

VIOLENTINA

um jogo marginal de contar histórias

EDUARDO CAETANO

VIOLENTINA

um jogo marginal de contar histórias

Eduardo Caetano

2011



<http://rolistaindependente.wordpress.com>



SECULAR
GAMES

<http://www.seculargames.com>



Violentina está licenciado sob
Creative Commons 3.0 Brasil 2011
por Eduardo Caetano.

VOCÊ TEM A LIBERDADE DE...



COMPARTILHAR
copiar, distribuir e transmitir a obra.



REMIXAR
criar obras derivadas.

SOB AS SEGUINTESS CONDIÇÕES...



ATRIBUIÇÃO
Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante.



USO NÃO-COMERCIAL
Você não pode usar esta obra para fins comerciais.



COMPARTILHAMENTO PELA MESMA LICENÇA
Você só pode compartilhar uma obra derivada sob uma licença idêntica a esta

| agradecimentos

OCA, Anna Lerman, Lista de Blogs de RPG do Brasil, Garagem RPG, Newton "tio Nitro" Rocha, Rafael Rocha (e o pessoal da Secular Games), André "Passas" Caetano, Thales Caldonazo, Rosani Reali, Ricardo Tavares, Marcos Silva, Gislayne Avelar Matos, John Bogéa, Guilherme Moraes - Retropunk, Dark Angel's Clan, toda comunidade de jogadores de RPG que de alguma forma contribuiu para a viabilização deste jogo.

C. M. Ligeiro - Musa Violentina Encarnada



CRÉDITOS

| autoria | arte
Eduardo Caetano

| editoração
Rafael Rocha

| revisão
João Felipe Santos

| diagramação
Rafael Rocha e Eduardo Caetano

| modelo da capa
Sofia Prado Boaventura

| fontes
Garamond | Frankling Gothic | Helvética | Carnevale Freakshow
a fonte **DOWNCOME** é de autoria de Eduardo Recife: <http://www.misprintedtype.com>

| símbolos
alguns dos símbolos usados neste livro podem ser encontrados no site:
<http://thenounproject.com/>

| playtesters

Índios da Oca: João Pedro Torres, Igor Dias Gomes, Gustavo Kamino.
Violentina na Serra Pelada: Livia von Suco, Júlio César da Silva, Kairam Ahmed Hamdan
RPGCon 2011: Mozart Prado, Elen Perez, Francisco Napolitano
15° Quero Jogar RPG: Igor Bone, Thiago Eduardo, Krishna Farnese, Eduardo Henrique
16° Quero Jogar RPG: Hidelbrando Marques, José Bones, Giovanni Dorella
Comparsas de Brasília: Tiago Marinho, Marcos Silva, Ricardo Mallen

Dados internacionais de catalogação na publicação

Bibliotecário responsável: Cristiano Motta Antunes CRB14/1194

C128v

Caetano, Eduardo
Violentina : um jogo marginal de contar histórias / Eduardo Caetano. — Belo Horizonte : Secular Games, 2011.
134 p. : il.

ISBN 978-1467954495

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura.
3. "Roleplaying games". I. Caetano, Eduardo.
II. Título.

CDD - 793.93

CDU - 794.046.2:792.028

| originalmente apresentado no Garagem RPG:
<http://www.garagemrpg.com.br/>

| desenvolvido pel'O Rolistas Independente
<http://rolistaindependente.wordpress.com>

| financiado coletivamente através do Movere:
<http://www.movere.me>

| publicado pela Secular Games:
<http://www.secular-games.com/>



VIOLENTINA'S LOVERS



Bruno Pereira



Livia von Suco



Mário Benevides

GÂNGSTERES

Jaime Daniel Cancela

Juliano Prisco

Marcos Silva

Antonio Neto



Ricardo Mallen

Max e Guilherme Moraes

Denis Petri

Gabriel Madeira Pessoa

Guilherme Ávila

Alexsandro Teixeira Cuenca



Igor "Bone" Toscano



Livia von Suco

Rafael Barbi

Hidelbrando Ferreira

João Ricardo Bittencourt

Marcello Larcher

João Paulo Francisconi

Fábio Carvalho

Raphael Fernandes

Carolina Negrão

Eder Ferreira



Vinicius Andrade

Helio Maciel Paiva Neto

Wallace Garradini

Leonardo Cardoso Gomes

Rodrigo Marini

João Campista

Marcelo Faria

Carlyle Sguassabia

Alexandre Manzano

Rodrigo Santos da Silva

Daniel Gonzalez

Tiago Barão

DEVASSOS

Ricardo Tavares



Luiz Germano

Gilian de Oliveira

Augusto Martins Salgueiro

Leandro Catok

Vinicius Moes de Souza



Felipe "Shingo Watanabe"

Maira Termero

André Saggin

Emerson Gois

Aislan Adí Gonçalves de Borba

LIBERTINOS

Enzo Motta

Rafael Barros

Rafael Thomaz

Victor Tamietti

Pedro Luiz Gonçalves

 Leandro Campos

Emmanuel Kanter

Ricardo Ramada

Paulo Galembeck

Stefano Maglovsky

Fernando Vianna

Christiano Santos

João Roberto M. Silva

Cezar Letiere Martins

Daniel Martins

Guilherme Rodrigues

Eduardo de Souza

Leandro Raniero Fernandes

 Cassiano Oliveira

Lisandro Gaertner

Cochise César

 João Mariano

João Paulo De Sousa Pereira

Daniel A. F. de Figueiredo

Amandha “Katsu” Cardoso

Pedro Manhães

Diego Moura

 Davi Saraiva

Escocês Voador

João Felipe Santos

Thiago Edwardo

Euripedes Rocha Filho

Romulo Marques

Quadrinhos Rasos

Lauro Klunc

William Pereira de Paula

Thiago Amaral

Hugo Paceli

Petri Nocentini

Marcelo Sarsur

Adelmo Silva

 Gabriel Lisboa

Gabriela Maia

 Alexandre Pereira Viana

Agnelo Pinheiro Prux Junior

Augusto Rückert

Camilo Oliveira Prado

 Felix Maciel Meneghelli

 Victor Pereira

Joao Guilherme Rocha Brillhante

Paulo Miguel Moreira da Fonseca

Vinicius Chagas

Ricardo Foureaux

Caíres Pezzoni

Luiz Fernando Rossafa Dias Macedo

Abílio Junior

Felipe Kajihara

Reginaldo Santos

Reynaldo C. Barochelo Junior

Klos Cunha

Erick Mendonça

Leandro Bezerra

Sofia Boaventura

Alex Angelo

MALANDROS

Jey Godoy

Maida Pereira

Moisés Roberto de Araújo Mota



AGRADECIMENTO

Este jogo que você tem em mãos foi viabilizado graças às pessoas listadas acima, que contribuíram durante o mês de agosto de 2011 através do financiamento coletivo.

Muito obrigado a todos vocês!



CAÇADORES DE ERROS

Os colaboradores com a marca de tiro, foram assim destacados por ajudarem com a sua mira certa a refinar a revisão final do livro, caçando os erros mais sorrateiros!



DEDICATÓRIA

Este jogo é dedicado a Igor César Grandi e à Renata “Chebel” Carvalho, por dividirem comigo a experiência mais profunda e envolvente de compartilhamento de Controle Narrativo, antes mesmo de eu saber o nome disso.

Pela famiglia.

MAS QUEM DIABOS É VIOLENTINA?

Violentina é...

...a *Matriarca da Violência*
que com sua saliva ácida
te corrói o espírito.

"Como degenera n'alma, a Doença!"

...a *Dama das Volúpias*,
que vazando por entre as pernas
escorre devassa nas tuas coxas

"Como simuladas foram, suas infinitas Noites de Núpcias!"

...a *Rainha dos Vícios*,
que inalando tua essência
te consome o ego.

"Como o Perfeito Veneno, não deixa indícios!"

...a *Vadia sem Vintém*,
que drena do teu bolso as tuas posses
preenchendo o vazio com prazeres baratos.

"Pois não entregas teu Coração Partido a ninguém!"



SUMÁRIO

DEDICATÓRIA 6

SUMÁRIO 9

introdução
VIOLENCIA 10

CONCEITUAÇÃO 11

capítulo 1
VICIO 24

ELEMENTOS DO JOGO 25

PRÓLOGO & DESENVOLVIMENTO 30

COMPLICAÇÕES 48

CLÍMAX 62

EPÍLOGO 65

capítulo 2
VOLÚPIA 66

EXEMPLO DE SESSÃO 67

DICAS & VARIANTES 102

apêndice
VINTEM 110

LISTA DE ALCUNHAS 111

QUADROS & GABARITOS 113

REFERÊNCIAS E INSPIRAÇÕES 121

GLOSSÁRIO 124



UMA CIDADE CHAMADA

VIOLÊNCIA

SECULAR GAMES APRESENTA: DE AUTORIA DE EDUARDO CAETANO | EDITORAÇÃO RAFAEL ROCHA | REVISÃO JOÃO FELIPE SANTOS | VIABILIZADO ATRAVÉS DE INCENTIVO COLETIVO COM APOIO DOS JOGADORES DE RPG DO BRASIL NO SITE MOVERE.ME



SECULAR
GAMES

Rollista
INDEPENDENTE

R RESTRICTED
UNDER 17 REQUIRES ACCOMPANYING
PARENT OR GUARDIAN
PERMITS STRONG HORROR VIOLENCE
AND GORE LANGUAGE AND SEXUALITY

INTRODUÇÃO

VIOLÊNCIA

CONCEITUAÇÃO

O Mundo é um lugar cruel... certo? Entupido de pessoas sem escrúpulos, que só querem te passar a perna, encher a fuça de grana e cachaça, pensando apenas em si mesmos. Querem que você seja o grande amor da vida delas, pra te fuder, fuder com tudo, te mastigar e depois de cuspir no prato que comeu, te maldizer pelas costas. Interesseiros. Um dia braços direitos, que quando obtém o que querem, desaparecem com tudo no outro... incluindo, às vezes, o seu próprio braço direito...

Ladras & Larápios.

Prostitutas & Políticos.

Trapaceiras & Traficantes.

Mafiosos & Meretrizes.

Viciados & Vagabundas...

...enfim, Marginais!

Marginais... Vilões?

Pessoas, portanto, que você deve evitar, combater... Eliminar! Certo? Afinal, na maioria dos jogos de RPG a que está acostumado, você busca salvar o mundo destes vermes imundos, bancando o mocinho...

Certo?

Se você está de acordo, bem... Tenho más notícias, amigo. Você tá ferrado! Em Violentina, aquela máxima que diz: “Se não pode com eles, junte-se a eles!”, é a mais pura verdade.

Mas nem tudo está perdido. Violentina poderia se intitular como algum dos asquerosos duetos citados logo acima, porém este jogo é mais do que contar histórias a respeito de pessoas desprezíveis. Violentina é sexy, sedutora e muito divertida. Pois, ao dividir algumas horas com os amigos vestindo a pele daqueles que andam do outro lado da Lei, você ainda aprenderá porque eles são considerados como são... Sem sujar as mãos de verdade.

Afinal, estamos apenas contando histórias.

Histórias que nos transformam. Você pode até não perceber, mas transformam.

Seja bem-vindo! E não tema e nem se acanhe com o tom desse jogo. Como bem provado nos Quadrinhos, na Literatura e Cinema, nós adoramos histórias de anti-heróis.

Está na hora de tomarmos as rédeas dos produtos que nos impuseram, e contarmos nós mesmos estas histórias!

O velho e necessário aviso:

Você encontrará muitas vezes salpicada por todo o corpo deste livro, uma linguagem coloquial, informal e até mesmo chula, com abordagem na primeira pessoa, em relação direta com o leitor.

Esta abordagem, que pode parecer agressiva, é uma opção consciente e proposital, que bem convém pelo próprio tom do jogo, sendo meramente um desejo do autor em alcançar o máximo de um efeito estético específico.

