

### **Introdução**

submetido em 08/02/2006 - 16:53

*Estamos num imaginário Portugal dos anos 40.*

*O Estado Novo mantém o país na mediocridade, enquanto o mundo está em guerra. O povo trabalha para sustentar a nação enquanto uma elite isolada desespera debaixo do jugo fascista e um pequeno grupo de priverligiados vive como realeza, donos do Império.*

*O país é um palco fértil de operações para a espionagem internacional. Agentes secretos de todas as nações procuram alianças e traições, segredos e informações, engodos e tesouros. Os brandos costumes e a neutralidade orgulhosamente só são um cartão de visita irrecusável para qualquer serviço secreto.*

*Tu és dos melhores da tua geração. Um génio, um líder, um atleta, uma pessoa acima da média em todos os aspectos. És um agente secreto, tal com ou ainda melhor que nos filmes. És reconhecido pelo teu valor e importância, sendo incumbido de missões do maior interesse nacional, numa das alturas mais decisivas para a espionagem mundial.*

*És movido não só pela tua lealdade a Portugal, mas principalmente pelos teus próprios motivos e desejos pessoais. Junto com outros como tu, moves-te num jogo entre aquilo que tem de ser feito e aquilo que fazes para teu benefício. Tal como um príncipe de outros tempos, flutuas acima da rotina do dia-a-dia, mas não podes permitir que outros como tu façam uso do teu país. Neste xadrez de lealdades, até que ponto poderás te comprometer? Qual é o valor da tua pátria ou das tuas convicções?*

*Para quem vê para lá do Portugal dos pequeninos, não há respostas fáceis.*

### **Apresentação**

submetido em 01/05/2005 - 11:13

Espero que este thread seja um de muitos spin offs do "Made in Portugal". Acho que esta abordagem pode ser uma das hipóteses para fazer um RPG Português, seja o que isso for. Para começar, isto é um excerto copiado de um thread anterior:

"Imagino que as personagens poderiam ser agentes secretos para o estado português. Sim, fazer uma transfiguração histórica e ir por uma via mais aventura-ficcional. Num país onde toda a gente parece ter o seu lugar bem definido, os PCs seriam os príncipes do Estado Novo, ou seja, elementos quase independentes, responsáveis por defender os interesses da Pátria. Mais do que qualquer pide ou político, os protagonistas são agentes que, pelas suas capacidades extraordinárias, foram treinados para uma posição acima da sociedade comum. Assim, estão par-a-par com os colegas estrangeiros que passeiam por este recanto da Europa.

Os protagonistas respondem a objetivos, não a ordens. Como são poucos, a organização é informal, mas faz o devido acompanhamento e responde às mais altas esferas. "I don't care what you do, just do it." é o procedimento normal. Os agentes são extraordinários no sentido em que são pessoas acima da média, heróis, génios, efébos, líderes, etc. São livres de interpretar os seus objetivos, mas, para evitar demasiados desvios, são normalmente agrupados em equipas operacionais.

Obviamente que isto não seria um jogo português se os protagonistas não tivessem os seus interesses pessoais e que o "greater good" não fosse sendo deixado para segundo plano a favor de "fazer pela vida". A pequena corrupção e as facadinhas nas costas são o pão nosso de cada dia. É quase natural ser double agent e receber dinheiro dos dois lados. Claro que a palavra "traição" é demasiado forte para um português. As coisas fazem-se, toda a gente sabe, mas ninguém pergunta, ninguém faz ondas e toda a gente fica a ganhar.

Também já pensei num sistema, mas este post já vai longo e não me queria dispersar. Fico-me só por dizer que as regras pressupõem que a história é iniciada pelo GM, mas é alterada por iniciativa dos jogadores para incluir e seguir o curso do background das personagens. A isto eu chamei Trunfos, as regras usam baralhos de cartas."

Falando das regras então, de facto, cada participante deve ter o seu baralho, ao qual retira e põe de parte os Ases, Reis, Damas e Valetes. Estes servirão ao GM para dar início à história e serão os trunfos dos jogadores.

