GUILDA DE NARRADORES, MESTRES E HERÓIS

Manual de Instruções

Farol do Leocórnio

No silêncio, eles vinham. No sótão de uma das casas mais antigas da cidade, à luz da manhã, um a um ou em grupos, eles chegavam.
Cada um tinha seus pensamentos, seu passado, suas experiências e histórias para contar.
Alguns sabiam porque vieram, outros esperavam encontrar ali essa resposta.
Uns já tinham alguma idéia do que esperar; outros deixavam a curiosidade ou expectativa lentamente instigar seus ânimos.

Há quem diga que os deuses não jogam dados com o universo, mas estas pessoas não estavam lá naquele dia.

Eles se reuniam para criar mundos, desafiar lendas e incitar emoções nos corações dos homens.
Vejamos se eles conseguem.

FICHA DE RPGISTA

Nome:
Tipo de Jogador:
Título:

ATRIBUTOS

MENTAIS
Experiência ●○○○○
Improviso ●○○○○
Memória ●○○○○

SOCIAIS
Carisma ●○○○○
Humor ●○○○○
Disposição ●○○○○

FÍSICOS
Presença ●○○○○
Pontualidade ●○○○○
Atenção ●○○○○

PERÍCIAS

Conhecimento ○○○○○
Seus Personagem ○○○○○
Sistema ○○○○○
Cenário ○○○○○
Outros Pcs ○○○○○
Histórias ○○○○○
(Filmes, Cinemas, Etc)

Atuação ○○○○○
Inteligência Emocional ○○○○○
Narrativa ○○○○○
Criatividade ○○○○○
Visualização ○○○○○
Envolvimento ○○○○○

QUALIDADES

_____
_____
_____

DEFEITOS

_____
_____
_____

Existem diversas definições de diferentes tipos de jogadores baseados em diferentes critérios; o que eles esperam do jogo, seu comportamento na mesa ou o tipo de sistema favorito. Cada uma delas te dá a oportunidade de descobrir mais sobre si mesmo.

Baralho: Quem É Esse Jogador?

Esse baralho foi construído especificamente para RPG, e tem dois objetivos: descobrir quais são os fatores que tornam o jogo mais interessante para você, e ao mesmo tempo, explorar elementos de diversão para jogadores de outras tendências.

O jogo é dividido em duas partes: A Mão Perfeita, e Colecionando Cartas.

1- A Mão Perfeita

Objetivo: Formar a sua Mão Perfeita antes dos demais jogadores. A Mão Perfeita é composta de 5 cartas: duas com frases com que você discorda fortemente, duas com frases com as quais você concorda de todo coração, e uma que é a coisa mais importante do jogo para você.

Rodada:
Na primeira parte, o deck de cartas todo é embaralhado, e cada jogador recebe 5 cartas. O resto do deck permanece no centro, virado para baixo.

Em turnos, cada jogador revela uma carta do topo do deck, decide se vai ficar com aquela carta ou passar.

Caso ele decida ficar com a carta, ele precisa jogar outra carta de sua mão na pilha. **Caso ele passe**, o próximo jogador tem a escolha de pegar a carta que está revelada, ou revelar uma carta nova.

Assim que você acreditar que tem a mão perfeita, você pode baixar suas cartas na mesa, e você encerra esta etapa do jogo para si. Mas escolha com cuidado, porque suas cartas vão afetar a próxima etapa.

Quanto todos os jogadores baixarem suas mãos, os pontos dessa rodada são distribuídos, e a próxima etapa começa.

1 lugar - 3 pontos	3 lugar - 1 pontos
2 lugar - 2 pontos	4 lugar -0 pontos

2 -Colecionando Cartas

Objetivo: Ter o maior número possível de cartas dos seus três tipos principais.

Preparação: Cada jogador coloca as cinco cartas da sua mão perfeita diante de si. Cartas de uma mesma cor são colocadas uma sobre a outra, mas com a cor ainda visível
Se houver três cores, estas são as que você pode usar para pontuar nessa etapa.
Se houver mais de três cores, você pode optar entre elas.

Se houver menos do que três cores, você escolher as suas cores faltantes dentre as cartas oferecidas na mesa.

Coloque a carta Último Turno no deck, e re-embaralhe. Coloque-o no centro da mesa. As primeiras carta são abertas em fileiras de acordo com o número de jogadores:

Em turnos, cada jogador pode:
-**Abrir** uma carta do deck, e coloca abaixo da fileira que ele julga que combine mais. O jogador deve justificar a sua escolha para os demais, que podem vetar a decisão. Impasses são decididos por votos. Em caso de empate, o jogador tem a decisão final. O número máximo de cartas por fileira é três.
-**Pega**r uma fileira para si. Caso faça isso, o jogador não executa mais ações até cada jogador ter pego uma fileira para si.

O jogo termina quando a carta Último Turno é revelada. Esta carta não é colocada em nenhuma fileira. Todos os jogadores têm uma última ação, e o jogo acaba.

Pontuação:
as cartas que você colecionou das suas **três cores principais te dão pontos**
Todas as demais cores te tiram pontos.

1	1
2	2
3	6
4	10
5	15
6	18
7	21
8	30
9	40

Cartas de duas cores contam para apenas uma delas.

Tipos de Jogadores
(Leia depois de terminado o jogo!)

Cada set de cores contém frases que expõem uma mesma visão de jogo, e favorecem uma perspectiva de RPG distinta.

Chances são que cada jogador tenha sentimentos fortes referentes aos tipos que pontuou mais - em um possível misto de amor e ódio, já que suas mãos iniciais tinham cartas com as quais os jogadores concordavam e discordavam.

