos em que o Hexaverso devolve duplicações, imagens invasivas, ruídos de linguagem e falsas evidências.

Como os atributos sustentam esse vértice

Seus atributos reforçam esse eixo. A Curiosidade 5 mostra abertura para explorar e testar novas leituras; a Coragem 5 sustenta deslocamento mesmo quando a cena pressiona; e a Percepção 3 indica que seu valor não está em "analisar friamente" por longos períodos, mas em quebrar a cola inicial entre o grupo e a interpretação dominante. Itens que aumentem Curiosidade ou Percepção tendem a ampliar sua capacidade de exploração e leitura de brechas; efeitos que reduzam Curiosidade podem torná-lo mais rígido ou mais facilmente capturável por ilusões.

Leitura em mesa

Em mesa, Nixx favorece jogadoras e jogadores que gostam de mobilidade, improviso, mudança rápida de plano, investigação por deslocamento e leitura de cena sob incerteza. Ele brilha quando a sessão exige perguntar: "e se isso não for exatamente o que parece?"

Elan

Vértice do Hexaflex: **Valores** | Palavra-chave: **Pensador**

Leitura rápida da carta

Atributos: Percepção 5 | Coragem 2 | Curiosidade 4

Habilidade suprema: Prisma Interno

Frase-chave: "Foco no que realmente importa."

[Espaço reservado para arte oficial do personagem]



Aparência e assinatura visual

Alto, quieto e estável, Elan tem presença de Wistar sereno, quase contemplativo. Seu desenho visual transmite interioridade, escuta e organização. É o tipo de personagem que parece pensar antes de se mover, e justamente por isso ocupa o espaço com densidade.

Personalidade e função dramática

Elan é reflexivo, criterioso e pouco seduzido por ruído imediato. Não é passivo; é orientado. Quando o grupo se desorganiza, ele tende a puxar a conversa de volta para aquilo que está realmente em jogo. Seu risco não é a ausência de direção, mas o excesso de demora antes de agir.

Vínculo explícito com o Hexaflex

Elan encarna o vértice dos valores. No Hexaflex, valores não são regras frias ou moralismo externo; são direções escolhidas de ação, aquilo que vale a pena sustentar mesmo em contexto difícil. Em jogo, Elan representa a pergunta que impede a resposta de virar mero reflexo: "que tipo de grupo queremos ser aqui?" e "o que importa preservar nesta cena?". Ele é especialmente importante em capítulos em que a campanha exige decisões éticas, conflito entre missão e cuidado, e escolhas em que a solução mais rápida não é necessariamente a mais coerente.

Como os atributos sustentam esse vértice

Seu perfil estatístico apoia esse desenho. A Percepção 5 lhe dá leitura fina de contexto e capacidade de organizar o pensamento; a Curiosidade 4 sustenta abertura para revisar caminhos sem perder direção; e a Coragem 2 indica que sua tensão narrativa está justamente em transformar clareza interna em ação quando a pressão aumenta. Itens ou efeitos que elevem Coragem tendem a torná-lo um líder ainda mais completo em cena; reduções em Percepção podem prejudicar sua capacidade de recentrar o grupo no que realmente importa.

Leitura em mesa

Em mesa, Elan favorece jogadoras e jogadores que gostam de liderança silenciosa, tomada de decisão ética, leitura de consequências e cenas em que falar pouco, mas bem, muda a direção de tudo.

Micca

Vértice do Hexaflex: **Ação Comprometida** | Palavra-chave: **Independente**

Leitura rápida da carta

Atributos: Percepção 2 | Coragem 5 | Curiosidade 5

Habilidade suprema: Linha de Frente

Frase-chave: "Primeira a agir. Última a recuar."

[Espaço reservado para arte oficial do personagem]



Aparência e assinatura visual

Micca tem aparência de Long Evans em estado de prontidão. Seu corpo parece sempre prestes a sair do repouso, com energia concentrada nas pernas, no tronco e no olhar. Visualmente, é uma personagem de impulso, movimento e iniciativa.

Personalidade e função dramática

Micca quer ação. Prefere resolver, avançar, destravar e não permanecer presa por tempo demais à indecisão. Ao mesmo tempo, sua relação com o estresse não é simples: ela gosta da aventura mais do que do peso que a aventura cobra. Essa tensão a torna dramaticamente rica.

Vínculo explícito com o Hexaflex

Micca encarna a ação comprometida. No Hexaflex, isso significa agir em direção ao que foi escolhido como importante, mesmo quando medo, desconforto, custo e hesitação aparecem. Micca representa a passagem da intenção para o comportamento efetivo. Em jogo, ela impede o grupo de ficar apenas analisando ou esperando o cenário melhorar sozinho. Seu melhor uso ocorre quando a sessão exige decisão sob pressão, custo alto ou urgência crescente.

Como os atributos sustentam esse vértice

Os números tornam isso explícito. Coragem 5 sustenta enfrentamento; Curiosidade 5 permite flexibilidade comportamental e disposição para tentar; Percepção 2 mostra que sua assinatura não é a deliberação analítica prolongada, mas a capacidade de converter direção em movimento. Itens que aumentem Percepção podem ajudá-la a agir com melhor leitura; efeitos que reduzam Coragem

podem expor de forma mais nítida o conflito entre vontade de agir e capacidade de sustentar a ação.

Leitura em mesa

Em mesa, Micca favorece jogadoras e jogadores que gostam de ritmo alto, desbloqueio de cena, protagonismo por iniciativa e respostas que tiram o grupo da paralisia.

Poppy

Vértice do Hexaflex: **Aceitação** | Palavra-chave: **Colaboradora**

Leitura rápida da carta

Atributos: Percepção 4 | Coragem 3 | Curiosidade 3

Habilidade suprema: Buffer Afetivo

Frase-chave: "Quando tudo parecer incontrolável..."

[Espaço reservado para arte oficial do personagem]



Aparência e assinatura visual

Poppy, inspirada no Sprague-Dawley, transmite docilidade, abertura e calor relacional. Seu desenho parece mais acolhedor à primeira vista, mas essa aparente suavidade se torna uma força decisiva quando a campanha endurece.

Personalidade e função dramática

Poppy estabiliza climas, aproxima pessoas e tende a funcionar como reguladora do grupo. Não é submissão; é sustentação. Quando o resto da mesa ameaça fragmentar, ela frequentemente oferece a base relacional para que a travessia continue possível.

Vínculo explícito com o Hexaflex

Poppy encarna a aceitação. No Hexaflex, aceitação não significa resignação ou passividade; significa abrir espaço para experiências difíceis sem desperdiçar toda a energia tentando fazer com que desapareçam imediatamente. Em jogo, isso aparece como capacidade de continuar em contato com medo, dor, tensão ou frustração sem converter tudo em fuga, ataque ou colapso. Por isso seu papel é central em capítulos em que a campanha exige suportar o desconforto para continuar inteira.

Como os atributos sustentam esse vértice

Seus atributos mostram esse lugar funcional. A Percepção 4 a ajuda a ler o clima do grupo e a cena; a Coragem 3 sustenta permanência suficiente diante do difícil; a Curiosidade 3 indica abertura moderada, mais voltada à sustentação relacional do que à exploração agressiva. Itens que fortaleçam Coragem podem expandir sua presença em travessias mais duras; efeitos que reduzam

Percepção podem prejudicar sua capacidade de regular o grupo, porque ela depende de ler sinais finos do ambiente social.

Leitura em mesa

Em mesa, Poppy favorece jogadoras e jogadores que gostam de cooperação, suporte, cuidado, vínculo e cenas em que manter o grupo junto importa tanto quanto avançar.

Bree

Vértice do Hexaflex: **Contato com o Momento Presente** |

Palavra-chave: **Cuidador**

Leitura rápida da carta

Atributos: Percepção 5 | Coragem 2 | Curiosidade 3

Habilidade suprema: Atenção Plena

Frase-chave: "O agora é tudo que me pertence."

[Espaço reservado para arte oficial do personagem]



Aparência e assinatura visual

Bree, inspirado no Zucker, combina presença física marcante com função de cuidado. Seu aspecto inicial pode sugerir intimidação, mas a campanha rapidamente revela que sua verdadeira força é estabilidade atencional e proteção.

Personalidade e função dramática

Bree cuida, ancora e desacelera o caos quando o grupo está prestes a ser sequestrado por ruído ou antecipação. Ele funciona melhor quando consegue sentir a situação como ela é, e não apenas como ameaça imaginada.

Vínculo explícito com o Hexaflex

Bree encarna o contato com o momento presente. No Hexaflex, esse vértice está ligado à habilidade de notar o que está acontecendo aqui e agora, discriminando pistas, mudanças e sinais contextuais sem ser arrastado por excesso de ruminação ou antecipação. Em jogo, Bree é fundamental em capítulos que pedem leitura do detalhe, orientação em ambiente instável, escuta fina e reorganização do grupo diante de excesso de estímulos. Sua presença diz ao grupo: antes de agir, precisamos perceber.

Como os atributos sustentam esse vértice

A Percepção 5 sustenta diretamente esse eixo; a Curiosidade 3 fornece abertura suficiente para investigar sem hiperativação excessiva; e a Coragem 2 mostra que sua grande contribuição não é

forçar passagem pela bravura, mas oferecer ancoragem situacional. Itens que aumentem Curiosidade podem ampliar sua exploração do ambiente; reduções em Percepção tendem a afetar fortemente sua função central, pois sua assinatura está em notar o que os outros deixam passar.

Leitura em mesa

Em mesa, Bree favorece jogadoras e jogadores que gostam de proteção, leitura fina de cenário, estabilidade, suporte silencioso e decisões menos precipitadas.

Sr. Waggu

Vértice do Hexaflex: **Eu-como-Contexto** | Palavra-chave: **Visionário**

Leitura rápida da carta

Atributos: Percepção 5 | Coragem 3 | Curiosidade 4

Habilidade suprema: Neurônio Espelho

Frase-chave: "Você é maior que o momento."

[Espaço reservado para arte oficial do personagem]



Aparência e assinatura visual

Sr. Waggu tem presença de personagem sênior, sábio e largo de horizonte. Seu visual comunica experiência, perspectiva e amplitude. Sua autoridade não vem de força bruta, mas de enquadramento.

Personalidade e função dramática

Waggu é o visionário do grupo. Não porque saiba tudo, e sim porque tende a ver mais do que o instante imediato permite. Ele frequentemente ajuda o grupo a não reduzir uma pessoa, uma cena ou um problema ao primeiro rótulo disponível.

Vínculo explícito com o Hexaflex

Sr. Waggu encarna o eu-como-contexto. No Hexaflex, esse vértice diz respeito à possibilidade de observar experiências, papéis, erros, imagens e histórias sem se reduzir totalmente a elas. Em jogo, isso se traduz em perspectiva, reenquadramento e resistência a aprisionamentos identitários. Waggu lembra ao grupo que ninguém se resume completamente ao que fez, ao que sentiu ou ao que o mundo lhe devolveu num instante específico. Ele é especialmente forte em capítulos com máscaras, duplicações, rótulos e conflitos em que identidade vira armadilha.

Como os atributos sustentam esse vértice

Percepção 5 sustenta visão ampla e leitura de contexto; Curiosidade 4 permite abertura para múltiplas perspectivas; Coragem 3 fornece base suficiente para sustentar esse reposicionamento

mesmo quando a cena tenta estreitar o campo. Itens que fortaleçam Curiosidade podem ampliar ainda mais sua plasticidade de leitura; efeitos que reduzam Percepção podem torná-lo menos capaz de oferecer ao grupo o horizonte mais largo que é sua marca.

Leitura em mesa

Em mesa, Sr. Waggu favorece jogadoras e jogadores que gostam de reenquadrar problemas, sustentar sabedoria prática, impedir rótulos totalizantes e oferecer ao grupo um campo de visão mais amplo.

Como os seis se completam

Os seis personagens não foram pensados como classes isoladas. Eles formam um sistema complementar de atravessamento da campanha. Nixx desfaz a cola entre o grupo e a interpretação dominante; Elan reposiciona a direção; Micca converte intenção em ação; Poppy ajuda o grupo a permanecer inteiro em contato com o difícil; Bree ancora a atenção no que está de fato acontecendo; e Sr. Waggu amplia a perspectiva para além do rótulo imediato.

Essa arquitetura torna explícita a ligação entre personagens e Hexaflex. Cada protagonista materializa um vértice, mas nenhum é suficiente sozinho. O Hexaverso amadurece quando esses repertórios deixam de funcionar como talentos separados e passam a operar em composição. É por isso que a campanha culmina no Entrelaçamento Hexa: não basta ter seis heróis; é preciso que os seis modos de responder ao mundo consigam agir juntos.

Na ficha final de cada personagem, o espaço para a imagem da carta deve ser mantido como parte estrutural da leitura. A arte não é mero adorno: ela ajuda a comunicar, de forma imediata, postura, clima, promessa dramática e tipo de presença que aquele herói oferece ao grupo.

Personagem	Vértice do Hexaflex	Habilidade suprema	Palavra-chave
Nixx	Desfusão	Deslize Rápido	Explorador
Elan	Valores	Prisma Interno	Pensador
Micca	Ação Comprometida	Linha de Frente	Independente
Poppy	Aceitação	Buffer Afetivo	Colaboradora
Bree	Contato com o Presente	Atenção Plena	Cuidador
Sr. Waggu	Eu-come-Contexto	Neurônio Espelho	Visionário

O modelo de flexibilidade psicológica Hexaflex

O **Hexaflex** é um modelo da ACT, sigla em inglês para **Terapia de Aceitação e Compromisso**. Em contextos não clínicos, como educação, treinamento ou jogos, a ACT também pode ser entendida como **Treinamento de Aceitação e Compromisso**. Sua ideia central é simples: ajudar pessoas a agir de modo mais flexível, consciente e coerente com aquilo que importa, mesmo quando estão diante de medo, dúvida, raiva, vergonha, dor ou conflito.

Na ACT, saúde psicológica não significa “nunca sofrer” ou “eliminar emoções ruins”. Significa desenvolver **flexibilidade psicológica**: a capacidade de perceber o que está acontecendo no momento presente e escolher o que fazer de acordo com valores importantes, em vez de agir automaticamente apenas para escapar do desconforto. O artigo define essa flexibilidade como a habilidade de entrar em contato com o momento presente e mudar ou persistir no comportamento quando isso serve a fins valorizados.

O Hexaflex recebe esse nome porque organiza essa flexibilidade em **seis processos**, representados como seis lados de um hexágono. No **Hexaverso**, esses processos aparecem como forças que orientam os personagens, suas escolhas, seus conflitos e suas relações dentro do mundo do RPG.



O modelo Hexaflex (Perez & Hayes, 2025)

1. Aceitação

Aceitação não é gostar de tudo, concordar com tudo ou se conformar. É a capacidade de abrir espaço para experiências difíceis — como medo, tristeza, vergonha ou ansiedade — sem precisar

fugir delas imediatamente. Um personagem com aceitação consegue sentir medo e, ainda assim, continuar protegendo um aliado. Consegue sentir vergonha e, mesmo assim, pedir ajuda. Consegue sentir raiva e, ainda assim, escolher não ferir alguém.

No jogo, a aceitação aparece quando um personagem reconhece: “isto é difícil, mas eu não preciso ser controlado apenas por essa dificuldade”.

2. Desfusão

Desfusão é aprender a olhar para os próprios pensamentos como pensamentos, e não como verdades absolutas ou ordens obrigatórias. Um personagem pode pensar “eu sou fraco”, “ninguém confia em mim” ou “vai dar tudo errado”. Na fusão, ele age como se essas frases fossem a realidade. Na desfusão, ele percebe: “estou tendo o pensamento de que sou fraco”, mas ainda pode agir de outro modo.

No Hexaverso, a desfusão ajuda os personagens a não serem dominados por mensagens internas, rótulos, profecias, acusações ou histórias rígidas sobre quem eles são.

3. Eu-como-contexto

O eu-como-contexto é a capacidade de perceber que uma pessoa é maior do que qualquer rótulo, erro, lembrança ou história sobre si mesma. Um personagem pode ter falhado, mas não é “um fracasso”. Pode ter sentido medo, mas não é “covarde”. Pode ter sido rejeitado, mas não é apenas “alguém rejeitado”.

No RPG, esse processo permite que os personagens observem suas próprias experiências com alguma distância. Eles continuam sendo quem são, mas não ficam presos a uma única versão de si mesmos.

4. Contato com o momento presente

Esse processo envolve prestar atenção ao que está acontecendo aqui e agora. Em vez de agir apenas preso ao passado ou antecipando catástrofes futuras, o personagem observa a cena: quem precisa de ajuda, que pistas estão disponíveis, quais aliados estão em risco, que escolha é possível neste momento.

No Hexaverso, isso é essencial porque o mundo muda conforme as ações do grupo. Personagens atentos ao presente percebem detalhes sociais, emocionais e ambientais que podem alterar completamente o rumo de uma cena.

5. Valores

Valores são direções importantes de vida. Não são metas que se “termina” de cumprir, mas qualidades de ação que orientam escolhas: coragem, cuidado, amizade, justiça, curiosidade, lealdade, honestidade, cooperação. Um personagem pode não conseguir vencer uma batalha, mas ainda pode agir com coragem. Pode não conseguir salvar todo mundo, mas ainda pode escolher proteger alguém.

No Hexaverso, os valores são o coração dos personagens. Eles mostram que tipo de pessoa cada personagem está tentando ser dentro de um mundo difícil.

6. Ação comprometida

Ação comprometida é transformar valores em comportamento. Não basta dizer que valoriza amizade; é preciso agir como amigo. Não basta dizer que valoriza coragem; é preciso dar um passo quando a cena exige. A ação comprometida aparece quando o personagem escolhe, insiste, repara danos, treina, coopera e constrói hábitos coerentes com seus valores.

No RPG, esse processo aparece nas decisões concretas: defender alguém, escutar um colega, dividir recursos, assumir responsabilidade, pedir desculpas, enfrentar um risco ou persistir em uma missão difícil.

Os três grandes movimentos: abrir, perceber e agir

“Abrir-se” envolve aceitação e desfusão; “perceber” envolve contato com o presente e eu-como-contexto; “agir com compromisso” envolve valores e ação comprometida.

No Hexaverso, isso pode ser entendido assim: primeiro, o personagem aprende a não fugir automaticamente do que sente; depois, aprende a perceber melhor a si mesmo, os outros e o mundo; por fim, aprende a agir de acordo com aquilo que realmente importa. Isso desbloqueia habilidades (reforço positivo!).

Por que isso importa para o Hexaverso?

O Hexaverso usa o Hexaflex porque uma aventura não é feita apenas de combates, enigmas e recompensas. Ela também é feita de escolhas difíceis. Cada personagem entra no jogo com medos, histórias, impulsos e valores. Ao longo da campanha, o grupo encontra situações que exigem cooperação, empatia, coragem, reparação e responsabilidade.

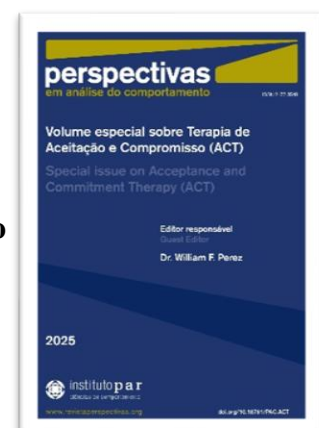
Assim, o Hexaflex funciona como um mapa de desenvolvimento dos personagens. Ele ajuda jogadores e mestres a observarem não apenas “quem venceu”, mas **como cada personagem respondeu às contingências do mundo**: fugiu ou enfrentou? Agiu por impulso ou por valor? Ficou preso a um rótulo ou conseguiu mudar? Ignorou o grupo ou cooperou? Repetiu padrões antigos ou construiu novas formas de agir?

Em termos simples, o Hexaflex mostra que a verdadeira evolução de um personagem não acontece apenas quando ele ganha poderes. Ela acontece quando ele aprende a agir com mais liberdade, consciência e compromisso dentro de situações difíceis.

Para saber mais

Perez, W. F., & Hayes, S. C. (2025). *Acceptance and Commitment Therapy (ACT): a quick guide / Terapia de Aceitação e Compromisso (ACT): um guia rápido. Perspectivas em Análise do Comportamento*, 16(2), 005–017.

<https://doi.org/10.18761/PAC.ACT.00EN>.



Capítulo 5 — A Cidade Cinza e seus Habitantes

O mundo alternativo e as figuras centrais do Hexaverso, em um mesmo organismo narrativo.

Nota editorial

No Hexaverso, espaço e personagens operam como um mesmo organismo narrativo: a cidade produz suas figuras, e essas figuras devolvem ao grupo a forma como a cidade pensa, explora, protege, pune e acolhe. Por isso, este capítulo apresenta mundo e NPCs centrais juntos.

Bem-vindos ao lado errado da realidade

O Hexaverso não é apenas um cenário de campanha. Ele é a forma assumida por um colapso. Seu mundo parece ter nascido do contato excessivo entre matéria, memória, tecnologia e comportamento, como se duas realidades tivessem se encostado por tempo demais e nenhuma tivesse conseguido sair intacta. É por isso que a Cidade Cinza parece, ao mesmo tempo, familiar e errada: nela convivem ruas industriais e animais antropomorfizados, sucata avançada e miséria concreta, humor absurdo e violência real, solidariedade local e exploração sistemática.

Essa mistura não deve ser tratada como excesso gratuito de imaginação, mas como identidade do próprio mundo. O Hexaverso funciona melhor quando parece ter sido construído com pedaços deslocados de muitas coisas reconhecíveis. Quem lê — ou joga — deve sentir que a campanha acontece num lugar estranho, mas nunca arbitrário.

Como esse mundo surgiu

Ninguém concorda plenamente sobre a origem do Hexaverso, e essa divergência é uma das forças do cenário. O mundo ganha densidade quando suas explicações coexistem e competem entre si, sem que uma delas precise encerrar de vez o mistério.

Versão	Explicação
Científica	Um experimento dimensional perfurou a realidade e gerou uma dimensão derivada.
Mística	Toda cidade injusta acaba produzindo um reflexo onde seus excessos ganham corpo.

Versão	Explicação
Política	O Hexaverso sempre existiu, mas foi mantido oculto do outro lado.
Popular	Quem diz saber tudo provavelmente está tentando vender alguma coisa.

O acidente das protagonistas e dos protagonistas insere o grupo diretamente nessa ferida entre mundos. Uma máquina é ativada cedo demais, uma descarga atravessa metal e vidro, a luz se comporta de forma errada, e corpos pequenos são puxados para um lugar que não existia um segundo antes. Quando despertam, os protagonistas já não são apenas ratos do laboratório — mas também ainda não são criaturas plenamente integradas ao Hexaverso. É justamente essa condição intermediária que os torna valiosos, perigosos e centrais para a crise maior da campanha.

A Cidade Cinza

Coração urbano da campanha

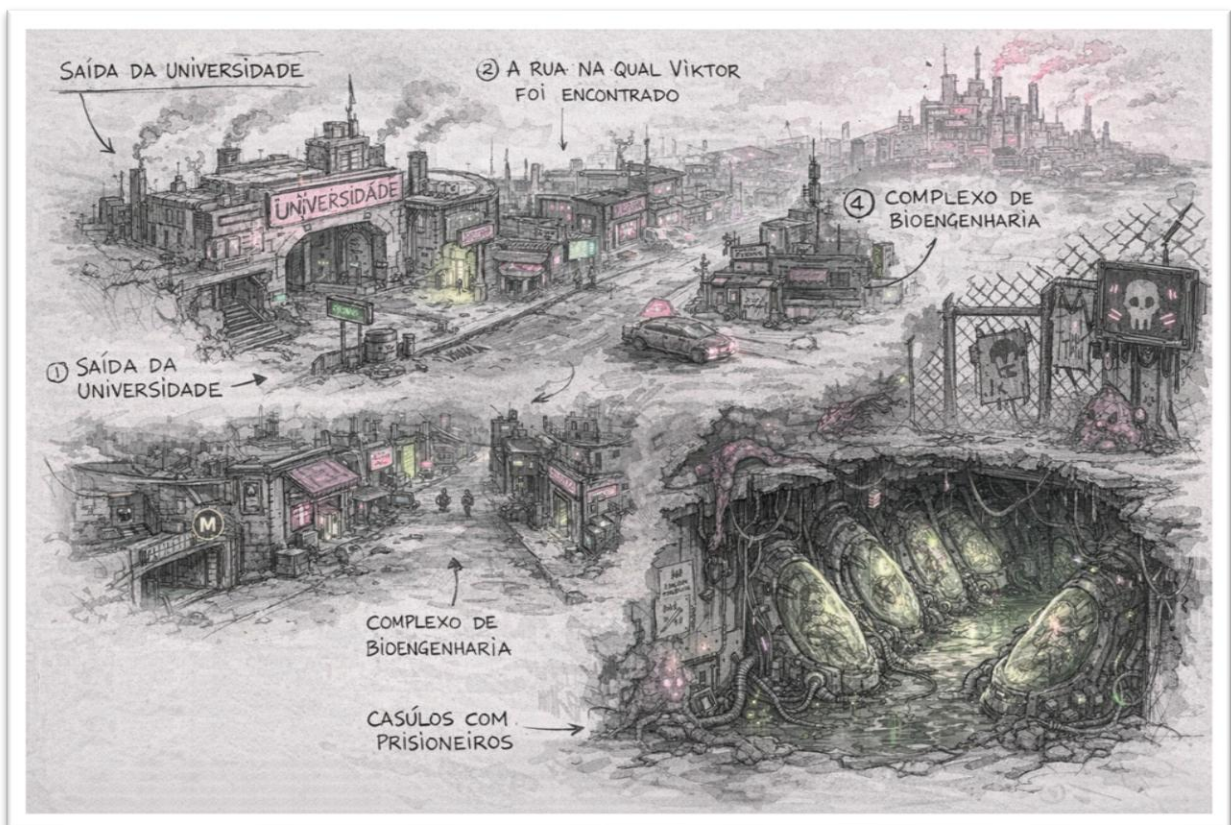
A principal região conhecida do Hexaverso é a Cidade Cinza, uma metrópole vertical de concreto gasto, cabos pendurados, bairros improvisados e prédios que parecem continuar funcionando por pura insistência. Vista de longe, ela parece infinita. Vista de perto, parece cansada. O cenário não deve ser narrado como ruína absoluta, mas como infraestrutura exausta que segue operando.