Todos os atributos vão de 1 a 10, sendo 1 o impossível de fazer qualquer coisa e 10 o sobre-humano. Um teste é feito a partir de duas cartas tiradas ao mesmo tempo do baralho. O teste é bem sucedido se o valor tirado for inferior ou igual ao atributo e o sucesso é tanto melhor quanto maior for o valor. O jogador escolhe, com as duas cartas tiradas, o melhor valor possível.

Por exemplo, vendo um 3 de ouros e um 7 de copas, pode ficar com o 3 ou com o 7. Além disso, como são da mesma cor também pode optar por somá-los e ficar com um 10. Se por acaso fossem de cores diferentes, poderia subtrair o menor ao maior e ficar com um 4.

Um par de duas iguais é um falhanço ou sucesso crítico. Dois 8s é um desastre se o atributo for-lhe inferior, mas é um excelente sucesso se o atributo for, pelo menos, 8. Num crítico, o valor tirado conta o dobro para o nível de sucesso. No exemplo, seria um sucesso de 16.

A dificuldade é calculada somando (+1) ou subtraindo (-1) os devidos factores ao atributo.

Isto é o básico. A seguir devo postar criação de personagem e os trunfos.

## **Trunfos e Criação de Personagem**

submetido em 01/05/2005 - 21:44

Continuando com mais algumas pinceladas, isto é o que pode ser a criação de personagem. Há quatro grupos de atributos:

**Características:** Vontade, Inteligência, Físico

**Talentos:** Profissão, Jeito, Sorte

**Treino:** Contacto, Combate, Operações

**Trunfos**

Vinte pontos são distribuídos em cada um dos três primeiros.

Passo a explicar melhor cada atributo:

**Vontade** - força de espírito, carisma, convicção, coragem

**Inteligência** - rapidez de raciocínio, percepção

**Físico** - resistência, força, agilidade

**Profissão** - qual é o "cover" que faz com que o agente seja "secreto"

**Jeito** - hobby, interesses à parte, outro campo de conhecimentos

**Sorte** - essencial para qualquer português

**Contacto** - acesso à rede de contactos que qualquer agente precisa

**Combate** - artes marciais, armas de fogo, estratégia militar, etc.

**Operações** - infiltração, sabotagem, seguir alguém, etc.

Agora, os trunfos são três atributos que são definidos pelo jogador. São três frases que indicam possíveis situações que envolvam a personagem, algo de interessante na sua história. Não podem ser claramente vantagens, têm que deixar uma possível resolução em aberto. Basicamente, são "plot hooks" ou "bangs", como é que se diz isto em português? :)

Vamos a um exemplo pensado no momento:

Guilherme Cavaleiro é um homem de boas famílias, bem casado, um aviador da força área, um líder em todas as situações.

**Características:**

Vontade (auto-controlo) 8

Inteligência (olho-vivo) 6

Físico (energético) 6

**Talentos:**

Profissão (aviador) 5

Jeito (caça) 7

Sorte (sem problemas de dinheiro) 8

**Treino:**

Contacto (militar) 5

Combate (tiro) 6

Operações (planeamento logístico) 9

**Trunfos:**

(1) tem amante que pertence ao KGB operacional em Lisboa

(2) fascínio pela democracia republicana de outros países

(3) matou o filho num acidente de caça

Explicitar o uso dos trunfos leva-nos a primeiro explicar a sequência de uma sessão. Normalmente, a sessão poderá começar como um jogo tradicional de espionagem em que o GM apresenta a missão e os seus objectivos. Para isso, utiliza da forma mais simbolicamente adequada as cartas que foram postas de parte. Os Ases são adequados para objectos, ideais, projectos, etc. Os naipes também podem significar alguma coisa. Os Reis, Damas, Valetes são NPCs intervenientes na missão, novamente com o simbolismo que o GM quiser. Entretanto, para cada trunfo, os jogadores também escolheram e puseram em cima da folha de personagem uma carta que o simbolize.