Os tipos são listados abaixo, com o título da sua cor correspondente nas cartas. O mais comum é que os jogadores sejam uma mistura de dois ou três tipos, embora um seja mais organicamente prevalente, com uma aversão a um outro tipo.

Hacker

Min-max. Munchkin. Combista. O Hacker geralmente é bastante acusado pelos demais jogadores de explorar as regras para benefício próprio a um ponto que chega muito próximo do limite de quebrar o contrato social da mesa ou a suspensão de descrença da campanha. Ele, entretanto, geralmente vê essas acusações como nascidas da frustração de seus pares com as habilidades mecânicas de seus personagens em comparação ao dele.
A verdade é que o Hacker encara a criação de seu personagem muito mais como um projeto de engenharia do que de criatividade artística. Ele analisa cuidadosamente regras e exceções, se familiariza com rincões do sistema muitas vezes desconhecidos do próprio mestre, e monta sua ficha com o cuidado com que muitos fazem suas monografias. E ela costuma ser uma ficha linda, com números que você não julgaria possíveis mas são, de fato, absolutamente corretos dentro do sistema.
O que o Hacker anseia do jogo é construir o melhor personagem que conseguir dentro do que ele se propôs e depoi testá-lo tendo todos os desafios possíveis atirados contra ele. "Nós não fazemos porque é fácil, fazemos porque é difícil". O Hacker joga para ganhar, mas a vitória só existe quando conquistada, e principalmente, conquistada de uma forma que o tenha feito se esforçar. A idéia do jogo como um exercício mental é mais válida para ele do que para qualquer outro tipo.

Juiz de Regras

Também conhecido como Advogado de Regras, ou Pentelho que Estraga a Sessão, o Juiz de Regras é um jogador frequentemente criticado pelos demais por ser excessivamente preocupado com as nuances do sistema escolhido para a mesa.

Existem motivos para isso, entretanto.
Em primeiro lugar, os jogadores precisam tomar decisões com seus personagens baseados na premissa que o mundo do jogo é real para os personagens e verossímil para os jogadores. Não há verossimilhança em uma realidade onde as leis da física oportunamente são alteradas, onde determinado efeito seja aleatoriamente fatal ou não dependendo do personagem envolvido, onde Deus muda as regras do jogo conforme o seu bel-prazer. Uma realidade assim nos deixaria insanos, e mesmo na ficção, ela nos é instintivamente desagradável.
O Juiz de Regras é alguém que entende isso instintivamente. Que o Sistema foi construído com um certo equilíbrio em mente, e que alterações impensadas são como abrir o capô de um carro e arrancar uma peça qualquer. Que só existe igualdade entre os jogadores se o mestre rigorosamente aderir às regras do sistema, e só existe equilíbrio entre jogadores e mestre se esse equilíbrio for mantido custe o que custar.
O que um Juiz de Regra quer é que o jogo faça sentido e seja igual para todos. Nesse processo, ele costuma exigir muito do mestre e de seus colegas, mas os esforços que ele faz são pensando sempre, primeiramente, no grupo.

Contador de Histórias

O Contador de Histórias joga RPG para ver uma narrativa se desenrolar diante de si e fazer parte dela. A História, para ele, deve ser o Norte constante de uma boa sessão, arco ou campanha. Para ele, qualquer elemento que vá contrário à história deve ser minimizado ou obliterado sem pensar duas vezes, e bom RPG é chegar ao final da campanha com uma história rica, bem contada e bem construída.
Ele particularmente adora a incorporação de elementos de outras mídias narrativas, como Foreshadowing, ou técnicas de mestragem que fazem uso de elementos cinematográficos - como narrar a cena de um assalto a um cassino em flashback enquanto um outro personagem descreve

como o roubo foi feito. A atenção dele não tende a ser mantida com uma campanha tipo "monstro da semana" ou "Dungeon Crawl", e ele costuma achar

que histórias sem um Overarching Plot desmotivantes
Uma característica particular do Contador de Histórias é que ele tende a ser terrivelmente interessado nas histórias de todos os personagens da mesa igualmente. Ele assiste cenas dos demais jogadores com entusiasmo, ficando quase tão envolvidos com os arcos dos demais personagens quanto do seu próprio.

Protagonista

O aspecto mais óbvio do Protagonista é quando há falta de equilíbrio: o jogador monopoliza a atenção do Mestre, quer estar presente e atuando em todas as cenas e lugares simultaneamente, e não consegue conceber que os demais personagens sejam mais que elenco de apoio ao seu próprio.
Essa gafe na mesa não vem de malícia, contudo; o jogador Protagonista simplesmente se vê profundamente engajado com a história, e particularmente, com a história do personagem que ele controla.
Querer ser o centro das atenções não é a característica definidora do Protagonista, contudo, mas sim o nível de engajamento identificação com seu personagem. Protagonistas geralmente são jogadores altamente criativos, construindo Backgrounds de múltiplas páginas, visualizando uma gama de emoções e reações muito rica, e colocam verdadeiro esforço no design de minúcias de seus personagens - e ele muitas vezes não se importa se muitos desses fatos nunca vierem à tona.
Ele cria primariamente para si. O que um Protagonista precisa da sua mesa é que ele e o Mestre vejam o personagem da mesma forma, e que os elementos narrativos, como seu arco e tropes do arquétipo, sejam incorporados à história.
A sessão de jogo é a única circunstância que viabiliza a realização criativa deste artista, e a campanha marca, muitas vezes, os limites da existência dessa iteração artística específica; nessa ótica, faz sentido que o Protagonista frequentemente tente desenvolver o seu personagem "o máximo possível". O que mais frustra o Protagonista é ver seu personagem ser roubado de uma oportunidade de desenvolver sua história ou, pior ainda, ser compelido a agir de uma forma que não condiz com a visão de personagem que ele tem. O Protagonista é um jogador dedicado, criativo e engajado, e muitas vezes serve como inspiração para outros jogadores.