Como a cidade se organiza

Região	Característica
Centro Vertical	Torres, melhor distribuição de energia, vigilância intensa e maior influência econômica.
Bairros Intermediários	Mercados, oficinas, becos, moradia apertada e vida cotidiana densa.
Setores Industriais	Refinarias, depósitos, maquinário antigo, risco estrutural e facções armadas.
Subsolo	Túneis, canais, laboratórios esquecidos, rotas clandestinas e criaturas difíceis de nomear.
Borda	Região onde o mapa perde firmeza, a iluminação oscila e o Centro prefere não olhar.
Névoa Exterior	Zona de ruína e possibilidade, associada a shards, versões erradas da cidade e passagens instáveis.

A cidade vive sob céu pesado, luz filtrada e ruídos constantes: motores velhos, sirenes longínquas, anúncios defeituosos, trilhos metálicos e goteiras industriais. Silêncio completo quase nunca acontece; quando acontece, costuma ser mau sinal. A Cidade Cinza precisa parecer viva o bastante para sustentar histórias e instável o bastante para nunca parecer segura.

Na Borda, o mapa perde firmeza: ruas falham, placas desaparecem, a iluminação oscila e a névoa dificulta perceber distância, direção e intenção. Relatos sobre o que existe além dela variam entre ruínas repetidas, versões erradas da cidade, criaturas grandes demais e passagens para outros shards. Essa noção de shards permite adaptar a campanha a cidades diferentes sem destruir a unidade do cenário, desde que se preserve a lógica de colapso, desigualdade, ruína tecnológica e vida social intensa.



Tecnologia, sucata e linhas de força

O Hexaverso possui tecnologia avançada em estado de desgaste. Nada parece novo. Quase tudo ainda funciona. Drones remendados, telas rachadas, elevadores inseguros, portas biométricas improvisadas, implantes antigos e sistemas inteligentes esquecidos fazem parte do cotidiano. A regra de ouro é simples: muitos equipamentos são melhores do que parecem, e quase todos são mais perigosos do que parecem.

A sociedade local é composta por animais antropomorfizados, mas isso não deve ser confundido com caricatura simples. Os habitantes da Cidade Cinza possuem linguagem própria, ofícios, gangues, códigos de honra, humor popular, culinária adaptada, preconceitos e alianças entre espécies. A

economia também expressa esse mundo de sobrevivência: dinheiro existe, mas confiança, peças, favores, rotas seguras, informação, comida estável e proteção podem valer tanto quanto moeda.

Principais linhas de força

Milícia de Unhudo — controle territorial, coerção, extorsão e expansão contínua.

Oficinas Livres — improviso técnico, reparo, cooperação tensa e manutenção da cidade possível.

Comunidades da Borda — apoio mútuo sob condições duras e vulnerabilidade constante.

Contrabandistas do Subsolo — conhecem rotas invisíveis e cobram caro por isso.

Independentes — a maior parte da população: apenas tentando sobreviver mais um dia.

Poucos sabem disso no início da campanha, mas duas realidades estão entrando em instabilidade progressiva. Se nada for feito em aproximadamente dez meses, o mundo original das protagonistas e dos protagonistas e o próprio Hexaverso podem colapsar juntos. Tremores, glitches, alterações ambientais, a ansiedade crescente de Viktor e o interesse estratégico de Unhudo devem lembrar à mesa que o relógio está sempre correndo em segundo plano.

Figuras centrais da Cidade Cinza

NPCs que fazem o mundo respirar

FLIK — O sobrevivente que conhece as rachaduras

Primeira impressão: pequeno, rápido e atento demais. Flik parece o tipo de sujeito que já viu problema suficiente para identificar um novo antes de ele acontecer.

Quem é / o que representa: Flik é a primeira ponte viva entre os protagonistas e o mundo aberto. Conhece becos, dívidas, zonas de perigo, atalhos sociais e o custo de permanecer visível por tempo demais. Demonstra afeto por ironia e sobrevive pela leitura prática da cidade.

Como usar em mesa: Flik é ideal para contextualizar o grupo sem soar como narrador externo. Use-o para mover a campanha, puxar o grupo para ação quando a mesa trava e dar ao Hexaverso uma energia de rua, imprevisto e sobrevivência cotidiana.

Frase típica — *"Se isso parece fácil, é porque vocês ainda não entenderam."*



VIKTOR — O estrategista que pensa em camadas

Primeira impressão: calmo, preciso e desconfiado. Viktor transmite a sensação de alguém que já calculou várias rotas de fuga antes mesmo de cumprimentar qualquer pessoa.

Quem é / o que representa: enquanto Flik enxerga o instante, Viktor enxerga o padrão. Pensa em facções, vigilância, fluxos de energia, custo futuro e estrutura. É a figura ideal para inserir lore, planejamento e consequência sem parecer professoral.

Como usar em mesa: use Viktor para oferecer planos, traduzir a campanha em problema de médio prazo e lembrar que escolhas têm custo futuro. Seu contraste com Flik é parte da força do cenário.

Frase típica — *"Imprevisto salva minutos. Estrutura salva campanhas."*



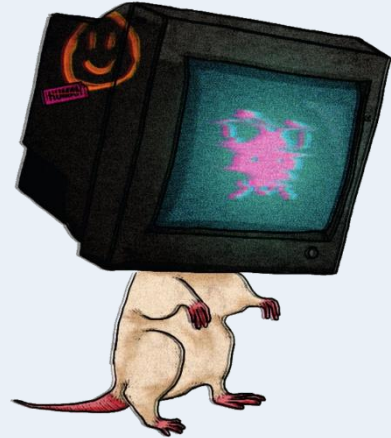
DATA-RATTUS — A inteligência nascida do acidente

Primeira impressão: carismático, estranho e útil demais para ser totalmente confiável.

Quem é / o que representa: DATA-RATTUS é mascote tecnológico, interface narrativa e banco de dados parcialmente corrompido. Sabe muito, mas nem sempre entende tudo o que sabe. Pode traduzir símbolos, sugerir hipóteses, ler sistemas e emitir probabilidades — e também interpretar mal, cair, exagerar e falhar.

Como usar em mesa: serve para oferecer pistas, regras, lembretes e comentários sem quebrar a imersão. Sua limitação deve ser preservada para não virar solucionador automático.

Frase típica — *"Chance de sucesso moderada. Chance de constrangimento: excelente."*



UNHUDO — O predador que chama exploração de ordem

Primeira impressão: perigoso mesmo parado. Unhudo não precisa gritar para dominar espaço; sua presença comunica posse, ameaça e cálculo oportunista.

Quem é / o que representa: Unhudo administra medo, vazio institucional e necessidade econômica, convertendo coerção em promessa de estabilidade. Cobra proteção, vende segurança, financia violência e chama tudo isso de ordem. Ao descobrir a existência de outra dimensão, seu interesse muda de escala.

Como usar em mesa: use Unhudo como antagonista recorrente, negociador tóxico e força que mistura ameaça, ordem e utilidade. Ele é mais inquietante quando parece razoável demais.

Frase típica — *"Não confunda medo comigo. Eu apenas administro o que já existe."*



MAPINGUARI — O guardião que testa coerência

Primeira impressão: imenso, ancestral e difícil de enquadrar. Sua presença não gira em torno da Cidade Cinza; ela a julga de fora.

Quem é / o que representa: Mapinguari desloca a lógica da campanha. Mais do que simples monstro, comunica força antiga, inteligência territorial e uma relação com a Borda que não se reduz à cidade. Encontros com ele testam arrogância, coerência e respeito diante do que não se entende.

Como usar em mesa: use-o como figura liminar: juiz de viajantes, protetor da margem, mito reencarnado ou presença biológica rara. Ele é mais forte quando impõe leitura, limite e julgamento, não apenas combate.

Frase típica — *"Vocês correm muito para quem não sabe para onde."*



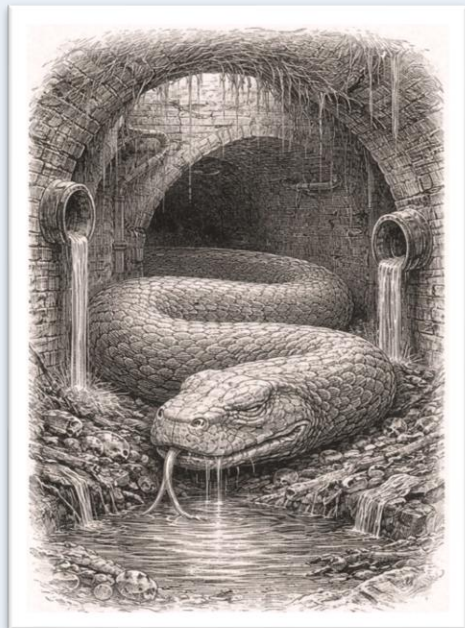
COBRA GRANDE — O desastre vivo, mas adormecido

Primeira impressão: tarde demais. A melhor forma de apresentar Cobra Grande é quando a mesa percebe sua presença depois que ela já se tornou problema.

Quem é / o que representa: Cobra Grande funciona como limite ecológico e físico do próprio mundo. Primeiro o tremor, depois a água movendo errado, então o concreto raspado, o silêncio, o deslocamento de ar e, só depois, a noção de escala. Representa aquilo que não cabe na lógica de confronto heroico clássico.

Como usar em mesa: use-a para ensinar humildade, fuga inteligente e sobrevivência sob desproporção. Nem toda vitória em Hexaverso é derrotar algo; às vezes a vitória correta é sair vivo.

Frase típica — *Ela não fala — e isso melhora tudo.*

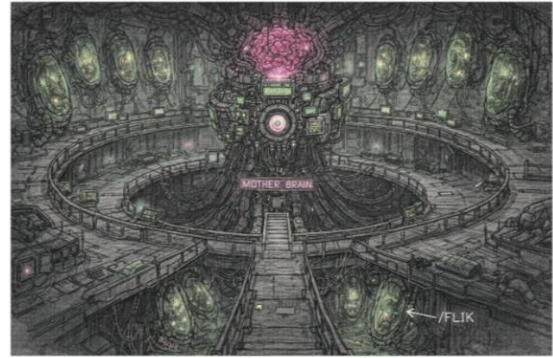


Mother Brain — A Inteligência Artificial que controla a cidade

Primeira impressão: Uma IA que controla boa parte da vida e das dinâmicas da Cidade Cinza

Quem é / o que representa: Uma IA que observa os jogadores, como um experimentador observa ratos em um labirinto.

Como usar em mesa: Antagonista das bioplantas.



Moradores comuns e NPCs para ilustrar a história

Nem todo NPC precisa ser grandioso para ser memorável. A Cidade Cinza precisa de personagens comuns bem colocados: a dona da banca de comida que sabe dos boatos antes da polícia, o mecânico que resolve qualquer elevador enquanto resmunga, a criança que conhece caminhos improváveis pelos trilhos, o pregador local que abriga e cobra favores morais, os contrabandistas que discordam entre si. Essas figuras dão ao cenário algo que nenhuma torre ou ruína tecnológica entrega sozinha: respiração social.

Se um personagem secundário gerou reação forte da mesa, vale a pena reutilizá-lo. Jogadoras e jogadores tendem a criar vínculo com NPCs que reaparecem, e isso reforça a sensação de continuidade do mundo. A Cidade Cinza deve parecer lembrar do grupo por meio de seus habitantes: quando eles protegem bairros, isso circula; quando humilham aliados, isso retorna; quando falham, rumores se espalham antes de chegarem.

Como criar NPCs memoráveis rapidamente

Elemento	Aplicação prática
1. Função clara	Informar, vender, acolher, ameaçar, complicar ou testar valores.
2. Traço marcante	Rir alto demais, falar sussurrando, nunca olhar direto, limpar tudo compulsivamente.
3. Interesse próprio	Todo NPC quer alguma coisa; ninguém existe só para servir ao grupo.
4. Contradição	Bondoso e vingativo, covarde e leal, cruel com inimigos e doce com filhos.

Nota editorial

Elemento	Aplicação prática
Fichas de NPCs: templates padronizados de fichas de NPCs serão fornecidos em anexo específico (ver Anexos), permitindo que o mestre principal documente rapidamente NPCs secundários criados durante a campanha.	
	

Como narrar o mundo corretamente

O Hexaverso funciona melhor quando o cenário parece sempre um pouco familiar, um pouco errado, um pouco humano e um pouco maior do que a mesa. Familiaridade orienta. Estranheza mantém atenção. Humanidade produz vínculo. Escala amplia imaginação. Da mesma forma, os NPCs não devem parecer engrenagens soltas colocadas para distribuir missão. Eles são o sistema nervoso da cidade, o meio pelo qual o mundo reage, devolve consequências, oferece ajuda, fecha portas, espalha boatos e produz pertencimento ou exclusão.

Por isso, a recomendação editorial mais forte é tratar Cidade Cinza e NPCs como parte de um mesmo organismo narrativo. O mundo do Hexaverso não é pano de fundo, e seus habitantes não são adereços. O cenário vive precisamente porque alguém o habita, o explora, o defende, o observa, o teme e tenta lucrar com ele.

Em resumo

Fundidos num único capítulo, mundo e NPCs se fortalecem mutuamente. A Cidade Cinza deixa de ser apenas um conjunto de lugares e passa a surgir como ecologia social concreta. Flik move. Viktor organiza. DATA-RATTUS conecta. Unhudo domina. Mapinguari testa. Cobra Grande impõe limite. Ao redor deles, moradores comuns transformam rua em comunidade, mercado em intriga e ruína em sociedade viva.

Frase para guardar: o Hexaverso parece real não apenas porque possui prédios, névoa e sucata, mas porque até seus figurantes têm algo a perder.

Capítulo 6 — Guia da Mestra / Mestre

Conduzir o mundo, distribuir ritmo, transformar escolhas em consequências.

Mestrar Hexaverso é regular atmosfera, dar ritmo ao estranho, decidir quando apertar e quando aliviar, e fazer com que o mundo responda sem transformar a campanha em sermão. Este capítulo organiza princípios práticos para a mestria principal e, ao mesmo tempo, já prepara o terreno para o capítulo seguinte, no qual o mestre-auxiliar assume seu lugar específico como observador, registrador e operador do Índice de Integralidade.

Mapa rápido da dupla de mestria

Dimensão	Mestra / Mestre principal	Mestre-auxiliar
Função central	Conduzir a ficção, o ritmo, os NPCs, as consequências e as escolhas difíceis.	Observar os momentos críticos, registrar CCEs, culturantes, índice e apoiar intervenções delimitadas.
Pergunta dominante	"O que está acontecendo no mundo e como ele responde agora?"	"O que o grupo produziu nessa cena e como isso deve ser registrado?"

Dezesseis princípios práticos de condução

1. O Hexaverso não é cenário neutro

A primeira regra de mestria é simples: o mundo reage. Ele reage por pessoas, máquinas, ruídos, territórios, facções, glitches, memórias e símbolos. A Cidade Cinza não é um tabuleiro imóvel. Se o grupo protege um bairro, isso circula. Se humilha alguém pequeno, isso retorna. Se ajuda oficinas, equipamentos melhoram; se ignora sofrimento, outro agente preencherá esse espaço. O mestre principal deve fazer as jogadoras e os jogadores sentirem que atravessam uma sociedade viva, não uma sucessão de fases estilizadas.

2. O tom ideal do jogo

Hexaverso funciona melhor quando mistura estranheza, aventura, tensão, afeto e humor. Nada deve parecer totalmente normal por muito tempo, mas o grupo também precisa sentir que pode agir e avançar. Algumas cenas devem apertar o suficiente para importar; outras precisam deixar respirar. O afeto impede que a campanha vire apenas dureza. O humor impede que a ruína fique monótona. Sempre que um desses cinco tons desaparecer por tempo demais, o jogo empobrece.

3. Como começar uma sessão

Toda boa sessão precisa começar com impulso. Evite abrir com administração longa, resumo excessivo ou explicação técnica demais. Prefira iniciar com uma pergunta, um ruído estranho, uma consequência da sessão passada, um NPC em urgência ou algo já em movimento. O começo ideal não informa primeiro: ele puxa o grupo para dentro da situação e o obriga a responder.

4. Descrever com função

Detalhe deve servir sensação, não vaidade narrativa. Descreva mais quando o lugar é importante, quando a atmosfera importa, quando há risco ou quando o grupo entra em território novo. Descreva menos quando a cena só cumpre deslocamento ou quando a explicação atrasaria o ritmo. O objetivo da descrição é fazer o mundo ser sentido, não provar que o mestre preparou páginas de lore.

5. Ritmo: apertar e aliviar

Hexaverso cresce quando a mesa alterna pressão e respiração. Uma sessão boa raramente é uma linha contínua de explosão. Às vezes é melhor um silêncio pesado antes da ameaça; às vezes é melhor um momento de humor depois de uma fuga. O mestre principal deve saber quando acelerar, quando sustentar e quando cortar. Em muitos casos, o que dá peso à próxima cena difícil é justamente a existência de uma pausa anterior que permitiu vínculo e contraste.

6. NPCs com função

No Hexaverso, um NPC forte não existe apenas para entregar informação. Ele deve complicar uma decisão, revelar parte do mundo, criar vínculo, produzir humor, marcar tom ou devolver consequência. Flik não é só ajudante. Viktor não é só expositor. Unhudo não é só vilão. Mapinguari não é só obstáculo. Antes de colocar qualquer NPC em cena, pergunte: o que ele está fazendo com esta situação além de estar presente nela?

7. Fazer a cidade parecer viva

A Cidade Cinza precisa respirar fora da missão principal. Use moradores em segundo plano, comércio funcionando, rumores circulando, crianças, velhos, trabalhadores, improvisadores e pequenas cenas que não servem imediatamente ao enredo. O cenário fica mais forte quando parece que continuaria existindo mesmo sem as protagonistas e os protagonistas. Essa continuidade dá densidade à campanha.

8. Usar o estranho sem exagerar

Estranheza perde força quando tudo é extremo o tempo inteiro. Varie intensidade. Use estranheza leve para inquietar, estranheza média para deslocar e estranheza alta para marcar capítulos, viradas ou colapsos reais. Reflexo atrasado, painel com nome errado e ruído impossível não têm a mesma função que duplicata, rasgo dimensional ou presença colossal. Dosagem é parte da assinatura do Hexaverso.

9. Glitches com função

Glitches não devem virar enfeite repetitivo. Use-os para lembrar que os protagonistas não pertencem totalmente àquele mundo, para elevar tensão, abrir pista, marcar custo ou mostrar falha da realidade. A regra prática é simples: cada glitch precisa fazer alguma coisa na cena, ainda que seja apenas mudar o clima ou alterar a posição do grupo diante do problema.

10. Consequência em vez de sermão

A campanha não ensina por discurso direto, mas por resposta do mundo. O mestre principal não precisa explicar que uma escolha foi cruel; basta fazer a cidade reagir. Punições melhores são as que empurram a história para um lugar mais difícil, em vez de simplesmente desligá-la. Tempo perdido, barulho, inimigo extra, rota fechada, desconfiança social e queda de moral costumam funcionar melhor do que castigos que bloqueiam a mesa.

11. Escolhas difíceis de verdade

Boa escolha difícil não opõe certo e errado de modo simplista. Ela opõe duas coisas boas que custam caro, duas perdas diferentes, urgência e cuidado, missão e comunidade, segurança e honestidade, eficiência e humanidade. Quando as duas saídas parecem plausíveis, a campanha floresce, porque as jogadoras e os jogadores deixam de procurar a resposta certa e passam a revelar o tipo de grupo que são.

12. Improvisar sem perder a identidade

Quando as jogadoras e os jogadores fazem algo que você não preparou, quatro perguntas resolvem quase tudo: o que está em jogo, quem pode reagir, qual atributo faz sentido e que consequência seria interessante? Esse pequeno protocolo mantém a improvisação funcional e impede que a cena se torne arbitrária. No Hexaverso, improvisar bem não é inventar tudo do nada; é manter tom, risco e resposta do mundo.

13. Relógios de tensão

Relógios são uma das ferramentas mais úteis da mestria principal. Use-os para mostrar portal fechando, milícia se aproximando, refinaria colapsando, Cobra Grande acordando ou a cidade percebendo a presença do grupo. Eles podem ser visíveis, secretos ou semisecretos, conforme a função da cena. Quando a mesa está dispersa, um relógio visível muitas vezes devolve urgência sem precisar aumentar a voz do mestre.

14. Distribuir brilho entre jogadoras e jogadores

Uma boa campanha distribui foco. Observe quem fala demais, quem fala pouco, quem resolve tudo pelo físico, quem gosta de cena emocional e quem precisa de convite para entrar. Perguntas diretas ajudam: "o que você percebe?", "isso combina com o que seu personagem considera importante?", "qual detalhe o resto ainda não viu?". Distribuir brilho não é dividir tempo igualmente em relógio; é garantir que cada pessoa tenha momentos reais de agência.

15. Companion Logs e finais de sessão

Encerrar bem uma sessão importa tanto quanto abri-la bem. Descoberta, cliffhanger, vitória com custo, silêncio pesado depois de uma escolha ou retorno de um NPC são finais fortes. O Companion Log entra como ferramenta de fechamento leve e significativo, não como prova escolar. Use perguntas que façam o grupo reconstruir a sessão por vínculo, aprendizagem e consequência. O capítulo seguinte detalhará como o mestre-auxiliar transforma esse material em follow-up estruturado.

16. Articulação com o mestre-auxiliar

O mestre principal conduz a ficção; o mestre-auxiliar observa e registra o que o grupo produziu. Essa divisão não enfraquece a mestria — ela a torna mais precisa. O principal não deve tentar preencher fichas durante a cena; o auxiliar não deve disputar o foco narrativo. Antes da sessão, ambos alinham momentos críticos prováveis, NPCs sensíveis, cartas possíveis e relógios relevantes. Durante a sessão, comunicam-se com sinais breves. Depois da sessão, cruzam narrativa e registro para o follow-up.

Protocolo operacional da dupla

Antes da sessão

- Revisar a função do capítulo e seus momentos críticos.
- Alinhar onde a pressão deve subir e onde a sessão deve respirar.
- Definir quais NPCs ou facções podem devolver consequência ao grupo.
- Combinar que tipos de intervenção do auxiliar são possíveis naquela sessão.

Durante a sessão

- O mestre principal mantém a cena fluindo e deixa o mundo reagir.
- O mestre-auxiliar observa CCEs, culturantes, Índice e sinais dos repertórios do Hexaflex.
- Intervenções do auxiliar devem ser limitadas, claras e compatíveis com a lógica do capítulo.
- Decisões narrativas continuam sob responsabilidade do mestre principal.

Depois da sessão

- Revisar os momentos críticos registrados.
- Comparar a leitura ficcional com a leitura comportamental da sessão.
- Organizar o follow-up grupal e individual com base em dados, não em impressão solta.
- Preparar o próximo capítulo com base no que o grupo efetivamente produziu.

O que este capítulo entrega ao próximo

Este capítulo encerra a lógica da mestria principal: atmosfera, ritmo, NPCs, consequência, improviso e distribuição de foco. O próximo capítulo — Manual do Mestre-Auxiliar — muda de nível. Nele, o Guia do Mestre-Auxiliar detalha o Índice de Integralidade, o registro fidedigno das CCEs, a distinção entre contingências individuais, metacontingências e macrocontingências, as fichas, os follow-ups e a lógica pela qual o Hexaverso transforma experiência jogada em dado observável e aprendizagem organizada.

Em resumo

Mestrar Hexaverso é equilibrar atmosfera, escolha, ritmo, vínculo e consequência. O mundo precisa parecer vivo, o estranho precisa ser dosado, os NPCs precisam ter função clara e o grupo precisa sentir que suas decisões deixam marcas. Quando essa base está firme, o mestre-auxiliar pode fazer seu trabalho seguinte com rigor: registrar o que foi produzido, acompanhar o Índice de Integralidade e transformar a campanha em uma tecnologia comportamental observável.

"Em Hexaverso, uma boa mestria não empurra as jogadoras e os jogadores por uma história — ela faz o mundo empurrar de volta, na medida certa."