RPGs independentes frequentemente possuem um forte cunho autoral, sem depender do crivo e da aprovação de editoras, portanto, com este não há de ser diferente.

Este jogo é direcionado e indicado para adultos. Se você se ofende facilmente, talvez este não seja o jogo ideal para você.

Esteja avisado.

Não vou responder a esta pergunta. É muito provável que se você decidiu comprar, baixar ou obter de qualquer forma este livro, você já sabe a resposta. *Mas este livro caiu em minhas mãos por uma ocasião aleatória do destino e eu não tenho a mínima idéia do que isto se trata!!!* Bom, neste caso farei diferente. Vou dizer o que espero que este livro seja.

Considere este um manual para auxiliar você e seus amigos a contarem uma história coletivamente.

Desde que somos considerados humanos, contamos histórias uns aos outros. E isso permitiu que transmitíssemos de geração em geração nossa cultura e conhecimento de forma lúdica e divertida. A única coisa que nos difere dos outros animais é a nossa capacidade de contarmos histórias. Somos uma raça de Contadores de Histórias.

Nas últimas eras de nossa existência, inventamos um dispositivo que gradativamente fez com que deixássemos de lado essa nossa Tradição Oral: *A Escrita*. O que não está documentado não é real, não é verdadeiro. Portanto, pertence ao mundo imaginário, do faz-de-conta, dos contos de fada. Coisa de criança. Nesse momento esquecemos nossa capacidade intrínseca de criarmos nossas próprias histórias, esperando que elas sempre venham de fora, dos livros, dos filmes, da televisão. Talvez ainda pior, esquecemos do poder de nos transformar e nos engrandecer que criar nossas próprias histórias nos dá.

Você sabe do que eu estou falando.

Nosso cérebro está se condicionando a consumi-las, e não produzi-las.

Este livro visa, portanto, um resgate dessa Tradição Oral. Como todo RPG o faz, no meu ponto de vista. A diferença aqui é que optei por evidenciá-la no meu jogo, tomando-a como ponto de partida, como objetivo pessoal ao concebê-lo. Busquei nessa premissa conceitual a principal força motriz para desenvolver o meu RPG. Porque esta é em última instância, ao meu ver, a razão de ser dos RPGs e o que me faz um entusiasta do hobbie.

Dito isto, considere este livro como um Livro de Receitas para Contar Histórias Coletivamente.

As regras servem apenas para garantir que certas características do tipo de história a que este jogo se propõe a contar estejam presentes, e para garantir que todos os participantes tenham uma oportunidade equilibrada de contribuir neste processo. Servem também para ditar o ritmo, conduzindo a narrativa e garantindo sua escalada em direção ao Clímax.

Será como sentar ao redor da fogueira de um acampamento para contar histórias de terror com o rosto iluminado por uma lanterna.

Violentina é só uma proposta de como organizar a brincadeira.

RPGs vs Story Games:

Em livre tradução, os Jogos de Interpretação de Papéis (RPGs - Role-Playing Games) diferem um pouco dos Jogos de História (Story Games), onde o objetivo, mais que interpretar um papel e ter um sistema que simule algum tipo de realidade, é contar histórias coletivamente, tendo as regras como uma forma de auxílio para este fim. Independentemente de discussões se este é ou não um RPG (talvez pelo fato de não haver um único Mestre, etc.), o foco dele está mais em criar uma história divertida com os amigos do que nos personagens propriamente ditos. Tenha isto em mente e suas sessões de Violentina serão bem mais divertidas.

COMO É UMA SESSÃO DE VIOLENTINA?

Uma Sessão de Violentina contempla cinco Etapas (Prólogo, Desenvolvimento, Complicação, Clímax e Epílogo), cada qual com um número de **Turnos** específicos. Por sua vez, cada **Turno** possui também um certo número de **Passos**.

No início da Sessão vocês vão se sentar à mesa com tudo o que é necessário, e conversar sobre como este jogo funciona. Vocês escreverão em bilhetinhos de papel alguns assuntos que gostariam de ver nos diálogos durante a Sessão. Sortearão algumas cartas das pilhas previamente embaralhadas e separadas. Estas cartas contarão sobre detalhes importantes da Trama que estão prestes a criar, informações chave, como: características dos personagens, detalhes que dão cor e originalidade à Trama e o Elemento principal - aquilo que interfere significativamente na vida de todos os personagens envolvidos. Essas informações virão de forma parcialmente aleatória, e caberá a vocês amarrar as pontas soltas em uma Etapa específica para isso.



Após esta Etapa de refinamento, vocês começarão a fase de narração de verdade. Alternando em **Turnos**, cada um terá a chance de contar parte desta história, e também de interferir na narração de um amigo, caso assim desejar, através de mecânicas criadas especialmente para isto, utilizando as cartas e contadores que ainda tiver a mão.

Antes do Clímax, vocês farão uma pausa para conversar sobre até onde este conto coletivo chegou, e compartilhar suas expectativas para o seu fim. Então, a partir dos recursos restantes de cada jogador, vocês farão a última aposta para ver com quem ficará o direito de narrar o Clímax!

Mas espere! A história ainda não acaba aí. O benefício de dizer algo sobre o fim não é só daquele que ganhou a aposta. Para cada bilhete amassado com o assunto de diálogo escrito no início do jogo, você terá a chance de pontuar uma ação que desejar, sobre seu personagem, como um Epílogo de um livro. Ou as cenas que passam junto aos créditos, ao fim do filme.

Em resumo, é isso. Fim. Vamos jogar!

COMO USAR ESTE LIVRO?

Recomendo que ao menos um dos jogadores leia o livro de “cabo a rabo”. Isto garantirá que, se em algum momento do jogo houver alguma dúvida, este saberá como esclarecê-la, ou ao menos onde encontrar a resposta no corpo do livro.

Você está lendo a **Introdução**, que explica as bases conceituais deste RPG e o que precisará para jogar.

O **Capítulo I** se preocupa em desenvolver mais a fundo os conceitos do jogo e de seu tema, descrevendo como ele funciona e dissecando seu sistema em cada um de seus aspectos, a fim de potencializar a experiência do jogo e justificar sua existência.

O **Capítulo II** inicia com um exemplo de uma Sessão de Violentina. Em seguida, encarrega-se de sugerir variantes, discutir assuntos latentes e outras possibilidades de exploração do conteúdo deste livro. Além de fornecer modelos em branco para que você tenha a liberdade de criar em cima destes novas possibilidades.

No **Apêndice** uma coletânea de dados, informações, recursos gráficos, listas e tabelas para referências foi organizada para servir de consulta rápida, assim como um glossário com os termos e expressões mais utilizados.

CONVENÇÕES

Ao se deparar com textos em **Negrito**, estes provavelmente farão referência a um termo importante e específico do jogo. Você pode verificar o glossário para encontrar uma breve explicação do termo.

Os textos em *Itálico* complementam argumentos do sistema de regras na forma de **exemplos de Sessão, textos de ambientação e terminologia comum ao vocabulário dos jogadores de RPG**, possuindo também o intuito de dar cor e se adequar ao tom do livro.

Quando um número estiver representado por algarismos arábicos - **1, 2, 3, etc.** – ele fará menção a termos de jogo e mecânicas. Nos demais casos o número será representado por sua grafia por extenso – **um, dois, três, etc.**



AS 3 PERGUNTAS FUNDAMENTAIS



Se minhas respostas o assustam, então você deveria parar de fazer perguntas assustadoras.

Jules, em Pulp Fiction

No cenário rolista da última década, podemos observar o surgimento de uma cena que veio, se não revolucionar, nos fazer questionar e repensar todo o motivo pelo qual gostamos tanto do hobbie.

Nestes jogos mais recentes - ou mais precisamente nos RPGs Indies, cujo autor detém completamente o controle sobre a sua obra, e geralmente compartilha o seu desenvolvimento de forma aberta, com o apoio da comunidade de jogadores -, é comum observarmos que a base conceitual dos seus jogos por vezes se apóia resumidamente nas Três Perguntas Fundamentais.

Difundidas principalmente pelo magistral John Wick, (conhecido pela autoria de *Legend of the Five Rings*, *7th Sea* e *Houses of the Blooded*) e de autoria de seu amigo Jared Sorensen, as Três Perguntas são em sua opinião aquelas em que alguma hora, todo designer de jogos deveria se fazer a respeito do jogo que está criando. O que temos a seguir, são estas perguntas, e suas respectivas respostas acerca deste jogo que está em suas mãos.

“SOBRE O QUE É ESTE JOGO?”

Violentina é um RPG que busca capturar a essência, a dinâmica cinematográfica e a linguagem narrativa de filmes como: *Pulp Fiction*, *Snatch – Porcos e Diamantes*, *Cães de Aluguel*, *Jogos*, *Traçaças e Dois Canos Fumegantes* e o mais recente *Rock n Rolla*. Eles são a matéria-prima na qual este RPG foi esculpido.

Portanto, resumidamente podemos dizer que este é um jogo sobre Violência, Vícios, Volúpia e Vingança.

Em primeiro lugar ele é profundamente influenciado pela obra de Quentin Tarantino. A excêntrica forma Tarantinesca de se contar uma boa história violenta, sobre traições, trapaças e vinganças despertou a vontade de transpor da tela do cinema para a mesa de jogo o máximo possível de sua essência estética.

Em segundo lugar, e de forma quase equivalente, ele também foi inspirado por parte da obra de Guy Ritchie.

Além dos filmes dos dois diretores, diversas outras obras influenciaram de uma forma ou de outra na concepção deste livro. Veja no Apêndice a lista completa. Recomendo todas a fim de capturar o espírito do jogo.

“COMO ELE GARANTE QUE ISSO ACONTEÇA?”

Para conseguirmos capturar a essência dos filmes que inspiraram este jogo, devemos primeiramente descobrir sobre o que eles realmente são, e então transformar estas características em mecânicas no jogo. Desta forma, a história a ser contada coletivamente vai dialogar dialeticamente com estes elementos através das mecânicas, sendo potencializada por elas.

CARTAS

A primeira decisão a se tomar foi quanto à escolha do fator aleatório do jogo (dados, par-ou-ímpar, dominós, etc.). Como este é um aspecto que lidamos no mundo real, no nível da interação social, sentados à mesa com nossos amigos na sala de jantar, a opção pelas cartas deveu-se justamente pela intenção de despertar o clima e o tom deste RPG, antes mesmo de começarmos a jogá-lo. Previamente ao início da história, já começa a se formar a imagem de um grupo de criminosos e trapaceiros, sentados ao redor de uma mesa de pôquer em um cassino clandestino, para apostar o destino de suas vidas.

E, em Violentina, vocês vão realmente apostar nas cartas a vida dos seus personagens!

SUBORNO & AMEAÇAS

Como um criminoso geralmente resolve um conflito? Ele começa com um **Suborno** barato, escala para **Ameaças** terríveis e acaba por concretizá-las. Basta pegar qualquer filme da nossa lista. Todos eles estão recheados de **Ameaças** e **Subornos**. Na verdade, boa parte de suas tramas orbitam e se desenvolvem ao redor disto. Então, façamos mecânicas a partir delas!

Aqui, a resolução de conflito se dá através de **Suborno & Ameaça**. E como este jogo foca mais na experiência de Contar uma História coletivamente do que na interpretação de papéis, estas mecânicas servem para definir com quem está o Controle Narrativo.

“QUE COMPORTAMENTOS ELE RECOMPENSA?”

ACEITAR AS IDEIAS DOS OUTROS JOGADORES

Quanto mais você aceitar as sugestões, os complementos e as ideias dos outros jogadores, mais recursos para interferir na história você terá. Isso se dá através das mecânicas por trás da **Grana**. Em última instância, **Grana** é a metáfora de “economia” do jogo, que faz a história avançar coletivamente. Quanto mais a **Grana** passar de mão em mão, mais coletiva vai ser a história.

