

THE POOL

Um Jogo de Interpretação de Personagens

Obrigado pelo apoio que me deram os tipos do The Forge (indie-rpgs.com). Agradecimentos especiais a Ron Edwards, Scott Knipe, Paul Czege, Mike Holmes, Blake Hutchins, Nathan E. Banks, Rene Vernon, Tim Denee (e a rpg.net), bankuei, David Farmer (e os outros tipos da Collector Comics), Shawn Martin, James Perrin, Phillip Keeney, Dawna Keeney (piscadela), etc.

The Pool é um sistema de interpretação de personagens orientado para uma narração colaborativa entre os jogadores. Podes usá-lo para qualquer universo ou género de história que queiras recriar. Uma pessoa no teu grupo de jogo precisa, no entanto, de ser o Mestre de Jogo (ou MJ), pois esta é a pessoa que conduz a narração. Para jogares precisas de muitos D6 (dados de seis ou de seis lados), entre os quais uma mão-cheia de “dados do MJ” que sejam de uma cor diferente dos restantes.

Para começar o processo de criação de personagem, cada jogador precisa de 15 dados para o seu Monte de dados inicial. Os restantes dados podem ser postos de parte num Monte partilhada por todos.

Um: CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Quando o grupo de jogadores tiver chegado a acordo relativamente ao universo de jogo onde irão jogar, é chegado o momento de criar personagens.

Criar uma personagem é muito simples: escreve uma pequena história em apenas 60 palavras. Imagina que estás a escrever um livro e que esta é a página da história onde a personagem principal está a ser apresentada ao leitor. Tem em atenção que apenas tens a teu dispor 60 palavras com que o fazer e por isso concentra-te em descrever os detalhes mais importantes acerca do teu personagem e possam também sugerir de que modo o personagem se pode inserir no universo onde o teu grupo de jogadores decidiu jogar. Toma em atenção que o nome do personagem não conta para o limite de palavras.

EXEMPLO DE UMA HISTÓRIA:

Acabei de criar a minha primeira personagem para The Pool. O universo onde se passam as aventuras da minha personagem é um mundo fantástico de magia perigosa e obscura.

“Damart é um mago elemental iniciado e treinado nas artes mágicas pela ordem secreta das Terra Olvidadas. Foi expulso da Ordem quando tentou ensinar um feitiço demasiado poderoso a uma jovem aprendiz de feiticeira, sua amada, que acabou por morrer acidentalmente quando não o conseguiu controlar. Desde então procura uma maneira de trazer a sua amada de volta à vida.”

Dois: DISTRIBUIR CARACTERÍSTICAS E BÓNUS

Escolhe agora os elementos mais importantes da tua História. Estes elementos são as Características que te irão ajudar a ganhar o controle da narrativa durante o jogo.

As Características podem ser tudo: desde os amigos e inimigos que a personagem possui até à sua fiel montada ou aquele talento natural que tem para atrair sarilhos. O quer que seja importante acerca da personagem pode ser uma Característica. Apesar de poderes escrever esta da maneira que bem entenderes assegura-te de que esta não descreve de mais ou de menos a tua História. Por exemplo, a história do Damart refere que ele *“procura uma maneira de trazer a sua amada de volta à vida”* portanto uma Característica baseada nesta afirmação poderia ser descrita como *“Busca uma maneira de trazer a sua amada de volta à vida”* ou *“Tenta ressuscitar a sua amada”* ou algo semelhante. No entanto, descrever a Característica como sendo *“Tem um vasto conhecimento de magia necromântica”* não seria o pretendido porque a História não nos chegou a revelar que a personagem possua efectivamente alguma habilidade ou conhecimento específico acerca da morte.

Certifica-te de que as Características são suficientemente específicas para evitar conflitos durante o jogo devido à sua ambiguidade. Por exemplo, Damart é um mago elemental. Quando ele usa magia esta é efectivamente magia elemental e não magia necromântica ou até a capacidade de disparar estrelas dos dedos. Evita criar Características que

sejam tão vagas como “Magia” ou “Erudito”. Sê específico.

Podes atribuir Bónus a características importantes pela forma de dados. Os Bónus aumentam a eficácia das características durante o jogo. Não é obrigatório colocar Bónus em todas as Características.

Para atribuíres Bónus tens que gastar dados do teu Monte inicial. O custo é o valor do Bónus vezes ele próprio, ou seja, um bónus +2 custaria 4 dados e um bónus +3 custaria 9 dados e assim por diante. É muito importante que deixes alguns dados no teu monte, pelo menos uns 3 ou 4.