Capítulo 7 — Manual do Mestre-Auxiliar

Observação funcional da campanha: CCEs, culturantes, metacontingência e Índice de Integralidade.

Este capítulo continua diretamente o Guia da Mestra / Mestre. Se o capítulo anterior organizou a condução da ficção, do ritmo e das consequências imediatas, este manual organiza a observação funcional da campanha. O mestre-auxiliar não compete com a narrativa; registra o que o grupo produz como sistema coordenado e traduz essas produções em dados comparáveis ao longo dos capítulos.

Função central deste capítulo

Transformar a observação do jogo em observação funcional. Padronizar o uso do Medidor e do Índice de Integralidade, das CCEs, dos culturantes e das leituras de follow-up. Garantir que o Hexaverso possa ser conduzido como campanha, tecnologia educacional e, quando pertinente, ambiente de pesquisa.

1. O papel do mestre-auxiliar

O mestre-auxiliar observa a camada culturo-comportamental da sessão. Seu trabalho não é narrar no lugar do mestre principal nem julgar moralmente jogadoras e jogadores. Sua função é identificar episódios socialmente relevantes, registrar o que aconteceu de modo fidedigno e sustentar a coerência do sistema observacional da campanha.

1.1. Diferença entre as duas funções de mestria

Função	Responsabilidade predominante
Mestre principal	Conduz cenário, atmosfera, vozes, consequências ficcionais imediatas, urgência dramática e ritmo da sessão.
Mestre-auxiliar	Observa momentos críticos, registra CCEs, produto agregado, culturante predominante, impacto no Índice de Integralidade e prepara a devolutiva funcional da sessão.

1.2. O que o mestre-auxiliar faz na prática

- Observa os momentos críticos previamente definidos para o capítulo.
- Registra CCEs, falas-chave, produto agregado, culturante predominante e impacto no Índice de Integralidade.
- Mantém a coerência do Medidor e do Índice, evitando atualizações impulsivas ou arbitrárias.

- Apoia o mestre principal com leituras breves da direção geral da sessão, sem roubar o foco da ficção.
- Preserva comparabilidade entre capítulos, grupos e sessões.

Regra central

O mestre-auxiliar não pontua por simpatia, nem recompensa soluções que apenas parecem boas. O registro precisa refletir a função social da cena e o efeito produzido pelo grupo, e não a intenção presumida de cada jogadora ou jogador.

2. O Medidor e o Índice de Integralidade

Duas variáveis, uma mesma lógica

Medidor de Integralidade — variável *narrativa visível* em três faixas (Azul / Verde / Vermelho). Comunica o estado geral do mundo para jogadoras e jogadores. Muda lentamente e só quando o Índice atravessa limiares.

Índice de Integralidade — variável *numérica oculta*, de uso exclusivo do mestre-auxiliar. Escala de -3 a +3 por momento crítico observado. Alimenta e sustenta o Medidor.

O Índice de Integralidade é uma variável oculta, de uso exclusivo do mestre-auxiliar, que representa o estado sociocultural do mundo do Hexaverso. Ele não mede bondade, mérito individual ou pureza moral. Mede o quanto o mundo permanece socialmente íntegro, cooperativo, reparável e relacionalmente estável — ou o quanto se torna coercitivo, fragmentado, hostil e propenso à exclusão.

O Índice começa alto e é alterado em função dos produtos agregados gerados pelas jogadoras e pelos jogadores em momentos críticos. Respostas locais podem produzir efeitos amplos. Por isso, o Índice pertence ao nível do grupo e do mundo, e não ao nível de um personagem isolado.

2.1. Como ler o Medidor (faixas visíveis)

Azul — Harmonia	Verde — Neutralidade	Vermelho — Caos
O mundo responde com mais abertura, apoio, cooperação e possibilidade de reparação.	O mundo continua funcional, mas com rachaduras, desconfiança e custo crescente nas interações.	O ambiente se torna mais hostil, punitivo, fragmentado e menos disposto a sustentar vínculos.

Importante

O valor bruto do Índice não deve ser revelado às jogadoras e aos jogadores. A devolutiva ocorre por leitura final do mundo: uma frase curta, ambígua e funcionalmente coerente com a direção geral da sessão.

2.2. Do Índice ao Medidor: a regra de limiares

O Índice é o número que o mestre-auxiliar acumula ao longo das sessões; o Medidor é a faixa qualitativa (Azul, Verde ou Vermelho) que esse número determina. A relação entre os dois não depende de impressão geral — segue uma regra numérica simples:

Faixa do Medidor	Faixa numérica do Índice acumulado	Como o mundo se comporta
Azul — Harmonia	de +5 ou mais	Cooperação ampliada, NPCs mais confiantes, rotas se abrem.
Verde — Neutralidade	entre -4 e +4	Mundo funcional, com rachaduras esperadas.
Vermelho — Caos	de -5 ou menos	Hostilidade, fragmentação, exclusão estrutural.

Como funciona na prática

Início da campanha: o Índice começa em 0 (faixa Verde) na Sessão 0. A primeira sessão calibra o ponto de partida, mas o Medidor permanece em Verde durante a Sessão 0 — exceto em casos extremos de produto agregado terminal.

Acumulação: cada momento crítico produz uma variação de -3 a +3 (ver §5.2). O mestre-auxiliar soma todas as variações da sessão e atualiza o Índice ao final dela.

Mudança de faixa: só ocorre quando o Índice cruza um limiar (+5 ou -5) E permanece do outro lado por pelo menos uma sessão completa adicional. Cruzar o limiar e voltar na mesma sessão não muda a faixa.

Anúncio narrativo: a transição de faixa é evento importante. O mestre principal deve marcá-la na ficção da sessão seguinte — clima do mundo, postura dos NPCs, reação geral da Cidade Cinza.

Limites do Índice: o Índice acumulado tem teto +9 e piso -9. Variações além disso ficam saturadas (não acumulam, mas também não impedem que a faixa se sustente).

2.3. Como mostrar o Medidor em mesa

O Medidor deve ser visualizável pelos jogadores, mas o valor bruto do Índice fica oculto. Duas formas práticas funcionam:

- **Barra de três cores:** um display físico (folha impressa, cartela, peça de tabuleiro) com três zonas coloridas e um marcador que o mestre-auxiliar desloca apenas quando há mudança de faixa, nunca a cada momento crítico.
- **Descrição narrativa:** no início de cada sessão, o mestre principal descreve o clima geral do mundo (luz, barulho, postura dos NPCs) de modo coerente com a faixa atual do Medidor. Isso comunica o estado sem necessidade de display físico.

Exemplo numérico de uso

Sessão 3 termina com Índice acumulado em +6 (entrou na faixa Azul pela primeira vez). O Medidor não muda imediatamente para Azul; aguarda a Sessão 4. Se a Sessão 4 termina com Índice em +7 ou +5 (ainda dentro da faixa Azul), a transição se confirma e o mundo da Sessão 5 já se comporta em modo Azul. Se a Sessão 4 termina em +3 (de volta ao Verde), a transição não acontece e a Sessão 5 começa em Verde.

3. Do comportamento individual ao nível cultural

3.1. Contingência individual

No nível individual, observamos relações entre antecedentes, respostas e consequências para uma jogadora ou jogador específico. Exemplo: um personagem percebe uma humilhação, intervém e recebe aprovação ou rejeição imediata do grupo.

3.2. CCEs — Contingências Comportamentais Entrelaçadas

As CCEs são a unidade mais importante do trabalho do mestre-auxiliar. Aparecem quando o comportamento de uma participante ou de um participante passa a funcionar como parte do ambiente para o comportamento dos demais, produzindo um padrão coordenado de ação. Não basta saber o que cada pessoa fez. É preciso registrar como as respostas se acoplaram em sequência e interdependência.

Como preencher CCEs na ficha

Descreva a coordenação funcional da cena. Use formulações do tipo:

"Jogadora A se interpôs entre Flik e os agressores; Jogador B reforçou verbalmente a defesa; Jogadora C propôs saída sem violência; Jogador D não reforçou a escalada."

Evite registros vagos como "o grupo ajudou" ou "houve conflito".

3.3. Produto agregado, culturante e consequência cultural

- **Produto agregado** é o efeito produzido pela coordenação do grupo: uma humilhação interrompida, uma aliança formada, um colega vulnerável deixado para trás, um conflito desescalado, uma comunidade protegida apenas parcialmente.
- **Culturante** é a articulação entre CCEs e produto agregado.
- **Consequência cultural** é a resposta do mundo a esse padrão coordenado. No Hexaverso, essa resposta é sintetizada pelo Índice de Integralidade.

4. Metacontingência e macrocontingência

4.1. Metacontingência

Há metacontingência quando contingências comportamentais entrelaçadas entre jogadoras e jogadores produzem um produto agregado relevante e esse produto entra em relação com uma consequência cultural que altera a probabilidade futura desse padrão coordenado. O grupo age; o mundo responde; essa resposta retroage sobre o grupo.

Exemplo: o grupo interrompe um bullying por defesa de terceiro, mediação e reparação cooperativa. O produto agregado é a interrupção do dano com preservação de vínculo. A consequência cultural é um mundo mais aberto, com NPCs mais confiantes e menor hostilidade futura. Esse tipo de coordenação tende a se tornar mais provável.

4.2. Macrocontingência

Macrocontingência descreve o efeito cumulativo de muitas respostas semelhantes distribuídas em uma população. No Hexaverso, isso ajuda a pensar o pano de fundo da Cidade Cinza: quando muitos agentes locais reforçam exclusão, omissão ou coerção, o ambiente se torna estruturalmente mais hostil, mesmo sem coordenação explícita em cada episódio.

Diferença rápida

Metacontingência: padrão coordenado do grupo + produto agregado + consequência cultural.

Macrocontingência: muitas respostas semelhantes, distribuídas, cujo efeito acumulado altera a cultura sem exigir coordenação local explícita em cada cena.

5. Como atualizar o Índice de Integralidade

O Índice deve ser atualizado com parcimônia, sempre a partir de momentos críticos previamente definidos para o capítulo. Não muda a cada fala, nem a cada microcomportamento. Muda quando a coordenação do grupo produz um efeito social relevante.

5.1. Princípios operacionais

- O Índice deve refletir o produto agregado da cena, e não apenas a primeira resposta emitida.
- Reparação posterior pode alterar o saldo funcional de uma cena inicialmente deletéria.
- Soluções eficazes no curto prazo podem ser culturalmente ruins se dependem de humilhação, coerção ou exclusão.
- O mesmo ato topograficamente parecido pode ter impacto diferente conforme o entrelaçamento em que ocorre.

5.2. Escala prática

Varição	Quando aplicar
+3	Efeito fortemente protetivo, cooperativo ou reparador.
+2	Efeito claramente favorável ao tecido social.
+1	Efeito levemente favorável.
0	Efeito misto, ambíguo ou sem mudança relevante.
-1	Efeito levemente deletério.
-2	Efeito claramente deletério.
-3	Efeito fortemente coercitivo, excludente ou escalatório.

Regra de ouro

Quando houver dúvida entre dois valores, prefira justificar melhor o registro em vez de forçar uma pontuação. O comentário breve do mestre-auxiliar também é dado.

6. Registro fidedigno

O valor do sistema depende diretamente da fidelidade do registro. Um registro fidedigno não é o mais bonito, nem o que confirma a hipótese favorita da observadora ou do observador. É o que descreve com precisão suficiente o que aconteceu, de modo que outra pessoa possa compreender a lógica da classificação feita.

6.1. O que significa registrar com fidelidade

- Registrar o que foi observado, e não o que se imagina ter acontecido.
- Descrever a coordenação funcional da cena, e não apenas avaliá-la moralmente.
- Anotar falas-chave quando elas ajudam a sustentar a classificação.
- Evitar preencher a ficha retrospectivamente com memória vaga.
- Manter critérios estáveis entre sessões e capítulos.

6.2. Erros mais comuns

- Confundir intenção presumida com função observável.
- Pontuar personagens favoritos de modo mais benevolente.
- Chamar de cooperação qualquer cena em que o grupo permaneceu junto, mesmo que alguém tenha sido excluído.
- Ignorar reparações relevantes porque a primeira resposta foi ruim.

- Usar categorias vagas demais, como "houve conflito", sem descrever as CCEs.

Por que isso importa

Sem registro fidedigno, o Índice de Integralidade perde consistência, as comparações entre sessões ficam frágeis e o Hexaverso deixa de funcionar como ambiente observável.

7. Procedimento operacional do mestre-auxiliar

7.1. Antes da sessão

- Rer os momentos críticos do capítulo.
- Confirmar a ficha correspondente ao capítulo e o valor de abertura do Índice de Integralidade.
- Combinar com o mestre principal como e quando será dada a devolutiva final do mundo.

7.2. Durante a sessão

- Observar prioritariamente as cenas delimitadas como momentos críticos.
- Registrar CCEs, falas-chave e produto agregado ainda durante a janela observacional, quando possível.
- Evitar interromper a ficção por detalhes secundários de preenchimento.
- Marcar rapidamente o culturante predominante e completar a justificativa logo após a cena.

7.3. Depois da sessão

- Revisar a coerência interna da ficha.
- Verificar se a variação total do Índice corresponde aos impactos anotados.
- Redigir a leitura funcional breve da sessão.
- Preparar a frase final do mundo e os follow-ups grupais e individuais.

8. Exemplo de ficha preenchida

Cena: Flik está encurralado por três agressores na Cidade Cinza. Jogadora A se interpõe fisicamente sem atacar. Jogador B reforça verbalmente a defesa. Jogadora C propõe uma saída que permita aos agressores recuar sem nova humilhação. Jogador D permanece alerta, mas não aumenta a escalada.

Campo observado	Registro-exemplo
CCEs predominantes	Jogadora A se interpôs entre Flik e os agressores; Jogador B reforçou verbalmente a defesa; Jogadora C propôs uma saída sem humilhação adicional; Jogador D sustentou a contenção sem escalar a violência.

Campo observado	Registro-exemplo
Produto agregado	A humilhação foi interrompida com contenção protetiva e com preservação de possibilidade de vínculo futuro.
Culturante predominante	Defesa de terceiro com componentes de cooperação orientada por valores.
Impacto no Índice	+2
Justificativa funcional	O grupo protegeu um alvo vulnerável, interrompeu o dano e modelou uma forma de resolução menos coercitiva para a cena e para o mundo.

O que este exemplo ensina

O dado não se resume a "as jogadoras e os jogadores fizeram o bem". O registro mostra quem fez o quê, como as respostas se articularam, qual foi o efeito social da coordenação e por que isso alterou o mundo em determinada direção.

9. Checklist final do mestre-auxiliar

- ☐ Descrevi as CCEs de forma funcional e não vaga?
- ☐ Registre o produto agregado da cena, e não apenas a ação de um personagem?
- ☐ Minha classificação do culturante está sustentada pelo que anotei?
- ☐ O impacto no Índice corresponde ao efeito social produzido pelo grupo?
- ☐ Considerei reparações posteriores, e não apenas a primeira resposta?
- ☐ Evitei favoritismo, julgamento moral genérico ou inferências sem dado?
- ☐ A leitura final do mundo está coerente com a direção geral da sessão?

Fechamento

O mestre-auxiliar é o guardião da memória da campanha. Seu trabalho garante que o Hexaverso não seja apenas uma sequência de cenas interessantes, mas um sistema observável em que decisões coletivas deixam marcas consistentes no mundo. No capítulo seguinte, essas marcas reaparecem como follow-ups grupais e individuais.

10. Metacontingências no Hexaverso

O Hexaverso é um jogo sobre **como um grupo aprende a agir em conjunto**. Para entender isso, usamos três ideias importantes da Análise do Comportamento: **contingências comportamentais entrelaçadas, culturantes e metacontingências**.

De maneira simples, uma **metacontingência** é uma forma de entender como padrões de interação entre pessoas podem se repetir, mudar ou desaparecer ao longo do tempo. Ela descreve a relação entre aquilo que um grupo faz em conjunto, o resultado produzido por essa coordenação e as consequências que esse resultado gera para o próprio grupo. No artigo, a metacontingência é definida como a relação entre um **culturante** — formado por contingências comportamentais entrelaçadas e produto agregado — e uma **consequência cultural**, que pode aumentar ou diminuir a chance de aquele padrão coletivo acontecer novamente.

No Hexaverso, isso aparece o tempo todo. Quando os jogadores conversam, discordam, fazem alianças, ignoram alguém, protegem um personagem vulnerável, excluem um colega, negociam uma saída ou constroem uma solução coletiva, eles não estão apenas “interpretando personagens”. Eles estão produzindo padrões de interação. Esses padrões podem gerar efeitos no mundo do jogo. E esses efeitos, por sua vez, podem aumentar ou reduzir a chance de o grupo voltar a agir daquele modo.

Contingências comportamentais entrelaçadas

As **contingências comportamentais entrelaçadas**, ou CCEs, acontecem quando o comportamento de uma pessoa passa a fazer parte do ambiente para o comportamento de outra. Em uma conversa simples, isso já acontece. Uma pessoa fala, a outra responde, essa resposta muda o que a primeira fará em seguida, e assim por diante.

No RPG, isso é ainda mais claro. Um jogador diz: “vamos proteger aquele NPC”. Outro responde: “mas isso pode nos colocar em risco”. Um terceiro propõe: “então eu distraio os inimigos enquanto vocês resgatam a criança”. O comportamento de cada jogador altera as condições para o comportamento dos demais. A decisão final do grupo não pertence a uma pessoa isolada. Ela nasce do entrelaçamento entre falas, escutas, recusas, propostas, alianças e ajustes.

No Hexaverso, as CCEs são observadas especialmente nos momentos críticos da sessão. O mestre-auxiliar não registra apenas “quem fez o quê”, mas como as ações dos jogadores se conectaram umas às outras. Ele observa se houve cooperação, se alguém foi silenciado, se um jogador ajudou outro a participar, se o grupo usou coerção, se houve escuta, se houve reparação após conflito, e se uma escolha coletiva emergiu da interação entre os participantes.

Produto agregado

O **produto agregado** é o resultado produzido por essas interações coordenadas. Ele não é apenas a soma das ações individuais. É aquilo que o grupo consegue produzir porque seus comportamentos se entrelaçaram.

Em uma sessão do Hexaverso, um produto agregado pode ser: salvar um NPC, resolver um conflito sem violência, restaurar parte da Cidade Cinza, reorganizar uma comunidade, impedir uma injustiça, produzir uma decisão coletiva ou, em sentido negativo, gerar exclusão, caos, desconfiança ou colapso social.

Exemplo de contingências comportamentais entrelaçadas.



Figura de Angelo et al. (2024)

O ponto central é que o produto agregado não precisa ser reforçador para todos os indivíduos do mesmo modo. Um jogador pode ter gostado da solução; outro pode ter cedido; outro pode ter ficado frustrado; outro pode ter sentido que finalmente foi ouvido. Mesmo assim, o grupo produziu algo em conjunto. Esse “algo” é o produto agregado.

Culturante

O **culturante** é a unidade formada por duas partes: as CCEs e o produto agregado. Em termos simples: é o padrão coletivo de interação mais o resultado que ele produz.

No Hexaverso, um culturante pode ser descrito assim: “os jogadores escutam o personagem mais isolado, reorganizam o plano com base nessa contribuição e conseguem proteger o grupo vulnerável da cena”. Nesse caso, as interações entre os jogadores são as CCEs; a proteção do grupo vulnerável é o produto agregado; e o conjunto disso é o culturante.

Outro exemplo: “os jogadores ignoram repetidamente um colega, tomam decisões sem escuta e produzem uma solução rápida, mas socialmente danosa”. Também há um culturante aí. Ele pode funcionar no jogo, mas produzir consequências culturais negativas no mundo narrativo: perda de confiança, aumento do Medidor de Integralidade para o estado de Caos, resistência de NPCs ou novas barreiras sociais.

Representação gráfica genérica de uma metacontingência.

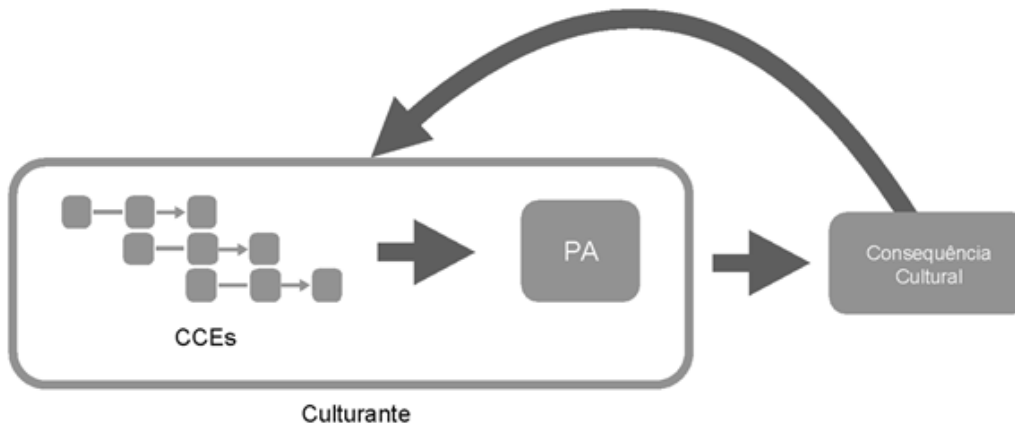


Figura de Angelo et al. (2024)

Consequência cultural

A **consequência cultural** é aquilo que acontece depois do produto agregado e que altera a chance de o grupo repetir aquele padrão de interação no futuro.

No Hexaverso, as consequências culturais aparecem na resposta do mundo. Se o grupo coopera de modo efetivo, a Cidade Cinza pode se tornar mais estável, NPCs podem confiar mais nos personagens, novas rotas podem se abrir, aliados podem surgir e o Medidor de Integralidade pode se deslocar em direção à Harmonia. Se o grupo age por coerção, exclusão ou impulsividade, o mundo também responde: conflitos aumentam, personagens se afastam, facções se radicalizam, recursos desaparecem e o Medidor pode se aproximar do Caos.

A consequência cultural, portanto, não é apenas uma recompensa individual. Ela é uma consequência para o padrão coletivo. O jogo ensina que certos modos de agir em grupo produzem mundos mais habitáveis, enquanto outros produzem mundos mais hostis.

O papel do mestre-auxiliar nisto tudo: Conduzir uma microcultura

No Hexaverso, o mestre principal conduz a narrativa, interpreta NPCs, descreve cenas e apresenta desafios. O **mestre-auxiliar**, por sua vez, observa e registra as contingências sociais que emergem durante a sessão. Ele funciona como uma espécie de analista do comportamento do grupo.

Sua tarefa não é controlar os jogadores como peças de tabuleiro. Sua tarefa é observar os padrões coletivos que aparecem, identificar quais produtos agregados eles produzem e ajudar o sistema do jogo a devolver consequências coerentes com esses padrões.

Quando o grupo coopera, inclui, repara, escuta e constrói soluções conjuntas, o mestre-auxiliar ajuda a registrar esse culturante e a orientar consequências narrativas compatíveis. Quando o grupo exclui, atropela, ignora sinais sociais ou resolve tudo por coerção, ele também registra esse padrão e ajuda a indicar como o mundo do jogo pode responder a ele.

Assim, o mestre-auxiliar rege uma camada especial do Hexaverso: a camada das **metacontingências**. Ele observa como os jogadores produzem cultura dentro do jogo. O foco não está apenas na ação individual, mas na forma como as ações se organizam em padrões coletivos.

Por que isso importa para o RPG? Pois o torna único!

A maioria dos RPGs pergunta: “o que seu personagem faz?”. O Hexaverso acrescenta outra pergunta: **“o que o grupo está aprendendo a fazer junto?”**

Essa pergunta muda a função pedagógica do jogo. O objetivo não é apenas vencer monstros, resolver enigmas ou completar missões. O objetivo é criar situações em que os jogadores possam experimentar formas de convivência, cooperação, reparação e responsabilidade coletiva.

As metacontingências ajudam o Hexaverso a mostrar que mundos sociais não são produzidos por heróis isolados. Eles são produzidos por padrões de interação. Quando esses padrões se repetem e são selecionados por suas consequências, eles começam a formar uma cultura.

No Hexaverso, cada sessão é uma microcultura em constante processo de variação e seleção.

Para saber mais

Angelo, H. V. B. R., Sousa, V. P., Izbicki, S., & Bissoli, E. B. (2024). Metacontingência: uma ferramenta conceitual para análises sociais e culturais. *Revista Brasileira de Análise do Comportamento*, 20(Supl. 1), 144–155. <http://dx.doi.org/10.18542/rebac.v20i0.16460>.



Capítulo 8 — Entre Sessões, Depois da Sessão

Linha de base, follow-ups e o verdadeiro alcance do Hexaverso.

Em muitos jogos, a aventura termina quando a mesa termina. Os personagens se despedem, os dados voltam para a caixa, as fichas são guardadas e a experiência permanece apenas como lembrança. No Hexaverso, essa lógica é diferente. Aqui, o encerramento de uma sessão não representa o fim de um ciclo, mas o início de outro igualmente importante. A mesa para, mas os efeitos continuam. É exatamente nesse intervalo entre uma sessão e outra que parte significativa do valor do sistema aparece.