Peguemos novamente no exemplo. Vamos escolher, da maneira mais óbvia, uma Dama de copas para o primeiro trunfo (1), um Ás de Paus para o segundo (2) e um Valete de Espadas para o terceiro (3). Agora, imaginemos uma possível missão que o GM pensou no momento:

"Agentes infiltrados alemães procuram roubar a espada de D. Afonso Henriques (Ás de Espadas) para os seus rituais de ocultismo nazi. Sabemos que ameaçaram de morte o fiel detentor da relíquia, o famoso antiquário, secretamente monárquico, D. Fausto (Rei de Ouros).(...)"

Neste exemplo, o GM poderá colocar na mesa as duas cartas:

[A]

[K]

Se houver mais alguém ou outros factores, as respectivas cartas são colocadas numa posição relativa que faça sentido.

Os jogadores anunciam os seus trunfos em qualquer altura da sessão, desde que os consigam encaixar de forma coerente e permitam espaço de manobra ao GM.

No exemplo, com o Guilherme poderemos jogar já dois trunfos:

"A rapariga do KGB vai-se aproveitar da situação, antecipando-se.

Eu quero aproveitar o contacto com o monarca para conseguir informações que o possam lixar, se for necessário."

[D]

[A]

[K][A]

Jogamos assim a nossa Dama e o nosso Ás e colocamo-los na mesa na posição representativa que acharmos adequada. Entretanto, talvez outros jogadores queiram responder aos nossos trunfos com os deles. Na mesa, cria-se um mapa de cartas que vai representando o esqueleto da história, envolvendo o GM e os jogadores.

Sim, os jogadores ganham XPs adicionais na sessão em que jogam um trunfo e ganham outra vez quando são confrontados com eles novamente de uma forma significativa. A história chegará ao fim quando todos os trunfos estiverem resolvidos. O sucesso da missão é acessório.

Agora, gostaria de saber da vossa opinião. O sistema precisa de ser afinado e o setting talvez precise de ser mais concretizado.

### **Algumas Perguntas e Respostas**

submetido em 03/05/2005 - 22:06

*Que tal se a natureza do sucesso ou do falhanço ser determinada tendo em conta o naipe das cartas sacadas?*

Sim, é uma ótima ideia. Eu diria que o mestre jogo pode-se deixar inspirar pelo simbolismo das cartas em qualquer resolução que aconteça. O sistema está pensado para anteceder a descrição do que acontece, sendo supostamente rápido e fácil de usar.

*Um falhanço crítico é em termos de história/objectivos, ou "danos" aos personagens?*

Eu pensaria em termos de história, sendo que a gravidade do falhanço crítico é tanto menor quanto maior o valor tirado. Um falhanço a 9 é uma pequena complicação.

*Que tal dar um X número (limitado) de "pontos de dificuldade"*

Regra opcional talvez, não estava a pensar ir por aí.

*Acho que podias adicionar um descritor do grau de influência do agente com a agência, eg a cooperação que pode esperar.*

Isso está dentro de Contacto. É um critério meu, sendo que as pessoas normais usam Vontade para as suas relações sociais.

*Acho os XPs inúteis, com tão poucas características.*

Mas as características podem sempre subir acima de 10 :) Ok, também pensei em descartar character advancement, mas também gosto de dar XPs, não sei.

*O que queres dizer por espírito Português?*

Quanto ao espírito português, podemos já pôr os primeiros livros na bibliografia:

- José Gil, "O Medo de Existir"

- Miguel Esteves Cardoso, "A Causa das Coisas"

De resto, tento falar de experiência :) mas também não interessa se estamos sociologicamente correctos ou não, é mais a ideia que queremos fazer transparecer no jogo. Talvez a tecla em que esteja a tocar seja, por um lado, o nivelar pela mediocridade à qual os protagonistas escapam, enquanto, por outro lado, os protagonistas navegam entre os seus próprios interesses e aqueles da nação, ou seja, o facto de serem pessoas extraordinárias não faz diferença nenhuma para a sociedade em si, não a beneficia, eles "emigram" para fora dela. Isto é ou não português?