Drama Queen

Levantar da cadeira de sopetão, socar a mesa, gargalhar extremamente alto ou vir às lágrimas pela morte do NPC. O jogador do tipo Drama Queen vê no jogo, acima de tudo, uma oportunidade de experienciar outras situações e relações, e sentir todas as emoções que elas originam. Muitas vezes confundido com o Protagonista, mas existem duas diferenças essenciais: em primeiro lugar, o foco da Drama Queen está muito mais no plano de Performance do que de Narrativa. Em segundo, enquanto a identificação do Protagonista com seus personagens costuma ser um dos seus aspectos principais, para o jogador Drama Queen a separação entre ele e os personagens é muito mais clara. Essas diferenças inclusive são o que propiciam a riqueza

de experiências que a Drama Queen valoriza; os personagens são construídos com robusta estrutura emocional e comportamental, que é exatamente o que permite ao jogador sentir a nítida separação entre a sua identidade e a dos personagens.
Em termos de interpretação, a Drama Queen tem o potencial para hipnotizar todos os demais jogadores. Ela se transforma. Os trejeitos mudam, a voz muda, e acima de tudo, existe uma autenticidade e um realismo nas interações deste personagem que, herdando do teatro, é altamente condutiva à suspensão de descrença. Ela também inspira seus pares, jogadores, a terem mais liberdade em suas próprias interpretações de seus personagens.
O que a Drama Queen espera do Mestre e dos demais Jogadores é que eles se comprometam com as interpretações. Mais do que outros tipos, ela gosta de interagir com os outros jogadores, e quer ter debates, discussões e planejamentos acontecendo em on. Um grande sentimento de traição, seguido de desmotivação, pode surgir se ela for impedida de interpretar interações sociais importantes, substituindo estas por rolagens de dados.

Explorador

O Explorador, como Link ou Bilbo(do filme, no caso), quer "ir em uma aventura". O foco dele tende a ser no mundo do jogo, e em como conhecer e investigar seus elementos e mistérios. Um jogador do tipo Explorar é curioso, ele quer fazer pesquisas e averiguações, juntar pistas e resolver quebra-cabeças. O personagem é importante para ele principalmente como uma ferramenta que o permite perscrutar a realidade da campanha, e por isso ele tende a focar nas habilidades e capacidades de seu personagem e em como empregá-las. O Explorador quer ter a sua curiosidade incitada, quer ser encorajado a procurar mais e perguntar mais, e (quando apropriado), ser recompensado por isso.

O que o Explorar não quer do Mestre é que informação não tenha valor; que qualquer interação com os NPCs resulte nos mesmos resultados; que as questões que ele levanta recebam respostas impensadas ou, pior ainda, resposta nenhuma. Que os elementos da história que ele levantou e considerou se provem irrelevantes ou inconsistentes, e que o universo apresentado pelo Mestre tenha a profundidade de um pires e a personalidade de papelão. Pelo contrário, o Explorador, possivelmente mais do que qualquer outro tipo, precisa que o Mestre se esforce para providenciar para ele a experiência de um mundo verossímil.
Exploradores geralmente são excelentes jogadores para quando queremos aprender mais sobre um cenário específico, e especialmente bons para quando estamos desenvolvendo cenários próprios.

MÍDIAS CONTEMPORÂNEAS

novos meios, novas histórias

*"**Cinema** é a arte deviante suprema. Não te dá o que você deseja - mas te ensina como desejar."*

É um lugar comum dizer que o meio é a mensagem. Nós somos afetados de forma diferente por mídias diferentes tanto como público quanto como autores - escrever a mesma idéia no celular ou à mão vai gerar produtos finais bastante distintos.

Quando o cinema foi inventado, durante muitos anos, as pessoas tiveram dificuldades em entender que não estavam simplesmente lidando com um tipo de teatro que podia ser visto repetidas vezes. Da mesma forma, com o advento da televisão, décadas foram necessárias até que finalmente a programação como conhecemos tomasse forma.
Então é compreensível que novas mídias que tiveram origem da segunda metade do século XX em diante ainda estejam em estado formativo.

MULTIVERSOS, RPGs e FANFICS

Em 1997, Star Wars foi lançado. Muitas anedotas foram contadas sobre sua concepção e origem, mas por sorte ou talento, George Lucas criou um uma história que seria mais do que um filme, mais do que uma franquia, mais do que um universo.

Star Wars, hoje, é presente em todos os tipos de mídia e por todos os grupos de arte - incluindo Arquitetura com o novo parque. Ele não pode ser limitado a ser considerado uma série de nada; e dizer que ele é uma franquia é usar um termo guarda-chuva que o coloca no mesmo patamar de Starbucks e Playing for Change.

Se nós aceitarmos a máxima que a arte é uma versão destilada e curada da vida, isso nos permite quase experienciar as sensações de uma realidade alternativa.

Fanfics são o mais novo dos multimeios, sendo um produto da internet 2.0, e eles têm a má reputação que tende a ser parte de novos meios. Mas fanfics tem o potencial de produzir trabalhos de arte com tanto conteúdo e significado quanto qualquer outro - posto que tanto autores quanto apreciadores tenham as expectativas adequadas. Uma fanfic não é um livro, não busca sê-lo, e não seria competente se buscasse.

Por último, nós temos RPG.