BONS DIÁLOGOS

Logo no início do jogo criamos alguns **Assuntos Aleatórios**, que auxiliarão na criação de situações inusitadas e diálogos um tanto quanto nonsense a partir destas situações. Ao optar por utilizar um **Assunto Aleatório** em sua **Cena**, o jogador é recompensado na última Etapa do jogo, ao poder acrescentar detalhes ao Epílogo da história.

Hilários, inesquecíveis, memoráveis, são os diálogos quem dão toda a cor a estes filmes, sendo Elementos fundamentais das obras que inspiraram este jogo. Há quem diga que os filmes de Tarantino são mais sobre os diálogos do que o enredo em si. Tanto, que eles são referências consagradas na cultura pop. Quem não se lembra da impagável conversa no carro, entre Jules e Vincent Vega sobre o Big Mac francês, logo no início do filme? Ou Mr. Pink, argumentando que não acredita em gorjetas?

Jogos de RPG se desenvolvem basicamente através do diálogo entre seus participantes. Por que não tirar proveito desta característica do hobby, e explorá-la através de mecânicas que enfatizem diálogos memoráveis?

PARTICULARIDADES

Existem alguns conceitos bem particulares neste jogo. Eles refletem valores estéticos e estilísticos surgidos na cena gringa independente. Os RPGs Indies nos permitiram refletir sobre a forma que praticamos o hobby, enxergando infinitas novas possibilidades.

Este RPG que você tem nas mãos incorpora várias destas possíveis posturas. As mais importantes para este jogo são as seguintes:

SEM MESTRE (OU: TODO MUNDO É MESTRE!)

O Prof. Newton “Tio Nitro” Rocha uma vez disse que não acredita que existam RPGs *sem Mestre*. Na verdade ele considera que estes jogos são *sem jogadores*, uma vez que todos acabam por assumir o papel do Mestre. Eu tendo a compartilhar da opinião dele... É apenas outra forma, muito eficiente, de enxergar a situação.

Este conceito pode causar estranheza nos rolistas mais tradicionais. Aí você me pergunta: *“Como assim não tem Mestre??? Dá pra contar uma história que faça um mínimo de sentido, se não tem ninguém pra comandar a situação? A sessão não vai virar um bordel?”*

Aí eu te digo: Não, sim & não...

O sistema de regras e suas mecânicas foram concebidas para preencher o papel do Mestre, ao incorporarem em si a capacidade de distribuir equilibradamente o Controle Narrativo entre os jogadores, em alternações sistêmicas e padronizadas, se tornando inevitavelmente a Mediadora da sessão.

Se você ainda está desconfiado, não se preocupe. Eu também não botava muita fé nessa viagem de cola meio hippie narrativista.

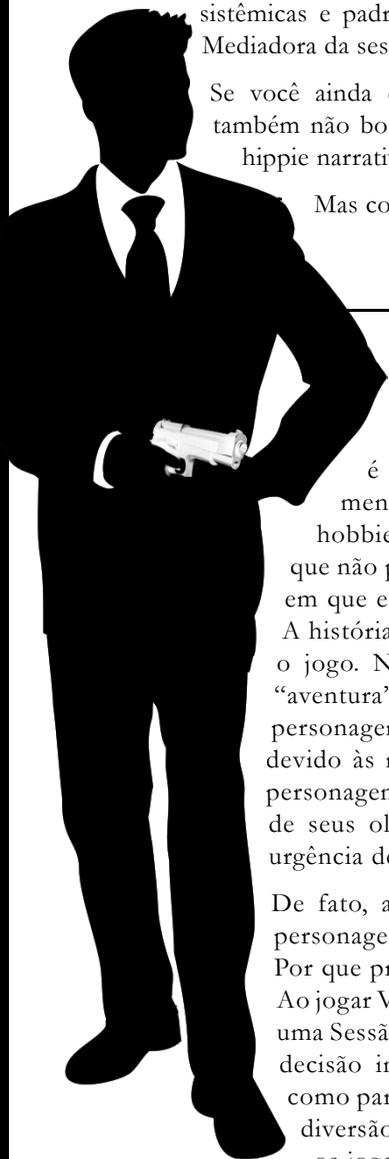
Mas confie em mim e continue lendo...

SEM PREPARAÇÃO

“Se não há Mestre, quem prepara a história? Quem vai aprovar o meu personagem???” - Você continua me perguntando.

Acontece que ultimamente, a tendência é de que a medida em que envelhecemos, menos tempo temos para dedicarmos ao hobby. Portanto este jogo foi desenhado para que não percamos tempo com ele até o momento em que estivermos sentados à mesa para jogá-lo. A história e os personagens vão surgindo durante o jogo. Não há a necessidade de se preparar a “aventura” antes. Os Conflitos e os desejos dos personagens que inevitavelmente vão aparecer, devido às mecânicas tanto da história quanto dos personagens, se encarregarão de fazer surgir diante de seus olhos uma história que deixará você na urgência de contá-la.

De fato, a preparação do jogo, da Trama e dos personagens faz parte da diversão de ser Mestre. Por que privar os jogadores desta Etapa tão legal? Ao jogar Violentina, cerca de um terço do tempo de uma Sessão é gasta nesta preparação, e isto foi uma decisão intencional. Incorporando a preparação como parte mecânica do jogo, garante-se que esta diversão seja distribuída igualmente entre todos os jogadores.



Isso não é lá uma grande novidade, já existem RPGs sem dados há décadas. Vários RPGs Indies utilizam inclusive uma grande quantidade do bom e velho d6. Muitos mesmo. Às vezes dezenas!

Aqui, não há mistério. O motivo de optarmos por um design de jogo com cartas é meramente conceitual. Acredito que você e seus amigos vão entrar - e permanecer! - muito mais tempo no clima de Violentina se, se sentarem ao redor de uma mesa como seus próprios personagens fariam. Gângsteres e trapaceiros com fichas de pôquer na mão, um charuto no canto da boca e os destinos de suas vidas decididos nas cartas de baralho...

SEM LINEARIDADE CRONOLÓGICA

Dado o formato das histórias contadas com este jogo, e a relação estética estreita com a cinematografia que o inspirou, é possível – e talvez se torne bastante comum em sua mesa de jogo – que as histórias de Violentina não tenham uma linearidade cronológica. Se em dado momento algum jogador em seu **Turno** resolve contar a história de como sua personagem, uma garota de programa, foi abusada sexualmente na adolescência – com o intuito de justificar seu ódio pelo prefeito local, personagem de outro jogador – isso provavelmente não irá afetar a coerência da história, pelo contrário, criará uma revelação interessante para a Trama, deixará todos os jogadores surpresos e ajudará inclusive a deixá-la mais verossímil.

Esta liberdade cronológica deixa margem para que todos os jogadores mantenham-se constantemente com uma certa expectativa, uma vez que a qualquer momento um Elemento inesperado pode surgir e causar uma reviravolta surpreendente e divertidíssima.

O mesmo pode se dizer sobre acontecimentos no futuro. Peguemos os mesmos personagens supracitados. Imagine que em seu **Turno** seguinte, o jogador da personagem meretriz **Enquadre uma Cena** em que ele descreve apenas que o prefeito está deitado em uma cama, claramente de um prostíbulo, dado a indireta iluminação néon vermelha espalhada pelo quarto, o cheiro de sexo, uma linda mulher sobre seu ventre. Em sua mão, um estilete enferrujado, que ela posiciona sobre a garganta do homem. O jogador finaliza a **Cena**, descrevendo como os olhos questionativos do prefeito se transformam e esbugalham ao finalmente reconhecer o sorriso maroto de adolescente, estampado no rosto da mulher.

Com somente estas duas **Cenas**, uma no passado e outra no futuro, o jogador criou ganchos e infinitas possibilidades para a história, bem como deixou todos os jogadores se coçando de curiosidade para descobrir como

o prefeito foi cair nessa – e se vai se safar! Tarantino gosta muito de brincar com a ordem cronológica das cenas em seus filmes. Tome *Pulp Fiction*, por exemplo. Vincent Vega morre no meio da história, mas ainda aparece na última e memorável cena da lanchonete. Por mais banal que pareça, esta cena é importantíssima pois é ela quem faz ligação com o início do filme, fechando a história em um círculo perfeito.

ENQUADRAMENTO DE CENAS

A idéia aqui é irmos direto ao que interessa. À cereja do bolo da **Cena**. Não se preocupe em descrever detalhadamente como o seu personagem conseguiu aquela pistola. Se isso não for importante para a história, corte direto para a **Cena** onde ele mete o trabuco na fuça do desgraçado que fugiu com sua maleta. Mas caso o fato de seu personagem ter que conseguir uma arma possa render uma boa **Cena** e boas complicações para a história, não se acanhe em **Enquadrá-la** em uma **Cena**.

Elementos de uma Cena:

1. **Personagens:** *Quem está na Cena? Em qual Protagonista está o Foco da Cena?*
2. **Cenário:** *Onde a Cena se passa?*
3. **Meta:** *Como ou por que estes Clichês estão neste lugar? Para que finalidade existe a Cena? O que justifica esta Cena aparecer na história?*
4. **Conflito:** *Quais empecilhos existem para que o Clichê não alcance a Meta?*
5. **Tema:** *Um ou outro detalhe que dê o tom, e defina melhor o clima da Cena.*

Exemplo (Pulp Fiction)

Vincent Vega e Jules (1) estão em uma lanchonete tomando seu café da manhã (2) quando um casal de ladrões inicia um assalto e ameaça roubar Jules (4). Ele não pode permitir que eles levem principalmente a maleta, pois pertence ao seu chefe, Marsellus(3). O casal parece uma dupla de amadores, e Jules está de bom humor, uma vez que acredita ter sido abençoado mais cedo com um milagre e decide não retalhar-lhes como faria em outra ocasião, permitindo-lhes que vão embora inclusive com sua carteira, desde que deixem a maleta onde ela está (5).

DO QUE VOCÊ VAI PRECISAR

- **Três a cinco amigos** em que você confie momentos de diversão;
- **Uma mesa** confortável;
- Alguns tira-gostos e alguma bebida;
- **Um Gabarito do Clichê** para cada jogador – você pode copiá-los a mão em uma folha em branco a partir dos exemplos contidos no Apêndice ou baixar gratuitamente no site: rolistaindependente.wordpress.com/violentina;
- **Um Gabarito da Sinopse** (que você pode conseguir da mesma forma que o item anterior);
- **Um par de maços de baralho** completo;
- **Cinco marcadores** por jogador, que podem ser de qualquer tipo: fichas de pôquer são o ideal para o clima, mas não se atenha a isso. Pedrinhas, bolinhas de gude, grãos de feijão, tampinhas de garrafa, moedas antigas ou mesmo de R\$1,00 estão valendo;
- **Três bilhetes em branco** para cada jogador. Blocos de recados auto-adesivos funcionam muito bem nesse caso;
- **Vários cliques de papel** podem se mostrar bem úteis, para manter as cartas presas aos **Gabaritos**.





O VÍCIO
MATA.

ELA
TAMBÉM!!!