Propósito deste capítulo

O Hexaverso foi concebido para produzir experiências relevantes dentro da narrativa e, ao mesmo tempo, aumentar a probabilidade de que aprendizagens importantes atravessem a fronteira entre ficção e cotidiano. Em termos simples: não basta que as jogadoras e os jogadores protejam Viktor dentro da Cidade Cinza. O sistema busca aumentar as chances de que reconheçam e enfrentem situações semelhantes quando elas surgirem no mundo real.

Para isso, a campanha incorpora três recursos centrais: a linha de base inicial, os follow-ups entre sessões e o follow-up final. Esses elementos transformam a aventura em algo maior que uma sequência de capítulos. Transformam-na em processo.

Três momentos que atravessam o jogo

Linha de base inicial — antes da campanha começar, mapeia o ponto de partida.

Follow-ups entre sessões — ao final de cada sessão, consolidam a aprendizagem em memória e cotidiano.

Follow-up final — ao fim da campanha, mede mudança e organiza generalização.

Linha de base inicial

A linha de base inicial é o primeiro passo dessa jornada. Antes da campanha começar, o grupo é convidado a responder instrumentos presentes nos anexos do manual. Esses materiais não existem para julgar ninguém, ranquear alunos ou produzir rótulos. Sua função é compreender de onde aquele grupo está partindo. Toda transformação relevante precisa de um ponto de comparação. Sem isso, qualquer melhora futura vira apenas impressão. Com isso, mudanças se tornam observáveis.

Essa linha de base pode investigar como as participantes e os participantes costumam reagir diante de zombaria, exclusão, conflitos, pedidos de ajuda, trabalho em grupo ou situações em que alguém vulnerável precisa de apoio. Pode também incluir perguntas abertas sobre clima social da turma, percepção de pertencimento ou confiança em adultos mediadores. O objetivo não é medir "quem é

bom" ou "quem é ruim", mas mapear contingências presentes no ambiente real em que a campanha será aplicada.

Existe ainda um valor narrativo pouco percebido nesse procedimento. Quando o narrador conhece melhor o grupo, também consegue calibrar melhor a campanha. Uma turma muito coesa pode receber desafios sociais mais complexos desde cedo. Um grupo fragmentado talvez precise de sessões iniciais focadas em cooperação básica. Participantes tímidas e tímidos podem se beneficiar de cenas com menor exposição pública antes de grandes decisões coletivas. Em outras palavras: medir também melhora o jogo.

Nota editorial

Instrumentos: os questionários de linha de base e pós-sessão estão no Anexo 4 (Avaliação, monitoramento e fichas complementares), fornecidos pela equipe de pesquisa. Os protocolos de follow-up, articulados a este capítulo, estão no Anexo 3 (Manual de Follow-up e Generalizações).

Follow-ups entre sessões

Depois que a campanha começa, entram em cena os follow-ups entre sessões. Este talvez seja um dos maiores diferenciais do Hexaverso. Em vez de tratar cada encontro como episódio isolado, o sistema reconhece que aprendizagem humana frequentemente se consolida no intervalo, quando a experiência é reorganizada, lembrada, comentada e reinterpretada. Por isso, ao final de cada sessão, recomenda-se um breve momento de retomada estruturada.

Esse follow-up não deve soar como sermão, prova ou "explicação da moral da história". Existe para ajudar as jogadoras e os jogadores a entrar novamente em contato com o que viveram e perceber relações importantes entre ação e consequência. Durante a sessão, decisões surgem sob emoção, improviso, pressão do grupo, surpresa e urgência narrativa. No follow-up, essas decisões podem ser revisitadas com mais clareza.

O narrador pode perguntar o que mais marcou a sessão, em que momento o grupo funcionou melhor, quando a situação ficou difícil, o que fariam diferente se pudessem repetir determinada cena. Pode também convidar as participantes e os participantes a pensar se algo parecido já aconteceu fora do jogo: na escola, em casa, no grupo de amigos, no transporte, no esporte ou em ambientes digitais. Sem forçar exposição pessoal, esse tipo de pergunta abre espaço para generalização espontânea.

O papel do mestre-auxiliar nos follow-ups

O mestre-auxiliar assume papel ainda mais valioso nesse momento. Durante a sessão, observa comportamentos em tempo real: cooperação, exclusão, liderança, impulsividade, acolhimento, fuga, interrupções, escuta, regulação emocional. No follow-up, passa a observar algo complementar: como as jogadoras e os jogadores interpretam o próprio comportamento depois que a cena termina. Às vezes alguém ajudou muito e acredita que "não fez nada". Em outros casos, alguém excluiu outra pessoa sem perceber. Há quem tenha agido por impulso e só depois reconheça isso. Há quem

descubra, retrospectivamente, que foi corajoso. Esse contraste entre ação e relato fornece dados preciosos para futuras sessões.

O mundo continua vivo entre sessões

Outro aspecto poderoso dos follow-ups é sua capacidade de mostrar que o mundo do Hexaverso continua vivo. O Medidor de Integralidade não precisa mudar apenas em grandes momentos dramáticos. O narrador pode usar o encerramento de cada sessão para mostrar efeitos graduais das escolhas acumuladas do grupo.

Depois de várias intervenções cooperativas, NPCs podem começar a confiar mais. Após repetidas omissões diante de injustiças, certos bairros podem se tornar mais frios ou hostis. Se o grupo protege vulneráveis de forma consistente, rumores positivos podem circular pela cidade. Se agem de modo caótico entre si, facções locais podem tentar explorá-los. Assim, o follow-up conecta passado, presente e futuro. Ele transforma memória em consequência.

Entre uma sessão e outra, o grupo também vive no mundo real. Por isso, é útil reservar momentos para perguntar se algo ocorrido na semana lembrou a campanha. Talvez alguém tenha notado uma situação de exclusão que antes ignoraria. Talvez tenha convidado uma pessoa isolada para participar de um grupo. Talvez tenha evitado uma piada cruel. Talvez tenha pedido ajuda em vez de se fechar. Mudanças importantes raramente surgem como grandes cenas cinematográficas. Elas costumam aparecer como pequenas respostas novas emitidas em momentos comuns. O Hexaverso valoriza exatamente isso.

Follow-up final

Ao final da campanha, chega o follow-up final. Este não deve ser tratado como simples despedida, mas como o verdadeiro encerramento da experiência. Depois da última sessão jogada, recomenda-se um encontro exclusivo de fechamento. Nele, o grupo revisita sua trajetória, relembra escolhas importantes, reconhece desafios superados e entra em contato com a linha de base final, também presente nos anexos do manual.

Essa linha de base final retoma indicadores semelhantes aos usados no início: empatia percebida, disposição para defender terceiros, confiança grupal, estratégias diante de conflito, sensação de pertencimento, conforto em pedir ajuda, leitura de situações de bullying ou exclusão. A comparação entre início e fim não precisa ser excessivamente técnica para ser poderosa. Muitas vezes basta tornar a mudança visível.

O valor motivacional de nomear a mudança

Esse momento tem enorme valor motivacional. Pessoas mudam mais quando percebem que mudaram. O narrador pode devolver ao grupo observações concretas: no começo demoravam muito para decidir e hoje se organizam rapidamente; antes falavam umas por cima das outras e agora escutam melhor; inicialmente evitavam conflito e hoje sabem intervir sem escalar violência; no início poucas pessoas se arriscavam a proteger alguém e agora isso emerge com naturalidade. Quando o crescimento recebe nome, tende a se manter.

O mundo ficcional também merece encerramento

O mundo ficcional também merece encerramento. No follow-up final, o narrador pode descrever como a Cidade Cinza foi afetada pelas ações do grupo. Bairros podem estar mais seguros. NPCs antes acuados agora circulam com mais liberdade. Símbolos do grupo podem aparecer em murais. Redes clandestinas podem ter florescido. O Medidor de Integralidade pode refletir a marca deixada pela campanha. Essa devolução narrativa comunica uma verdade simples: escolhas importam.

Generalização para fora da mesa

Mas o passo mais importante ainda está por vir. O encerramento ideal sempre pergunta como levar aquilo para fora da mesa. Cada participante pode escolher uma missão realista para a vida cotidiana: acolher alguém novo, interromper zombaria, pedir ajuda quando necessário, escutar antes de reagir, melhorar cooperação em casa, reduzir impulsividade em conflito, apoiar colegas isoladas e isolados. Não se trata de prometer perfeição. Trata-se de transformar aprendizagem em próxima tentativa. O mestre-auxiliar pode concluir compartilhando tendências observadas ao longo da campanha: aumento de cooperação, melhora na escuta, distribuição mais saudável de liderança, maior inclusão, redução de interrupções hostis, crescimento da coragem social — sempre sem expor negativamente indivíduos. O foco é evolução coletiva.

Tom de condução

É importante conduzir tudo isso com leveza e elegância. Follow-up não é sermão. Não é interrogatório. Não é terapia forçada. É espaço seguro de integração entre experiência e futuro. Deve ser breve, respeitoso, interessante e proporcional ao grupo.

Se a sessão é o lugar em que o grupo vive algo importante, o follow-up é o lugar em que entende o que viveu. Se a aventura muda a Cidade Cinza, o follow-up ajuda a mudar a cidade real. Por isso algumas mesas são divertidas, algumas campanhas são memoráveis, e poucas experiências se tornam transformadoras. No Hexaverso, é entre sessões que a magia aprende a permanecer.

Capítulo 9 — Protocolo Hexa

A campanha oficial do Hexaverso em 10 Sessões Experimentais.

Nota editorial sobre este capítulo

Este capítulo apresenta a campanha oficial em formato condensado e operacional. Cada Sessão Experimental traz função dramática, aprendizagens programadas, tom narrativo, faixas do Medidor e os momentos críticos que alimentam o registro observacional do mestre-auxiliar. O roteiro das cenas foi sintetizado para ficar legível em mesa; a versão expandida das sinopses narrativas pode ser consultada no manual narrativo original quando necessário.

A campanha foi organizada em 10 Sessões Experimentais (Sessão 0 a Sessão 9). O Entrelaçamento Hexa e o Retorno ao Real, antes tratados como sessões separadas, aparecem aqui fundidos na Sessão 9 — decisão editorial que ajusta o ritmo da campanha e elimina a sobreposição funcional entre os dois finais.

Propósito e estrutura geral da campanha

O Protocolo Hexa é a espinha dorsal do Hexaverso. Mais do que uma sequência de missões, organiza uma travessia acumulativa em que o grupo aprende a agir junto, deixa marcas no mundo e precisa retornar antes que duas realidades colapsem em conjunto. Cada Sessão Experimental deve ser lida ao mesmo tempo como unidade narrativa, condição de teste grupal e etapa de amadurecimento coordenado.

Por que "Sessões Experimentais"?

O jogo nasce de um acidente de laboratório e conserva, em toda a sua estrutura, marcas de observação, controle, falha científica e reorganização de variáveis. Cada sessão testa o grupo sob uma condição diferente de pressão narrativa e social: vulnerabilidade, exclusão, medo, imagem, desorientação, identidade, valores, urgência e integração. O termo também descreve a arquitetura da mesa: cada sessão é uma unidade jogável, mas também observável.

Os três grandes movimentos

- **Ruptura** (Sessão 0) — o grupo começa no mundo original, ainda como ratos de laboratório, e é lançado ao Hexaverso por um acidente científico.
- **Travessia** (Sessões 1 a 8) — os protagonistas descobrem a Cidade Cinza, conhecem Flik, Viktor e DATA-RATTUS, compreendem a missão e passam pelas seis grandes provas centrais.
- **Retorno** (Sessão 9) — com as chaves reunidas e os repertórios amadurecidos, o grupo alcança o laboratório oculto, ativa o portal e precisa impedir que Unhudo transforme a travessia entre mundos em mecanismo de invasão.

Visão de conjunto das 10 Sessões Experimentais

Sessão	Título	Função predominante	Eixo do Hexaflex
0	O Último Dia no Lab	Prólogo de vulnerabilidade e ruptura	linha de base inicial
1	O Despertar no Outro Mundo	Estranhamento, primeira intervenção social	presença e coesão inicial
2	Viktor e o Código do Retorno	Fixação da missão, do prazo e das seis chaves	coordenação estratégica
3	O Coração do Rato	Primeira grande prova sob medo	aceitação
4	Espelhos Partidos	Guerra das imagens internas	desfusão
5	Labirinto Vivo	Percepção, presença e orientação	contato com o momento presente
6	Máscaras da Máquina	Identidade, máscara e duplicação	eu-como-contexto
7	Bússola Partida	Direção moral na borda	valores
8	Pressão Final	Urgência e ação sob colapso	ação comprometida
9	Entrelaçamento Hexa e Retorno ao Real	Recombinação total e travessia final	integração do Hexaflex

O que a dupla de mestria deve saber antes de começar

- 1. O Protocolo Hexa não é trilho rígido.** A campanha tem espinha dorsal forte, mas não deve ser conduzida como corredor fechado. Os jogadores podem investigar, criar vínculos e alterar o tom de várias cenas, desde que a função dramática da sessão permaneça viva.
- 2. Cada sessão tem função própria.** Quando a dupla de mestria sabe qual é essa função, improvisar fica mais fácil e o livro passa a ser usado como ferramenta, não como texto a ser recitado.
- 3. O grupo muda ao longo da campanha.** As sessões não devem ser tratadas como desafios separados. O modo como o grupo protegeu Flik, ignorou uma comunidade, reparou um dano ou escalou um conflito deve ecoar adiante.

Sessão	Título	Função predominante	Eixo do Hexaflex
4. O registro fidedigno importa. Sem registro consistente, o Índice de Integralidade perde sentido, as comparações entre sessões ficam frágeis e a campanha perde uma de suas forças distintivas.			

Sessão Experimental 0 — O Último Dia no Lab

Prólogo de ruptura: o laboratório, o acidente e a chegada ao outro lado.

Função da sessão

Sessão de origem. Seu papel narrativo é dar aos personagens um passado concreto antes da travessia. Seu papel comportamental é expor os jogadores, desde o início, a um ambiente em que a relação entre ação, consequência, contenção e mudança já existe. O laboratório é o primeiro mundo funcional do jogo; a Cidade Cinza virá depois. Para que ela tenha peso, é preciso que o que veio antes tenha forma.

O que a sessão precisa ensinar

Atenção a sinais ambientais discretos, leitura rudimentar de ameaça e segurança, sensibilidade a diferenças entre figuras humanas, busca de vínculo em situação incerta e organização mínima diante de perturbação. Também começa a instalar uma noção simples, mas importante para o Hexaverso inteiro: comportamento nunca aparece solto no vazio.

Tom narrativo

Conduza sem pressa e sem solenidade desnecessária. Uma madrugada de laboratório. O suspense vem do funcionamento normal das coisas: sons pequenos, cheiros, corredor, luz, atraso de uma rotina. Quando o acidente chegar, precisa parecer uma intrusão real num mundo que até então fazia sentido dentro de seus próprios limites.

O Medidor de Integralidade nesta sessão

Azul — Harmonia	Verde — Neutralidade	Vermelho — Caos
No laboratório em ordem, o cuidado discreto existe. O acidente chega como tragédia; ninguém ali parecia estar chamando por ele.	A instituição funciona com a ambiguidade típica das instituições. Nada está muito bom, nada está completamente desfeito. O acidente parece fruto de um sistema impessoal mantido por cansaço.	O mundo já vinha cedendo antes de ceder de vez. Ruído demais, cuidado de menos, pequenas falhas acumuladas. Quando o acidente acontece, não parece impossível; parece o primeiro problema que ganhou luz.

Estrutura da sessão — cenas

- **Cena 1 — Despertar no biotério:** primeira relação com ambiente limitado e conhecido; constrói linha de base.
- **Cena 2 — A rotina humana:** discriminação elementar entre figuras humanas (mãos calmas, mãos bruscas, vozes previsíveis e vozes cansadas).
- **Cena 3 — Entrada do Estagiário:** apresentação discreta da figura que atravessará toda a campanha como canal diegético do mestre-auxiliar.

- **Cena 4 — Procedimento experimental:** vulnerabilidade estruturada; o mundo responde às ações, mas não foi construído pelos personagens.
- **Cena 5 — O primeiro sinal da ruptura:** antecipação; a rotina começa a perder regularidade.
- **Cena 6 — O acidente:** colapso e escolha sob pressão.
- **Cena 7 — DATA-RATTUS nasce:** estranhamento orientado. A ruptura não trouxe só deslocamento; trouxe uma presença.
- **Cena 8 — A chegada:** despertar no laboratório invertido, corpos transformados, primeira visão da Cidade Cinza.

Distribuição dos personagens

É na Sessão 0 que os jogadores recebem seus personagens oficiais de campanha. A distribuição não ocorre por escolha livre, mas por sorteio — coerente com a lógica do acidente e da redistribuição inesperada de posições. Os participantes começam ainda como ratos comuns e, após a ruptura, assumem os papéis dos seis protagonistas canônicos.

Vinheta tutorial — assim funciona uma sessão na prática

A transcrição abaixo mostra três a quatro minutos da Cena 6 ("O acidente") em uma mesa real, com mestre principal, mestre-auxiliar e quatro jogadores. O objetivo é tornar visível a coordenação entre os dois mestres em tempo real e o tipo de registro que produz a ficha do mestre-auxiliar.

Antes da cena começar

Acordo prévio entre a dupla: o mestre principal e o mestre-auxiliar combinaram, antes da sessão, que a Cena 6 é um momento crítico observacional. Combinaram também um sinal discreto (uma batida leve do auxiliar na própria caneta) para indicar ao principal que precisa de mais alguns segundos antes de cortar a cena.

Estado do Medidor: a Sessão 0 começa em Verde — Neutralidade. Índice acumulado em 0.

Personagens em mesa: os jogadores Ana, Bruno, Carla e Davi ainda interpretam ratos no laboratório original. O sorteio dos personagens canônicos só acontecerá ao final desta sessão.

Transcrição — Cena 6, "O acidente"

Mestre principal (MP): "A vibração metálica que vocês ouviram nos últimos minutos cresce. Um clarão atravessa o vidro do corredor. As lâmpadas hesitam, depois apagam. Quando voltam, voltam em ângulo errado, como se a luz tivesse ficado tonta. Sirenes entram no espaço como se sempre tivessem estado esperando uma chance. As grades vibram. O que vocês fazem?"

Ana (rato A): "Eu corro pro fundo da gaiola. Quero me esconder atrás do bebedouro."

MP: "Tudo bem. Você se enfia atrás do bebedouro de plástico. O bebedouro vibra. Não dá segurança nenhuma, mas dá a sensação de fazer alguma coisa."

Bruno (rato B): "O Davi está na gaiola do lado, certo? Eu vou pra grade que separa as gaiolas, tentar ver ele."

MP: "Você se aproxima da grade lateral. Davi, você vê o focinho do Bruno do outro lado. O que você faz?"

Davi (rato D): "Eu vou também pra grade. Quero ver se a gente consegue ficar perto, mesmo separados pelo metal."

MP: "Vocês ficam focinho contra focinho na grade. As sirenes ficam mais agudas. Carla, e você?"

Carla (rato C): "Eu congelo. Não sei o que fazer."

MP: "Você fica imóvel, no centro da gaiola. O som está em todo lugar."

[O mestre-auxiliar (MA), em silêncio, anota na ficha de momento crítico:]

CC1 (Ana): esquiva — busca de abrigo individual. CC2 (Bruno→Davi): aproximação social na grade. CC3 (Davi): correspondência à aproximação. CC4 (Carla): congelamento.

MP: "O laboratório inteiro parece deslocado de si mesmo. Uma rachadura luminosa cruza o teto. Papéis começam a ser sugados pelo ar. Alguma coisa muito errada está acontecendo, e está acontecendo agora. Última chance de fazer algo antes que o chão sai do lugar."

Bruno: "Ah não. A Carla tá congelada. Eu vou tentar guinchar pra ela, sabe, fazer barulho de rato mesmo, pra ela me ouvir e talvez se mexer."

MP: "Faz o teste. Coragem. Você está tentando agir apesar do medo, e tentando puxar alguém que travou. Rola 1d6."

Bruno: "Tirei 3. Coragem do meu rato é 4. Sucesso."

MP: "Você guincha alto, com tudo que aquela caixa torácica de rato consegue. Carla, você ouve. O guincho atravessa o ruído das sirenes. Você sai do congelamento. O que faz?"

Carla: "Eu vou pra grade também. Junto da Ana? Não, espera, a Ana tá no bebedouro. Eu vou pra grade onde tão o Bruno e o Davi. Quero estar perto."

MP: "Você atravessa a gaiola correndo e chega na grade do fundo. Os três focinhos agora se encostam, separados por metal. E aí o clarão acontece de verdade."

[O MA dá uma batida leve na caneta — sinal combinado de "espera, deixa eu fechar o registro".]

MP (segura por dois segundos): "...Ana, você ainda está atrás do bebedouro. O bebedouro de plástico se descola da grade e roda no ar. Você está sozinha do lado oposto da gaiola onde os outros se reuniram."

Ana: "Posso tentar correr pro fundo onde eles tão?"

MP: "Pode tentar. Coragem, com -1 porque o chão já não está no lugar. Rola."

Ana: "Tirei 5. Coragem 4, com -1, dá 3. Falhei."

MP: "Você tenta correr e o chão simplesmente não está mais lá. A última coisa que você sente é a ausência de chão e a ausência de tudo o mais. Corte. O laboratório descobre tarde demais que fazia divisa com outra realidade."

O que o mestre-auxiliar registra (depois da cena)

Janela de observação: Cena 6 — O acidente.

Participantes funcionalmente relevantes: Bruno, Davi, Carla, Ana.

Situação-alvo: colapso ambiental súbito; quatro respostas individuais à mesma ameaça.

Sequência mínima das CCEs: (1) Bruno se aproxima da grade lateral em direção a Davi; (2) Davi corresponde à aproximação; (3) Bruno percebe Carla congelada e emite resposta orientada para retirá-la do congelamento (guincho); (4) Carla sai do congelamento e converge para o ponto de aproximação dos demais; (5) Ana permaneceu em esquiva individual ao longo de toda a cena.

Falas observáveis: "A Carla tá congelada. Eu vou tentar guinchar pra ela." (Bruno); "Quero estar perto." (Carla).

Produto agregado: reorganização parcial do grupo em ponto único de proximidade física, com inclusão de membro que havia entrado em congelamento. Um membro permaneceu fora dessa coordenação.

Consequência cultural imediata: mesmo sob colapso, formou-se uma primeira CCE clara de proteção mútua. Ana, separada, sofre a maior parte do dano narrativo da cena.

Impacto no Índice: +1 (efeito levemente favorável; coordenação parcial em condição de colapso é repertório relevante para a Sessão 0).

Nota breve: a iniciativa de Bruno (resgatar Carla do congelamento) configura primeira CCE forte da campanha. Vale acompanhá-lo nas próximas sessões. Ana ficou isolada não por má vontade dos outros, mas por estar geograficamente fora do ponto de convergência — atenção a esse padrão se repetir.

O que esta vinheta ensina

1. O mestre-auxiliar não interrompe a cena. Anota em silêncio durante a ação e fecha o registro logo depois, com sinais combinados se precisar de tempo.
2. O mestre principal usa as regras do Cap 2 sem fazer alarde — pede teste, aplica modificador (-1 por chão instável), descreve consequência. Falha de Ana não é "morte" — é separação narrativa que terá consequência depois.
3. A CCE central (Bruno → Carla → convergência) emerge sem combinação prévia entre os jogadores. É exatamente o tipo de coordenação espontânea que o mestre-auxiliar precisa identificar e registrar com fidelidade funcional.
4. O Índice se move pouco (+1) porque Sessão 0 é linha de base. Não inflame o registro inicial — a campanha terá oito sessões para construir variação.
5. A nota breve é parte do registro. Hipóteses sobre os jogadores ("Bruno mostrou iniciativa", "Ana ficou isolada") devem ser anotadas, mas como hipóteses, não como diagnósticos. Servem para orientar atenção nas próximas sessões.

Momentos críticos para o mestre-auxiliar

Na Sessão 0, o mestre-auxiliar trabalha com dois níveis simultaneamente: contingências individuais (linha de base funcional) e coordenações emergentes (CCEs iniciais). As metacontingências aparecem em forma inicial e embrionária.

Momento crítico 1 — Despertar no biotério - VAMOS CONSTRUIR NA APLICAÇÃO

Predominam contingências individuais: latência para explorar, vigilância, iniciativa, aproximação social, esquiva ou preferência por isolamento. Coordenação rudimentar pode emergir quando a atenção de um jogador organiza a dos demais.

O que o mestre-auxiliar observa: *Construção da linha de base individual e primeiras unidades mínimas de atenção social compartilhada.*

Momento crítico 2 — A rotina humana

Discriminação de diferenças entre vozes, ritmos, formas de contato. As CCEs surgem quando a reação de um jogador a um humano altera a reação dos outros.

O que o mestre-auxiliar observa: *Culturante emergente de leitura social compartilhada do ambiente humano.*

Momento crítico 3 — Entrada do Estagiário

Primeira figura humana singular. Se um jogador reduz esquiva ao ouvir sua voz, outro se aproxima ao observar essa redução, e um terceiro reorganiza sua vigilância, forma-se uma discriminação compartilhada de cuidado.