Desde a década de 70, algo perene no cenário de RPG é uma dificuldade extrema entre seu público

de conseguir especificar quais são as características centras do meio. Além de dizer que são "Jogos onde se interpreta um ou mais personagens", há pouco consenso em relação à expectativas, regras, e o que exatamente constitui ou não um jogo de RPG. Tentativas de definição tendem à se aproximar de um de seus patronos, os Wargames (regras, dados, desafios e reagir à circunstâncias) ou à brincar de faz-de-conta (crianças *têm* um sistema válido de regras pelo qual elas operam;

ele só tende a ser mais visual, consensual e criativo do que explícito, matemático e pré-definido).

Ainda sim, a maioria dos entusiastas sentem instintivamente que RPG não é brincar-de-faz de conta, não é teatro de improviso, e não é um Wargame.

Definir algo pelo que o objeto não é é o primeiro passo para conceituação de identidade.

Então eu pergunto: se Multiversos (Game of Thrones, Harry Potter, Star Wars) não são apenas um compilado de filmes, livros e séries; se fanfics não são livros e RPG não é um Wargame ou Faz-de-Conta, *o que essas mídias são?*

NOTAS

RPG: O QUE ESTAMOS
jogando, afinal de contas?

" Eu não vou contar a história como as coisas aconteceram. Vou contar a história de como eu me lembro das coisas acontecendo

O que pega-pega, poker e beer pong têm e RPG não?

Um grupo de regras claras e um consenso entre os participantes do que esperar do jogo.

Para uma mídia cuja média de páginas de um manual de regras ultrapassa a centena, RPG é singularmente ineficiente em alinhar expectativas e anseios e definir padrões de comportamento desejáveis para todos os envolvidos. Para acrescentar calúnia à injúria, quando um jogo aborda estas questões, a tendência é postular seus padrões de comportamento desejáveis como a única maneira possível de se jogar RPG - ou, ao menos, de se jogar direito.

Para balancear esse tipo de postura, *The Same Page Tool* é um questionário criado pelo blog *Deeper in the Game* para negociar *o que é que nós estamos jogando nesta mesa, afinal de contas.* Nas palavras do autor:

"Um jogo funcional depende de todos estarem jogando a mesma coisa. Infelizmente, muitas pessoas não negociam estes termos e tampouco estão familiarizados com o que significam, e muitos materiais escritos de jogos deixam aspectos cruciais de lado. Muito frequentemente, as pessoas vêm com idéias diferentes para a mesa e não percebem isto, e durante o jogo, tudo se torna uma confusão." *

Originalmente, o questionário do *Same Page Tool* deve ser preenchido pelo grupo como um todo, ao vivo e simultaneamente. Aqui, entretanto, nós o utilizaremos na forma de um *julgamento.*

Instruções: Selecione uma alternativa em cada uma das questões na página seguinte. Se houver mais de uma alternativa com a qual você se identifique, selecione a qual você se identifica mais nesse momento.

Você joga para ganhar?

a) Lógico, você sempre joga para ganhar. As condições de vitória são...

b) Um bom jogo não é sobre perder ou ganhar.

Personagens de jogadores devem...

a) ser um time; conflitos entre eles são puro efeito.

b) ser um time; mas conflitos significativos podem surgir e serem resolvidos com o tempo.

c) ser um time; mas conflitos significativos podem surgir e nunca serem reconciliados.

d) ir atrás de seus próprios objetivos – eles podem trabalhar juntos, ou trabalharem uns contra os outros.

e) rivais - alianças são instrumentais e temporárias.

O papel do Mestre/Narrador é:

a) O Mestre/Narrador prepara uma série de eventos - linear ou ramificados, e os jogadores percorrem esses eventos. O Mestre/Narrador dá dicas e deixas para indicar a direção correta.

b) O Mestre/Narrador prepara um mapa com NPCs e/ou monstros. Os jogadores levam os personagens a viajar pelo mapa, guiados pelo seus objetivos.

c) O Mestre/Narrador não tem um plano - ele simplesmente interpreta os NPCs e os leva a agir ou reagir baseados nas motivações deles.

d) Não tem Mestre/Narrador. Todos trabalham juntos para criar uma história livre de formas herméticas.

e) Não tem Mestre. As regras e o sistema coordenam tudo.

O papel dos jogadores é...

a) …seguir as deixas do Mestre/Narrador para se encaixar na história.

b) …definir objetivos para os seus personagens e ativamente buscar alcançá-los

c) …se colocar em situações difíceis e fazer escolhas polêmicas, complicadas e, às vezes, erradas.

Fazer o melhor para a sobrevivência do seu personagem é:

a) O que um bom jogador faz.
b) Menos importante do que outras escolhas, dependendo da ocasião.

c) longe de ser o foco ou a maior preocupação do jogo.

A relação do Mestre/Narrador com as regras é que ele:

a) deve seguí-las, não importa o que aconteça - incluindo regras da casa.

b) deve ignorá-las quando elas entrarem em conflito com o desenvolvimento ou ritmo da história.

c) deve ignorá-las quando elas entrarem em conflito com como as coisas "deveriam" ser, baseado em realismo, gênero ou cenário da campanha.

Depois de muita sessões, durante uma sessão, um jogador decide que o personagem dele vai se juntar ao inimigo. Isto é...

a) …algo que jamais deveria acontecer. Esse cara está sendo um babaca.

b) …quando este personagem se torna um NPC, imediatamente ou logo em seguida.

c) …algo que o jogador e o Mestre/Narrador deveriam ter combinado anteriormente.

d) …só vai durar até os outros personagens descobrirem e fazerem algo a respeito.

e) …um momento relevante e significativo, e um exemplo excelente de como jogar RPG.