ACABA

SECULAR GAMES, PRODUÇÃO DE AUTÓGRAFOS DE EDUARDO CAETANO | EDITORAÇÃO RAFAEL ECORÇA | TRAJE DO DIA FELIPE
SANTOS | TAMBÉM! ARTISTAS DE: ANDRÉ LUI CALEFFI, C. M. PÉREZ, J. J. A. S. PÉREZ, E PPG DO BRASIL, ALÉM DE MUITOS OUTROS



CAPÍTULO 1

VÍCIO

ELEMENTOS DO JOGO

CARTAS

Em Violentína, as cartas são o fator aleatório do jogo – como na maioria dos RPGs – mas neste caso, elas não representam a probabilidade de sucesso, e sim a imprevisibilidade da história. Representam também a chance que qualquer jogador tem de intervir nos rumos desta história, ao possibilitar que ele tome o Controle Narrativo de outro. São, dessa forma, a principal fonte de poder do jogo em relação aos outros recursos. Fazem, por vezes, inclusive o papel de uma arma ameaçadora... Utilizamos dois **Maços** completos de baralho tradicional e é interessante que estes dois baralhos sejam diferenciados entre si pelo seu verso, normalmente um de cor mais clara e viva como o vermelho, e outro de cor mais fria e escura, como preto ou azul. Mas não se preocupe. É muito fácil adquirir um par de **Maços** diferenciados no mercado, pois a maioria dos jogos de carta os utilizam por padrão. Cada um destes Maços cumpre um papel diferente, e é por este motivo que o denominamos Maço Básico e Maço de Trama.

MAÇO BÁSICO

É identificado por geralmente possuir o verso com padrões escuros e frios, como preto ou azul e ao ser devidamente separado e embaralhado forma a **Pilha de Clichê** e **Pilha de Tema**.

O **Maço Básico** possui esse nome por ser aquele que fornece os Elementos fixos do sistema, como os 18 rascunhos estereotípicos de personagens (incluindo os dois **Curingas**), onde descobrimos os dois primeiros aspectos dos personagens: o **Rótulo**, caracterizando seu exterior, e o **Âmago**, referente às características interiores, psicológicas. As 36 cartas restantes conferem o fator de aleatoriedade numérica para o sistema de Resolução de Conflitos (são estas cartas que fazem o papel dos dados em um RPG tradicional), além de conterem as quatro variações de **Tema** de uma **Cena**, definidos pelos naipes.

MAÇO DE TRAMA

É identificado por geralmente possuir o verso com padrões vermelhos, ou outras cores vivas, e é usado inteiro na **Pilha de Sementes** do **Gabarito de Mesa**.

O **Maço de Trama** é assim chamado por ser a fonte aleatória de recursos para a história, através da inserção de **Sementes da Trama**, detalhes significativos e **d'O Caveira** - o Elemento central da Trama. Além disso, é nele que os jogadores vão descobrir as duas últimas informações que definirão o esqueleto de seus personagens: os **Vínculos**, que são os relacionamentos que possuem entre si, e os seus **Desejos**, aquilo que mais anseiam conseguir durante a história.

GRANA

A **Grana** em Violentina é uma forma de materialização do Controle Narrativo. Já que não temos a figura centralizada de um Mestre neste jogo, é como se o pegássemos, o cristalizássemos e o dividíssemos em pequenas moedas a fim de distribuir seu “poder” de decisão na história entre os jogadores. São uma fonte de poder menor. Ao menos em relação as cartas.

A **Grana** tende a fluir durante os **Turnos**. Quanto mais passar de mão em mão, melhor, pois é um sinal de que a história está avançando e todo mundo está contribuindo bastante para isso. Significa também que os jogadores absorveram bem o conceito de desapegar-se de seus personagens e do comando da história, aceitando as sugestões dos outros participantes.

GABARITOS

Os **Gabaritos** são assim chamados por conterem as lacunas nas quais os jogadores anexam cartas, garantindo o posicionamento correto que comunica a sua função. Isso quer dizer que se você colocar um **Âs de Paus** em pé na sua frente, você está comunicando para todos que seu personagem é um **Solitário Obsessivo**.

Um dos objetivos conceituais de Violentina é permitir que ele seja um jogo rápido, eficiente, de pouco preparo, sem muita enrolação. Só sacar os baralhos da mochila e jogar! Feito para durar apenas algumas horas, uma tarde de domingo.

Para auxiliar a alcançar este objetivo decidi eliminar ao máximo a necessidade de anotar no papel listas enormes de habilidades e atributos, background e croquis de personagens, deixando para as cartas esta função. Uma vez que não existe campanha e o foco do metajogo não é especialmente nos personagens, eles são de certa forma “descartáveis”. Portanto, não se apegue tanto aos seus personagens. Eles servem à história. Poderão ser memoráveis sim, mas talvez justamente por contarem uma história curta e grossa, impactante, como um soco na fuça.

Dados estes motivos, não achei justo nomeá-las “fichas”. São **Gabaritos**. Baixe algumas cartas na sua frente, outras no centro da **Mesa**. Ajuste-as, dispondo-as para que signifiquem o que você deseja. Pronto. Eis a fórmula para nitroglicerina rolista. Chacoalhe um pouco. Boom!!!

GABARITO DE CLICHÊ

Este jogo se baseia, até certo ponto, em fortes referências cinematográficas. Uma vez que a Postura narrativa de maior controle é denominada **Diretor** e os personagens tem um caráter efêmero, nada mais justo denominá-los de **Clichê**.

Qual o **Clichê** de seu personagem? Quem ele é? Quem ele é *de verdade*? O que ele mais deseja? Com quem ele se relaciona?

Responda a estas perguntas e *voilà!* Eis um personagem de Violentina quentinho saindo do forno!

Mesmo sendo simples assim, decidi ajudar você a responder estas perguntas, inserindo um Elemento surpresa que apela para seu espírito de improvisação. Para auxiliar com as respostas, você saca dicas sobre o seu **Clichê** nas cartas. As cartas da *Família Real* (Reis, Damas, Valetes e os Ases) lhe dirão como você se apresenta ao mundo, como pode ser

Rotulado, enquanto seu naipe lhe dirá sobre seu interior, o que se passa em seu **Âmago**. Se baixar uma carta à sua direita, esta lhe dirá qual o relacionamento possui com o **Clichê** à sua direita. Ao baixar uma carta à sua esquerda, ela será a resposta para o que mais deseja. Interprete os resultados com criatividade. Apelide seu personagem com o sarcasmo de uma criança no colégio. Está pronto seu **Gabarito de Clichê**.

Reservei também aos jogadores um espaço neste **Gabarito** para que eles se organizem com os materiais de jogo que vão utilizar durante a Sessão. Estas são lacunas para marcar a contagem de **Grana** e armazenar seus **Assuntos Aleatórios**. Exposto assim, para que todos vejam e possam acompanhar os procedimentos e lhe auxiliar através dos **Turnos**.

GABARITO DE SINOPSE

Ok. Vocês já tem os personagens. Mas quais os ingredientes que dão a liga entre eles? *Eduardo, você não disse que neste jogo a história é mais importante que meu personagem?* Então. A história é a menina dos olhos do grupo, certo. Se vocês se juntaram para jogar Violentina, é por que estão dispostos a contar uma história juntos. Vamos então registrá-la, documentá-la, para guardamos, quem sabe, para a posteridade. Para que, caso um dia você venha a ser um diretor de cinema, tenha um arquivo de **Sinopses** das Tramas mais absurdas. O **Gabarito de Sinopse** serve para registrarmos os Elementos mais importantes da Trama, para que tenhamos estes sempre à vista durante a Sessão e para que não nos esqueçamos de nenhum detalhe importante.

Pegue o verso da capa de seu filme preferido. Leia a sinopse. O **Gabarito de Sinopse** serve para que, no momento em que o tenhamos completado no início da Sessão, possamos ter um vislumbre do que está por vir. Exatamente como no verso do seu filme. Um resumo, sem *spoilers*. Pois aqui você também experimenta o papel de espectador. Ninguém sabe as reviravoltas da história. Ninguém. Nem o Mestre. (Mestre? Que Mestre?)

Simples. Direto. E provocativo.

Por isso temos o **Gabarito de Sinopse**. Faça esta experiência em suas Sessões de Violentina: antes de começar a Etapa de Complicação, faça um resumo do que criaram até então e anote em breves linhas o que está por vir. Eu reservei um espaço para isso, logo abaixo da lacuna d'**O Caveira**. Observe os **Vínculos**, os **Âmagos**, os **Desejos**. Veja como se relacionam às **Sementes de Trama** e ao **Caveira**. Anote o resumo. É simples e eficiente. Auxiliará vocês ao contarem a história durante a Etapa de Complicação.

Para ilustrar, tomemos por exemplo a sinopse de *Snatch - Porcos e Diamantes*:

“Quando o ladrão de jóias(1), Franky Quatro-Dedos(2) faz uma rápida parada em Londres antes de entregar um enorme diamante(4) roubado para seu chefe em Nova York, ele não tinha a menor idéia da avalanche de sinistros e cômicos acontecimentos que abalariam o mundo do boxe clandestino(3), dos ciganos irlandeses(3), da loja de penhores(3), da fazenda de porcos(3)... e de um cachorro vira-latas(4)! Depois do aclamado Jogos, Trapaças(...), o diretor Guy Ritchie traz mais uma vez à tona o submundo dos pequenos gângsteres londrinos(...). Velocidade e constantes mudanças na história são características de Ritchie, que traz ainda uma reunião de astros interpretando personagens malucos: Del Toro como um ladrão viciado em jogo(5); Alan Ford, o chefe do submundo local(1); Dennis Farina, um chefe americano totalmente alucinado; Vinnie Jones, um lendário criminoso(1); Rade Sherbedgia, um russo psicótico traidor(6); e Brad Pitt, em uma hilariante atuação como um boxeador cigano que ninguém entende o que ele fala.”

Se analisarmos esta sinopse sob a ótica do jogo, podemos encontrar diversos Elementos seus, espalhados ao longo do texto, como por exemplo:

- 1] Rótulo Criminoso
- 2] Alcinha
- 3] Semente da Trama – Cenário
- 4] O Caveira
- 5] Âmago Obsessivo
- 6] Âmago Hediondo

Se você o fizer e gostar do resultado, e desejar compartilhar comigo sua **Sinopse**, ficarei feliz em recebê-la e até mesmo publicá-la em uma coletânea no site do jogo.

GABARITO DE MESA

Como existe uma diferença de função tanto entre as cartas quanto os **Maços** que as contém, as quais separamos e embaralhamos em diferentes **Pilhas**, o **Gabarito de Mesa** serve para alocar estas **Pilhas**, evidenciando seu uso de maneira intuitiva e ao alcance de todos. Pense nele como um tabuleiro, se desejar. Cumpre mais ou menos o mesmo papel dele outros jogos. Serve para organizar a parada, afinal, são muitas cartas e muitos Elementos para ficar memorizando. Vamos facilitar as coisas.

Além disso, o **Gabarito de Mesa** reserva também um lugar apropriado para armazenar as **Granás** não utilizadas. Como um agiota.

PRÓLOGO & DESENVOLVIMENTO

ASSUNTOS ALEATÓRIOS



Deixa eu te contar sobre o que é “Like a Virgin”. É sobre uma garota que curte caras bem dotados. A música inteira. É sobre pau grande.

Mr. Brown, em Cães de Aluguel

Assuntos Aleatórios são temas de diálogos inspirados, com o potencial de surgir em uma **Cena** do jogo. São representados por pequenos bilhetes contendo este **Assunto**, dobrados e guardados sobre o **Gabarito de Clichê** de um jogador. Este jogador o utilizará quando estiver sendo o **Diretor**. Ele deverá escolher e revelar qual é este **Assunto Aleatório**, desafiando seus **Protagonistas** e instigando-lhes o espírito do improviso. Ao final do seu **Turno**, este **Diretor** recompensará aquele jogador que melhor utilizou o **Assunto**. Esta recompensa se dá com o próprio bilhete, bem amassado na forma de uma bolinha de papel. A partir de então a bolinha possuirá outro significado - uma pitada de Controle Narrativo - devendo ser reservado para a última Etapa do jogo.

Mecanicamente, na dinâmica do fluxo do Controle Narrativo, um **Assunto Aleatório** usado e amassado na forma de uma bolinha de papel significa a transformação *mecafórica* (metáfora + mecânica) deste em uma **Reticência**...