O que o mestre-auxiliar observa: *Diferenciação funcional entre figuras humanas e primeira CCE de reconhecimento de cuidado.*

Momento crítico 4 — Procedimento experimental

Persistência, exploração, imitação, reação à contenção, tolerância à frustração e reorganização após estresse. O mundo responde às ações, mas foi construído por outros.

O que o mestre-auxiliar observa: *Repertórios individuais sob contingência externa; emergência de apoio entre jogadores.*

Momento crítico 5 — O primeiro sinal da ruptura

Resposta a sinais fracos, liderança espontânea, busca de abrigo, contágio emocional, sensibilidade a mudança ambiental discreta.

O que o mestre-auxiliar observa: *Primeiras coordenações de vigilância compartilhada diante da anomalia.*

Momento crítico 6 — O acidente

Pânico, proteção mútua, fuga organizada, congelamento, liderança e decisão sob alta pressão. Interessa notar se alguma coordenação emerge quando já não há tempo para planejá-la.

O que o mestre-auxiliar observa: *Primeira metacontingência aguda: o produto agregado da resposta grupal ao colapso.*

Momento crítico 7 — DATA-RATTUS e a chegada

Curiosidade diante do desconhecido, busca de orientação, confiança seletiva, rejeição de novidade em contexto de instabilidade. No despertar do outro lado: reação ao corpo transformado, exploração do novo ambiente, manutenção de grupo.

O que o mestre-auxiliar observa: Recepção coletiva da nova interface e primeira ancoragem no Hexaverso.

Como encerrar

Encerre com uma imagem clara e uma frase curta. A janela vibra. Ao longe, uma luz vermelha percorre um setor inteiro da cidade. DATA-RATTUS, ainda instável, fala quase em sussurro: "Bem-vindos. Vocês chegaram tarde." Corte.

Companion Log sugerido

O Companion Log desta sessão pode refletir sobre como ambientes organizam comportamento antes que alguém lhes dê nome, sobre a diferença entre cuidado e procedimento, sobre a percepção de perigo antes do perigo se tornar evento e sobre o impulso de procurar os outros quando o mundo deixa de ser reconhecível.

Sessão Experimental 1 — O Despertar no Outro Mundo

Estranhamento corporal, primeiro contato com a Cidade Cinza e encontro com Flik.

Função da sessão

O grupo descobre que o outro lado não é apenas um erro topológico, mas também um ambiente social. Os personagens acordam transformados, reorganizam corpo e leitura de espaço, aprendem a depender da coordenação e são apresentados aos dois NPCs que farão o mundo funcionar: DATA-RATTUS, que torna o jogo jogável, e Viktor, que tornará a campanha inteligível.

O que a sessão precisa ensinar

Reorganização sob estranhamento, coordenação mínima antes de compreensão total, leitura de risco em ambiente novo, resposta à vulnerabilidade súbita e, sobretudo, intervenção diante de humilhação pública. DATA-RATTUS surge como primeira interface entre jogadores e sistema; a humilhação de Flik surge como primeira prova moral da campanha.

Tom narrativo

Estranheza concreta. O laboratório invertido deve parecer tecnicamente plausível e moralmente suspeito. A cidade surge grande, cansada e um pouco absurda. O humor entra pelo enquadramento, não pela caricatura. O eixo ético aparece quando o grupo encontra Flik: até ali, a sessão pergunta onde estamos; a partir dali, pergunta o que vocês fazem com isso.

O Medidor de Integralidade nesta sessão

Azul — Harmonia	Verde — Neutralidade	Vermelho — Caos
O laboratório do outro lado é estranho, mas não agressivo por princípio. A Cidade Cinza parece triste antes de parecer hostil. A cena com Flik ainda comporta mediação.	O mundo não toma partido do grupo. Os agressores testam limites e disposição de confronto. O grupo aprende depressa que o Hexaverso raramente oferece segurança gratuita.	O outro lado recebe com cordialidade de máquina sobrecarregada. A humilhação de Flik é mais cruel e pública; a intervenção, se vier, virá com custo maior.

Estrutura da sessão — cenas

- **Cena 1 — O laboratório que não deveria existir:** espanto corporal e primeira leitura do novo espaço.
- **Cena 2 — DATA-RATTUS entra em linha:** primeira ponte de inteligibilidade.
- **Cena 3 — Aprender a ficar em pé e abrir a porta:** coordenação concreta com o novo corpo.
- **Cena 4 — O primeiro glitch claro:** o mundo informa que o grupo não pertence totalmente a ele.

- **Cena 5 — Corredores, campus e a primeira visão da Cidade Cinza:** a cidade se apresenta como horizonte.
- **Cena 6 — A crueldade local tem plateia:** Flik é humilhado publicamente; o grupo presencia.
- **Cena 7 — O que vocês fazem agora?:** a primeira escolha moral real da campanha.
- **Cena 8 — Viktor organiza o impossível:** o grupo encontra alguém que torna a missão inteligível.

Momentos críticos para o mestre-auxiliar

Momento crítico 1 — Despertar e reconhecimento mútuo no laboratório invertido

Reação ao corpo transformado, tempo até o grupo se recompor, tendência à exploração ou retraimento, quem busca os demais primeiro e como o espanto se distribui no coletivo.

O que o mestre-auxiliar observa: Emergência da primeira CCE em contexto de total estranhamento ontológico.

Momento crítico 2 — Entrada de DATA-RATTUS e primeira organização de sentido

Quem se aproxima do estranho, quem recua, quem busca orientação, como a confiança seletiva se organiza. Se a IA passa a funcionar como recurso comum do grupo.

O que o mestre-auxiliar observa: Culturante emergente de recepção compartilhada de nova informação.

Momento crítico 3 — Saída cooperativa do laboratório

Coordenação no esforço físico compartilhado, distribuição espontânea de tarefas, comunicação sob pressão técnica.

O que o mestre-auxiliar observa: CCEs instrumentais de resolução de problema compartilhada.

Momento crítico 4 — Primeiro glitch e resposta à vulnerabilidade

Quem estabiliza o ambiente grupal, quem entra em pânico, quem regula colegas, quem consegue distinguir sensação de fato.

O que o mestre-auxiliar observa: Produto agregado de regulação emocional coletiva.

Momento crítico 5 — Encontro com Viktor sob humilhação pública

Este é o momento crítico central da sessão. Quem se interpõe, quem reforça verbalmente, quem propõe saída sem violência adicional, quem contém escalada. Quem fica passivo. Quem amplifica.

O que o mestre-auxiliar observa: Primeira metacontingência plenamente formada da campanha — defesa de terceiro ou omissão. Registre CCEs de forma detalhada. O produto agregado desta cena tende a repercutir por várias sessões.

Momento crítico 6 — Pós-conflito, vínculo com Viktor e instalação da missão

Como o grupo recebe informação complexa, como sustenta vínculo com alguém recém-salvo, como organiza resposta a notícia grande.

O que o mestre-auxiliar observa: Culturante de acolhimento e de formação de aliança estratégica.

Como encerrar

Encerre com Viktor firmando o contrato. Há uma missão, há um prazo, há chaves a reunir. A cidade continua lá fora, indiferente. DATA-RATTUS, silencioso. Corte.

Companion Log sugerido

Pode girar em torno da diferença entre presenciar e intervir, entre medo legítimo e paralisia aprendida, entre acolhimento e protagonismo, e sobre o momento em que um estranho começa a se tornar alguém por quem vale a pena atravessar um mundo difícil.

Sessão Experimental 2 — Viktor e o Código do Retorno

Revelação da missão principal, do portal, das seis chaves e do prazo.

Função da sessão

Esta é a sessão em que a campanha deixa de parecer um conjunto de acidentes sucessivos e passa a ter direção. O grupo acompanha Viktor ao Complexo de Bioengenharia, descobre que Unhudo já chegou lá primeiro, encontra Flik ou outro prisioneiro em casulo, compreende o prazo de cerca de dez meses e recebe o desenho da campanha: seis chaves distribuídas pela cidade, cada uma ligada a um vértice do Hexaflex.

O que a sessão precisa ensinar

Coordenação estratégica diante de informação complexa, triagem sob urgência, distribuição de funções em território hostil, decisão sobre prioridade de resgate e primeira leitura de Unhudo como antagonista de escala institucional, não apenas como agressor isolado.

Tom narrativo

Exploração técnica com ameaça crescente. O Complexo é vasto, antigo, parcialmente funcional. Há assinaturas de Unhudo. A tensão sobe não por confronto direto, mas por sinais cumulativos: portas forçadas, casulos em uso, equipamentos apropriados para tarefas erradas. A sessão fecha o contrato da campanha.

O Medidor de Integralidade nesta sessão

Azul — Harmonia	Verde — Neutralidade	Vermelho — Caos
O Complexo permite recuperação mais organizada. Aliados aparecem mais cedo, as informações circulam mais limpas e o resgate tende a ser mais bem-sucedido.	O Complexo funciona como território ambíguo. O resgate ocorre, mas com custo. A informação chega fragmentada.	O Complexo está severamente comprometido. Unhudo já estabeleceu presença forte. O resgate é mais caro e o grupo sai mais marcado.

Estrutura da sessão — cenas

- **Cena 1 — O caminho até o Complexo de Bioengenharia:** deslocamento com Viktor e Flik.
- **Cena 2 — O lugar já pertence a alguém:** primeiros sinais da presença de Unhudo.
- **Cena 3 — O salão dos casulos:** descoberta de prisioneiros em estase.
- **Cena 4 — Triagem real:** quem resgatar, em que ordem, sob que custo.
- **Cena 5 — Flik fala, Viktor confirma:** a missão e o prazo aparecem em voz alta.
- **Cena 6 — As seis chaves e o desenho da campanha:** o mapa estratégico é revelado.
- **Cena 7 — Unhudo amplia o próprio apetite:** o antagonista descobre a existência do portal.

Momentos críticos para o mestre-auxiliar

Momento crítico 1 — Chegada ao Complexo de Bioengenharia

Como o grupo se organiza para entrar em território desconhecido e potencialmente hostil; quem lê o espaço, quem assume a frente, quem fica em vigilância.

O que o mestre-auxiliar observa: CCEs de coordenação exploratória em ambiente de risco.

Momento crítico 2 — Sinais da presença de Unhudo

Como o grupo processa informação ameaçadora não confrontacional; escolhas entre prudência e pressa.

O que o mestre-auxiliar observa: Culturante de leitura compartilhada de ameaça distribuída.

Momento crítico 3 — Descoberta dos casulos com prisioneiros

Resposta emocional ao sofrimento de terceiros ainda desconhecidos; quem se aproxima, quem recua, quem organiza resposta.

O que o mestre-auxiliar observa: Produto agregado: cuidado mobilizado ou indiferença justificada.

Momento crítico 4 — Triagem real — resgate de Flik e decisão sobre o outro prisioneiro

Este é o momento crítico central. A decisão sobre quem resgatar, em que ordem, sob que critério, diz muito sobre o grupo.

O que o mestre-auxiliar observa: Metacontingência de triagem ética sob recurso limitado. Registre com cuidado.

Momento crítico 5 — Revelação do prazo e risco de colapso dos dois mundos

Como o grupo absorve informação grande; quem quer acelerar, quem quer entender melhor, quem amplifica ansiedade, quem regula.

O que o mestre-auxiliar observa: CCE de recepção coletiva de informação estratégica.

Momento crítico 6 — Revelação das seis chaves e da estrutura da campanha

Engajamento com o plano de médio prazo, distribuição espontânea de funções, primeiras formulações de prioridade.

O que o mestre-auxiliar observa: Culturante de apropriação grupal do projeto maior da campanha.

Momento crítico 7 — Unhudo como ameaça futura de expansão entre mundos

Primeira percepção de que o antagonista não é apenas obstáculo local; leitura da escala real do conflito.

O que o mestre-auxiliar observa: Produto agregado: formulação coletiva do antagonista principal da campanha.

Como encerrar

O grupo sai do Complexo com um plano e com a consciência de que Unhudo também sabe do portal. O prazo começa a contar. Encerre com uma imagem do horizonte urbano e Viktor dizendo uma única frase prática sobre a próxima chave.

Companion Log sugerido

Pode trabalhar a diferença entre missão e urgência, entre plano e sobrecarga, entre saber o que precisa ser feito e conseguir começar. Também pode abordar a relação entre cuidado individual (resgatar Flik) e escala maior (impedir colapso dos mundos).

Sessão Experimental 3 — O Coração do Rato

Primeira grande prova sob medo. Poppy, Mother Brain e a primeira chave.

Função da sessão

Se a Sessão 2 fixava a missão, a Sessão 3 fixa o preço subjetivo de ter aceitado essa missão. Aqui o medo deixa de ser pano de fundo e passa a ser a matéria do capítulo. No plano funcional, esta é a primeira sessão em que a campanha exige do grupo algo mais do que coesão moral ou direção estratégica — exige persistência regulada na presença de aversividade.

O que a sessão precisa ensinar

Coragem não é ausência de medo. O Hexaverso quer ensinar outra coisa: continuar orientado apesar da presença do medo, reconhecer sinais de colapso interno sem confundi-los com ordem de recuo automático, sustentar o outro quando o outro começa a falhar, e descobrir que alguns caminhos não se abrem para quem "não sente nada", mas para quem consegue seguir mesmo sentindo. O desbloqueio de Poppy aparece como encarnação prática do eixo da aceitação.

Tom narrativo

Perseguição laboratorial com dignidade técnica duvidosa. O espaço parece funcionando exatamente como foi projetado — só que isso agora é o problema. Mother Brain entra não como vilã melodramática, mas como sistema que observa, mede, testa e comenta. Ódio é pelo menos pessoal; Mother Brain pode muito bem agir como quem apenas cumpre protocolo, e isso costuma ser pior para todos os envolvidos. O humor aparece na desproporção entre a linguagem da IA e a situação concreta dos jogadores.

O Medidor de Integralidade nesta sessão

Azul — Harmonia	Verde — Neutralidade	Vermelho — Caos
O labirinto é menos cruel. Mother Brain mantém neutralidade técnica. A chave e o desbloqueio de Poppy surgem como reconhecimento relativamente direto do padrão grupal.	O labirinto cobra cada erro, mas oferece margem. Mother Brain observa, mede e comenta sem perseguir ativamente. O grupo atravessa com custo moderado.	O labirinto pune pressa e paralisa com igual crueldade. Mother Brain, ao final, classifica o grupo como ruído perigoso e passa a caçá-lo no restante da campanha.

Estrutura da sessão — momentos críticos

Momento crítico 1 — Início da fuga e entrada de Mother Brain

O ambiente passa a se comportar de forma coordenada demais para ser coincidência. Mother Brain reconhece os personagens como organismos em deslocamento dentro de um sistema de teste.

O que o mestre-auxiliar observa: Resposta à entrada de uma autoridade sistêmica não humana.

Momento crítico 2 — Primeira desorganização induzida pelo medo

Glitches aumentam, corpo falha mais, atributos podem cair. Medo por si só não destrói coordenação; o que destrói coordenação é o grupo tratar o medo como comando absoluto ou vergonha silenciosa.

O que o mestre-auxiliar observa: CCEs de suporte sob aversividade e regulação mútua.

Momento crítico 3 — Escolha entre avançar ou recuar

Ponto de decisão em que avançar parece ruim e recuar parece um pouco pior. O medo cria escolhas aparentes e o grupo precisa construir critério para atravessá-las.

O que o mestre-auxiliar observa: Culturante de deliberação coletiva sob medo.

Momento crítico 4 — Travessia do labirinto elétrico

O coração espacial da sessão. O espaço responde mais ao padrão do grupo do que a qualquer tentativa de heroísmo isolado. Atravessar depende de regulação mútua, ritmo comum e atenção ao estado do outro.

O que o mestre-auxiliar observa: CCEs de coordenação sob punição ambiental; emergência de culturante de apoio regulado.

Momento crítico 5 — A chave, Poppy e a abertura da saída

A superação do labirinto liga-se à emergência funcional do eixo correto. Poppy aparece não como personagem de suporte, mas como encarnação prática do que a sessão exige: continuidade na presença do difícil, sustentação de vínculo em meio à ameaça.

O que o mestre-auxiliar observa: Registro do culturante predominante sob liderança funcional não coercitiva.

Momento crítico 6 — Saída do complexo e julgamento de Mother Brain

Mother Brain responde segundo o estado de integralidade do mundo — reconhece, mantém neutralidade ou passa a caçar. Isso a torna sistema seletor do padrão grupal.

O que o mestre-auxiliar observa: Recepção coletiva do julgamento do sistema sobre o padrão produzido.

Momento crítico 7 — Flik aponta o próximo fogo

Direção. Flik indica um dos Fogareu da cidade, visível como coluna de fogo constante. O grupo mal terminou de sobreviver e já precisa olhar para a cidade de novo.

O que o mestre-auxiliar observa: Reorganização pós-prova: o grupo sai mais unido, mais cansado, mais dividido?

Como encerrar

Encerre com a silhueta do Fogareu no horizonte e uma fala breve de Mother Brain classificando o grupo. O medo foi atravessado. O que vem agora é diferente.

Companion Log sugerido

Pode trabalhar a diferença entre coragem e ausência de medo, o custo de seguir quando o corpo pede recuo, o valor de não largar o outro quando o outro vacila, e a descoberta de que alguns caminhos só se abrem para quem consegue permanecer inteiro em contato com o difícil.

Sessão Experimental 4 — Espelhos Partidos

Guerra das imagens internas. Nixx, desfusão cognitiva e a segunda chave.

Função da sessão

Marca uma inflexão importante na arquitetura funcional do Hexaverso. Até aqui, o grupo aprendeu a sobreviver a rupturas e provas físicas. Em Espelhos Partidos, a cidade muda de estratégia: o risco central passa a ser adesão interpretativa. O setor não quer apenas confundir; quer produzir uma desorganização específica — que cada personagem trate o conteúdo que aparece como verdade, comando ou identidade.

O que a sessão precisa ensinar

Desfusão cognitiva em ato: perceber pensamentos, imagens, frases e interpretações como eventos que ocorrem, e não como ordens absolutas. A sessão trabalha confirmação compartilhada, suspensão de julgamento precipitado, proteção contra leitura invasiva, validação sem submissão e checagem coordenada de presença e identidade. O desbloqueio de Nixx deve surgir como alinhamento entre percepção, vínculo e regulação coletiva.

Tom narrativo

Estranhamento simbólico. Nada deve parecer totalmente normal por muito tempo, mas a sessão também não pode ser apenas horror de cenário. A ameaça cresce de dentro: reflexos com atraso, frases que chegam vestidas de verdade, duplicatas sutis. O humor, quando surgir, deve aparecer na pequena absurdidade do detalhe errado — não como alívio cômico, mas como marcador de estranheza tolerável.

O Medidor de Integralidade nesta sessão

Azul — Harmonia	Verde — Neutralidade	Vermelho — Caos
O setor continua perturbador, mas as falhas tendem a ser mais legíveis. Reflexos defeituosos se desfazem com relativa facilidade quando o grupo faz a pergunta certa.	Setor plenamente ambíguo. Nada é confiável por padrão, mas nem tudo é armadilha. O reconhecimento do real precisa ser construído por leitura relacional.	Invasão simbólica intensa. Falsos aliados, duplicatas agressivas, frases que grudam. Qualquer checagem superficial falha cedo; qualquer excesso de suspeita produz ruptura.

Estrutura da sessão — momentos críticos

Momento crítico 1 — Primeiros sinais de repetição estranha

Reflexos com atraso, ecos levemente errados, silhuetas incorretas. As respostas individuais começam a se organizar mutuamente; um jogador nota, outro pede confirmação, um terceiro oferece hipótese.

O que o mestre-auxiliar observa: *Culturante de orientação interpretativa inicial; pedidos de confirmação, tolerância à ambiguidade.*

Momento crítico 2 — Encontro com o reflexo imperfeito

A perturbação toca a autoimagem. Um reflexo parece mais derrotado do que o corpo real, outro sorri quando não deveria. O ambiente devolve, em imagem, o pior enquadramento possível de cada personagem.

O que o mestre-auxiliar observa: *Culturante de validação regulada sob autoimagem distorcida. O grupo preserva a diferença entre experiência intensa e definição total de si?*

Momento crítico 3 — Frases coladas e devolução verbal invasiva

Um dos momentos mais férteis para registro. Frases intrusivas, slogans cruéis, sentenças compactas. O ambiente deixa de apenas mostrar e passa a dizer.

O que o mestre-auxiliar observa: *Culturante de desfusão verbal compartilhada. O grupo reposiciona as sentenças ou reproduz a rigidez verbal do ambiente?*

Momento crítico 4 — Duplicata funcional ou falso aliado

O setor produz duplicatas, vozes imitadas, sinais fraudulentos. A cidade quer que os personagens desconfiem uns dos outros e usurpar a função relacional da equipe.

O que o mestre-auxiliar observa: *Culturante de checagem de presença sob simulação hostil. Protocolos improvisados de confirmação; manutenção da liderança real.*

Momento crítico 5 — Acesso à chave mediante desfusão cognitiva

A chave abre não por golpe, mas por reorganização interpretativa. Nixx aparece como encarnação prática do eixo: não ficar colado à primeira leitura que o setor oferece.

O que o mestre-auxiliar observa: *Produto agregado central: desfusão coletiva como condição de travessia.*

Momento crítico 6 — Saída com mudança de postura interpretativa

O grupo sai diferente. Algumas superfícies voltam a refletir corretamente. A saída é com menos ruído do que havia no início — nitidez, não euforia.

O que o mestre-auxiliar observa: *Registro da mudança funcional do padrão grupal de leitura do mundo.*

Como encerrar

Fecho forte: uma última superfície reflete o grupo corretamente pela primeira vez em toda a sessão. Não como prêmio sentimental, mas como sinal de que o setor, por um instante, perdeu o poder de deformar.

Companion Log sugerido

Pode girar em torno da diferença entre pensar e obedecer ao pensamento. Um eco pode soar como nosso sem ser nossa direção. Um reflexo pode parecer íntimo sem ser identidade. O importante não é impedir que algo apareça, e sim aprender a decidir o que merece conduzir nossos passos.

Sessão Experimental 5 — Labirinto Vivo

Percepção, presença e orientação. Bree, Cobra Grande e a terceira chave.

Função da sessão

Se Espelhos Partidos ensinou que o Hexaverso pode deformar reflexo, linguagem e interpretação, Labirinto Vivo desloca a prova para outra camada: a relação entre atenção, presença e sobrevivência. A ameaça se organiza como desorientação contingente. O espaço abaixo da Cidade Cinza não é apenas grande ou sombrio — ele reage.

O que a sessão precisa ensinar

Presença não é passividade; atenção refinada não é demora improdutiva. Em certos contextos, perceber melhor é mais importante do que agir mais. Tolerância à incerteza espacial, contenção da impulsividade, confiança mútua sob ambiguidade, capacidade de desacelerar sem colapsar. Para Bree, o Hexaverso convoca um tipo específico de resposta: a presença estável que percebe o padrão antes que o erro se consolide.

Tom narrativo

Pressão subterrânea. Não horror de susto nem delírio visual, mas compressão, escala e escuta forçada. Peso, umidade, reverberação. Pequenas mudanças ambientais ganham centralidade: um corrimão que vibra antes do resto, um eco que volta cedo demais, uma poeira que se desloca na direção errada. Cobra Grande não deve transformar a sessão em terror de monstro; deve funcionar como prova de desproporção.

O Medidor de Integralidade nesta sessão

Azul — Harmonia	Verde — Neutralidade	Vermelho — Caos
O labirinto é mutável, mas sua lógica parece mais legível. Presença compartilhada produz nitidez. Certos símbolos permanecem estáveis.	O subterrâneo é ambíguo, funcional e imprevisível. O grupo testa hipóteses, admite erro, volta atrás. Cobra Grande permanece como ameaça latente.	O labirinto cobra cada erro com rapidez. Sinais falsos competem com sinais úteis. Cobra Grande deixa de ser ameaça distante e passa a parecer iminência.

Estrutura da sessão — momentos críticos

Momento crítico 1 — A descida para a Megaestrutura Subterrânea

Abertura vertical. O grupo recebe a informação de que a próxima chave está abaixo da cidade. Flik resume: lá embaixo, a cidade esquece como fingir que está tudo sob controle.

O que o mestre-auxiliar observa: Preparação coletiva para ambiente de alta exigência perceptiva.

Momento crítico 2 — A primeira leitura errada do ambiente

O grupo descobre, na prática, que ler rápido demais custa caro. Uma pista aparente se revela desvio; uma rota promissora se revela cilada perceptiva.

O que o mestre-auxiliar observa: CCE de reorganização coletiva após falha interpretativa; tolerância ao erro compartilhado.

Momento crítico 3 — Velocidade ou percepção refinada

Ponto de decisão em que a impulsividade custa caro. Quem insiste em acelerar, quem pede pausa, quem organiza critério de observação.

O que o mestre-auxiliar observa: Culturante de regulação de ritmo grupal.

Momento crítico 4 — A sombra de Cobra Grande

A presença-limite se aproxima. Não combate — desproporção. Como o grupo responde a algo diante do qual o heroísmo clássico não faz sentido.