Uma briga de bar começa! Os detalhes de onde estão todas as coisas - cadeiras, mesas e pessoas, é algo que...

a) …é importante e será ilustrado em um mapa, possivelmente usando miniaturas.

b) ...é algo que o mestre descreverá e que você deve fazer perguntas para ter mais detalhes.

c) …que você pode decidir na hora, usando regras específicas do jogo (rolando dados, gastando pontos, consenso do grupo, etc)

d) ...não é importante, a menos que faça da cena mais interessante - e detalhes podem ser sugeridos por qualquer um.

Para realmente podermos nos divertir com esse jogo, o livro de regras é algo que...

a) todos os jogadores devem ter lido e entendido antes do jogo, porque as regras e o cenário são ambos muito importantes.

b) todos deveriam usar para conhecer as regras bem.

c) todos deveriam usar para conhecer o cenário bem.

d) todos deveriam dar uma olhada e saber o básico das regras

e) todos deveriam dar uma olhada e pelo menos conhecer em que gênero o jogo se inspira.

f) só uma pessoa precisa realmente ter lido e entender, e as regras devem ser explicadas em 10 minutos ou menos.

O jogo se desenvolve melhor quando os jogadores criam personagens que são...

a) Construídos para encarar os desafios utilizando mecânicas e atributos.

b)Escritos com histórias e antecedentes extensos e detalhados

c) Dotados de motivações fortes e definidas e tem um problema ou crise para resolver logo de cara

d) ligados aos outros personagens, sejam aliados, inimigos ou outras relações

e) escritos usando conhecimento, leitura e pesquisa sobre o jogo, história e cultura do cenário.

"Jogos são uma série de decisões interessantes"

O que é um jogo?

Sério, considere a questão por um instante antes de continuar lendo. Como *você* definiria o conceito de jogo.

Existem várias definições bastante aceitas populares. O professor de filosofia Bernard diz que "um jogo é a tentativa voluntária de superar obstáculos desnecessários". Tracy Fullerton, criadora de Walden, diz que é "um sistema formal e fechado que engaja os jogadores em conflitos estruturados e resolve suas incertezas em resultados desiguais".
"Um jogo é a atividade de resolver problemas com uma atitude lúdica", Jesse Schell. "Um jogo é um sistema de regras nos quais agentes competem através de decisões ambíguas e que fazem sentido dentro do contexto", Keit Burgun.
Várias definições, objetivas e genéricas, simples e complexas.
Eu gostaria de focar em algumas palavras específicas dessas definições.

"Voluntária". "Superar obstáculos". "Resolver incertezas". "Resolver problemas". "Agentes".

Um jogo, necessariamente, dá meios para o jogador lidar com situações que aparecem; e essas situações serão resultado de como ele escolhe usar esses meios. Em um jogo, você toma decisões, e essas decisões afetam o universo diretamente.

O termo utilizado para a capacidade de um indivíduo de fazer escolhas e ações somada à percepção que estas têm influência e controle sobre o que acontece com ele e com o seu ambiente é *agência.* Agência é poder - sobre si e sobre o mundo.

Ambiguidade, Discernibilidade e Integralidade

Existem três princípios que podem ser considerados fundamentais em jogos, tornando a distinção destes de brincadeiras mais fácil:

- **Ambiguidade** é o princípio que todas as escolhas podem ter consequências positivas e/ou negativas.
- **Discernibilidade** é o princípio que as escolhas possíveis devem ser claramente distintas, e devem haver escolhas diferentes possíveis
- **Integralidade** é o princípio que decisões tomadas afetam o sistema e influenciam/interagem com novas decisões.

De acordo com esses princípios, Angry Birds, Passages e Winterbells são jogos, mas Jogo da Velha, Carta Maior e Corrida até Seis não são.

Quer tentar mudar isso?

GAME DESIGN CHALLENGE!

Escolha: Jogo da Velha, Carta Maior, Corrida Até Seis

Escreva as regras originais do jogo, e identifique qual(is) princípio não são atendidos.

Faça o design de uma nova versão, buscando orientar-se por pelo menos um dos princípios: Ambiguidade, Discernibilidade e Integralidade. Escreva as novas regras.

ATENÇÃO: Você terá que explicar e testar o seu jogo com outros participantes

DESIGN AREA

"Uma bela obra de arte - música, dança, pintura, histórias - tem o poder de silenciar a tagarelice da mente e nos elevar para um outro lugar."

Narrativismo, ou o aspecto de "construir uma história em conjunto" do RPG costuma ser o mais bem-aceito dos três aspectos analisados. Ele é também simultaneamente o mais simples e mais difícil de todos.

Isto é porque contar boas histórias pode ser tanto um talento natural quanto o trabalho de um artesão dedicado. História têm o seu próprio léxico, suas técnicas e truques; mas enquanto a nossa cultura nos treina para consumir histórias muito bem, não faz parte dos nossos costumes aprender a *contar histórias.*

O quê, então, faz uma história?

"Aqui está o enredo de todas as suas estúpidas histórias: alguém queria alguma coisa"

Robert Mckee, em seu famoso livro Story, descreve longamente alguns princípios para construção de histórias. Aqui estão alguns deles adaptados para RPG:

1) Saiba o que os Personagens querem

"*As pessoas perdem o interesse em uma história quando elas não sabem o que os personagens querem*", *diz Mckee.*

"*Isto é porque os autores não sabem o que os personagens querem. O público não precisa nem saber por quê o personagem quer o quer. Se você despertar a curiosidade deles, eles seguirão a história.*"

"*Uma maneira de fazer isso é fazer com que cada cena tenha uma intenção específica. O personagem está em uma cena para conseguir algo, e o resultado desta cena é o que cria a próxima cena*".