EXEMPLO DE DISTRIBUIÇÃO DE CARACTERÍSTICAS E BÓNUS:

Depois de escrever a História do Damart, escolho as Características que quero e distribuo os Bónus por entre elas. Estes Bónus custam um total de 9 dados, restando ainda 6 dados no meu Monte.

- Mago elemental da Ordem da Terra Olvidadas +2
- Proscrito da Ordem das Terras Olvidadas
- Compelido pelo amor +2
- Tenta encontrar uma maneira de ressuscitar a sua amada +1

Três: LANÇANDO OS DADOS

Os dados são lançados para se determinar a resolução dos conflitos. Ora isto não é o mesmo que lançar os dados cada vez que se quer fazer uma acção. Um golpe de espada pode ser efectuado através do simples diálogo com o MJ, sem sequer se lançarem dados. O efeito do lançamento de dados no **The Pool** é muito mais alargado do que um simples golpe de espada.

Qualquer um pode pedir um lançamento de dados quando um

conflito seja evidente ou quando alguém quer introduzir um novo conflito. O jogador declara apenas qual é a sua intenção e lança os dados.

Para ganhares o lançamento tens que rolar pelo menos 1 num dos dados que lançaste. Ignora qualquer outro resultado. Se não conseguiste rolar pelo menos 1 falhaste o lançamento.

Quando fazes um lançamento, o Mestre de Jogo pode atribuir-te de 1 a 3 dados de MJ do seu próprio monte que serão então adicionados ao número de dados que irás lançar. Se conseguires demonstrar que existe uma relação óbvia entre a tua intenção e uma das Características com valor de Bónus da tua personagem, podes também adicionar o valor desse Bónus ao teu lançamento.

Além disto, podes também apostar até 9 dados do teu Monte. Adicionar dados ao teu lançamento aumenta consideravelmente as hipóteses de se conseguir um 1. Mas se falhares o lançamento perdes todos os dados que apostaste. Um mau lançamento pode num instante reduzir o teu Monte a zero.

EXEMPLO DE UM LANÇAMENTO:

Damart encontra-se numa biblioteca decrepita. Eu desejo que ele tente encontrar algo que o ajude na sua demanda, por isso peço um lançamento baseado na Característica "tenta encontrar uma maneira de ressuscitar a sua amada +1". O Mestre de Jogo dá-me 1 dado de MJ (devido à minha Característica +1) e decide dar-me também mais 2 dados para adicionar ao lançamento (não te esqueças que ele pode dar-me de 1 a 3 dados extra). Ainda tenho 6 dados no meu Monte, por isso adiciono 4 deles ao meu lançamento

de maneira a aumentar as hipóteses de sucesso apesar de me arriscar assim a perdê-los.

Lanço os 7 dados e, felizmente, consigo rolar um 1. Senão tivesse conseguido rolar um 1 teria perdido os 4 dados que tinha apostado provindos do meu Monte e ficava com apenas 2.

Quatro: SUCESSO E FRACASSO

Quando consegues um lançamento bem sucedido, tens duas opções: ou adicionas mais um dado ao teu Monte ou fazes um Discurso de Vitória.

Se escolheres adicionar um dado ao teu Monte, o MJ irá narrar uma resolução positiva para o conflito, mas fá-lo-á da maneira que ele quiser. Isto significa que as coisas podem não correr exactamente da maneira que desejas.

Fazer um Discurso de Vitória (ou DV) é a única maneira de garantir que o conflito resolve-se exactamente da maneira que pretendes. Realizar um DV é tomar controlo do jogo por momentos. Podes descrever as acções da tua personagem, as acções daqueles que a rodeiam e até o resultado dessas acções. Podes até focar-te em elementos indirectamente relacionados ao conflito tais como o que está acontecer na sala ao lado ou quem é que está a entrar em cena.

Efectivamente tu podes narrar tudo o que quiseres desde que tenhas em conta três limites que não podes transgredir:

- 1) Não faças alterações às personagens dos outros jogadores (nunca matá-las). Podes, contudo complicar a vida delas e afectar tudo o que as rodeie, mas não te

intrometas na criação original de outro jogador.

- 2) Mantém a tua narração em sincronia com os factos e o ambiente já estabelecidos durante o jogo. Se precisas de fazer questões ao MJ ou obter respostas dos outros jogadores durante o teu DV, podes fazê-lo.
- 3) Mantém a tua narração razoavelmente curta.

Seguir estas regras de cortesia e de continuidade ajudará a que todos se divirtam ainda mais. Se ignorares estas regras, o MJ pode acabar o teu DV a qualquer altura.