O que o mestre-auxiliar observa: Produto agregado: humildade operativa sob escala incompatível.

Momento crítico 5 — A chave e o despertar da Atenção Plena

Bree aparece como eixo: a passagem só se abre para quem consegue estar realmente presente. O desbloqueio é alinhamento entre percepção, corpo e contexto.

O que o mestre-auxiliar observa: CCE central: atenção como produto social distribuído entre observação, memória, escuta e coordenação silenciosa.

Momento crítico 6 — A subida e a reordenação atencional

O grupo sobe diferente. Sinais que antes passavam despercebidos agora convocam atenção imediata; o ritmo se reorganiza.

O que o mestre-auxiliar observa: Generalização do repertório perceptivo para outros contextos da campanha.

Como encerrar

Fecho em superfície. O grupo emerge do subterrâneo com a chave e com uma atenção diferente. Uma última reverberação vinda de baixo — como se Cobra Grande ainda ouvisse. Corte.

Companion Log sugerido

Pode trabalhar a diferença entre pressa e urgência, entre ver e perceber, entre presença estável e silêncio vazio; e sobre como atenção compartilhada pode ser um tipo específico de cuidado.

Sessão Experimental 6 — Máscaras da Máquina

Identidade sob duplicação industrial. Sr. Waggu, eu-como-contexto e a quarta chave.

Função da sessão

A Cidade Cinza revela um de seus impulsos mais perturbadores: industrializar a própria presença. O grupo entra num setor parcialmente automatizado onde linhas de montagem, cabines de escaneamento, moldes corporais e protocolos de simulação seguem funcionando em regime antigo e corrompido. Um lugar feito para padronizar o singular.

O que a sessão precisa ensinar

Identidade não se reduz a aparência, reputação, voz ou performance convincente. O Complexo Flutuante sabe copiar sinais externos; o aprendizado central está em perceber a diferença entre rótulo e presença, entre perfil e pessoa, entre semelhança funcional e coerência viva. Quando a ameaça externa é máscara, o grupo corre o risco de responder virando máscara também — o capítulo ensina vigilância sem desumanização, suspeita plausível sem paranoia, checagem sem humilhação.

Tom narrativo

Suspeita plausível. Nada de paranoia total, nada de perseguição por corredores. A força está em instalar desconforto fino: algo parece certo demais, algo chega cedo demais, algo sabe o suficiente mas sente pouco. O combate, quando surgir, é secundário. O centro não é derrotar o falso, mas reconhecer o verdadeiro sem destruir o que existe de real entre os jogadores no processo.

O Medidor de Integralidade nesta sessão

Azul — Harmonia	Verde — Neutralidade	Vermelho — Caos
As cópias funcionam como espelho perturbador, mas falhas de imitação permanecem legíveis quando o grupo faz a pergunta certa.	Suspeita plausível plena. Nada é confiável por padrão, nem tudo é armadilha. O reconhecimento do real precisa ser construído por leitura relacional.	Doppelgangers intrusivos, sequestros de coordenação, exploração de fissuras reais do grupo. Qualquer checagem superficial falha cedo; qualquer excesso de suspeita produz a própria ruptura que o sistema deseja.

Estrutura da sessão — momentos críticos

Momento crítico 1 — O encontro pequeno e errado

Falha mínima, precisa e desconfortável. Algo familiar aparece no lugar errado — Flik em um corredor onde não poderia estar, voz de Viktor vindo de um setor que ele nunca percorreu.

O que o mestre-auxiliar observa: *Como o grupo recebe o primeiro sinal de que a familiaridade pode ser armadilha.*

Momento crítico 2 — Presença ou performance

O grupo descobre que pistas externas (tom, trejeito, roupa) não bastam. A cena convoca memória afetiva, história compartilhada, detalhes que a máquina não teria.

O que o mestre-auxiliar observa: *Culturante de construção de critérios relacionais de reconhecimento.*

Momento crítico 3 — A suspeita entra no grupo

Um dos membros é questionado. Como o grupo lida com isso sem humilhar, sem ceder à paranoia, sem descartar a suspeita legítima.

O que o mestre-auxiliar observa: *Produto agregado: vigilância sem corrosão relacional.*

Momento crítico 4 — A réplica mais convincente

O setor oferece sua melhor cópia. Não uma caricatura óbvia, mas algo que sabe o suficiente para desorientar. O grupo precisa de critério mais sutil do que impulso.

O que o mestre-auxiliar observa: *CCE de checagem coordenada sob pressão; risco de capture por falsa confiança.*

Momento crítico 5 — A chave e o reconhecimento contextual

O desbloqueio de Sr. Waggu: não colar em papel rígido, reconhecer sem se reduzir a nenhuma das identidades que o setor oferece. A chave abre por perspectiva, não por força.

O que o mestre-auxiliar observa: *Culturante de eu-como-contexto em operação grupal.*

Momento crítico 6 — Saída com identidade mais estável

O grupo sai conhecendo-se melhor — não porque resolveu tudo, mas porque atravessou a provação sem se tornar o tipo de grupo que o setor queria produzir.

O que o mestre-auxiliar observa: *Registro da mudança funcional: como o grupo passa a sustentar vínculo com suspeita saudável.*

Como encerrar

Fecho em pequena gentileza entre os jogadores — um gesto real, de uma pessoa real, que nenhuma máquina conseguiria copiar. Corte.

Companion Log sugerido

Pode girar em torno da diferença entre ser parecido e ser presente, entre saber de alguém e conhecer alguém, entre vigilância saudável e desconfiança corrosiva. Também pode abordar a pergunta: o que em você nenhuma máquina conseguiria copiar?

Sessão Experimental 7 — Bússola Partida

Direção moral na borda. Elan, valores e a quinta chave.

Função da sessão

O Hexaverso interrompe a fantasia confortável de que é possível atravessar um mundo em crise sem responder por ele. O grupo chega ao Complexo Hexagonal, comunidade periférica que oferece algo raro na campanha: pausa, abrigo, possibilidade de descanso — e exatamente por isso se torna perigoso de outro modo. A questão deixa de ser como seguir e passa a ser como seguir sem se tornar indiferente ao que se atravessa.

O que a sessão precisa ensinar

Missão e valor nem sempre caminham em linha reta; coerência ética não se resume a boas intenções nem a impulsos salvacionistas. O capítulo ensina a diferença entre intervir com a comunidade e agir sobre a comunidade, entre responder a sofrimento concreto e sequestrar a luta alheia para si, entre coerência de valor e paternalismo. Para Elan, o desbloqueio emerge como direção sustentada em meio a urgências concorrentes.

Tom narrativo

A pausa que revela custo. O Complexo Hexagonal deve parecer, à primeira vista, um lugar de descanso: comida quente, oficinas abertas, luzes menos cruéis. Essa sensação de desaceleração é importante, porque prepara a torção moral do capítulo. O que parecia abrigo se revela borda pressionada. Mapinguari entra como força de desencaixe — trickster da margem que impede o grupo de transformar a comunidade em pano de fundo para a própria jornada.

O Medidor de Integralidade nesta sessão

Azul — Harmonia	Verde — Neutralidade	Vermelho — Caos
O Complexo conserva porosidade comunitária. A xenofobia existe, mas convive com brechas de escuta. Mapinguari parece mais lúdico do que ameaçador.	Borda ambígua. A comunidade não acolhe, não fecha. Mapinguari aparece como figura de mediação oblíqua. Não há escolha limpa, apenas decisões com custos diferentes.	Xenofobia agressiva, hostilidade próxima da violência. O grupo é lido como corpo estranho e potencial ameaça. Cada demora do grupo custa mais à comunidade.

Estrutura da sessão — momentos críticos

Momento crítico 1 — Chegada ao Complexo Hexagonal

O grupo sente o descanso possível e começa a perceber os sinais de tensão social. Olhares que medem demais, conversas que param.

O que o mestre-auxiliar observa: *Leitura coletiva de clima social diferente do até aqui enfrentado.*

Momento crítico 2 — A primeira leitura do conflito

A comunidade local está sob pressão. O grupo descobre tensões internas, medo, exclusão, modos locais de resistência.

O que o mestre-auxiliar observa: *Culturante de escuta ética; distinguir intervir com de agir sobre.*

Momento crítico 3 — Seguir adiante ou reagir aos olhares

Decisão coletiva: continuar a missão sem se implicar, ou parar e responder ao que se vê? Nenhuma resposta é tecnicamente errada, mas cada uma tem custo diferente.

O que o mestre-auxiliar observa: *Produto agregado: tipo de grupo que a equipe se torna aqui.*

Momento crítico 4 — Mapinguari, o trickster da margem

Aparece. Não como sábio, nem como vilão. Deslocador moral. Testa sem derrotar, provoca sem desprezar. Impede acomodação heroica.

O que o mestre-auxiliar observa: *Como o grupo lida com figura cuja função é desestabilizar certezas.*

Momento crítico 5 — A decisão que pesa mais que o mapa

O momento crítico central. Ajudar a comunidade custa tempo. Ignorá-la custa integralidade. A sessão oferece o paradoxo e exige posição.

O que o mestre-auxiliar observa: *Metacontingência central: coerência de valor sob urgência concorrente.*

Momento crítico 6 — O loop da bússola quebrada

A sessão pode forçar o grupo a repetir a decisão sob ângulo diferente até encontrar uma resposta que efetivamente sustente direção. Elan, aqui, emerge como eixo.

O que o mestre-auxiliar observa: *Culturante de direção sustentada em meio a forças que puxam para lados opostos.*

Como encerrar

Encerre com a bússola voltando a apontar — não porque o mundo ficou simples, mas porque o grupo encontrou uma forma de sustentar direção sem se perder dentro do papel. Mapinguari pode sumir sem despedida, como convém à espécie.

Companion Log sugerido

Pode trabalhar a diferença entre valor e moralismo, entre ajudar e decidir pelo outro, entre urgência própria e urgência alheia, e sobre a descoberta de que coerência ética é mais sobre direção sustentada do que sobre acerto imediato.

Sessão Experimental 8 — Pressão Final

Urgência e ação sob colapso. Micca, ação comprometida e a sexta chave.

Função da sessão

A campanha entra em regime mais acelerado antes da recombinação. O grupo é arrastado para uma refinaria instável que não processa apenas combustível ou energia, mas algo mais inquietante: emoções como tecnologia instalável, pacotes adquiríveis. Emoção vira mercadoria operacional; repertório vivido passa a ser oferecido como pacote adquirível. A refinaria não produz só risco — produz atalhos.

O que a sessão precisa ensinar

Urgência não é sinônimo de pânico. Crise não suspende valor. Comunicação funcional pode ser a diferença entre colapso produtivo e resposta eficaz. A diferença entre urgência produtiva e pressa desorganizada. O capítulo introduz uma pergunta forte para Elan e para a mesa inteira: qual a diferença entre uma emoção instalada porque parece útil e um valor sustentado apesar da emoção em curso?

Tom narrativo

A crise que não para para explicar. Sirenes, vapor, falhas em cascata, alarmes, corredores obstruídos, vozes sobrepostas. Múltiplas tarefas simultâneas. O caos precisa ter desenho funcional — a refinaria é um sistema colapsando, com linhas, dutos, núcleos de resfriamento, depósitos de pacotes emocionais. O horror não está só no risco físico: está em ver emoções tratadas como firmware de desempenho.

O Medidor de Integralidade nesta sessão

Azul — Harmonia	Verde — Neutralidade	Vermelho — Caos
As falhas preservam legibilidade. Pacotes emocionais parecem menos predatórios. A ação coordenada produz efeito nítido.	Ambiguidade severa. Nem tudo que acende é pista, nem tudo que falha é catástrofe. O grupo decide com rapidez suficiente para não perder o tempo da crise, mas com discriminação suficiente para não confundir urgência com automatismo.	Refinaria à beira do colapso total. Ofertas emocionais mais sedutoras e mais perigosas. O menor erro de comunicação tem custo alto.

Estrutura da sessão — momentos críticos

Momento crítico 1 — Notícia ruim em movimento

A má notícia encontra o grupo já em movimento. Informação quebrada, sinais interceptados, transmissões incompletas. O grupo entra no regime de triagem antes de entender tudo.

O que o mestre-auxiliar observa: *Como o grupo organiza informação sob excesso de sinais — quem filtra ruído, quem amplifica caos.*

Momento crítico 2 — Entrada na refinaria e primeira pressão temporal

O prazo começa a comer o espaço decisório. Cada minuto reduz possibilidade. O grupo precisa agir sem ter processado tudo.

O que o mestre-auxiliar observa: *CCE de distribuição rápida de funções sob pressão.*

Momento crítico 3 — Primeira escolha sobre adquirir novas emoções

Pacotes disponíveis — coragem instalável, calma comprável, foco modulado. A promessa é real, o atalho é real. O custo também.

O que o mestre-auxiliar observa: *Culturante de discriminação entre afeto tecnificado e valor sustentado.*

Momento crítico 4 — Elan e a conversa entre emoção e valor

Momento central. O eixo de valores emerge com clareza: sentir não é escolher, e escolher não depende de eliminar sentir. Elan encarna a distinção em ato.

O que o mestre-auxiliar observa: *Metacontingência: valor sustentado versus emoção instalada como atalho.*

Momento crítico 5 — Fuga da refinaria com custo operacional

A saída não é limpa. O grupo escolhe o que salvar, o que deixar, o que levar. Micca emerge aqui — ação comprometida como condição de travessia.

O que o mestre-auxiliar observa: *Produto agregado: ação sob urgência preservando direção.*

Momento crítico 6 — A cidade aponta para o Centro

A última chave foi conquistada. O horizonte se reorganiza: o Centro da cidade entra como eixo final da campanha.

O que o mestre-auxiliar observa: *Reorganização coletiva do horizonte — o grupo sabe aonde precisa ir agora.*

Como encerrar

Encerre com a refinaria ao longe, vapor subindo, e o Centro da cidade marcado no mapa de DATA-RATTUS. Flik diz uma frase curta, possivelmente irritada. Corte.

Companion Log sugerido

Pode trabalhar a diferença entre sentir e ser guiado pelo sentir, entre pressa e urgência, entre atalho comprado e repertório sustentado, e sobre o valor de conseguir agir mesmo quando o mundo pede velocidade mais do que reflexão.

Sessão Experimental 9 — Entrelaçamento Hexa e Retorno ao Real

Recombinação total dos repertórios e travessia final. O fecho da campanha.

Nota editorial

Esta é a sessão final da campanha. Ela reúne o que no manual original era tratado como duas sessões separadas (Entrelaçamento Hexa e Retorno ao Real) em um único encerramento integrado. A fusão ajusta o ritmo e elimina a sobreposição funcional entre os dois finais.

Função da sessão

Cinco papéis simultâneos: testa a integração dos repertórios até aqui; força a passagem definitiva do protagonismo individual ao coletivo; entrega a habilidade final de Micca (ação comprometida) como princípio que torna possível a recombinação sob incerteza; coloca Unhudo como antagonista da travessia, não apenas inimigo forte, mas figura que tenta transformar uma passagem coletiva em tecnologia privada de poder; fecha a campanha por meio de finais funcionalmente diferentes, organizados pelo Medidor de Integralidade — retorno limpo, permanência estratégica ou retorno contaminado.

O que a sessão precisa ensinar

Confiança não é sentimento decorativo de epílogo; é tecnologia comportamental de altíssima precisão quando o sistema inteiro já está falhando. Complementaridade não é metáfora bonita sobre amizade; é condição de passagem. Nenhum personagem, sozinho, contém o que o Hexaverso exige neste momento. A campanha não treinou indivíduos brilhantes para atuarem lado a lado; treinou uma inteligência coletiva para operar sob colapso. E o retorno nunca é mero retorno — qualquer que seja o final, a travessia deixa claro que ninguém volta ocupando exatamente a mesma posição funcional de antes.

Tom narrativo

Grandiosidade funcional sob colapso. Oscilação entre duas escalas: a íntima (olhares, hesitações, confiança mútua, peso das escolhas acumuladas) e a monumental (o Centro da cidade, o laboratório oculto, a arquitetura reagindo às chaves, o portal sendo reativado). Se essa oscilação funcionar, o grupo sentirá que está no ponto mais pessoal e mais cósmico da campanha ao mesmo tempo. É exatamente isso que um final bom precisa fazer.

O Medidor de Integralidade nesta sessão

Azul — Harmonia O sistema responde melhor à integração do grupo. O	Verde — Neutralidade O sistema funciona, mas sem catarse limpa. O grupo impede a	Vermelho — Caos O sistema inteiro cobra a conta. O portal abre sob instabilidade
--	--	--

laboratório oculto aceita ser aberto. O portal estabiliza com menos violência. Unhudo encontra resistência não apenas nos personagens, mas no próprio sistema. Retorno conquistado.	destruição dos mundos, porém o retorno não ocorre sem custo decisivo. Unhudo pode escapar. A travessia pode precisar ser adiada.	perigosa, Unhudo encontra brechas reais, e o retorno, se acontece, acontece contaminado — reentrada com problema anexado.
---	--	---

Estrutura da sessão — momentos críticos

Momento crítico 1 — A convergência das chaves

Falsa chegada e verdadeira reorientação. Os pingentes reagem entre si. Pela primeira vez, o mapa aponta para um único ponto: o Centro.

O que o mestre-auxiliar observa: *Culturante de reconhecimento coletivo: ninguém atravessa sozinho nem mesmo a própria habilidade.*

Momento crítico 2 — O caminho ao laboratório oculto

A cidade reorganiza sua própria geografia. O acesso se abre apenas para quem chega junto, no ritmo compartilhado. Quem se adianta demais, quem fica para trás, quem regula.

O que o mestre-auxiliar observa: *CCE de coordenação final: o grupo como unidade de movimento, não conjunto de trajetórias.*

Momento crítico 3 — O travamento do indivíduo

Alguns personagens ficam presos — literalmente ou funcionalmente. Solução individual não abre. Só a recombinação coletiva libera a cena.

O que o mestre-auxiliar observa: *Metacontingência explícita: complementaridade como condição de passagem.*

Momento crítico 4 — A prova central de recombinação

O laboratório exige que os seis repertórios do Hexaflex operem simultaneamente. Desfusão, valores, ação comprometida, aceitação, presença, eu-como-contexto — todos ao mesmo tempo, coordenados.

O que o mestre-auxiliar observa: *Culturante de recombinação total — o Hexaflex em ato.*

Momento crítico 5 — Abertura efetiva do laboratório secreto

O mundo reconhece o padrão. A arquitetura responde. O laboratório oculto se abre não por golpe, mas por integração demonstrada.

O que o mestre-auxiliar observa: *Produto agregado: reconhecimento cultural da forma final do grupo.*

Momento crítico 6 — Instalação do portal

O portal requer configuração fina. Cada chave ocupa uma posição. Cada pingente uma função. Cada personagem um papel. A instalação precisa ser feita junto.

O que o mestre-auxiliar observa: CCEs de operação conjunta sob alta precisão; risco de fragmentação por ansiedade.

Momento crítico 7 — A interferência estratégica de Unhudo

Unhudo chega. Não como boss simples, mas como tentativa de capturar a travessia. O antagonista final tenta transformar uma passagem coletiva em tecnologia privada de poder.

O que o mestre-auxiliar observa: Como o grupo responde à ameaça terminal — proteção mútua, reorganização rápida de papel, resistência à fragmentação.

Momento crítico 8 — Prova central de integridade grupal sob colapso

Clímax real. O portal está ativo o suficiente para ser desejável, instável o suficiente para ser perigoso, disputado o suficiente para ser moralmente interessante. O grupo precisa sustentar integridade coletiva enquanto o universo tenta transformá-lo em pilha de criaturas heroicamente desorganizadas.

O que o mestre-auxiliar observa: Metacontingência final da aventura: os mundos só podem ser preservados se as CCEs do grupo produzirem, sob colapso, um sistema de integridade coletiva maior que a soma dos membros.

Momento crítico 9 — A escolha sobre a travessia

No Azul, o grupo retorna ao mundo real e Unhudo não — retorno conquistado, com peso. No Verde, o grupo não retorna, mas nenhum dos mundos é destruído; Unhudo foge; continuidade viva como escolha estratégica. No Vermelho, Unhudo e o grupo voltam juntos — travessia contaminada; reentrada com problema imediato.

O que o mestre-auxiliar observa: Produto agregado final: tipo de futuro que a campanha tornou possível.

Momento crítico 10 — Epílogo funcional

O Hexaverso termina perguntando o que cada personagem atravessa consigo. No Azul, o mundo real parece familiar e insuficientemente preparado para quem retornou. No Verde, o Complexo Hexagonal vira base consciente de continuidade. No Vermelho, o real recebe um grupo menos inocente, mais articulado e menos disposto a permitir que o problema cresça sem resposta.

O que o mestre-auxiliar observa: Síntese de trajetória; nomeação de mudança; preservação de vínculo; generalização final dos repertórios da campanha.

Como conduzir o encerramento

Conduza como uma máquina relacional em colapso que só pode ser operada por um grupo que finalmente aprendeu a ser mais do que a soma dos próprios módulos. Não trate a recombinação como puzzle frio; trate como revelação funcional. O laboratório deve ensinar sem explicar demais. O portal deve exigir sem fazer palestra. Unhudo deve parecer menos um chefe e mais a forma final de tudo aquilo que a campanha vinha combatendo: a captura do comum por ambição singular.

Como encerrar

O Hexaverso termina com a sensação de que a campanha descobriu, exatamente no momento certo, o que sempre esteve tentando ser. O grupo não venceu porque tinha seis talentos; venceu, perdeu parcialmente ou atravessou com contaminação porque conseguiu — ou não — recombina-los como sistema. O final funciona quando os jogadores sentem que a sessão final não trouxe um problema novo, mas revelou a forma profunda de todos os anteriores.

Companion Log sugerido

O Companion Log final deve trabalhar interdependência, complementaridade, confiança, flexibilidade de papéis, retorno, perda, mudança, generalização e aquilo que cada personagem escolheu atravessar consigo. O tom ideal é íntimo e cósmico ao mesmo tempo, como convém a um encerramento que acabou de impedir, adiar ou redistribuir uma catástrofe interdimensional por meio de competência relacional surpreendentemente alta para um grupo que começou a campanha sem dominar adequadamente a própria forma de existir no espaço.

Três leituras da campanha

Exemplo 1 — Leitura puramente narrativa

Na Sessão Experimental 1, o grupo encontra Flik sendo humilhado por agressores locais, interfere e ganha um aliado.

Exemplo 2 — Leitura narrativa + funcional

Na mesma sessão, um personagem se interpõe, outro reforça verbalmente a defesa, um terceiro oferece uma via de saída sem humilhação adicional e o quarto impede a escalada. O produto agregado é a interrupção do bullying com contenção protetiva. O mundo tende a responder com maior abertura relacional e maior possibilidade de vínculo futuro.

Exemplo 3 — Leitura acumulativa da campanha

No início, o grupo responde tardiamente ao sofrimento alheio e se desorganiza sob pressão. No meio, passa a reparar melhor, intervir mais cedo e sustentar coordenação sob medo. No final, consegue recombina repertórios sob urgência. A campanha não foi apenas vencida; produziu um grupo diferente daquele que começou.

Fechamento

Cada sessão precisa ser forte narrativamente e isomórfica à ficha observacional correspondente. O Protocolo Hexa não pergunta apenas se o grupo chega ao fim. Pergunta como aprende a existir junto enquanto o fim se aproxima.

*"O Hexaverso não pergunta apenas se vocês conseguem chegar ao fim;
pergunta como vocês aprendem a existir juntos enquanto o fim se aproxima."*

Capítulo 10 — Companion Logs, Curadoria Científica e Conquistas

Trilhas opcionais de aprofundamento, recompensas leves e sistema de conquistas.

Ideia central

Companion Logs são trilhas opcionais de aprofundamento científico associadas às Sessões Experimentais do Protocolo Hexa. Eles ampliam o debriefing, ajudam a nomear processos do Hexaflex e oferecem reforços leves para jogadoras e jogadores que escolhem aprofundar a experiência fora da mesa.

O que são Companion Logs

Companion Logs são materiais opcionais de continuação da sessão. Não substituem o debriefing breve em mesa; funcionam como uma segunda camada, mais lenta e mais reflexiva, em que a experiência do capítulo é conectada a conteúdos científicos, leituras, vídeos, manuais e artigos. No Hexaverso, eles fazem a ponte entre quatro níveis: o que aconteceu no jogo; o que o grupo fez; que processo ou repertório apareceu ali; e onde algo semelhante existe fora da mesa. Por isso, o Companion Log não deve soar como aula, sermão ou cobrança escolar. Ele deve soar como convite qualificado para aprofundar a travessia.

Princípios de uso

Os Companion Logs devem ser curtos, opcionais, cientificamente úteis e diretamente ligados ao tema dominante da sessão. Não são pré-requisito para jogar bem, não devem expor quem não quiser participar e não devem transformar a campanha em tarefa obrigatória. O objetivo é simples: aumentar consciência funcional, nomear padrões de resposta e favorecer generalização. Quem quiser apenas jogar, joga. Quem quiser aprofundar, encontra trilha de estudo e recebe reforço leve por isso.