Quando pensamos nestas citações em termos de RPG, elas ajudam a delinear um dos principais critérios do Narrativismo: liberdade do jogador em agir livremente com o seu personagem. Se todos os agentes - PCs e NPCs - tiverem seus objetivos claramente delineados, as cenas de improviso se tornam muito mais simples.

Sobre como toda cena tem o propósito de aproximar ou afastar os jogadores do seu objetivo, o livro Hamlet's Hit Dice explora essa perspectiva longamente, analisando Hamlet, Casablanca e Dr. No cena a cena como se fossem sessões de RPG.

2) A Teoria de 2+2

Andrew Stanton(WALL-E, Toy Story), em seu Ted Talk "The Clues to Good Storytelling", diz:

"Faça com que a audiência descubra coisas. Não dê a eles 4, dê 2+2. Os elementos que você fornece e a ordem na qual os apresenta são cruciais em envolver ou alienar a audiência. Você faz uma promessa ao seu público que essa história conduzirá a algum lugar que vale o tempo deles. Boas histórias são inevitáveis, mas não são previsíveis"
.
Esse conceito pode ser aplicado ao RPG tanto literalmente - buscando construir suspense, escondendo informações dos demais jogadores mas constantemente lembrando-o que esta existe para ser desvendada - quanto de uma forma mais focada para narrativa em conjunto. Algo omo "2+...?" , no qual o segundo elemento, ou explicação lógica do segredo ou solução do problema é criado e aceito pelos jogadores.

Alguns sistemas, particularmente a partir de 2010, têm mecânicas que esperam ou dependem dos jogadores narrarem parte da cena. Jogos como Blood and Honor, World of Dew, Monsterhearts, Fiasco, Fate e o lendário Dogs in the Vineyard são alguns exemplos que podem chamar a atenção de quem tem interesse nesse foco.

3)Encontre a Voz do seu Personagem

Neil Gaiman (Sandman, Deuses Americanos), em seu MasterClasss sobre escrita, explica que ao invés de listar características sobre os seus personagens, ele gosta de imaginar como eles falam. Como é a voz, quais são as escolhas de palavras que eles fariam, o que diriam em determinadas circunstâncias.

"Diálogo é personagem. O jeito de alguém falar, as coisas que essa pessoa diz, como elas são ditas, tudo isso é personagem. E todo diálogo tem que mostrar o personagem. Também tem que avançar a história, e pode tentar ser engraçado enquanto faz tudo isso."

Em RPG, esse princípio faz ainda mais sentido do que em seu meio original. Muito do que temos para nos relacionar com os demais personagens que habitam em nossa campanha são suas vozes e uma imagem mental de como eles são. O famoso programa *Critical Roll*, do canal Geek and Sundry, alcançou grande fama por mostrar RPG sendo jogado por dubladores profissionais - mais do que um entendimento de mecânica, o que eles ofereciam era um comprometimento com a identidade dos personagens.

Para aqueles que tiverem interesse em entenderem um pouco mais como utilizar os instrumentos com que nasceram, o canal JelloApocalypse tem o podcast "Tip of the Tongue - VOICE ACTING 101" com dicas que podem facilmente incorporadas, e o Ted Talk de Julian Treasure, "Como Falar de Forma que as Pessoas Queiram Te Ouvir" explica principios básicos de como a voz funciona, e como diferentes tipos de voz afetam os ouvintes.

A Jornada do Herói

"Todos os heróis são um", disse Joseph Campbell em 1949, com o lançamento de seu absoluto clássico "O Herói de Mil Faces". Estudando mitologia comparada, ele propõe que toda história pode ser interpretado a partir de um prisma comum: a jornada do herói.

A Jornada do Herói,ou Monomito, divide a história do protagonista em 12 estágios. Christopher Vogler os descreve da seguinte forma:

- **Mundo Comum** - O mundo normal do herói antes da história começar.
- **O Chamado da Aventura** - Um problema se apresenta ao herói: um desafio ou a aventura.
- **Encontro com o Mentor -** O herói encontra um mentor que o faz aceitar o chamado e o informa e treina para sua aventura.
- **Cruzamento do Primeiro Portal** - O herói abandona o mundo comum para entrar no mundo especial ou mágico.
- **Provações (ou A Barriga da Baleia)** - O herói enfrenta testes, encontra aliados e enfrenta inimigos, de forma que aprende as regras do mundo especial.
- **Aproximação** - O herói tem êxitos durante as provações
- **Crise** - A maior provação da aventura, de vida ou morte. *O herói necessariamente falha sua primeira tentativa.*
- **Tesouro** - o herói encontra algo - um objeto, lembrança, idéia - que recompensa sua bravura e lhe dá coragem para lutar novamente
- **Resolução** - o herói enfrenta volta a enfrentar aquilo que o derrotou, mas desta vez triunfa
- **O Caminho de Volta** - O herói deve voltar para o mundo comum.
- **Ressurreição do Herói** - Outro teste no qual o herói enfrenta a morte, e deve usar tudo que foi aprendido.
- **Regresso com o Elixir** - O herói volta para casa com o "elixir", e o usa para ajudar todos no mundo comum.

De Gilgamesh a Harry Potter, de Frodo à Ulisses, esta estrutura tem sido usada como uma guia de arcos narrativos desde que temos histórias.

Ela não é a única, entretanto.