**Mais Exemplos de Personagens**

submetido em 05/05/2005 - 22:31

*Amélia Correia é uma actriz reputadamente famosa, uma mulher inteligente de subtil e inamovível influência. Entra em qualquer lado, está de bem onde estiver.*

**Características**

Físico (leve) 4

Inteligência (lógica) 7

Vontade (adorável) 9

**Talentos**

Jeito (astronomia) 6

Profissão (actriz) 9

Sorte (não faz inimigos) 5

**Treino**

Combate (corpo-a-corpo) 4

Contacto (sólida reputação) 8

Operações (infiltração) 8

**Trunfos**

Obcecada pela refutação do oculto e paranormal.

Envenenou o marido para ganhar fortuna e independência.

Tem seduzido o polícia que investigou o secreto homicídio.

*Álvaro Magalhães é um ex-combatente, um dos primeiros, um dos melhores. Entretém-se a cantar pelas tascas de Lisboa, à procura da sua voz de menino, da sua inocência.*

**Características**

Físico (resistente) 7

Inteligência (instintivo) 7

Vontade (autoritário) 6

**Talentos**

Jeito (ex-comando) 8

Profissão (fadista) 4

Sorte (manter-se vivo) 8

**Treino**

Combate (embuscadas) 9

Contacto (nas ruas) 5

Operações (sobrevivência) 6

**Trunfos**

Perdeu a voz numa experiência médica com armas químicas

Filha emigrada em França foi raptada pela secreta francesa para o chantagear

Procura um líder, uma ideologia, um sentido de vida

**Exemplo de uma Sessão**

submetido em 08/05/2005 - 12:26

*Mário, Vera, Rui e André estão a meio de uma sessão de jogo. Mário é o mestre-jogo e descreve o que se passa, enquanto cada um dos seus amigos interpreta a sua personagem: Vera é Amélia Correia, Rui é Álvaro Magalhães e André é Guilherme Cavaleiro.*

Mário: A esta hora, a rua está já deserta. Ainda não parou de chover e só quem quer se meter em sarilhos passeia por Lisboa à noite.

Vera: Eu paro o carro uns quarteirões antes do ponto de encontro.

André: Eu abro o envelope com as fotografias.

Mário: Tentas ver como ficaram. Há pouca luz.

Rui (como Álvaro): "Ali. Debaixo do lampião."

Vera: Eu estaciono e olho em volta. "Já está na hora?"

André (como Guilherme): "Quero só ver como elas estão."

Mário: Em algumas fotos, a identificação é possível. Nas que não estão desfocadas, vê-se perfeitamente D. Fausto no seu jardim com as crianças.

Amélia: "O homem é nojento." (Vera abana a cabeça)

Guilherme: "Todos têm o seu ponto fraco." (André sorri e pisca o olho)

Álvaro: "Pelo menos, é mais um factor que temos sob controlo. Agora, a mim, companheiros. Desejem-me sorte." - eu fecho a gabardine e saio do carro.

Guilherme: "Não te perdemos de vista." - eu guardo comigo o envelope.

Mário: Portanto, já decidiram o que vão fazer?

Vera: Já. O Álvaro vai ter com o contacto da secreta francesa para lhes entregar a relíquia. Diz-lhes que a espada está aqui na mala do carro.

Rui: Vocês seguem a situação à distância e tentam, no momento certo, apanhar o contacto, e mais quaisquer outros que estejam com ele, para que possamos saber onde está a minha filha e salvá-la antes do final da noite.

André: Sem termos que ceder a espada.

Vera: Certo.

Mário: Através da chuva, vocês vêem o Álvaro a afastar-se. Dão-lhe algum tempo, antes de o seguirem à distância.