Se falhas um lançamento, duas coisas acontecem. Primeiro tu perdes todos os dados que apostaste. Segundo, o MJ irá narrar uma resolução do conflito que não é talvez aquele que mais querias. Os detalhes da resolução derivada do resultado do lançamento ficam à sua inteira responsabilidade. Ele pode introduzir uma complicação à vida da tua personagem ou simplesmente narrar uma cena que é o oposto do que desejas.

EXEMPLO DE UM DISCURSO DE VITÓRIA:

Devido ao meu lançamento bem sucedido, descrito no anterior exemplo, eu escolhi então efectuar um DV. O MJ dá-me autorização e todos ouvem...

“Depois de um par de horas frustrantes a ler atentamente tomos antigos, Damart prepara-se para desistir. Não há nada ali. Mas eis que então ele repara em algo estranho. Num canto escuro um livro está encostado a uma parede. Mas não está só encostado, está a mover-se! Ele olha mais de perto e o livro abala a fugir para debaixo de

uma mesa. Aquilo anda! Damart rasteja para debaixo da mesa e consegue apanhá-lo. O livro contorce-se, mas não é o suficientemente forte para se libertar. Na sua capa estão letras de um alfabeto pertencente a uma linguagem muito antiga com a qual Damart tem alguma familiaridade. Consegue-se ler o título: “Terra dos Mortos”. Manchas de sangue decoram as extremidades das páginas”.

Decido então que esta é a altura certa para parar a narração. Todos estão curiosos acerca do livro “andante” e o MJ volta a ter controlo do jogo tomando em consideração o novo elemento que acabei de inventar.

Cinco: CONTINUANDO A HISTÓRIA

Se te restarem 9 dados ou mais no teu Monte no fim da sessão, podes começar a próxima sessão com o mesmo número de dados. Se tiveres menos, comesas a próxima sessão com 9 dados no teu Monte.

No fim de cada sessão podes aumentar em até 20 palavras a História da tua personagem. Podem ser novas linhas de texto ou adições às que já tinhas escritas. Podes também guardá-las até ao fim da próxima sessão e depois escreveres um total de 40 novas palavras.

Podes adicionar novas Características quando quiseres. Podes adicionar ou aumentar Bónus às Características quando quiseres e da mesma maneira como quando criaste o teu personagem: o Bónus desejado vezes ele próprio (+2 custa 4, +3 custa 9, etc.).

Seis: ÀS PORTAS DA MORTE

A tua personagem não tem “pontos de vida” ou qualquer outra maneira de representação da sua saúde.

Contudo a tua personagem pode morrer durante o decurso do jogo.

Se a tua personagem falha um lançamento de dados numa situação em que o MJ julga ser uma situação provavelmente mortal, podes ou aceitar a morte da personagem e efectuar um último DV que a descreva (sem ser preciso lançar dados) ou então fazer um novo lançamento para lhe salvares a vida. Neste lançamento não podes usar nenhuma das Características da tua personagem e o MJ não pode conceder-te nenhuns dados extra. Todos os dados têm que ser apostados. Os restantes jogadores podem arremeter até 9 dados ao teu lançamento de modo a ajudarem a tua personagem a sobreviver.

Não importa qual seja o resultado do lançamento, todos os dados que sejam lançados serão perdidos, inclusive os dados apostados pelos outros jogadores.

Se ganhares o lançamento, a tua personagem sobrevive ao incidente, mas não tens direito ao DV e nem sequer adicionas mais dados ao teu monto. É o MJ que descreve de que maneira conseguiste enganar a morte.

Se falhares o lançamento, a tua personagem morre. Neste caso, tens direito a fazer um último DV no qual descreves em detalhe a morte da personagem. Vá, faz uma descrição que lhe faça justiça!

NOTAS FINAIS

Estou sempre ansioso por ouvir acerca das experiências que outras pessoas tiveram com **The Pool**. A quantidade de *feedback* que recebi acerca do jogo tem-se revelado desconcertante para mim, mas, apesar de tudo, quero ainda mais comentários e sugestões. Por isso joguem o jogo! Talvez um dia escreva uma quantidade razoável

de conselhos para o Mestre de Jogo baseados no vosso *feedback*.

Obrigado por terem dado uma vista de olhos em **O Monte**.

©2006 James V. West

[\(kellblackfoot@yahoo.com\)](mailto:kellblackfoot@yahoo.com)
www.randomordercreations.com

Edição e Tradução: João Mariano
[\(jrnmariano@gmail.com\)](mailto:jrnmariano@gmail.com)

Revisão: Ricardo Tavares
[\(lacananuca@hotmail.com\)](mailto:lacananuca@hotmail.com)

Uma Produção:

Abre o Jogo

[\(www.abreojogo.com\)](http://www.abreojogo.com)