Uma boa dica para criar bons **Assuntos Aleatórios** é tentar se lembrar de curiosidades sobre o mundo que você saiba bem. Citar personalidades históricas ou atuais, artistas e filósofos pode ser uma boa pedida. Você não precisa conhecê-los a fundo, basta utilizar as breves impressões que você tenha sobre o tema e as engrandecer, para que elas pareçam pérolas de sabedoria. Temas que estão em voga na atualidade, últimas notícias que estão nos jornais do mundo, Teorias da Conspiração, ou a última polêmica (ou a maior de todas) que aquela cantora famosa causou também são boas pedidas. O importante é que seu personagem tenha uma opinião forte, ou demonstre que saiba profundamente sobre o **Assunto Aleatório** (o personagem saiba, não necessariamente você).

Um dos motivos que me fez conceber esta mecânica foi a possibilidade de trazer à tona assuntos polêmicos, e vê-los discutidos em um "ambiente seguro". Isso por que ao colocar o ponto de vista de seus personagens, e não necessariamente os seus, lhe é permitido tanto fazer o exercício de pensar de forma diferente, sob outra perspectiva além da que realmente pensa, como ao mesmo tempo permitir a todos o acesso a esses pontos de vista coletivamente. Esse é um aspecto intrínseco aos RPGs que decidi transformar de maneira sutil em uma mecânica do jogo. Violentina tratará frequentemente de assuntos delicados. Não tema. Você está entre amigos. Pensar sobre a ficção lhe auxiliará a chegar em conclusões sobre o mundo real que antes não passariam pela sua cabeça.

CLICHÊS

Os personagens dos jogadores em Violentina são chamados de **Clichês**. Tarantino se apropria dos clichês de filmes apelativos dos anos 70 e os perverte a seu bel prazer, construindo magníficas colchas de retalhos lisérgicas. Pretenderemos fazer o mesmo ao jogar Violentina. Esses filmes em questão possuem certos tipos de personagens recorrentes, quase estereotípicos, lidando geralmente com dilemas morais, conflito com a Lei, e motivados por seus impulsos íntimos. Esses dilemas são combustível para a violência. E a melhor personificação para a Musa da Violência, constante em suas películas, é uma figura feminina poderosa. Sexy. Fatal. A Violentina.

Os **Clichês** são formados por quatro tipos de quatro variações apenas, o suficiente para garantir uma gama de possibilidades que você provavelmente já viu em algum filme. São elas: **Rótulo** e **Âmago**, **Vínculo** e **Desejo**.

QUADRO DE CLICHÊ

RÓTULO

ÂMAGO



Solitário



Passional



Autoridade



Hediondo



Femme Fatale



Obsessivo



Criminoso



Possessivo

RÓTULO

A - SOLITÁRIO



Pam: Isso é sabedoria de cowboy?

Stuntman Mike: Eu não sou cowboy, Pam... Sou um dublê

Pam & Stuntman Mike, em *Death Proof*



A primeira coisa que você aprendeu na vida, a duras penas, foi que não deve confiar em ninguém, a não ser em si mesmo. Evita, portanto, ao máximo qualquer tipo de contato social, para que não corra o risco de acabar se apegando a alguém. Até mesmo porque existe também a chance de um dia perdê-

lo. Você pode ser um estrangeiro em uma terra estranha, não saber bem a língua e não compreender os hábitos e costumes deste país. Ou quem sabe ter passado um par de décadas na prisão e não possuir mais entes ou conhecidos, agora que enfim está livre novamente. Talvez você tenha o comportamento estranho o suficiente para que o seu caso seja o inverso, as pessoas é que optam por não permanecer do seu lado. Pode inclusive, viver na estrada, com a companhia apenas de sua Harley Davidson, e parou na cidade pra fazer um bico e conseguir encher tanto o tanque quanto a barriga.

Mas isso não significa que você não conheça ninguém. De alguma maneira, o Solitário acaba por se relacionar com uma ou outra pessoa. Talvez você preste um serviço escuso para algum chefe criminoso, ou até mesmo mantenha uma paixão em segredo por aquela bela stripper da boate...

OUTROS EXEMPLOS DE SOLITÁRIOS:

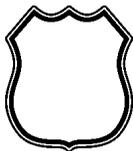
Assassino Profissional; Recém saído da prisão; Taxista; Mendigo; Motoqueiro; Arruaçeiro; Fugitivo; Jogador Trapaceiro; Estrangeiro; Amnésico; Doido Varrido; Viciado das Ruas...

J - AUTORIDADE



Você acha que algum tira dá a mínima prum cafetão? Escute. Todo cafetão do mundo leva tiro. Dois tiros na maldita nuca. Os tiros fariam uma festa, cara!

Mentor, em *True Romance*



Você é a Lei, ou ao menos a representa. Pode realmente acreditar nisso, ou apenas usá-la a seu favor. Afinal, você tem regalias, respeito, acesso a informação e claro, algum poder. Não importa de que lado esteja - *Bad Boy* ou *Good Guy* – o fato é que você tem a permissão do Estado para estar com a fuça enterrada na sujeira. Faz parte do seu trabalho. E o mais incrível é que as pessoas te respeitam por isso.

Se você é o Prefeito da cidade, pode até querer mantê-la limpa. Mas para isso deve saber onde esta a sujeira. E ter coragem de pegar na vassoura.

Ou pode ser o Juiz, que decide quem vai para o xilindró. Sempre atento, pois dar o ticket só de entrada para um “amigo” pode te custar metade do seu salário daqui para frente - se é que você me entende. Sabe também que enjaular um figurão local tem suas consequências, portanto não quer colocar em risco sua mansão. E claro, a família que guarda lá dentro.

Talvez seja o policial que vive nas ruas, combatendo o crime, mas já está quase cedendo a tentação de aceitar alguma das ofertas que a escória oferece para “molhar a sua mão”. Afinal, além de ter de pagar as contas, quer presentear sua filhinha com a casa da **Barbie®** que ela tanto deseja e que te pediu de natal pelo terceiro ano consecutivo.

EXEMPLOS DE AUTORIDADES:

Delegado; Policial; Deputado; Juiz; Fiscal da Alfândega, Detetive...

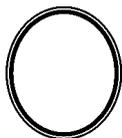
Q - FEMME FATALE



Clarence: Você é uma prostituta?

Alabama: Eu não sou prostituta. Sou uma garota de programa. Há uma diferença, saca?

Clarence & Alabama, em *True Romance*



Você é uma mulher, e sua arma mais poderosa – aquela, de Destruição em Massa – é a sua sensualidade. Por onde passa, os homens (e muitas mulheres!) tombam com um ataque do coração.

Muito provavelmente, você não teve escolha, e a vida te condicionou a aprender estas habilidades como meio de sobrevivência. Elas podem ter estado lá dentro de você, o tempo todo latentes, mas foi algo que teve de desenvolver como a perícia de um artista, um esteta. E você, mais do que ninguém, sabe que o *sex appeal* é uma arte...

Não importa sua origem: uma prostituta do baixo meretrício, uma super-estrela internacional, a filha de um gângster, uma espã assassina contratada, uma policial honesta do 22º Distrito... você consegue o que quer e é perigosa por saber como usar seus atributos. Mesmo com um rosto de anjinho, é uma súcubo, pronta para devorar quem quer que esteja em seu caminho.

EXEMPLOS DE FEMME FATALES:

Stripper; Amante de Armas; Viúva Negra; Policial Disfarçada; Meretriz; Terrorista; Acompanhante de Luxo; Ativista Social; Artista Internacional; Maria Gasolina; Filha Míimada; Dama da Sociedade; Política; Dominatriz...

K - CRIMINOSO



Você precisa mais que coragem pra ser um traficante. Você precisa de idéias.

Buscapé, em Cidade de Deus



Quem disse que a vida do crime não compensa? Só basta não ser pego. Existem meios mais rápidos de alcançar o topo, e você optou por este atalho. Talvez não seja da maneira mais “legal”, mas desta forma os resultados são mais palpáveis.

Você pode não ter tido outras alternativas, ou simplesmente optou, pelo prazer da adrenalina, mas o fato é que você tem a Lei no seu encaço (mesmo podendo ter secretamente a ajuda dela, afinal, é a terceira vez que aquele Juiz te salvou de ir em cana...). Talvez tenha levado tudo isso tão ao pé da letra que hoje você é o cabeça do crime organizado da cidade. Assumido ou não, você é um Criminoso, e esse é um modo de vida

EXEMPLOS DE CRIMINOSOS:

Mafioso; Terrorista; Assaltante ou Assassino Profissional; Fraudador; Traficante; Psicopata; Hacker; Membro de Quadrilha; Contraventor; Membro de Fação Separatista, Racista ou Paramilitar; Trapaceiro; Golpista...

♥ O PASSIONAL



Os rumos da sua vida são conduzidos pela emoção. Intenso, você tende a ser extremamente impulsivo, e reage normalmente sem usar a razão. É afetuoso, afetuoso até demais. As pessoas, ou você odeia ou as ama, não existe meio termo. Não se importa com dinheiro, fama, drogas, a não ser que estas coisa o levem a consumir uma relação com a pessoa por quem tanto suspira.

Sexo só faz sentido quando temperado com uma emoção intensa, e não necessariamente só amor. Dado a intensidade desta sua personalidade, seus relacionamentos são fulminantes, e se alguém fere seus sentimentos, você o descategoriza de amor da sua vida para a pessoa mais odiosa da face da Terra!

OUTROS ADJETIVOS PARA O PASSIONAL:

Emotivo; Romântico; Impulsivo; Sedutor; Fervoroso; Tentador...

♠ O HEDIONDO



A princípio, você não sente nada por algo ou alguém. Chamavam isso de psicopatia. Não tem remorso, e acaba praticando suas atrocidades do dia-a-dia apenas por curiosidade.

Ou então seu temperamento é extremamente explosivo, qualquer coisa te tira do sério, e você não segura para si, não engole sapo, apenas desconta logo na cara do infeliz.

As vezes, na melhor das hipóteses, lança somente aquele calmo olhar perturbador, e aguarda a melhor hora de retribuir o troco. Diferentemente do Passional, você consegue usar a razão com frieza. Afinal, vingança é um prato que se come frio. Não é o que dizem?

OUTROS ADJETIVOS PARA O HEDIONDO:

Monstruoso; Vil; Psicopata; Repulsivo; Vingativo; Malévolo; Amargo...

♣ O OBSESSIVO



Quando se trata do objeto de seu **Vício** – drogas, sexo, jogatina, dinheiro, adrenalina, etc.. - tudo nunca é o suficiente. Você sempre quer mais. Deseja consumir por completo, absorver, torná-lo parte de si, para potencializar a experiência da vida.

Este seu **Âmago** acaba se refletindo em outras esferas do seu cotidiano. Você deseja consumir pessoas, drená-las até a última gota, colecionar objetos (e pessoas), repetir experiências, cada vez com maior frequência e de forma mais intensa.

Em última instância, você acaba por desenvolver um comportamento obsessivo-compulsivo, manias e padrões. Lava as mãos toda hora, veste sempre a mesma cor, limpa a todo instante a sua Desert Eagle .50 - não suporta ver uma marca de digital, nem mesmo a sua, ela tem que estar brilhando!

OUTROS ADJETIVOS PARA O OBSESSIVO:

Vicioso; Compulsivo; Hedonista; Entorpecido; Corrompido; Poluído; Descomedido; Esfomeado; Sedento; Voraz...

◆ O POSSESSIVO



Você deseja ter, possuir as coisas, as pessoas, o mundo. E se isso não bastasse, você as deseja somente para si. Devem ser suas, e somente suas. Não gosta de dividir nada que é seu com ninguém e se alguém possui algo que você não tenha, ou que seja melhor que o que você tem, dará um jeito de tomar para si ou arrumar um melhor.

Você entra em qualquer disputa para ganhar, perder não é uma opção. Qualquer negócio é uma oportunidade de aumentar suas posses, não importando as consequências que este negócio trazer.