Vera: De acordo com o que o nosso ex-comando aconselhou, vamos por uma rua paralela e tentamos chegar escondidos ao ponto de encontro antes dele, estando atentos a gente com a mesma ideia que nós.

Mário: Façam um teste para não serem vistos e para perceberem se há mais alguém.

Vera e André: (tiram cartas)

Mário: Vocês esgueiram-se através das ruas desertas, aproveitando as sombras das calçadas estreitas. À distância, distinguem, por momentos, uma ínfima luz. Alguém a acender um cigarro. Pela posição, estará numa esquina com vista para a praceta.

Guilherme: "Pode ser e pode não ser."

Amélia: "Não podemos arriscar. De qualquer forma, se for dos franceses, é maçarico, podemos apanhá-lo já."

Guilherme: "Se ele faz barulho, a situação descontrola-se."

Amélia: "Usa isto, então." - eu passo-lhe o meu garrote - "Eu vou pela frente para lhe dizer olá."

Guilherme: "Sim, não podemos perder tempo. O Álvaro deve estar a chegar lá." - eu rapidamente procuro um caminho à volta.

Vera: Eu vou mais devagar para lhe dar tempo.

Mário: Entretanto, Álvaro, segues pela rua principal até à praceta. Não vês ninguém, mas os teus instintos sentem a tensão no ar. Quando fazes a curva, vês um carro parado e uma figura de pé ao lado dele.

Rui: Eu deixo-me ver, mas pouco mais me aproximo da praceta. Não gosto desse carro, pode ter mais alguém.

Mário: A figura, de chapéu e gabardine, parece já te ter visto. Olha para o relógio. Olha em volta. Há uma espécie de impasse.

Rui: Aproximo-me da luz de um lampião, mas mantenho a distância. Quero mostrar que estou sozinho, mas não sou estúpido.

Mário: A figura caminha lentamente na tua direcção. Começas a distinguir um homem, um rapaz dos seus pouco mais que vinte, bem vestido e com um porte confiante. Ele aproxima-se.

Álvaro: "Ça va?" - não me mexo.

Mário (interpretando o homem): "C'est toi Magalhães?"

Álvaro: "Sim, não se nota? A minha filha saiu ao pai."



Homem: "Perdão? Saiu?" (sotaque afrancesado)

Álvaro: "Quero dizer que é parecida comigo."

Homem: "Ah, oui, pardon. Ela já está aqui em Lisboa, ela está bem. Melhor vai ficar se tivermos uma conclusão satisfatória da sua colaboração connosco, monsieur."

Álvaro: "Assim espero."

André: É isso mesmo, Rui. Precisamos de tempo para controlar a situação. Já cheguei ao nosso fumador?

Mário: Faz um teste para ele não te detectar. É relativamente fácil, ele está atento ao que se passa na praceta.

André: (tira cartas)

Mário: Amélia, tu vês uma cabeça a espreitar da esquina, olhando para o ponto de encontro. Podes supor que o Álvaro já chegou lá.

Vera: Começou o espetáculo. Caminho na direcção dele, contando que o Guilherme já teve tempo para lhe chegar pelo outro lado.

Mário: Ele deita o cigarro ao chão e apaga-o com o pé. Não parece ter-se apercebido de ti, Guilherme.

André: Vou mais encostado à parede e estico o garrote.

Mário: Já estás bastante próximo. Na escuridão, distingues, que ele tira qualquer coisa do bolso. Ele verifica um pequeno revólver e volta a guardá-la. Parece nervoso.

André: Bom, ele até pode ser um pidge, mas era grande coincidência. Não podemos arriscar.

Mário: Ele levanta a cabeça e repara em ti, Amélia.

Amélia: (sorri) "Monsieur, pardon? Est-ce que vous peux me aider? Je suis perdu."

André: Eu levanto o garrote. Se ele responde em francês, é para mim o suficiente.

Mário: Nervoso, ele dá um passo atrás e começa a dizer "Qui est vous?" A mão dele vai ao bolso.

