



NOITE DE NATAL

UM JOGO NARRATIVO DE HORROR NATALINO

*Por John Bogéa, na
madrugada de natal de 2013.*

Em algumas culturas há histórias antigas sobre entidades natalinas vingativas, figuras folclóricas terríveis, atraídas pela conduta pecaminosa das pessoas. Enquanto São Nicolau, que ajudou a formar a figura do Papai Noel cristão, recompensava as pessoas boas pelo comportamento moral ilibado, entidades diabólicas se responsabilizavam por castigar as pessoas más, como nêmeses implacáveis, perseguindo-os pelos pecados inconfessos.

Essas entidades malditas receberam inúmeros nomes ao longo da história, variando de região para região, como Krampus, Rauhen, Hans Trapp, Bellsnichol, Pensinique, Pedro Preto etc. Eram descritas de inúmeras formas, as vezes como humanóides sombrios, peludos, cheios de chifres e olhos de fogo, as vezes como homens negros aterradores, ou, mais comumente, como versões sombrias do próprio São Nicolau. Independente de como são descritas, uma entidade vingativa sempre age solitária, e sempre está portando um saco (ou cesto) inescapável, onde captura e arrasta suas vítimas para o inferno.

O que é um jogo narrativo: “Jogo Narrativo” é uma tradução livre do termo Role-Playing Game (RPG). Jogar um jogo narrativo significa interpretar um papel dentro de uma história imaginária coletiva.

Material para jogo: para jogar *Noite de Natal*, cada jogador vai precisar de 1 dado de seis faces e uma cópia da ficha de personagem que se encontra no final deste livreto.

Jogadores e mestre: Em *Noite de Natal* uma pessoa do grupo vai ser o mestre e o restante os jogadores. Cada jogador cria seu personagem (uma pessoa comum atormentada por um segredo terrível) e tem total autonomia sobre ele, determinando o que ele faz, fala e pensa. O mestre não tem um personagem único, controla a *entidade vingativa* e todos os outros personagens que não pertencem aos jogadores. Ele modera as regras e narra o andamento da história, descrevendo as consequências e outros acontecimentos que envolvem os personagens dos jogadores.

Onde e quando: Os jogadores determinam a época e localidade para ambientar o jogo (o que for, para o grupo, mais interessante para uma história de horror natalina), pode ser, por exemplo, desde um vilarejo antigo na idade média até um subúrbio em uma metrópole moderna. Toda a história se passa na noite de natal, e termina no momento em que a noite termina.

criação de personagem

Toda a criação de personagem se resume em três fatores: O Conceito, a Ligação Maldita e o valor de Culpa.

Conceito: o conceito define, a grosso modo, quem é o personagem dentro da história. Cada jogador cria livremente um nome, uma Ocupação, uma Condição e uma Motivação.

Exemplo:

João Pereira [*nome*], detetive particular [*Ocupação*], alcoólatra [*Condição*] e obcecado por crimes sem solução [*Motivação*].

Mais exemplos:

Ivete, Prostituta, fumante compulsiva, sonha em um dia ter uma vida melhor.

Levelboy20, hacker de computador, gordinho, colecionador de vídeos pornográficos.

Amanda, estudante de cinema, bonita, em busca de um príncipe encantado.

Ligação Maldita: os jogadores entram em um acordo sobre a Ligação Maldita, algo realmente terrível do ponto de vista moral cristão (mal o suficiente para chamar a atenção de uma entidade dimensional vingativa), que todos tenham feito juntos e ocultado para não responderem por isso (seja juridicamente ou espiritualmente). Esse segredo cria um elo de tormento e desconfiança entre os personagens, que atrai a presença da *entidade vingativa*. Cada jogador descreve esse acontecimento de acordo com o ponto de vista do personagem.

Culpa: Cada jogador rola 1 dado, o resultado é o valor de Culpa. Quanto maior esse valor, mais culpado o personagem se sente e mais necessidade tem de revelar o segredo e pagar por isso, quanto menor o valor, menos culpado se sente.

criação de cenas

Cada jogador cria uma cena por vez (a ordem que isso vai acontecer fica por conta do grupo). O jogador da vez descreve a cena, objetivo e as consequências desejadas, depois rola 1 dado e soma ao resultado +1 se sua Ocupação for relevante para a cena, +1 se sua Condição for relevante para a cena, +1 se sua Motivação for relevante para a cena, e +1 se ele estiver usando algum objeto relevante (armas, ferramentas etc.) para a cena.