A Jornada da Heroína

A jornada da heroína, de Maureen Murdock, tem outra perspectiva e foco; enquanto a jornada do herói é sobre crescimento, conquista e superação, a jornada da heroína tem a temática de conciliação e harmonização de dois aspectos aparentemente antagônicos.

Snape, Mulan e Megamind. Estes personagens começam as suas histórias negando um aspecto crucial da sua natureza, e engajando todas suas energias em favor de um aspecto considerado oposto e irreconciliável. Ao longo de seu desenvolvimento, eles aprendem que ambos os aspectos são parte de sua personalidade, e a extrair o melhor de ambos.

As etapas da jornada da heroína são:

A Troca - Neste estágio, há uma rejeição da parte original da natureza do personagem (Elemento A) e a busca por uma nova identidade. Snape, por exemplo, rejeita o seu heroísmo inerente e seu amor por Lily e se torna um Comensal da Morte.
Estrada de Provações - O personagem abraça sua nova identidade de corpo e alma; ele é testado por seus pares, muitas vezes considerado inferior - por seu vínculo anterior com o Elemento A ou por outros motivos. Snape ascende nos ranks atuando como servo de Lorde Voldemort.
Ilusão de Sucesso - O personagem demonstra ser singularmente bem-sucedido em sua nova identidade. A sede de provar para si e para os demais faz com que desafios sejam constantemente superados. Snape se torna o comensal da morte mais confiável de Lord Voldemort.
Descida - A tragédia se abate. Ao contrário da Jornada do Herói, na qual a etapa de crise é exterior e não pode ser escondida, a descida pode tanto ser um evento externo quando uma realização interna. Mulan, por exemplo, sendo revelada como sendo uma mulher é um evento externo, enquanto Snape descobrindo que Voldemort planeja matar Lily é um evento interno, posto que sua posição permaneceu intacta.
Encontro com a Deusa - A descida leva o personagem a seu ponto mais baixo. Desiludido, ele busca ou encontra algo que o reconecta com a parte inicial da sua natureza. Com essa reconecção, o protagonista recupera sua vontade de lutar, transformado. Snape se volta à Dumbledore, símbolo da aceitação trouxa no mundo Bruxo, e implora que o ajude.
Reconciliação - O personagem retorna ao ambiente que abandonou inicialmente, e começa a trabalhar a serviço da parte inicial de sua natureza. Ele não recebe fama ou glória por fazê-lo; antigos aliados já não mais o respeitam. Ainda sim ele permanece, pois sua motivação para tal é agora interna, e não mais dependente de validação externa. Snape trabalha anos como professor de Poções.
Reincorporação - Uma crise se abate, à qual a natureza original do personagem tem como responder. Ele precisa fazer uso das habilidades que aprendeu com o tempo que passou usando sua nova identidade. Lorde Voldemort retorna ao poder, e Snape é o único capaz de atuar como espião.
União - O personagem compreende que ambos os aspectos de sua personalidade, tanto o original quanto sua identidade apreendida, são representações igualmente verdadeiras de si. Ele entra em paz com as diferentes facetas de sua personalidade, e ajuda outros a fazer o mesmo. Snape, na sua hora da morte, partilha sua história com Harry, finalmente abrindo-se inteiramente para outra pessoa e fazendo com que protagonista e público ganhem um entendimento maior das motivações do personagem e, possivelmente, das suas próprias.

A Jornada da Heroína é sobre a busca do equilíbrio, e forma um arco temático com nuances complexas e abre um leque de possibilidades de resultados maior, posto que tanto o Mestre quanto os Jogadores têm uma gama maior de opções para definir o que é o resultado desta mistura.

JORNADA DO HERÓI

Mundo Comum

O Chamado da Aventura

Encontro com o Mentor

Na Barriga da Baleia

Aproximação

Crise

Tesouro

Resolução

O Caminho de Volta

Ressureição

Regresso

JORNADA DA HEROÍNA

União

Troca

Reincorporação

Estrada de Provações

Reconciliação

Ilusão de Sucesso

Encontro com a Deusa

Descida

RPG É SIMULACIONISTA

porque atuação é verdade

"Uma verdade artística é difícil de desencavar, mas nunca perde o interesse"

"Simulacionismo" em RPG é um termo interessante. O meio não se propõe a ser necessariamente reenactment, e dentro do meio existem jogos com uma proposta maior de simulacionismo (Live ou LARP). Quanto simulacionismo é aceitável em cada mesa? Quanto é desejável? A maioria dos jogadores já foi encorajado a encenar as falas de seus personagens ao invés de narrá-las, mas a busca pela experiência simulacionista nos jogos ainda tende a ser experimental e isolada.

Aqui, nó vamos nos focar no aspecto *relacional*, *comportamental* e *emocional* do simulacionismo: como agir como seu personagem e construir, através dele, relacionamentos genuínos com os demais personagens e com o cenário.

"Sua tarefa não é simplesmente apresentar a vida exterior do personagem. Deve adaptar suas próprias qualidades humanas à vida dessa outra pessoa e nela **verter, inteira, a própra alma.**"

Stanislavski foi um teórico de teatro, ator e diretor durante o final do século XIX e início do século XX. Ele ficou famoso por criar um "método" de preparação, treino, ensaio e composição de personagens. Em seu livro "A Preparação do Ator", ele introduz conceitos que vêm à calhar á nossa proposta: *Verdade na Ação*, *O Mágico "Se"* e *Focos de Atenção*.

"Você quis impressionar os outros. Com o quê? Com **sentimentos orgânicos** e verdadeiros, **correspondentes aos da pessoa retratada?** *Você não tinha nenhum.* Não tinha sequer uma imagem viva que pudesse copiar, mesmo que apenas exteriormente."