André: Enlaço-lhe o pescoço, espeto-lhe um joelho nos rins e esgano-o.

Mário: Vamos a ver. Faz um teste de combate.

André: (tira cartas) Crítico!

Mário: Amélia, tu vês o homem a desaparecer na escuridão atrás dele com pouco mais

que um gemido. Guilherme, tu tem-lo em desequilíbrio e a perder ar. Podes optar por pô-lo inconsciente em vez de o matar.

Rui: Boa!

André: Ótimo, se bem que duvido que ele consiga falar depois disto. Desço-o até ao chão sem fazer barulho. Depois podemos interrogá-lo.

Mário: Entretanto, na praceta, o homem pergunta-te pela relíquia, Álvaro.

Álvaro: "Isto não é uma troca justa. Onde está a minha filha?"

Homem: "Quando eu voltar com a espada, ela será libertada."

Álvaro: "Já suspeitava." (Rui abana a cabeça) "Bom, não ando a passear com uma coisa daquelas pela rua. Está na mala do carro. Venha comigo." - eu começo a andar.

Mário: Há uns momentos hesitantes antes de tu ouvires passos seguindo-te. Amélia e Guilherme, quando vocês finalmente olham para o que se passa na praceta, vêem o Álvaro a voltar para o carro seguido por um homem. (faz um teste por eles, tira cartas sem mostrar) Não vêem mais ninguém.

Vera: Nós voltamos rapidamente para trás. "Isto está a correr bem."

Guilherme: "Sim, parece que eles confiam no Álvaro."

Mário: O homem caminha agora ao teu lado e parece estar a ficar impaciente. "O antigo dono não deu problemas?"

Álvaro: "Foi convencido a ceder-nos a relíquia para sua protecção e no seu melhor interesse."

Homem: "E os teus colegas?"

Álvaro: "Eles também têm muitos esqueletos no armário, não me podem impedir de salvar a minha filha."

Homem: "Eles matam assim tanta gente?"

Vera e André: (risos)

Álvaro: (sorri) "Quero dizer que têm muitos segredos escondidos, coisas que também podiam acabar com eles se se soubessem."

Homem: "Ah, oui."

Mário: (faz um teste pelo Rui, tira cartas sem mostrar) Subitamente, Álvaro, os teus instintos de combate disparam, mesmo quando vocês estão a chegar à esquina antes de se ver o carro. Há movimento e sentes-te observado. Perigo iminente.

Rui: Raios, estamos mesmo em campo aberto. Atiro-me para o chão.

Mário: Todos vocês ouvem um tiro seco.

André: Corremos para lá! (Vera faz que sim com a cabeça)

Mário: Álvaro, um bala atinge no peito o homem ao teu lado. Tu reboas para lá da esquina. O vosso carro tem a mala aberta. Uma figura está a fugir com a caixa da espada atada às costas.

Rui: Saco do revólver - isto vai acordar a vizinhança - procuro abrigo onde me encostar e disparar para esse ladrão! Tento ver onde está o atirador que apanhou o francês.

Mário: Amélia, Guilherme, quando vocês viram a esquina a correr, vêem esta cena - a mala do carro a ser roubada - e (faz um teste pelo André) o Guilherme reconhece a figura a fugir: a tua querida do KGB.

André: Cabra! Eu corro atrás dela.

Vera: Tento encontrar o Álvaro e quem possa ter disparado.

Mário: Antes que possam reagir, mais um tiro vem, desta vez, na vossa direcção e acerta na esquina falhando-vos por centímetros. Álvaro, na rua estreita para onde ela está a fugir, há um atirador bem colocado atrás de um caixote do lixo, sobre o qual suporta a espingarda.

Álvaro: Disparo para ela. (faz um teste de combate, tira cartas)

Mário: A distância é grande. Ouves um som oco e ela cambaleia para a frente. Acertaste na caixa.