Se o resultado do dado for 5 ou mais, o personagem alcança o objetivo e o Mestre aplica todas as consequências assim como descritas pelo jogador.

Se as ações tiverem outro personagem como alvo, esse outro personagem ganhar a chance de realizar um teste com o objetivo de se defender. Se o resultado desse teste de defesa for igual ou maior que o resultado do teste contra ele, a defesa é bem sucedida, nenhuma consequência é aplicada ao alvo.

Modificadores de circunstância: para cada circunstância da cena que estiver favorecendo o personagem, como, por exemplo, atacar alguém pelas costas de maneira furtiva, o personagem soma +1 ao resultado do teste. Se as circunstâncias estiverem desfavorecendo o personagem, subtrai -1 do resultado do teste.

Interrogatórios: um personagem questionado a respeito da Ligação Maldita por um policial, detetive ou pessoa qualquer que de alguma forma pode tomar providências a respeito disso, deve realizar um teste de Culpa, ele rola 1 dado e soma ao resultado o valor de culpa, se o valor total for igual ou maior que 5 ele deixa perceptível que sabe algo a respeito ou mesmo que, de alguma forma, está envolvido; se o valor total for igual ou maior que 9 ele confessa tudo. O segredo revelado é sempre de acordo com o próprio ponto de vista do personagem interrogado.

Vítima predileta: A *entidade vingativa* geralmente começa a caçada pelos personagens com menor valor de Culpa. São os prediletos para o saco.

A ENTIDADE VINGATIVA

A *entidade vingativa* natalina é ancestral, perpétua e multidimensional, um caçador implacável, mortal e inteligente, que busca as piores entre as piores pessoas na noite de natal para arrastar para o inferno, aquelas que guardam segredos tão terríveis que atraem sua presença maldita.

A *entidade vingativa* sempre é atraída pela “Ligação Maldita” dos personagens, ela tem conhecimento instantâneo sobre esse segredo e vai a todo custo caçar

as pessoas que estiverem envolvidas, matando-as ou levando-as, dentro de um saco inescapável, diretamente para o inferno de onde veio. Um personagem morto ou levado para o inferno está fora do jogo... e da existência humana.

Combater a entidade: Os personagens podem tentar se defender da *entidade vingativa*, atacá-la ou até abatê-la temporariamente, mas, como entidade imortal e eterna, sempre volta na cena seguinte. Pode se tornar imaterial e vagar entre o mundo espiritual e carnal, ou se tornar insubstancial o suficiente para atravessar obstáculos sólidos. Pode atormentar suas vítimas em seus sonhos e tentar ferí-las enquanto dormem. Ela sempre sabe onde suas vítimas estão, e sempre é capaz alcançá-las. Ela pode apelar para todo tipo de poder de sua natureza sobrenatural, criando ilusões e pesadelos baseados na forma em que cada personagem encara sua Ligação Maldita... ou pode simplesmente mutilá-los com facas, cutelos, espadas, chicotes, correntes ou qualquer tipo de arma branca (a *entidade vingativa* jamais usa armas de disparo ou mecanicamente complexas, como, por exemplo, armas de fogo).

Teste com a entidade: Apesar do poder inumano, a *entidade vingativa* também precisa fazer testes para alcançar seus objetivos, o Mestre rola 1 dado +1 para cada ponto de Culpa do personagem alvo ou de algum personagem mais próximo de sua escolha. Se forem vários personagens, utiliza o maior valor entre eles.

Sobreviver ao natal: Existe duas formas de se livrar da *entidade vingativa*, a primeira é sobreviver até o fim da noite de natal (algo que vai acontecer quando o Mestre achar conveniente que aconteça), a *entidade* vai sumir assim que amanhecer o dia, desfazendo-se nos raios de sol. A segunda é, de alguma forma, fazer boas ações suficientes nessa noite para aplacar a Culpa pela Ligação Maldita. Cada boa ação (e precisa ser uma boa ação tão intensa quanto a Ligação Maldita) vai anular 1 ponto de Culpa. Quando todos os pontos de Culpa forem anulados, a *entidade vingativa* vai deixar o respectivo personagem em paz.

NOITE DE NATAL

CONCEITO

LIGAÇÃO MALDITA

CULPA