Romance existe apenas para que você satisfaça suas vontades. A não ser que acredite ter encontrado o verdadeiro amor. Aí, este será seu bem mais precioso. E lidará com ele de forma mais intensa que qualquer exemplo acima.

OUTROS ADJETIVOS PARA O POSSESSIVO:

Ambicioso; Ganancioso; Cobiçoso; Inveioso...

VÍNCULOS

O **Vínculo** de seu **Clichê** existe para que ele faça parte de forma significativa da teia de relacionamentos da Trama que estão prestes a criar. Eles simbolizam elos importantes que ajudam a definir a história, pois dão o sentido para as ações que serão realizadas. Como verá a seguir, os **Vínculos** não são necessariamente benéficos, podendo ser depreciativos ou desvantajosos, para um ou para ambos. De qualquer forma, seus laços devem ser fortes e bem amarrados, uma vez que, junto com os **Desejos**, ambos são os recursos mecânicos que garantem o andamento da história.



♥ AFETIVO

Amizade. Romântico. Familiar. Fraternal



O **Clichê** do jogador à direita provavelmente é o Grande Amor Da Sua Vida. É a pessoa que dá sentido a sua existência e você fará qualquer coisa para garantir o seu bem estar. Em outra instância, pode ser alguém da sua família, um parente próximo que você protege, ou por quem você se responsabiliza e pelo qual nutre grande carinho.

Mais além, vocês não precisam partilhar o mesmo sangue, sendo possível ele ser um grande amigo desde a infância ou mesmo um filho adotado, cuja responsabilidade sobre, compete a você. Quem sabe o inverso, sendo ele um antigo mentor que te ensinou tudo o que você sabe até hoje?

Mas lembre-se que estes sentimentos podem não ser uma via de mão dupla, e caso você possua este **Vínculo**, pelo menos você tem alguém por quem acredita valer a pena se importar...

♠ ANTAGÔNICO

Inimizade. Competitividade. Rivalidade. Hostilidade.



Nêmesis. Seu **Clichê** odeia o **Clichê** do cara à direita, e provavelmente o inverso também se aplica. Mas não necessariamente. Talvez ele nem desconfie de seu ódio. Vocês dois podem inclusive, por exemplo, serem irmãos mas nutrirem uma aversão extrema, competitiva e doentia um pelo outro.

♣ PROFISSIONAL



Gary: Então, quem é o chefe? Pra quem estamos realizando este serviço?

Barry, o Batista: Você está fazendo isso pra mim e isso é tudo o que você precisa saber. E você só sabe o que precisa saber.

Gary: Tô vendo. Esta é um negocio do tipo "só o que você precisa saber", não? É como nos filmes do James Bond.

Barry, o Batista: Cuidado! Lembre-se de quem te deu esse trampo.

Gary & Barry, o Batista, em Jogos, Trapaças e Dois Canos Fumegantes

Negócios. Contratos. Serviços. Trampo.



Um de vocês demandou ao outro algo que precisa ser feito e está disposto a pagar por isso. O suficiente. O que valha a pena. Talvez o contratado tenha mais experiência, ou talvez o contratante apenas não queira sujar suas mãos. O que importa é que alguém está pagando dinheiro para algo ser feito. Pode ser inclusive que o serviço já tenha sido feito, e o contratante ainda não pagou. O Elemento central desta relação de dependência é basicamente dinheiro. Ou você paga uma **Grana** pro cara da direita ou vice-versa.

♦ INVEJOSO

Interesse. Cobiça. Avarizia. Ambição.



Ele possui algo, e você não.

Você pode viver a sua volta, somente para estar mais perto daquilo que deseja, ou ter um pingo do gostinho do que é tê-lo. Quem sabe estando ao seu lado sempre você acabe por herdá-lo, adquiri-lo ou roubá-lo? O motivo deste **Vínculo** pode ser velado ou não. Todos podem saber que você só faz o que ele manda por que ele tem algo de seu interesse. Talvez o que ele possua seja exatamente o que o motiva a continuar esta encenação...

DESEJOS

O **Desejo** de um **Clichê** define de uma forma genérica o que este personagem se preocupa mais em conseguir durante a história.

Funciona como uma espécie de objetivo, mas não é necessariamente algo que ele precisa atingir *a todo custo*, como um objetivo de vida. Ao invés de servir fundamentalmente ao personagem, é interessante que ele incorpore também interesses *do jogador*, assumindo-se o metajogo em uma Postura de autor, e sendo finalmente o mais importante, *servir a história*.

Note como o **Desejo** difere de uma *Necessidade* – que é algo realmente imperativo - e de uma *Vontade* – algo que se cobiça, mas não é realmente necessário. O **Desejo** é algo que vai proporcionar uma satisfação descomunal por obter o que lhe é de cobiça, sendo quase um aspecto luxurioso, fetichista.

Seu **Desejo** pode se referir a outro personagem na **Mesa**. Suas ações vão em sua maioria levar em consideração a tentativa de obter o que quer do personagem. Ou o próprio personagem.

Se ele se referir ao **Caveira**, bem, seu personagem definitivamente tem uma papel fundamental na história, e suas ações vão levá-lo provavelmente a glória, ou a um fracasso descomunal.

Mecanicamente os **Desejos** são o recurso do sistema que cumpre a função de garantir que seu **Clichê** seja impulsionado através da história.

QUADRO DE DESEJO



POSSUIR, obter ou conquistar algo/alguém



ATRAPALHAR, combater ou destruir algo/alguém



AJUDAR, construir ou se juntar a algo/alguém



SUPRIMIR, desfazer-se ou se livrar de algo/alguém

POSSUIR [...OBTER OU CONQUISTAR ALGO/ ALGUÉM]

Sua motivação através da história é botar, a todo custo, suas mãos naquilo que tanto deseja. E saiba, não será tarefa fácil...



Você quer o seu objeto de **Desejo** para você. Pode até já o possuir, mas o seu ciúme é tanto que o deseja *só* para você. Seu, de mais ninguém. Ninguém tasca. Se ainda não o tem, todas suas ações visam no final conquistar esta coisa.

Desejo: POSSUIR algo importante da história.

ATRAPALHAR [...COMBATER OU DESTRUIR ALGO/ ALGUÉM]

Durante o jogo, sua satisfação será atrapalhar outro personagem de obter aquilo que deseja.



Alguém esta no seu caminho, mas você o combate não para que ele deixe de te atrapalhar, mas sim porque *gosta* do combate.

Ou então, atrapalhá-lo é o que lhe dá mais prazer. Vê-lo no chão, se levantar, e passar outra rasteira. Que troféu no final da corrida que nada. O que importa é a cara de tapado dele. Quem sabe, na verdade, o seu **Desejo** é destruir sua existência, obliterá-lo. Sua satisfação é ver a chama devorando, os vermes se alimentando, as ruínas. O fogo que queima em seu interior só se extinguirá ao incendiar o exterior.

Desejo: ATRAPALHAR alguém de possuir algo importante da história.

AJUDAR [...CONSTRUIR OU SE JUNTAR A ALGO/ ALGUÉM]

Durante a Trama, o seu negócio é fazer o possível para que o objetivo de outro jogador se realize.



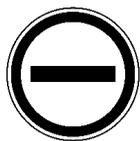
Alguém por quem tem apreço precisa de sua ajuda e você acredita que ajudá-lo é a coisa certa a se fazer. Pode ser recolher fundos para reforma do hospital, chantagear um político para obter estes fundos, ou ajudar a matá-lo pois ele é a única coisa que anda barrando sua obtenção. De qualquer forma,

você acredita que juntando esforços, se potencializa uma empreitada. Duas cabeças pensam melhor do que uma. Só não é a sua que pensa de verdade. Você contribui, oferecendo auxílio.

Desejo: AJUDAR alguém a possuir algo importante da história.

SUPRIMIR [...DESAZER-SE OU LIVRAR-SE DE ALGO/ ALGUÉM]

Você passará boa parte da história tentando desvincular-se de algo que acredita lhe ser prejudicial.



Alguns coisas deve ter dado errado. Não se gostaria tanto assim que alguma coisa desaparecesse. Sumisse do mapa.

Não importa se quem te deu este presente de grego sabia ou não o que estava fazendo, mas desde então sua vida só se complicou mais e mais, em uma espiral descendente.

Você pode até não ser responsável pelo cadáver no porta-malas. Mas o carro é seu, e isto é um problema. O que vai fazer? Quanto mais cava a cova, mais afundado no buraco você está.

Desejo: SUPRIMIR algo importante da história.

ALCUNHAS



Esmeralda: Qual seu nome?

Butch: Butch.

Esmeralda: O que ele significa?

Butch: Eu sou americano, querida. Nossos nomes não significam merda nenhuma.

Butch e Esmeralda, em Pulp Fiction

Faça-os contundentes! Uma das coisas mais legais dos filmes que inspiram este jogo é como os nomes dos personagens são marcantes, contando um pouco sobre seu **Rótulo** ou **Âmago**, geralmente um adjetivo, ou um apelido pelo qual todos se lembram. Lembra do Dadinho? Dadinho é o caralho, o “nome” dele agora é Zé Pequeno, porra!

O que torna muitos desses apelidos memoráveis são os motivos que levaram os personagens a assumirem o novo “nome”, os acontecimentos, os casos e as histórias que lhes proporcionaram tal apelido, a ponto de – eles gostando ou não – não reconhecerem e nem serem reconhecidos pelo próprio nome de batismo.

Tome por exemplo Bullet-Tooth (Dente-de-Bala), de *Snatch- Porcos e Diamantes*. O cara levou seis tiros, um deles na boca, arrancando-lhe os dentes. Não obstante ele não ter morrido, retirou os projéteis do corpo, e com eles banhou as novas próteses dentárias. Toda vez que ele sorri, seu sorriso de chumbo está lá para confirmar o acontecido e reforçar a sua Alcunha.

Portanto, uma boa dica é agregar uma anedota pela qual você adquiriu sua Alcunha. Isso torna a Sessão mais divertida, confere mais cor ao personagem, e proporciona grandes chances de torná-lo inesquecível.

Caso esteja sem idéias, dê uma olhada na lista de **Alcunhas** que há no Apêndice. São bons exemplos a serem utilizados para cenários de Violentina situados no Brasil. Experimente usá-los individualmente ou combiná-los entre si...

Exemplos Cinematográficos de Alcunhas:

Buscapé, Vincent Vega, Brick-Top, Stuntman Mike, Beatrix Kiddo, Alabama, Sr. White (Pink, Blonde, Brown...), Zé Pequeno, Tyler Durden, Mané Galinha, Mia Wallace, Marsellus Wallace, Nice Guy Eddie, Dadinho, Capitão Nascimento, etc...

O CAVEIRA



Em uma situação normal, vocês dois idiotas estariam mortos como frango frito, mas acontece que vocês me encontraram num período de transição, de forma que não quero matá-los. Eu quero ajudá-los. Mas eu não posso te dar esta maleta, ela não me perforce. Além do mais, eu passei por muita merda nesta manhã por causa dela, pra entregar a dois idiotas como vocês...
Jules, em *Pulp Fiction*



O Caveira é o Elemento central da Trama. É ao seu redor que a história se dará.

Uma pessoa importante, inatingível; um objeto valiosíssimo, no qual todos querem botar as mãos; algum lugar importante, onde vários vira-latas estão tentando mijar para marcar território; ou quem sabe encontrar aquela arma que matou o figurão, cujo possuidor terá o poder de incriminar o outro?

Não importa o que ele seja, tenham em mente, principalmente durante a Rodada de Desenvolvimento, que **O Caveira** de alguma forma deve ser algo de suma importância para todos os personagens. Ele deverá sustentar a Trama como seu pilar.