André: Corro em diagonal, tentando sair de onde o atirador me veja. Mesmo assim, procuro chegar até ela.

Vera: Eu seguro-o (aponta para o André) e tento levá-o até ao chão.

Amélia: "Não sejas doido. Porque é que corres para ela? Dispara!"

Mário: Ela rapidamente entra na rua e deixam de a ver. Vocês ouvem vozes e passos que parecem indicar uma terceira pessoa a ajudá-la.

Rui: Eu tento ver mais alguma coisa. Identificar uma cara.

Mário: Vês por momentos o atirador antes de eles se afastarem.

Rui: Ponho-me de pé. "Vocês estão bem?"

Guilherme: "Não! Mas eu sei onde podemos encontrar aquela cabra."

Álvaro: "Ótimo, mas agora é urgente encontrarmos a minha filha. Vamos ter que

revistar o coitado do francês."

Amélia: "Nós apanhamos outro. Vivo."

Álvaro: "Ainda há esperança, então."

Guilherme: "E a espada? Que é que andamos aqui a fazer?"

Amélia: "Não se preocupem. Venham aqui." - eu caminho até ao carro e mostro-lhes, Mário.

Mário: Vocês vêm a Amélia a tirar uma manta da mala e a revelar um fundo secreto. Nele encontram a espada, igual à primeira vez que a viram na casa de D. Fausto.

Guilherme: "O que é isto?"

Amélia: "Quando eu soube desta história toda, eu sabia que tinha que ficar com a espada. Irei provar aos nazis que todo o interesse de Hitler pelo ocultismo é uma farsa. Ele está a ser enganado por supostos feiticeiros, uma corja de vigaristas."

Álvaro: "E a caixa?"

Amélia: "Consegui uma réplica da espada e troquei-as quando a estava a guardar na mala. O KGB roubou uma falsificação."

Guilherme: (suspira) "Tu és doida."

Amélia: "E tu precisas de escolher melhor as tuas companhias."

Álvaro: "Já chega! Preocupamo-nos com isto depois. Vamos descobrir onde está a minha filha. Levem-me até ao francês que apanharam." (estala os dedos) "Acabamos a missão esta noite."

## **Notas para Playtesting**

submetido em 11/05/2005 - 20:07

### **Sobre os Trunfos**

Para uma primeira sessão, o mestre-jogo deverá ter já tido tempo para ver as folhas de personagem ou então contar com um certo talento para o improvisado. No início, a ideia é começar com uma missão, acontecimento, objectivo, seja o que for e pensá-lo de forma simples e transparente. Todas as complicações vão ser introduzidas através dos trunfos dos jogadores. É um bocado como se o plot inicial não fosse mais do que um cabide onde os jogadores podem pendurar os casacos, para que possam chegar à história. Pode ser importante ter já locais e NPCs preparados, mas devem estar desenhados sem os pintar. Os seus motivos, segredos, capacidades, etc. são postos verdadeiramente a mexer com os trunfos colocados pelos jogadores.

O ritmo ao qual os Trunfos encaixam na história depende da capacidade de improvisado do mestre-jogo e da plasticidade da história que preparou. Alguns provavelmente só terão o seu verdadeiro impacto na sessão a seguir à que são introduzidos. Quanto mais pessoas jogarem, mais complexa se torna a história. Por isso é que é importante começar com algo bastante simples, que deixe muitas pontas em aberto.

Com os habituais três jogadores numa party, haverão pelo menos 9 plot twists/hooks/quests para resolver.

### **Outra Vez Trunfos: Crónica ou Campanha**

Quando todos os Trunfos são resolvidos, a crónica está perto do fim. No entanto, se houver uma Campanha em mente, os jogadores têm a opção de, durante uma crónica, irem criando trunfos para a seguinte. Por cada carta de trunfo que já tiverem jogado, poderão aproveitar um acontecimento, decisão, personagem, local, seja o que for de significativo e anotá-lo para que venha a ter relevância na próxima crónica.