Verdade na Ação é um conceito que abjura a idéia de "fingir" qualquer aspecto relacionado ao seu personagem. É saber que qualquer fingimento ou faz-de-conta impensado tende a descambar inevitavelmente para o clichê, o qual preencherá todos os cantos de um personagem que não tenham sido solidamente construídos ou explorados pelo criador.

A parte mais fársica do fingimento é que ele simula a *aparência* de algo, extraída do caldo de cultura comum que todos temos. Forma, não conteudo. Não lemos coisa alguma, mas corremos olhos por páginas que viramos mais rápido do que se estivéssemos folhando a esmo. Não escrevemos, mas fazemos voltinhas rapidinhas com os dedos em forma de coxinha, desrespeitando todos os padrões de escrita que conhecemos desde crianças.
Estes são, para a experiência simulacionista, o que um boneco de palitinho é para um retrato.

Mas como? Preparação é a chave. Nós já discutimos anteriormente como um personagem cujas motivações e cerne estejam claros é mais fácil de interpretar; a posse

dos denominadores comuns do personagem nos permite rapidamente concluir como ele agiria quando confrontado com situação X ou Y. Isso se torna particularmente verdadeiro para um personagem recorrente; quanto melhor você conhecer o seu personagem, mais evitará a armadilha de permitir que ele se torne uma cópia simplista de si mesmo.

Ninguém corre por correr, sofre por sofrer, ama por amar. Nós reagimos, ao nosso ambiente, uns aos outros, a impetos internos e forças externas. Essas reações tendem a ser baseadas em idéias, sensações, emoções - e estas podem ser reais.
Talvez nunca vejamos um dragão. Mas a dor da perda da morte de um personagem querido e o júbilo de uma vitória conquistada - estes existem aqui, tão reais quanto qualquer outra representação mental.

Por "conhecer seu personagem", nós entramos na área d'*O Mágico "Se".* Uma das vigas do RPG é a imaginação,e esta reage melhor à ambientes livres e sugestivos. Ao perguntarmos "... e se você fosse um cavaleiro? E se você gostasse de usar armadura todo dia, como essa armadura seria? Você preferiria dormir com ela? Por que sim? Por que não? E se você fosse surpreendido no meio do processo de tirar a sua armadura, o que você faria?", nossa mente imediatamente começa a sugerir ações, soluções, sensações. A verossimilhança neste momento reside menos na *probabilidade* das ações do que na nossa confiança na sua *possibilidade.*
Se você diz que vai montar o dragão, eu acredito.

"**NUNCA**, *nem um por segundo sequer*, *fiquem aí* **SEM FAZER NADA**"

Sempre que estivermos em cena, é essencial termos *pontos de atenção.* Pensemos neles como reais, reais/imaginários e imaginários.
Pontos de atenção reais são relativamente fáceis. Eles são os outros jogadores diante de si, o mestre, a cena, a fala.

Se o seu personagem está em on, o foco em elementos da cena dá a esta outra dinâmica. Ele empodera a atuação, desfaz as amarras da inibição e convida os demais jogadores a fazer o mesmo. Na medida do possível, evite quebrar este momento - não pergunte "eu posso fazer…" ou "eu quero rolar os dados para..".
Confie que se algum elemento mecânico for necessário, você será informado; e sendo o principal autor de seu personagem, você dificilmente deveria pedir conselhos sobre como ele agiria.
Bom senso e respeito aos seus colegas são a lei máxima; passado isto, quanto mais foco, melhor a cena.

A nomenclatura reais/imaginários é canhestra, porém necessária, posto que nada é em *on* como é em *off.*
Embora olhemos fixamente para os olhos bem reais do jogador ao nosso lado que estamos amaldiçoando, precisamos manter em nossa mente que estamos ao mesmo tempo olhando para outros olhos, em outra pessoa, em outro ambiente. Nossas roupas são outras, o som que sai de nossas bocas é outro. O ficção do jogo e a realidade se sobrepõe uma à outra, e o jogador precisa manter em sua mente ambas as imagens solidamente ancoradas.

Objetos imaginários estão espalhados por todos os cinco sentidos. Você suprir com a sua imaginação a forma, o peso, a textura, o cheiro, o gosto, a aparência, o som e quantos detalhes forem possíveis dos objetos imaginários, sejam eles interiores ou exteriores. Nossos sentidos são a principal porta de comunicação entre o nosso mundo interior e exterior, e é através deles que nos relacionamos com a realidade.
Parece um trabalho excessivo, mas na realidade é uma questão de disciplina e prática mental. Nós nos acostumamos a ignorar informações: qual é o gosto de um copo de plástico? Qual o barulho que ele faz? Qual é a textura do teto? O hábito de observar as coisas que existem na realidade nos permite recriar construtos mentais mais ricos, e estes constructos nos ajudam a imaginar nossa interação com eles de forma mais realista.
Isto é válido para tudo que possa ser observável através dos seus sentidos. A próxima vez que se sentir agitado, relaxado ou de risada, que tipo de informação seus sentidos te dão? E quando você está em fúria, ou em júbilo?

"E se nós causamos ofensa,
Eis aqui nossa defesa;
Que aqui adormeceras,
E essas visões matreiras
Apareceram, enganadoras
Como sonhos em masmorras.
Sê gentil e não repreenda,
Se nos perdoam, tudo se emenda.
E digo, como bom Puck que sou:
Se tivermos a sorte que não merecemos,
De escaparmos da lingua da serpente
Eis que então melhoraremos
De repente.

Ou que digam que menti,
E com "boa noite a todos", parti.
Me dêem suas mãos, e se meus amigos forem
Será melhor do que supõem"