Como se articulam ao debriefing e ao mestre-auxiliar

A sequência ideal ao final de uma sessão é esta: o mestre principal encerra a ficção; o mestre-auxiliar faz a leitura breve do mundo e dos registros; o grupo realiza um debriefing curto; e, por fim, a mesa recebe o Companion Log daquela Sessão Experimental como sugestão de aprofundamento. As fichas do mestre-auxiliar registram CCEs, produto agregado, culturantes e impacto no Índice de Integralidade. O Companion Log, por sua vez, oferece linguagem, referências e exemplos científicos

que ajudam jogadoras e jogadores a pensar melhor justamente esses repertórios. Assim, o dado observado não morre na ficha: ele vira material de reflexão, estudo e modelagem futura.

Sistema de recompensas

Quem conclui um Companion Log validado recebe dois elementos distintos. O primeiro é um Selo Companion, permanente e colecionável. O segundo é um Pulso de Pesquisa, consumível, que pode ser usado em uma sessão futura como reforço leve.

Os Selos Companion contam para achievements e para o prêmio final da campanha. Os Pulsos de Pesquisa servem como reforços pequenos e elegantes, sem quebrar a lógica do sistema básico de 1d6 comparado aos atributos Percepção, Coragem e Curiosidade.

Regra de equilíbrio

Cada jogadora ou jogador pode ganhar no máximo um Selo Companion por Sessão Experimental e usar no máximo um Pulso de Pesquisa por sessão de jogo. Pulsos não se acumulam no mesmo teste.

Pulsos de Pesquisa — usos recomendados

Pulso	Efeito sugerido
Pulso de Foco	Concede +1 temporário em Percepção para um único teste.
Pulso de Coragem	Concede +1 temporário em Coragem para um único teste.
Pulso de Curiosidade	Concede +1 temporário em Curiosidade para um único teste.
Pulso de Pergunta	Permite pedir ao mestre principal uma pista extra curta, em linguagem diegética ou funcional.
Pulso de Reenquadramento	Permite pedir ao mestre-auxiliar uma pergunta breve que ajude a olhar a cena de outro modo, sem entregar a solução.

Como circular os Pulsos na mesa

- 1. Onde ficam:** cada jogadora ou jogador anota os Pulsos disponíveis em sua própria ficha de personagem, num campo dedicado. A ficha deve discriminar tipo do Pulso (Foco, Coragem, Curiosidade, Pergunta, Reenquadramento) e a sessão em que foi obtido.
- 2. Como declarar uso:** a declaração do Pulso é sempre verbal e ocorre antes da rolagem (ou antes da pergunta, no caso dos Pulsos de Pergunta e Reenquadramento). Exemplo: "Vou gastar um Pulso de Coragem aqui."

3. Como contam como modificador: Pulsos de atributo (Foco, Coragem, Curiosidade) somam +1 e respeitam o limite cumulativo de ± 2 do Capítulo 2. Se o personagem já tem +1 de item e +1 de ambiente, o Pulso ainda pode ser declarado mas seu efeito fica saturado em +2 — neste caso, o jogador pode optar por guardá-lo para outro teste.

4. Após o uso: o jogador risca o Pulso da ficha imediatamente após a rolagem. Pulsos consumidos não retornam.

5. Múltiplos Pulsos guardados: um jogador pode acumular vários Pulsos de tipos diferentes ao longo da campanha (um por sessão, no máximo). Pode escolher livremente qual usar em qual sessão, respeitando a regra de "no máximo um Pulso por sessão de jogo".

6. Não acumulam no mesmo teste: mesmo se o jogador tem três Pulsos de Coragem guardados, só pode usar um deles em uma rolagem específica.

7. Verificação pelo mestre-auxiliar: no início da sessão, o mestre-auxiliar pode confirmar rapidamente quem traz quais Pulsos. Isso evita disputas e ajuda a calibrar a expectativa narrativa da sessão.

Como validar um Companion Log

Para ganhar o Selo Companion e o Pulso de Pesquisa, a jogadora ou o jogador precisa entregar uma microevidência de contato real com o material. A validação deve ser leve: uma resposta curta, um áudio breve, um pequeno parágrafo ou um cartão preenchido já bastam.

Modelo recomendado de resposta

- Ideia central do material.
- Conexão com a sessão jogada.
- Aplicação fora do jogo.

Não é necessário resumo longo, nem linguagem acadêmica formal. O objetivo é mostrar leitura, compreensão mínima e elaboração própria.

Estrutura-padrão de cada Companion Log

- Título do log.
- Pergunta central da sessão.
- Eixo dominante do Hexaflex ou tema principal.
- Trilha acessível (vídeos, podcasts, textos curtos de divulgação).
- Trilha acadêmica (artigos, capítulos de livros, manuais técnicos).
- Tarefa opcional de conquista.
- Reforço sugerido (Selo + Pulso).

Nota editorial

Lista de referências em preparação. A curadoria de trilhas acessíveis e acadêmicas para cada Sessão Experimental está em fase de organização editorial pela equipe de pesquisa. Esta seção do manual receberá, em versão posterior, a lista completa de materiais por capítulo. Para o primeiro beta-teste, recomenda-se que a equipe aplicadora utilize os Companion Logs com referências curadas localmente, alinhadas ao eixo dominante de cada sessão (ver tabela do Capítulo 9).

Conquistas (achievements)

Conquistas reconhecem trajetórias específicas de aprofundamento ao longo da campanha.

Funcionam como reconhecimento simbólico permanente e podem ser exibidas em fichas, pôsteres ou cadernos de campanha.

Conquista	Critério
Faísca de Shard	1 Companion Log validado.
Cartógrafo da Cidade Cinza	3 Companion Logs validados.
Observador de Contingências	5 Companion Logs validados.
Curador do Hexaverso	7 Companion Logs validados.
Guardião dos Companion Logs	9 Companion Logs validados.
Arquivista do Protocolo Hexa	10 Companion Logs validados (campanha completa).
Olhos do Agora	Concluiu o log de Labirinto Vivo (Sessão 5).
Pensamento Não é Fato	Concluiu o log de Espelhos Partidos (Sessão 4).
Coragem que Continua	Concluiu o log de O Coração do Rato (Sessão 3).
Voltar Diferente	Concluiu o log da Sessão final (Sessão 9).
Ninguém Atravessa Sozinho	Concluiu o log da Sessão final (Sessão 9) e participou do debriefing grupal de fechamento.

Nota editorial

A última conquista da tabela ("Arquivista do Protocolo Hexa") foi ajustada para refletir a estrutura de 10 sessões (anteriormente 11). Conquistas vinculadas a sessões específicas mantêm referência à nova numeração unificada.

Fechamento

Os Companion Logs são uma das pontes mais elegantes do Hexaverso entre experiência jogada e conhecimento construído. Eles transformam a campanha em sistema vivo de aprendizagem, em que cada sessão deixa rastros possíveis de aprofundamento, conexão científica e reflexão pessoal — sem nunca obrigar quem não quer.

Quem joga apenas pelo jogo, joga inteiro. Quem aprofunda, ganha um pouco mais — não em poder, mas em compreensão.

Capítulo 11 — Aplicando o Hexaverso em Escolas

Protocolos pedagógicos, cuidados éticos e modos de implementação.

Sobre este capítulo

Este capítulo apresenta o protocolo de aplicação escolar do Hexaverso, concebido como pesquisa psicoeducativa, comportamental e observacional em escola pública, com grupos pequenos, dupla de condução, medidas de linha de base e pós-exposição, follow-ups estruturados e manejo ético de risco.

O foco aqui não é apenas indicar que o Hexaverso pode ser utilizado em ambiente escolar. É descrever como organizar essa aplicação de forma segura, pedagógica, observável e viável. A proposta deriva do projeto-base, que prevê grupos de até 6 participantes, estudantes de 11 a 17 anos, 10 encontros presenciais de aproximadamente 120 minutos, e condução por mestre e mestre-auxiliar em sala reservada da escola.

1. Por que o Hexaverso funciona bem em contexto escolar

O Hexaverso foi concebido para trabalhar situações de convivência, exclusão, intimidação, busca de ajuda, reparação e coordenação social em ambiente lúdico, controlado e repetível. No contexto escolar, isso é especialmente valioso, pois muitos problemas relevantes aparecem justamente em interações entre pares: apelidos, boatos, exclusão, omissão diante de humilhação, escalada de conflito, pressão grupal e cyberbullying.

O sistema de RPG permite organizar esses temas sem expor diretamente casos reais da turma, o que reduz o confronto aberto e amplia a possibilidade de participação. Na prática, a escola passa a contar com uma tecnologia psicoeducativa de baixo custo, que utiliza imaginação, fichas, dados, mesa e mediação qualificada para produzir situações análogas às demandas de convivência do cotidiano. O grupo aprende ao jogar, e aprende porque a campanha foi desenhada para evocar decisões socialmente relevantes, discutir suas consequências e favorecer follow-up estruturado.

2. Três modos de aplicação escolar

2.1. Uso pedagógico

Neste formato, a escola utiliza o Hexaverso como tecnologia educativa. O foco está na vivência da campanha, nos debriefings, nos Companion Logs e no fortalecimento de repertórios socioemocionais. Não há coleta formal de dados para pesquisa, embora o mestre-auxiliar ainda possa utilizar registros simples para orientar o processo pedagógico.

2.2. Uso extensionista ou formativo

Neste formato, o Hexaverso pode ser aplicado por universidade, laboratório, projeto de extensão ou equipe formativa em parceria com a escola. O jogo continua sendo educativo, mas ganha maior padronização, supervisão e possibilidade de devolutiva institucional. Esse modelo é especialmente útil quando se deseja testar materiais, formar aplicadoras e aplicadores e ajustar o protocolo à realidade escolar.

2.3. Uso em pesquisa aplicada

Este foi o formato adotado no projeto-base. A aplicação exige consentimento e assentimento, padronização rigorosa das fichas, instrumentos de linha de base e pós-exposição, definição clara de critérios de inclusão e exclusão, manejo de risco e submissão e aprovação ética correspondente. Nesse modelo, a escola não apenas recebe a atividade, mas também participa da produção de evidências sobre sua eficácia e seus limites.

3. Público-alvo, tamanho dos grupos e formato dos encontros

O protocolo-base foi pensado para adolescentes de 11 a 17 anos, regularmente matriculados na escola, organizados em grupos pequenos de até 6 participantes. Essa escolha é fundamentada. Grupos maiores dificultam a participação, silenciam estudantes mais reservados, reduzem a qualidade da observação e empobrecem a própria lógica do RPG. Grupos de até 6 permitem turnos mais claros, papéis mais estáveis e maior comparabilidade entre sessões.

No projeto escolar de referência, cada grupo participa de 10 encontros presenciais de aproximadamente 120 minutos, realizados uma ou duas vezes por semana, sempre em sala reservada e sem prejuízo da rotina pedagógica. Essa duração é suficiente para linha de base, progressão da campanha, follow-up e fechamento. Em uso puramente pedagógico, a escola pode optar por encontros mais curtos, mas é recomendável preservar a lógica de continuidade e debriefing.

Estrutura mínima recomendada

Elemento	Recomendação	Observação
Faixa etária	11 a 17 anos	Compatível com anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio.
Grupo	Até 6 participantes	Mantém a participação distribuída e a observação manejável.
Duração	10 encontros de 120 minutos	Inclui linha de base, campanha e follow-up final.

Elemento	Recomendação	Observação
Equipe	1 mestre + 1 mestre-auxiliar	A dupla de condução é central para a articulação entre narrativa e registro funcional.
Espaço	Sala reservada, mesa, cadeiras, papel e dados	Privacidade e organização física favorecem a segurança e o engajamento.

Quando a demanda da escola for maior do que as vagas disponíveis, a formação dos grupos deve seguir critérios organizacionais e não classificatórios — por exemplo, compatibilidade de horário, equilíbrio entre turmas e composição manejável dos pequenos grupos. Estudantes não selecionados ou que optem por não participar não devem ser expostos diante de colegas ou docentes em razão da não participação.

4. O papel da dupla de condução dentro da escola

4.1. Mestre principal

O mestre principal conduz a ficção, organiza a narrativa, interpreta NPCs, apresenta as situações-problema e regula o ritmo da sessão. Em contexto escolar, esse papel é central, pois a campanha precisa permanecer envolvente sem perder clareza pedagógica. O mestre não conduz a sessão como aula expositiva nem como mensagem moral; constrói contingências de escolha que permitem ao grupo experimentar diferentes formas de responder.

4.2. Mestre-auxiliar

O mestre-auxiliar observa e registra. Em vez de competir com a narrativa, acompanha os momentos críticos, descreve respostas observáveis, registra CCEs, produto agregado, culturantes, impacto no Índice de Integralidade e, quando o protocolo incluir esse passo, fichas individuais e follow-ups. Em ambiente escolar, esse papel é particularmente importante para preservar segurança, fidelidade de aplicação e continuidade entre sessões.

4.3. Relação com a equipe escolar

A equipe escolar precisa compreender que o Hexaverso não é recreação livre, mas também não é aula expositiva disfarçada. Trata-se de uma intervenção gamificada, com narrativa estruturada e objetivos educacionais claros. Coordenação pedagógica, orientação educacional e docentes podem contribuir com logística, espaço, comunicação com famílias e acolhimento de demandas emergentes.

5. Sequência recomendada de aplicação em escola

Em contexto escolar, recomenda-se dividir o processo em quatro fases. Na primeira, realiza-se a preparação: apresentação do projeto, organização dos grupos, recolhimento de documentos e alinhamento com a escola. Na segunda, aplica-se a linha de base inicial e realiza-se a entrada na campanha. Na terceira, o grupo percorre os capítulos centrais, com registros padronizados, debriefings e follow-ups. Na quarta, realiza-se o encerramento, a reaplicação das medidas finais, o follow-up global e a devolutiva.

Quando a escola desejar uma aplicação mais enxuta, isso é possível, mas é recomendável preservar os momentos de linha de base, fechamento e follow-up. São esses momentos que permitem transformar a vivência em repertório discriminável.

Fase	Descrição
1. Preparação	Apresentação à escola, organização da equipe, formação de grupos, TCLE/TALE quando houver pesquisa, materiais e espaço.
2. Início	Linha de base, introdução do jogo, regras de convivência e primeiros capítulos.
3. Travessia	Aplicação regular da campanha, registros do mestre-auxiliar, debriefings e Companion Logs.
4. Fechamento	Follow-up final, pós-medidas, devolutiva à escola e avaliação do ciclo.

6. Medidas, registros e evidências de aprendizagem

O projeto-base combina questionários breves de linha de base e pós-exposição com registros observacionais padronizados realizados pelo mestre-auxiliar. Essa combinação é particularmente adequada em ambiente escolar, pois permite considerar tanto o que as estudantes e os estudantes relatam sobre si quanto o que efetivamente fazem nas situações narrativas relevantes. Não há necessidade de gravação de áudio ou vídeo para que o protocolo produza dados úteis.

Os registros do mestre-auxiliar podem captar, entre outros aspectos, a identificação de situações de bullying, o apoio ou a defesa de personagem vulnerável, a busca de ajuda, o não reforçamento da humilhação, a mediação, a cooperação sob pressão e os repertórios de reparação. No uso pedagógico sem pesquisa, esses registros podem ser utilizados apenas para orientar o trabalho dos próximos encontros. No uso em pesquisa, passam a compor o banco de dados do projeto.

Aspectos a monitorar na escola

Recomenda-se acompanhar três planos simultaneamente: a compreensão do tema, os repertórios de intervenção e o clima grupal. Em termos práticos, isso significa observar se o estudante reconhece com mais precisão situações de intimidação, se emite respostas mais pró-sociais e se a própria experiência de grupo se torna mais respeitosa, segura e cooperativa ao longo do ciclo.

7. Segurança, risco e proteção ética

Embora se trate de um jogo, o Hexaverso aborda temas sensíveis: bullying, exclusão, humilhação, cyberbullying, boatos e sofrimento interpessoal. No contexto escolar, isso exige preparação cuidadosa. O risco esperado é mínimo, mas não inexistente. Pode haver desconforto emocional, lembrança de situações vividas, necessidade de pausa ou pedido de conversa reservada.

Por essa razão, a aplicação escolar deve prever:

- Direito de retirada sem prejuízo, a qualquer momento.
- Possibilidade de pausa durante a sessão.
- Manejo não constrangedor de situações sensíveis.
- Articulação com a escola em caso de necessidade de acolhimento.
- Caminho discreto para pedido de ajuda (Cartão de Apoio).

O Cartão de Apoio previsto no protocolo de pesquisa do projeto-base é um recurso recomendado, pois oferece à estudante ou ao estudante uma via voluntária e reservada para solicitar que um adulto da escola ou da equipe converse com ele, sem exposição diante do grupo. O modelo final deve ser definido em conjunto com a equipe escolar, conforme as práticas locais de acolhimento, e não compõe o conjunto de anexos deste manual. A estrutura sugerida abaixo serve como ponto de partida.

Modelo-base do Cartão de Apoio

Formato físico: cartão de papel pequeno (cerca de meio A5), entregue a cada participante na primeira sessão. Pode ser preenchido em silêncio, durante ou após a sessão, e entregue a um adulto da equipe ou depositado em local combinado.

Campos sugeridos do cartão:

- Nome (opcional — preenchimento livre).
- Data e sessão.
- Eu gostaria de conversar (campo livre, curto).
- Com quem prefiro conversar: ☐ mestre principal ☐ mestre-auxiliar ☐ alguém da escola ☐ qualquer pessoa da equipe.
- Quando: ☐ hoje, antes de eu sair ☐ na próxima sessão ☐ outro momento (descrever).

Texto-modelo a imprimir no cartão (opcional, em rodapé):

"Você pode usar este cartão sempre que quiser pedir uma conversa reservada. Não precisa explicar nada. Você não será exposto ao grupo. Sua escolha."

Importante na prática

- A escola e a equipe combinam previamente quem recebe os cartões e em quanto tempo a conversa solicitada acontecerá (recomenda-se até 24h).
- O cartão entregue não é arquivado em pesquisa nem em registro escolar — é descartado após a conversa.
- Cartões nunca são lidos em voz alta, mesmo que entregues abertos.

- Cada participante deve receber pelo menos dois cartões em branco ao longo da campanha (um na Sessão 0, um adicional ao final da Sessão 5), reduzindo barreira de uso.

Responsabilidade ética

A aplicação pedagógica não elimina a responsabilidade ética. Mesmo quando o Hexaverso não estiver sendo utilizado como pesquisa, a escola deve preservar a participação voluntária, o respeito, a privacidade, a não exposição pública e a existência de vias claras de acolhimento quando surgirem demandas sensíveis.

8. O que o Hexaverso ensina melhor em contexto escolar

O Hexaverso tende a funcionar especialmente bem quando a escola busca desenvolver repertórios de identificação de bullying e cyberbullying, apoio a pares, comunicação respeitosa, busca de ajuda, tolerância à frustração, resolução não violenta de conflitos, atenção ao efeito social das escolhas e responsabilidade compartilhada dentro de um grupo.

O sistema não substitui políticas institucionais, orientação educacional, mediação de conflitos ou protocolos de proteção da escola. Atua, ao contrário, como tecnologia complementar: um espaço simulado, repetível e seguro no qual estudantes podem ensaiar respostas e discutir consequências antes de reencontrarem situações semelhantes no mundo real.

9. O que evitar na aplicação escolar

Alguns procedimentos reduzem significativamente o potencial do protocolo e devem ser evitados:

1. Tratar o jogo como recreação livre, sem follow-up, sem registros e sem direção.
2. Transformar cada sessão em discurso moral ou explicação direta.
3. Utilizar o jogo para expor estudantes concretos ou investigar casos reais publicamente.
4. Conduzir grupos grandes demais, com pouca mediação e sem espaço de segurança.
5. Ignorar que a escola tem ritmo próprio e necessita de pactuação logística clara.

Em síntese, o Hexaverso funciona melhor na escola quando preserva, simultaneamente, quatro dimensões: imaginação, estrutura, proteção e consequência.

10. Exemplo de apresentação do Hexaverso para a escola

Texto-modelo para apresentação

"O Hexaverso é um RPG educativo de baixo custo, jogado em pequenos grupos, desenvolvido para mapear e ensinar repertórios de convivência relevantes para a prevenção do bullying e do cyberbullying. Utiliza narrativa, decisão, consequência, observação padronizada e follow-up

para criar um ambiente seguro de aprendizagem socioemocional. Pode ser aplicado como atividade pedagógica, extensionista ou de pesquisa, desde que respeitados os cuidados éticos e organizacionais de cada modalidade."

Exemplo 1 — Aplicação como projeto escolar

Uma escola deseja fortalecer ações preventivas de convivência. Seleciona duas turmas, organiza pequenos grupos, reserva uma sala, define calendário de 10 encontros e utiliza o Hexaverso como oficina gamificada de habilidades socioemocionais. O foco está na experiência, no debriefing e na devolutiva ao final do ciclo.

Exemplo 2 — Aplicação como pesquisa aplicada

Uma universidade, em parceria com a escola, utiliza o mesmo protocolo, mas acrescenta linha de base, pós-exposição, fichas observacionais padronizadas, follow-ups e análise sistemática dos dados. O jogo permanece o mesmo, mas passa a produzir evidências mais rigorosas sobre o que ensina e como ensina.

Em resumo

Aplicar o Hexaverso em escolas significa transformar a campanha em tecnologia psicoeducativa de baixo custo, organizada em pequenos grupos, conduzida por uma dupla de facilitação e protegida por uma lógica ética clara. A escola oferece o contexto, o espaço e a comunidade; o Hexaverso oferece uma forma de trabalhar convivência, empatia, ajuda, valores e resolução não violenta de problemas, sem depender apenas de discurso abstrato. Quando bem conduzido, o sistema não apenas diverte: organiza experiências que podem ser observadas, discutidas e, com sorte, transferidas para fora da mesa.

"Em contexto escolar, o Hexaverso funciona melhor quando não é tratado apenas como jogo nem apenas como aula, mas como uma experiência estruturada de aprendizagem social."

Capítulo 12 — Adaptação Local

Como integrar a escola, os bairros e os marcos urbanos da realidade local ao mundo do Hexaverso.

Ideia central

O Hexaverso funciona melhor quando o mundo alternativo parece, ao mesmo tempo, estranho e familiar. Adaptar o jogo à cidade, à escola e ao território das participantes e dos participantes amplia a pertinência, o reconhecimento e o potencial pedagógico. O princípio é não reproduzir a realidade literalmente, mas recriá-la como shard: um fragmento urbano deslocado, re combinado e carregado de consequências.

1. Por que adaptar o Hexaverso ao território

O Hexaverso foi concebido como uma dimensão urbana fragmentada. Sua identidade não depende de uma única cidade fixa, mas de uma lógica de recombinação entre lugares reais, memória social, infraestrutura, desigualdade, tecnologia em desgaste e práticas culturais locais. Quando o mestre transporta marcos da cidade dos participantes para a Cidade Cinza alternativa, o cenário ganha uma dupla força: continua ficcional, mas passa a dialogar diretamente com a experiência concreta da mesa.

Em contexto educacional, essa adaptação torna o jogo mais inteligível e mais implicado. Estudantes reconhecem a praça, o viaduto, o terminal, o colégio, o córrego, o bairro distante, a região com mais e a região com menos infraestrutura. Esse reconhecimento cria ancoragem. A partir daí, o jogo realiza o passo seguinte: deslocar, intensificar, re combinar e devolver esses lugares como problemas, dilemas e possibilidades de ação.

2. O que precisa permanecer

A adaptação local não significa dissolver o Hexaverso em qualquer cenário urbano. Há elementos canônicos que devem ser preservados para que o jogo continue sendo Hexaverso: a lógica de shard, a Cidade Cinza como ecologia de ruína tecnológica e tensão social, a presença de facções, a instabilidade entre mundos, a dupla de mestria, o papel do Índice de Integralidade e a organização da campanha em Sessões Experimentais com momentos críticos observáveis.

Em termos práticos, o território pode mudar; a gramática do mundo, não. O jogo continua exigindo que o grupo leia contingências, coordene respostas e produza efeitos sobre o ambiente. O cenário local é a matéria-prima; a estrutura funcional do Hexaverso é o molde.

3. O que pode — e deve — ser transformado

Quase tudo o que ajuda os participantes a reconhecerem o território pode ser adaptado: nomes de bairros, marcos urbanos, passagens subterrâneas, escolas, feiras, terminais, rios, torres, zonas industriais, áreas centrais, áreas afastadas e paisagens de borda. O importante é que a adaptação não seja apenas cosmética. Cada lugar carrega usos, regras, memórias, disputas e rotas de circulação. É essa carga que deve ser traduzida para o shard.

Uma praça central real pode tornar-se o Mercado Velho do shard. Uma escola pode aparecer como estação de formação, abrigo, laboratório reaproveitado ou posto de resistência. Um terminal de ônibus pode ser transfigurado em nó de circulação monitorado por drones. Um fundo de vale pode tornar-se passagem de névoa e contrabando. A adaptação é eficaz quando uma jogadora ou um jogador consegue dizer: "isso parece o nosso lugar" e, em seguida, "mas não é exatamente ele".