### **Experiência**

Os jogadores recebem 1 XP sempre que

- termina uma sessão
- declaram um Trunfo
- são confrontados de forma significativa com um Trunfo que jogaram

Subir um atributo custa o nível para o qual se pretende subir.

### **Mais Regras: Cartadas e Atributos**

Como já foi indicado, numa cartada bem sucedida, a acção é tanto melhor executada quanto maior for o valor da carta. Isto permite todas as habituais mecânicas de contested rolls e extended rolls. Aos contested poderemos chamar talvez cartadas opostas e aos extended cartadas cumulativas?

#### *exemplo de cartadas opostas*

Álvaro aproxima-se de um guarda para lhe enfiar uma faca pelas costas. Para não ser visto, lança o seu Operações (6) contra a Inteligência (4) do guarda. Álvaro tira cartas (3 de ouros, 7 de paus) e faz um 4. O guarda tira cartas (5 de espadas, 2 de paus) e faz um 2. O nosso agente aproxima-se sem ser visto.

Existe uma propositada sobreposição no que cada um dos atributos faz. Alguém sem treino especial usa Físico para Combate. Se, no exemplo, o guarda fosse um agente,

poderia usar Operações para vigiar o perímetro. Se a Profissão ou Jeito dele fosse mesmo (guarda) poderia usar também antes este atributo. Em termos de regras a diferença entre lançar uma característica, talento ou treino verifica-se em caso de empate nos contested rolls e na qualidade dos sucessos. Um atributo de treino ganha a um de talento que, por sua vez, ganha a um de característica.

*exemplo de cartadas cumulativas*

Amélia tem uma manhã para encontrar ( Contacto 8 ) alguém que lhe arranje uma credível falsificação da espada de Afonso Henriques. O mestre jogo diz que ela precisa de 10 sucessos e que cada lançamento demora uma hora. Amélia tira cartas (10 de paus, 9 de ouros) e faz um 1. Não lhe está a correr bem. Tira novamente (3 de copas, 3 de ouros) e faz um crítico 6. A 3 sucessos de distância, vai arranjar uma falsificação a bom preço. Tira outra vez (8 de espadas, 5 de paus) e faz um 8. Em pouco menos de 3 horas, já tem uma bela cópia na mala do carro.

Novamente aqui, o mestre jogo considera que se está usar um atributo de treino, Contacto. Se alguém acompanhasse Amélia na sua busca, poderia suspeitar que ela é algo mais do que aparenta. Se Antiquária fosse a Profissão de Amélia, o mestre jogo ainda poderia roleplayar a conversa com o colega, etc. Se tivesse que usar mesmo Vontade, talvez cada lançamento durasse mais que uma hora, dependendo daquilo que a personagem tentasse fazer. Com Contacto, o encontro já foi marcado, a negociação feita e a espada escondida na mala.

*exemplo de cartadas opostas cumulativas*

Guilherme precisa de seduzir uma bela duquesa espanhola de visita a Portugal e levá-la a trair o marido, sem revelar a sua verdadeira identidade. Sem outros atributos relevantes, os dois lançam Vontade contra Vontade. O primeiro a conseguir tantos sucessos como a Vontade do outro ganha.

Estou a considerar fazer para combate não mais do que cartadas opostas cumulativas, sendo Combate/Físico contra Combate/Físico. Aquele que conseguir tantos sucessos como o Físico do adversário ganha.

Sim, as regras aqui estão verdadeiramente cinemáticas e ao critério do mestre jogo. Sempre que alguém leva dano, faz um teste ao Físico. Se falhar, recebe -1s cumulativos a todos os lançamentos de acordo com a gravidade e a natureza do dano afligido. Em combate, esse teste é considerado falhado se se perder nas cartadas opostas cumulativas. Possíveis lançamentos de Sorte, adjudicados pelo mestre jogo, podem diminuir às penalidades aplicadas ou mesmo impedir uma fatalidade.

Vejam o que vos parece. Mais Império em breve.