EXEMPLOS CINEMATOGRAFICOS DE CAVEIRAS:

- **Cães de Aluguel:** *Uma maleta cheia de diamantes...*
- **Jogos, Trapaças e Dois Canos Fumegantes:** *Um par de carabinas antiquíssimas e caríssimas*
- **Snatch:** *Uma pedra imensa de diamante (ou o cão que a engoliu!)*
- **Rock n' Rolla:** *Uma pintura valiosíssima*
- **Pulp Fiction:** *A (mesma?) maleta!*

QUADRO DE SEMENTES DA TRAMA

AS SEMENTES

As **Sementes da Trama** são aspectos mecânicos que conferem à história o seu caráter único. Elas dão o sabor e o clima para as **Cenas**, justificam os relacionamentos entre os personagens e situam os eventos em cenários importantes, recorrentes.

Todos os detalhes descritos no **Quadro de Sementes da Trama** são apenas isso, a semente de uma ideia. Cabe a você e seu grupo plantá-las para que floresçam vividas.

As **Sementes da Trama** se diferenciam do **Caveira** apenas quando este é sorteado. Afinal, o **Quadro de Sementes da Trama** é recheado de **Sementes da Trama** potencialmente muito importantes.

PESSOAS



Fabienne: De quem é essa moto?

Butch: É uma chopper, baby.

Fabienne: De quem é essa chopper?

Butch: É do Zed.

Fabienne: Quem é Zed?

Butch: Zed está morto, baby. Zed está morto.

Butch e Fabienne, em *Pulp Fiction*

Pessoas são importantes. Seja porque você precisa delas, seja por elas te importunarem o suficiente para que você queira se livrar delas.

Elas podem ser importantes para uma grossa camada da população, como

governantes ou mesmo celebridades. Mas podem muito bem ser apenas um rosto no cartaz de desaparecidos.

Pessoas Caveiras

Quando sortear uma pessoa para **O Caveira**, faça com que ela seja um personagem não jogador e a aprofunde tanto quanto os outros personagens, pois cada um deles estará intimamente atrelado de formas diferentes a esta **Pessoa**.

ARMAS



Eu acabei de fazer o que eu jurei a Deus há 28 anos que eu nunca mais faria. Fiz “algo que mata pessoas”. E nesse propósito, eu fui bem sucedido. Eu fiz isso porque, filosoficamente, me simpatizo a sua causa. Posso dizer, sem egocentrismos, essa é a minha melhor espada. Se em sua jornada você se encontrar com Deus, Deus será cortado.

Hattori Hanzo, em Kill Bill

Em um mundo onde a Lei não vale de muito coisa, o que importa é a Lei do mais forte. E neste caso quem dita quem é o mais forte é o calibre do cano que segura nas mãos. Ou da habilidade que possui em brandir esse pedaço de metal brilhante e afiado!

Em histórias onde a **Violência** é parte do conceito fundamental, as Armas são parte intrínseca da estrutura estética da obra. É interessante notar que em momentos de desespero, quase qualquer coisa se torna uma arma em potencial.

Quando um crime é cometido, um assassinato, a arma se torna peça fundamental do quebra-cabeças que solucionará o caso...

Armas Caveiras

...nesse sentido, o valor de uma arma para história pode passar de mero valor estilístico, para se tornar o próprio **Caveira**, onde quem usou a arma quer desfazer-se dela, quem a tem atualmente não tem a mínima idéia da sua história pregressa, e quem a procura está indo na direção contrária.

CENÁRIOS

As coisas acontecem em algum lugar. Não importa o quão secreto seja um acontecimento, sempre haverá um ambiente por testemunha. Os Cenários conferem atmosfera, são fontes inusitadas de recursos para uma **Cena** e servem de base para sua sustentação. Não é à toa que gasta-se milhões na indústria do cinema apenas com a confecção de cenários.

Cães de Aluguel se passa quase inteiramente em um galpão. Cada cenário em *Kill Bill* tem uma cor, um significado, um ritmo. O interior de um carro guarda um dos diálogos mais icônicos da cultura pop, entre Vincent Vega e Jules. Acho que pegou a idéia, não?

Portanto, não subestime os Cenários. Utilize-os a seu favor, dê-lhes vida, assim como você o faz com seu personagem. Eles estão imbuídos de símbolos e significados. Evidencie isto quando narrar.

Cenários Caveiras

Quando sortear um Cenário como **O Caveira**, tenha em mente que este lugar guarda, por algum motivo, o significado da história. O que teria acontecido ali? Um assassinato? Uma promessa de sangue? Ou sob o seu solo se esconde um esquife recheada... de dinheiro? Isso não significa que todas as **Cenas** girem literalmente ao seu redor. Pode ser até mesmo que, no final, nenhuma **Cena** aconteça ali.

POSSES



Pam: [falando sobre o carro] Tem certeza que é seguro?
Stuntman Mike: É melhor que seguro. É a prova de morte
Pam & Stuntman Mike, em *Death Proof*

Bens. Pertences. Objetos de valor. Mas valor é algo subjetivo. Muitas vezes, pode ser algo que tenha um valor emocional muito maior do que o próprio valor monetário. Às vezes você pode possuir algo cujo valor é impalpável, como o conhecimento de algo que pode revolucionar a história do mundo! ... Bem, ao menos do universo ao seu redor.

Posses Caveiras

São talvez **Os Caveiras** que mais apelem para o íntimo específico dos **Clichês**. Provavelmente lidarão de maneira conflituosa com os seus **Desejos**. Se em sua história você sortear uma Posse para **O Caveira**, é bem provável que elas serão as mais exóticas e originais que você pode vir a contar.

LINHAS & VÉUS

Neste ponto, você já deve estar ciente de que Violentina pode frequentemente tratar de assuntos delicados. Ok, você é adulto e maduro, tem estômago forte, e não se impressiona muito facilmente. Mas você nunca saberá de fato que tipo de assunto pode incomodar e realmente deixar um amigo do grupo perturbado. Sobretudo se está apresentando o jogo para algum novato, ou rolando o jogo em um evento, com desconhecidos. No fim das contas, este é um ótimo recurso que você pode - e deve! – adotar em qualquer jogo seu de RPG. Um bom exemplo é quando o assunto gira em torno de sexo e RPG. Você pode achar meio bizarro ou incômodo um bando de marmanjo descrevendo com detalhes picantes uma **Cena** em que aquele **Clichê** *bad-ass-mother-fucker* “deflora” a **Femme Fatale** do outro jogador. Ainda mais se este jogador for a namorada do seu melhor amigo... Portanto aconselho você a roubar esta idéia de mim, sem problemas. É como dizem: Ladrão que rouba ladrão... (Este recurso foi explorado pela primeira vez no jogo *Sex & Sorcerer*, de Ron Edwards, e já foi adotado frequentemente em outros jogos gringos de temática mais forte.)

O princípio deste recurso narrativo é bem simples. Aproveite a Etapa do *Refinamento*, em que estão no ápice do *brainstorming* de concepção da história, para deixar claro entre todos os jogadores que tipo de ficção vocês estão querendo contar. Com o objetivo de evitar qualquer tipo de constrangimento ou desconforto, tracem algumas **Linhas** e estendam os devidos **Véus**.

LINHAS

LINHAS são limites imaginários que estabelecemos para certos tipos de assuntos e que ninguém no grupo tem o direito de ultrapassá-los.

Você não se sente confortável em tocar em assuntos sobre abuso infantil? Então trace uma **Linha**: “*Ei galera, acho melhor se nessa história a gente não falasse nada que lembre pedofilia, ok? Estou traçando uma Linha aqui.*” Se preferir, pode encarar as **Linhas** como uma forma de Classificação Indicativa. É como se, no começo da Sessão, entrasse uma jovem pela porta da sala, gesticulando na linguagem de sinais: “*Conteúdo não recomendado para menores de 18 anos, por conter cenas de tortura, violência sexual, suicídio, elogio a violência, uso de drogas e substâncias ilícitas, sexo explícito e atos abertos de crueldade*”, e saísse pela porta da cozinha.

VÉUS são os recursos narrativos utilizados para deixar apenas nas entrelinhas o que está acontecendo em uma Cena potencialmente constrangedora.

É uma maneira de medir e deixar claro o quão vago um assunto deve ficar durante a Sessão. Você pode também encarar o **Véu** como o famoso recurso cinematográfico da câmera que desvia o foco para a lareira durante a cena de sexo. Não é necessário descrever tudo nos mínimos detalhes gráficos, é só deixar subentendido o que ocorre logo em seguida, jogando um **Véu** translúcido sobre a tela da TV. Sua irmã mais nova está jogando com vocês e você se incomoda de falar putaria do lado dela? Jogue um **Véu** sobre a **Cena**: *“... então os dois fecham a porta do quarto de hotel, pendurando de fora na maçaneta, a plaqueta de Não Perturbe! Logo cedo, eles demandam um café da manhã completo...”*. Vocês estão jogando no meio do parque? Jogue um **Véu** sobre as **Cenas** mais grotescas: *“Você entra na cena do crime e o que vê ali embrulha o seu estômago!”*. Já nem precisamos saber o porque...

IMPORTANTE:

*Mesmo sendo estabelecidos durante o Refinamento, qualquer jogador pode traçar uma **Linha** ou jogar um **Véu** sobre qualquer assunto, a qualquer hora do jogo.*

COMPLICAÇÃO

DIRETORES & PROTAGONISTAS

Com o intuito de deixar o mais claro possível as Posturas que os jogadores podem assumir durante o jogo, procurei por termos que transmitissem melhor a ideia do que estes conceitos representam. Para isso, recorri mais uma vez ao universo do cinema para encontrá-los.

Diretores e **Protagonistas** desempenham, cada qual a sua maneira, uma parte fundamental na criação de um bom filme. Resumidamente, o **Protagonista** fica responsável por dar a alma a história. Ele assume a responsabilidade de torná-la verossímil, ao ponto em que quando ele consegue atingir este objetivo, você se percebe tão imerso no filme que esquece de sua vida mundana. Já o **Diretor** fica com a responsabilidade de, bem, *dirigir* o filme, moderando todos os condicionantes implícitos nele - roteiro, locações, tomadas, figurino, os atores, etc... – como um maestro, a fim de conseguir criar uma sinfonia cinematográfica harmônica. Quando você assiste um bom filme, você pode ter a certeza de que o **Diretor** e os atores **Protagonistas** fizeram um bom trabalho.

Muitas vezes as duas funções ficam a cargo de uma só pessoa. O diretor dirige e atua em seu próprio filme. Se o próprio Tarantino roteiriza, dirige e atua em suas histórias, por que nós não poderíamos? Portanto, no decorrer de uma Sessão de Violentina, os jogadores transitam constantemente entre duas Posturas narrativas: a de **Diretor** e a de **Protagonista**.

Elas indicam, no final das contas, apenas com quem está com o maior Controle Narrativo da Cena.

DIRETOR

Durante o seu **Turno** você vai dirigir a **Cena**, **Enquadrando-a** para seus amigos, que assumirão a Postura de **Protagonistas** (ou Coadjuvante & Antagonista, como verá a seguir). Funciona mais ou menos como nos RPGs tradicionais, como se neste momento você assumisse o papel do Mestre de Jogo. Você será responsável por **Enquadrá-los** em uma **Cena**, provendo Elementos com os quais possam brincar, improvisar, criar. Fornecerá Antagonistas com os quais eles tenham que lidar. Ofertará um de seus **Assuntos Aleatórios** como desafio de improvisação a seus **Protagonistas**, e recompensará um deles por cumprir da melhor maneira este desafio, amassando o bilhete em uma bolinha de papel e entregando este “mini-troféu” na forma de uma **Reticência...**

A **Cena** será sua, de forma que os encaminhará para onde desejar. Claro que por vezes bons atores trazem uma bagagem pessoal de experiências e eles podem sugerir modificações na sua obra. A esta altura, você já sabe inclusive que eles poderão tentar lhe **Subornar** ou lhe **Ameaçar**. Digo isso para que esteja atento ao que eles terão a lhe dizer. Muitas das melhores cenas da história do cinema foram inserções feitas pelos próprios atores.