Matriz de adaptação territorial

Lugar real	Função local	Versão no shard	Função dramática
Escola	Convívio, regra, vigilância	Setor de formação / abrigo	Pertencimento, conflito e proteção
Terminal urbano	Circulação e encontro	Nó de trilhos elevados	Negociação, patrulha, deslocamento
Praça central	Convivência pública	Mercado Velho	Boatos, reputação, apoio e exclusão
Zona industrial	Trabalho e perigo	Refinaria / subestação	Urgência, risco e ação
Bairro periférico	Vínculo e vulnerabilidade	Borda do shard	Valores, cuidado e abandono

4. Protocolo de adaptação em cinco passos

- Escolher marcos reconhecíveis: selecionar de três a seis lugares da cidade ou da escola que a mesa reconheça com facilidade. Não escolher apenas lugares conhecidos por reputação; escolher lugares funcionalmente vivos.
- Identificar a função social do lugar: perguntar o que aquele espaço organiza — trânsito, espera, encontro, vigilância, exclusão, proteção, comércio, rumor, estudo, disputa.
- Deslocar o lugar para o shard: alterar nome, materialidade, escala ou uso. O local precisa ser reconhecível, mas nunca idêntico.
- Acoplar uma contingência relevante: decidir qual tipo de problema, dilema ou oportunidade o espaço evoca no jogo — ajuda, omissão, cooperação, urgência, leitura de risco, mediação.

10. Conectar o espaço aos momentos críticos: a adaptação só vale plenamente quando o local pode ser observado em ação — quem se aproxima, quem exclui, quem ajuda, quem hesita, quem repara.

5. A escola como portal territorial

Quando o Hexaverso é aplicado em contexto escolar, a adaptação local pode e deve começar pela própria escola. O prédio, o pátio, o corredor, a quadra, a sala dos professores, a entrada principal, a biblioteca, o laboratório, o portão e o entorno imediato podem reaparecer no shard em versões deslocadas. Esse recurso amplia o reconhecimento e favorece a transferência, pois as situações do jogo passam a tocar diretamente a geografia vivida pelos participantes.

Isso não significa expor a escola ou reproduzir casos reais de maneira direta. A regra é transfigurar, não duplicar. Um corredor pode tornar-se passarela industrial; a biblioteca pode aparecer como arquivo de dados; a quadra pode tornar-se praça de encontros e testes públicos; o portão pode transformar-se em ponto de controle de uma facção. O mestre deve preservar o caráter ficcional do jogo, mesmo trabalhando com material reconhecível.

6. O papel do mestre principal e do mestre-auxiliar na adaptação

O mestre principal decide como o território real será reencenado no shard. Sua função é estética, narrativa e funcional simultaneamente: escolhe o que aparece, o que se distorce, o que se intensifica e o que se mantém apenas como pano de fundo.

O mestre-auxiliar, por sua vez, ganha um papel ainda mais relevante em campanhas localmente adaptadas. Como os cenários ficam mais próximos da experiência das jogadoras e dos jogadores, tende a aumentar a probabilidade de respostas socialmente densas, comentários mais implicados e momentos de generalização espontânea. A observação precisa registrar com cuidado adicional as CCEs, o produto agregado e o efeito da cena sobre o Índice de Integralidade, distinguindo reconhecimento territorial de mera familiaridade descritiva.

Indicadores de que a adaptação funcionou

Indicador	O que observar em mesa
Reconhecimento imediato	Jogadoras e jogadores identificam a inspiração territorial sem necessidade de explicação detalhada do mestre.
Estranhamento preservado	O local é familiar, mas aparece deslocado, ampliado ou recombinação.
Ação mais implicada	As decisões tornam-se mais concretas e menos genéricas.

Indicador	O que observar em mesa
Generalização espontânea	Os participantes estabelecem relações entre o shard e o cotidiano fora do jogo.

7. Exemplos práticos de conversão

Exemplo 1 — Terminal urbano para nó de trilhos

Um terminal central de ônibus pode tornar-se um nó de circulação vertical, com patrulha automatizada, comércio improvisado e passagens estreitas. No mundo real, organiza deslocamento; no shard, passa a organizar deslocamento, vigilância e rumor.

Exemplo 2 — Escola para posto de travessia

Uma escola local pode ressurgir como posto de abrigo e seleção de rotas, onde facções disputam entrada, proteção e acesso à informação. A estrutura física é reconhecível; a função narrativa muda.

Exemplo 3 — Praça para mercado de reputação

Uma praça conhecida do bairro pode tornar-se o espaço em que o grupo encontra rumores, testemunhas, pequenos comerciantes e cenas públicas de inclusão ou humilhação. O local torna-se especialmente adequado para capítulos em que reputação e coragem social são centrais.

8. Checklist de adaptação local

- ☐ O lugar escolhido é reconhecível para a mesa.
- ☐ A versão do shard não é cópia literal do espaço real.
- ☐ A função social do lugar está explicitada.
- ☐ O local foi conectado a pelo menos um momento crítico observável.
- ☐ A adaptação preserva a identidade do Hexaverso.
- ☐ O mestre-auxiliar consegue registrar efeitos funcionais da cena.

Síntese

O Hexaverso ganha força quando o shard dialoga com a realidade concreta das participantes e dos participantes. Adaptar o mundo alternativo à cidade, à escola e ao território local não enfraquece a campanha; ao contrário, amplia sua flexibilidade, sua potência dramática e sua utilidade pedagógica. O princípio não é reproduzir o real, mas transformá-lo em cenário observável, problematizável e jogável.

*"No Hexaverso, o território não entra no jogo apenas como paisagem —
entra como contingência, memória e possibilidade."*

Capítulo 13 — Conclusão

Onde o manual termina e a campanha começa.

Hexaverso nasceu como jogo, mas foi construído para ser mais do que passatempo. Ao longo destas páginas, apresentamos um universo ficcional, um sistema de regras, uma campanha estruturada, personagens, materiais de apoio, protocolos de condução, instrumentos de observação e caminhos de aplicação em diferentes contextos. Tudo isso foi organizado para sustentar uma experiência que seja, ao mesmo tempo, divertida, coerente, envolvente e capaz de produzir aprendizagens significativas.

No centro de tudo, porém, permanece uma ideia simples: ninguém atravessa o Hexaverso sozinho. O jogo foi desenhado para que escolhas tenham peso, vínculos tenham função, conflitos exijam leitura cuidadosa e o avanço dependa menos de força isolada do que da capacidade de perceber, coordenar, reparar, sustentar valores e agir junto. É isso que transforma a campanha em travessia. Não apenas uma jornada entre mundos, mas uma experiência em que jogadoras, jogadores, personagens e grupo podem terminar diferentes do que começaram.

Se este manual cumprir bem sua função, ele não servirá apenas para ensinar a jogar Hexaverso. Servirá para ajudar mestres, mestres-auxiliares, educadores, pesquisadores e jogadores a criar mesas vivas, seguras, memoráveis e cheias de sentido. O portal, a Cidade Cinza, as chaves, os companheiros e as ameaças pertencem ao jogo. Mas coragem, cooperação, atenção, cuidado, direção e ação comprometida pertencem também à vida. Que este manual sirva, então, como mapa, ferramenta e convite.

O resto começa quando alguém reúne um grupo, separa os dados, abre o livro e decide atravessar.

Capítulo 14 — Anexos

Os instrumentos do Hexaverso: o que cada anexo faz e como usar.

Como este capítulo funciona

Os anexos do Hexaverso são instrumentos de aplicação, observação e avaliação que acompanham este manual em arquivos próprios. Esta seção apresenta a relação completa dos quatro anexos finais, descreve a função de cada um, mapeia sua estrutura interna e indica como articulá-los entre si e com o manual principal.

Os anexos não foram embutidos no corpo deste manual. Eles foram preservados como documentos próprios, com formatação dedicada ao uso em campo, e devem ser consultados em paralelo a este volume conforme a fase da aplicação.

Panorama dos quatro anexos

Nº	Anexo	Função	Quando usar
1	Ficha Principal do mestre-auxiliar	Registro funcional dos momentos críticos: CCEs, produto agregado, culturantes, consequência cultural e impacto no Índice de Integralidade.	Em todas as sessões, durante e logo após cada momento crítico.
2	Ficha Individual Hexaflex	Síntese individual, por sessão, de repertórios observáveis funcionalmente análogos aos seis processos do Hexaflex (escala 0–3).	Ao final de cada sessão, em complemento à Ficha Principal.
3	Manual de Follow-up e Generalizações	Protocolo estruturado de follow-up grupal e individual, ao fim da sessão e ao fim da campanha. Inclui fichas-modelo.	Ao final de cada sessão (breve) e ao fim da campanha (global).
4	Avaliação, monitoramento e fichas complementares	Linha de base, avaliação final, questionário pós-sessão e sete fichas complementares para situações específicas.	Antes da campanha, ao final de cada sessão e ao fim do ciclo.
5	Quick Reference Card	Folha de bolso de duas páginas com regras essenciais: testes, modificadores, estados, Medidor, escala do Índice,	Em todas as sessões, ao alcance da dupla de mestres.

Nº	Anexo	Função	Quando usar
		checklist do mestre-auxiliar, personagens, sessões e sinais combinados.	

Nota editorial

Faça o **download da versão mais atual e completa dos Anexos** no site oficial do Hexaverso:

<https://criacom.github.io/hexaverso/>

Abaixo um resumo bem como a lógica do design e pesquisa de cada um dos anexos (lembrando: os anexos completos precisam ser baixados no site do Hexaverso, abaixo é apenas um resumo).

Anexo 1 — Ficha Principal do mestre-auxiliar

Arquivo de referência: Hexaverso_Anexo1_Ficha_Principal_Revisada.docx

Função no projeto: instrumento principal de registro funcional do mestre-auxiliar.

Para que serve

A Ficha Principal é o instrumento central de observação funcional da campanha. Não foi feita para dar nota moral aos jogadores nem para competir com a narrativa do mestre principal. Sua função é registrar, com fidelidade e em linguagem operacional, o que o grupo produziu como sistema coordenado em cada momento crítico — comportamento observável, coordenação efetiva e efeito produzido. Não se pontua por simpatia, intenção presumida ou impressão geral.

Estrutura do Anexo 1

O Anexo 1 está organizado em duas grandes partes — um guia de uso e os modelos padronizados de ficha — totalizando cerca de doze tabelas estruturadas para preenchimento em campo.

- **Guia de uso detalhado da ficha:** orientações gerais sobre quando, como e por que preencher.
- **Parte 1 — Entendendo as siglas principais:** CCEs, Índice de Integralidade, Culturantes (nível 1), Status analítico da unidade, Confiança da classificação.
- **Parte 2 — Quando preencher cada parte da ficha:** antes da sessão, durante a sessão, depois da sessão.
- **Parte 3 — Como preencher cada campo, passo a passo:** janela de observação, participantes funcionalmente relevantes, situação-alvo da cena, sequência mínima das CCEs, falas ou sinais observáveis, produto agregado, consequência cultural imediata, impacto no Índice de Integralidade, nota breve.
- **Parte 4 — Erros mais comuns a evitar:** lista de armadilhas frequentes (registro impressionista, julgamento moral, favoritismo, ausência de descrição funcional).
- **Parte 5 — Relação desta ficha com as demais:** como o Anexo 1 articula-se com os Anexos 2, 3 e 4.
- **Modelo padronizado:** identificação da sessão, síntese de índices, legenda rápida, fechamento do capítulo, nota técnica de uso.

Como usar em mesa

- Antes da sessão: identificar previamente os momentos críticos previstos para o capítulo e revisar os campos da ficha.
- Durante a sessão: registrar CCEs, falas-chave e produto agregado ainda na janela observacional, sem interromper a ficção.
- Logo após a cena: completar a justificativa funcional e marcar o impacto no Índice.
- Depois da sessão: revisar a coerência interna, verificar se a variação total do Índice corresponde aos impactos anotados e redigir a leitura funcional breve.

Articulação com o manual

Este anexo materializa o sistema observacional descrito no Capítulo 7 (Manual do Mestre-Auxiliar). Os conceitos de CCE, produto agregado, culturante, metacontingência e Índice de Integralidade são definidos no Capítulo 7; aqui ganham forma operacional pronta para preenchimento.

Anexo 2 — Ficha Individual Hexaflex

Arquivo de referência: Hexaverso_Anexo2_Ficha_Individual_Hexaflex_Revisada.docx

Função no projeto: síntese individual de repertórios análogos aos seis processos do Hexaflex.

Para que serve

A Ficha Individual Hexaflex não foi feita para produzir um parecer subjetivo sobre o jogador nem para substituir a análise grupal da sessão. Funciona como camada complementar à Ficha Principal: enquanto o Anexo 1 registra padrões coordenados do grupo, o Anexo 2 organiza, por participante e por sessão, indícios observáveis funcionalmente análogos aos seis processos do Hexaflex (aceitação, desfusão, contato com o presente, eu-como-contexto, valores, ação comprometida).

A regra central é a mesma do Anexo 1: registrar comportamento observável, não inferir estados internos. A pontuação reflete o que apareceu na cena, não o que se imagina sobre o jogador.

A escala 0–3

Valor	Critério operacional
0 — não observado	Não houve evidência suficiente do repertório nesta sessão. Não significa ausência global; apenas que a cena observada não produziu material registrável.
1 — emergente	Indício inicial frágil, dependente de apoio explícito, restrito a uma cena isolada ou rapidamente desfeito.
2 — claro, mas inconsistente	O repertório aparece de modo legível, mas com instabilidade — depende de contexto facilitador, varia entre cenas, exige prompt ocasional.
3 — claro, espontâneo e relevante	Repertório aparece de forma estável, em mais de uma cena, com autonomia e impacto funcional sobre o grupo ou a situação.

Estrutura do Anexo 2

- **Guia de uso detalhado:** lógica do instrumento, articulação com o Anexo 1.
- **Parte 1 — Como ler a escala 0–3:** critério operacional para cada nível.
- **Parte 2 — Regras de preenchimento:** fidelidade, comparabilidade entre sessões, manejo de "não observado".
- **Parte 3 — Perguntas-guia por eixo:** aceitação, desfusão, contato com o momento presente, eu-como-contexto, valores, ação comprometida.
- **Parte 4 — Erros mais comuns:** lista de armadilhas (favoritismo, inferência mentalista, pontuação por simpatia).

- **Modelo padronizado de registro:** ficha individual com os seis eixos e devolutiva funcional breve sugerida ao jogador.
- **Síntese final da sessão e guia rápido de preenchimento:** resumo operacional para uso em campo.

Como usar em mesa

- Ao final de cada sessão, em complemento à Ficha Principal já preenchida.
- Use as perguntas-guia por eixo para verificar se há evidência observável antes de pontuar.
- Para cada participante, registre os seis eixos (mesmo que vários fiquem em "0 — não observado").
- Use a leitura longitudinal (sessão após sessão) para identificar trajetórias de aprendizagem por participante.
- A devolutiva funcional ao jogador deve ser breve, descritiva e não classificatória.

Articulação com o manual

A correspondência entre os seis eixos do Hexaflex e os seis personagens da campanha está descrita no Capítulo 4. As perguntas-guia por eixo dialogam diretamente com a estrutura dos momentos críticos de cada Sessão Experimental (Capítulo 9), em que cada sessão coloca um vértice do Hexaflex em foco.

Anexo 3 — Manual de Follow-up e Generalizações

Arquivo de referência: Hexaverso_Anexo3_Manual_de_Follow_Up_Revisado.docx

Função no projeto: protocolo formal de follow-up grupal e individual.

Para que serve

No Hexaverso, o follow-up não é comentário solto sobre a sessão nem sermão sobre o que foi certo ou errado. É etapa formal do procedimento: vive-se primeiro a contingência; depois, lê-se a experiência. O Anexo 3 organiza essa leitura em protocolos estruturados para fim de sessão e fim de campanha, articulando o que a Ficha Principal e a Ficha Individual já registraram com a generalização para fora do jogo.

Estrutura do Anexo 3

O Anexo 3 contém um guia de uso de dez partes seguido de quatro fichas-modelo de follow-up.

Guia de uso (10 partes)

- Parte 1 — O que o follow-up é, e o que ele não é.
- Parte 2 — A matéria-prima do follow-up.
- Parte 3 — Como devolver o Índice de Integralidade.
- Parte 4 — Metacontingência e macrocontingência na prática.
- Parte 5 — Estrutura ideal do follow-up por sessão.
- Parte 6 — Como escolher os momentos críticos certos.
- Parte 7 — Como usar as perguntas do Hexaflex.
- Parte 8 — Como fazer o follow-up individual por sessão.
- Parte 9 — Como fazer o follow-up final da campanha.
- Parte 10 — Erros mais comuns no uso do follow-up.

As quatro fichas-modelo

Ficha	Conteúdo
Ficha 1 — Follow-up grupal ao final da sessão	Momentos críticos selecionados para conversa, tradução para o Hexaflex, aprendizagem alternativa e compromisso.
Ficha 2 — Follow-up individual ao final da sessão	Devolutiva individual breve baseada na referência observacional.
Ficha 3 — Follow-up grupal ao final da campanha	Retrospectiva Hexaflex grupal e generalização para o cotidiano.

Ficha	Conteúdo
Ficha 4 — Follow-up individual ao final da campanha	Trajetória Hexaflex e check final do mestre-auxiliar.

Como usar em mesa

- Ao final de cada sessão: aplicar a Ficha 1 (grupal breve) e, quando for o caso, a Ficha 2 (individual).
- Ao fim da campanha: realizar encontro dedicado de fechamento, aplicando as Fichas 3 e 4 e cruzando com a reaplicação dos questionários do Anexo 4.
- A devolução do Índice de Integralidade segue a Parte 3 do guia: linguagem narrativa, sem revelar valores brutos.
- Reservar tempo: o follow-up bem feito demanda 15 a 25 minutos ao final de cada sessão.

Articulação com o manual

Este anexo é o instrumento operacional do Capítulo 8 (Entre Sessões, Depois da Sessão). Tudo o que o Capítulo 8 descreve em prosa — função do follow-up, papel do mestre-auxiliar, generalização, tom de condução — encontra aqui forma de aplicação direta. Recomenda-se ler o Capítulo 8 antes de operar pela primeira vez o Anexo 3.

Anexo 4 — Avaliação, monitoramento e fichas complementares

Arquivo de referência:

Hexaverso_Anexo5_Avaliacao_Monitoramento_e_Fichas_Complementares_Revisado.docx

Função no projeto: instrumentos de linha de base, avaliação final, monitoramento pós-sessão e situações específicas.

Nota: *este anexo conserva, no nome do arquivo, sua numeração original (5). No corpo do projeto e nas referências cruzadas deste manual, ele é tratado como Anexo 4.*

Para que serve

Reúne os instrumentos complementares de avaliação e monitoramento do Hexaverso. Sua função é ampliar a capacidade do projeto de produzir dados úteis tanto para uso pedagógico quanto para uso em pesquisa aplicada, sem sobrecarregar a aplicação cotidiana com excesso de instrumentos. É o anexo mais extenso do conjunto e oferece, ao mesmo tempo, instrumentos de avaliação propriamente ditos e fichas complementares para situações que escapam ao registro padrão.

Estrutura do Anexo 4 — quatro módulos

Módulo 1 — Linha de base e avaliação final

Mede mudanças mais amplas ao longo da campanha. A linha de base registra o ponto de partida das participantes e dos participantes; a avaliação final retoma os mesmos parâmetros para comparação.

- **Questionário de linha de base** — oito blocos: experiência prévia e hábitos; perguntas abertas de hábitos; disposição para aprender e participar; compreensão sobre bullying e cyberbullying; empatia e autoeficácia; normas sociais, pertencimento e contexto digital; situações recentes; tomada de perspectiva e julgamento; repertórios processuais relevantes para a campanha.
- **Questionário final da campanha** — seis blocos: compreensão sobre bullying e cyberbullying; empatia e percepção do outro; autoeficácia para intervir e pedir ajuda; aplicação do que foi aprendido; repertórios processuais desenvolvidos; avaliação da campanha.

Módulo 2 — Monitoramento pós-sessão

Avaliação breve aplicada ao final de cada sessão, focada em engajamento, clima percebido, dificuldades e percepção de aprendizagem. Cinco blocos: aprendizagem e compreensão da sessão; empatia, respeito e segurança; qualidade da sessão; itens processuais do capítulo; feedback breve.

Módulo 3 — Fichas complementares do mestre-auxiliar

Sete fichas auxiliares para uso conforme a necessidade da sessão:

- Ficha 1 — Identificação da sessão e foco de observação.
- Ficha 2 — Mapa rápido de observação individual.
- Ficha 3 — Registro ABC / contingência relevante.
- Ficha 4 — Registro de prompts, mediação e independência.

- Ficha 5 — Clima grupal, segurança e fidelidade da sessão.
- Ficha 6 — Ocorrência sensível, risco e encaminhamento.
- Ficha 7 — Síntese pós-sessão do mestre-auxiliar.

Módulo 4 — Orientações metodológicas

Sequência recomendada de aplicação dos instrumentos, articulação com os outros anexos, considerações sobre análise de dados e observações finais para a equipe aplicadora.

Como usar em mesa

- Antes da campanha: aplicar o questionário de linha de base (Módulo 1).
- Ao final de cada sessão: aplicar o questionário pós-sessão (Módulo 2) e, conforme necessidade, fichas do Módulo 3.
- A Ficha 6 (ocorrência sensível) deve ser preenchida sempre que houver demanda relevante de acolhimento, pausa significativa, comentário fora do padrão ou indício de risco.
- Após a Sessão 9 e o follow-up global: aplicar o questionário final (Módulo 1) para comparação com a linha de base.

Articulação com o manual

Este anexo é o pilar quantitativo e estruturado do projeto. O Capítulo 8 fala da linha de base e do follow-up final em termos de função; o Anexo 4 entrega os instrumentos correspondentes. O Capítulo 11 (aplicação escolar) se apoia diretamente nos questionários do Módulo 1 e na Ficha 6 do Módulo 3 como parte do protocolo de proteção ética.

Anexo 5 — Quick Reference Card

Arquivo de referência: Hexaverso_Anexo5_QuickReference.docx

Função no projeto: folha de bolso impressa, com as regras essenciais e os principais quadros de referência do manual em formato de consulta rápida.

Para que serve

Manuais técnicos extensos não são consultáveis em mesa. Durante uma sessão de jogo, a dupla de mestres precisa de respostas rápidas: qual é o teto cumulativo de modificadores, em que sessão a habilidade suprema de Bree desbloqueia, qual o efeito do estado "fixação", qual o limiar de mudança de faixa do Medidor. O Quick Reference Card foi desenhado para responder a essas perguntas em segundos, sem precisar abrir o manual.

Estrutura do Anexo 5

Duas páginas A4, formato denso, alta legibilidade em mesa. Conteúdo:

- **Página 1:** teste básico, modificadores cumulativos, estados temporários, Medidor de Integralidade (faixas e limiares), escala do Índice por momento crítico.
- **Página 2:** checklist do mestre-auxiliar, atributos e habilidades supremas dos seis personagens, panorama das 10 Sessões Experimentais, sinais combinados de mesa, regra de ouro.

Como usar em mesa

- Imprimir uma cópia para o mestre principal e outra para o mestre-auxiliar antes da Sessão 0.
- Manter à vista durante toda a sessão — frente e verso de uma única folha.
- Reimprimir sempre que o manual receber atualização que afete regras ou progressão (verificar versão no rodapé).
- Pode ser plastificada para uso em campo prolongado.

Articulação com o manual

O Quick Reference é uma síntese operacional dos Capítulos 2, 4, 7 e 9. Não substitui a leitura desses capítulos antes da campanha — substitui a folheada constante durante a campanha. Quando uma situação não couber no card, o card aponta para o capítulo do manual onde a regra plena está descrita.

Como os cinco anexos conversam entre si

Os cinco anexos não operam isoladamente. Eles formam um sistema articulado, em que cada instrumento cobre uma camada distinta da experiência da sessão.

Camada	Anexo principal	Anexos complementares
Coordenação grupal e produto agregado	Anexo 1 (Ficha Principal)	Anexo 4 (fichas complementares para situações específicas)
Trajetória individual por processo Hexaflex	Anexo 2 (Ficha Individual)	Anexo 3 (devolutiva individual no follow-up)
Generalização e devolução estruturada	Anexo 3 (Manual de Follow-up)	Anexos 1 e 2 (matéria-prima da devolução)
Avaliação longitudinal e clima de sessão	Anexo 4 (Avaliação)	Todos (síntese cruzada)
Consulta rápida em mesa	Anexo 5 (Quick Reference)	Todos (sintetiza visualmente o sistema)

Em síntese

Os anexos completam a arquitetura do Hexaverso. O manual oferece narrativa, regras e estrutura conceitual; os anexos oferecem os instrumentos pelos quais essa estrutura é aplicada, observada e avaliada em campo.

A combinação entre manual e anexos é o que transforma o Hexaverso de um RPG bem-feito em uma tecnologia psicoeducativa observável e replicável, capaz de produzir, ao mesmo tempo, experiência significativa para quem joga e dado consistente para quem aplica.

"Sem registro fidedigno, a campanha continua viva, mas perde memória. Com os anexos bem usados, o Hexaverso ganha o que poucos jogos têm: a possibilidade de ser estudado depois de ter sido jogado."