Lembre-se que antes mesmo de narrar a **Cena** propriamente dita, **Enquadrá-la** significa expor os Elementos que a compõem. Durante suas Sessões de Violentina você notará a importância disso, e como esclarecer os componentes

PAUSA PARA UMA CONVERSA DELICADA COM O AUTOR:

Vou contar um segredo aqui e esta será a única vez que farei isso neste livro. Sente-se primeiro. Isso. Quer uma água? Não? Ok. Vamos esclarecer uma coisa de uma vez por todas. Depois eu prometo que não toco mais neste assunto:

*Durante todo o texto eu venho sempre, e vou continuar, me referindo ao **Clichê** como sendo **seu**, do jogador...*

Na verdade, ele nunca será seu.

*Ele pertence à história somente, e somente a ela. Você será sim, **responsável** por ele, mas ele nunca será seu. Desculpe se a notícia o chateou... além do mais, nunca afirmei que jogar Violentina seria sempre agradável. Mas enfim, como já disse, prometo que não toco mais neste assunto. Ponto.*



de uma **Cena** faz toda a diferença. Ter bem claro quem está na **Cena**, onde ela se passa, porque os personagens estão ali e quais são os obstáculos em potencial são fatores que determinam significado para a história. É bem possível que, ao responder estas perguntas, você perceba que a **Cena** nem é tão legal ou importante assim, havendo portanto tempo de voltar atrás e reconstruí-la.

O FOCO DA CENA

Recomenda-se ao **Diretor** não Focar a **Cena** que vai **Enquadrar** em seu próprio **Clichê**. Quando um jogador estiver em seu **Turno**, o ideal será ele escolher o **Clichê** de outro jogador para ser o **Protagonista** da **Cena** que vai “dirigir”, *Focando-a* em um outro personagem. Mas isto não é uma regra absoluta. Se o **Diretor** perceber que seu **Clichê** pode ajudar a extrair algo significante para sua **Cena**, ele pode até inserir seu personagem, mas sempre estando atento e tomando todo o cuidado para não **Protagonizá-lo**. Neste caso, o recomendado é considerá-lo um Coadjuvante, ou mesmo um Antagonista.

PROTAGONISTAS

Quando você não estiver em seu **Turno**, outro jogador assumirá a Postura de **Diretor**. Caso ele decida que o seu **Clichê** será o personagem principal da **Cena** que vai **Enquadrar**, você deverá assumir a Postura de **Protagonista**.

Retomando o exemplo dos RPGs tradicionais, esta é hora de se portar como o jogador convencional. Responderá aos estímulos do **Diretor**, em um primeiro momento, *fingindo* sentir como seu personagem faria. Interpretará, e interagirá com seus NPCs. Farão o *roleplay* da **Cena**. Tentará ao máximo utilizar de forma divertida e criativa o **Assunto Aleatório** que seu **Diretor** ofertou, a fim de ganhar uma **Reticência...** Mas diferentemente do convencional, não se preocupe demais com seu **Clichê**. É por este motivo que digo para *fingir*. Finja se importar com ele, mas somente para o bem da **Cena**. Afinal, tentaremos ser o mais verossímeis possível, não?

Procure, portanto, estar sempre aberto e ter uma postura passiva, confie em seu amigo e na direção em que ele está te levando pela história. Afinal ele é seu amigo, e se optaram por jogar Violentina, todos têm a mínima consciência de que a proposta aqui não deixa margens para nenhuma forma de *ganhar o jogo*. Pelo menos não na esfera da *história*, com seu personagem matando todos os inimigos e salvando a mocinha. A única

forma de fazê-lo é na esfera do metajogo, quando se ganha o direito de narrar. Esta foi uma manobra intencional no design do jogo. O objetivo do grupo em Violentina é se focar em elaborar uma Trama interessante. Claro, sem deixar de lado o aspecto JOGO. Eu só direcionei a diversão competitiva para fora da história.

Digo isto apenas para esclarecer que, se esta é a vez do **Diretor**, ele narrará com o máximo de recursos que lhe é de direito, em prol do conto que estão criando em conjunto. Mas, se você acredita que pode contribuir melhorando a *direção* dele, não se acanhe em **Suborná-lo** ou mesmo **Ameaçá-lo**. As regras o permitem e estão aí para isso. Você também tem reservado o direito de surpreender seu **Diretor**. Afinal, esta é uma das partes mais divertidas deste Jogo de Contar Histórias.

COADJUVANTES & ANTAGONISTAS

Mas e quando você não está em seu **Turno**, e o **Diretor** escolhe outro jogador para ser o **Protagonista da Cena**?

Uma vez que um **Diretor** define um outro **Protagonista** para a sua **Cena**, existe a possibilidade de que os **Clichês** dos demais jogadores não apareçam nela, incluindo você. Isso não significa que vocês ficarão sentados, chupando dedo, com cara de cachorro vira-lata na frente do açougue! Vocês podem, e devem participar!

A princípio, por definição do jogo, qualquer jogador que não seja o **Diretor** é considerado **Protagonista**. Mas uma vez que o **Diretor** deve estabelecer um **Clichê** para ter o Foco da **Cena**, cabe aqui uma ligeira diferenciação entre este e os demais **Protagonistas**.

-  Os Coadjuvantes são todos os **Clichês** que estão na **Cena**, mas não têm o Foco sobre eles.
-  Os Antagonistas são todos os demais personagens colocados em uma **Cena** pelo **Diretor**, que não sejam **Clichês**. Todos os demais. O próprio **Diretor** pode designar quem é quem na **Cena**, entregando a função de interpretar estes Antagonistas para algum jogador. Ou mesmo deixar livre para que os demais jogadores sintam-se a vontade de intervir, se apropriando espontaneamente de algum Antagonista. Assim, puro teatro de improviso.

ENQUADRAMENTO DE CENAS



Mia: Você não odeia isto?

Vincent: O quê?

Mia: Silêncios desconfortáveis. Por que sentimos que precisamos falar qualquer merda pra nos sentirmos confortáveis?

Vincent: Não sei. É uma boa pergunta...

Mia: É nessas horas que você sabe que encontrou alguém especial. Quando você pode apenas fechar a porra da boca por um minuto e aproveitar o momento confortavelmente.

Mia e Vincent Vega, em *Pulp Fiction*

Enquadramos uma **Cena** para garantirmos a continuidade da Trama e de seus *plots* de forma minimamente eficiente. Precisamos para isso saber com clareza onde ela começa e onde ela termina. Na verdade, não existe um padrão definido que te diga como você deve criar suas **Cenas**. Isso vai depender muito de cada grupo, de como vocês, por exemplo, vão se sentir confortáveis para fazê-lo.

O que temos a seguir são apenas algumas dicas, a maioria transformadas em regras de jogo, que vão auxiliar a Trama a manter-se dentro do conceito proposto.

Não pense muito, não há tempo para pensar! Seja impulsivo, e use aquilo que primeiro lhe vier a cabeça. Pense que esta história está sendo contada através de um grande processo de *brainstorming* – e ela está. Não elabore uma **Cena** rica em detalhes ou eloquência, ou que tenha algum sentido profundo, ou que ofereça alguma moral. Não se preocupe, seus amigos vão lhe encher de boas sugestões, portanto, escute-os!

Para ajudar um **Diretor** a não se perder na Trama e lembrá-lo do que é importante para que uma **Cena** faça e tenha algum sentido, lembre-se de sempre antes de iniciar a narração, estabelecer claramente para todos os jogadores os cinco Elementos que compõem uma **Cena**. Pense neles como: *As 5 Perguntas para uma Cena Sólida*.

PERSONAGENS

Esta é a primeira pergunta que um **Diretor** deve responder antes de iniciar sua narração:

1- "Quem está nesta Cena?" (e: "Em quem a Cena está Focada?")

Você tem a liberdade total, mas tente ser coerente com a história. Pode ser apenas um personagem, sozinho, refletindo que atitudes ele irá tomar. Pode ser uma reunião de todos os **Clichês** de todos os jogadores, e pode inclusive ser um personagem que não pertença a nenhum jogador, servindo apenas para justificar algo da história que já aconteceu, ou que está para acontecer.

No caso de um ou mais **Clichês** estarem na **Cena**, é importante o **Diretor** estabelecer em quem está o Foco da **Cena**. Tanto por motivos mecânicos quanto por deixar mais claro qual é a situação **Enquadrada**. Além de ser do **Clichê** em Foco a responsabilidade de lidar com o Conflito estabelecido. Lembre-se apenas de ter cuidado ao inserir seu próprio **Clichê**, a fim de evitar **Protagonizá-lo**, jamais colocando o Foco sobre ele.

Por fim, havendo mais de um personagem e caso a **Cena** demande, estabeleça quem são os Coadjuvantes ou Antagonistas possíveis, delegando estas Posturas aos outros jogadores, ou deixando que eles instintivamente se apropriem delas.

CENÁRIO

Resumidamente o Cenário serve para responder a pergunta:

*2- "Onde se encontram estes personagens?"
(ou: "Onde se passa a Cena?")*

Não existe a necessidade de se utilizar apenas dos Cenários que surgiram como **Sementes de Trama**. Lá, o seu significado é diferente e maior, mais simbólico, para a história. Aqui o Cenário possui a função de situar os personagens, ambientá-los e servir de palco para que possam interpretar seus **Clichês**. Mas por outro lado, nada o impede de fazê-lo em um Cenário que também seja uma **Semente da Trama**. Afinal, existe uma boa razão para que o personagem deseje estar por lá, não é mesmo?

O Cenário é importante pois fornece dados que os **Protagonistas** podem utilizar para incrementar a história. Por mais que seja o **Diretor**, você deseja que eles interpretem e interajam com o ambiente a sua volta.

META

Agora que sabemos quem está nela e onde a **Cena** se passa, devemos descobrir por que eles se encontram ali. Portanto, a pergunta a ser respondida é:

*3- "O que os personagens nesta Cena desejam obter?"
(ou: "Por que estes personagens se encontram nesta situação?")*

A primeira dica para encontrar a resposta está em avaliar os **Desejos** dos personagens. Eles estariam tentando conquistar seus **Desejos**? Ou estariam ali por consequência de outras atitudes? Caso haja mais de um **Clichê**, esta Meta se estende para os outros além daquele sobre o qual está o Foco da **Cena**?

CONFLITO

Se o personagem deseja alguma coisa na **Cena** e ainda não conseguiu obter, isso significa que provavelmente algo o está impedindo. Definir o Conflito de uma **Cena** é responder:

4- *“O que impede os personagens de obter o que desejam?”*

Provavelmente a resposta vai surgir ao perceber que diferentes personagens desejam diferentes coisas. Ou então desejam a mesma coisa, mas esta só pode pertencer a um deles. Um cargo de poder, uma obra de arte, o verdadeiro amor de uma mulher.

Outras vezes o Conflito surge por incapacidade, seja física ou psicológica. Alguém está sendo mantido em cativeiro e deseja fugir. Você está apaixonado pela mulher do chefe do tráfico, e ela te dá o maior mole... o que você vai fazer?

Os melhores Conflitos com os quais você pode surgir são aqueles que geram dilemas. Você consegue salvar só uma pessoa. Será sua irmã ou sua amada? Você, policial honesto, vai prender aquele traficante que acabou de salvar sua pele? Qualquer coisa no fim pode servir de fonte de Conflito. Use sua criatividade!

Finalmente, é aqui que notamos a importância de definir sobre quem está o Foco da **Cena**. Um **Enquadramento** eficiente deixará claro para o **Clichê** em Foco quais os condicionantes que permeiam a cilada em que foi metido. O Foco está sobre este **Clichê** pelo fato de a responsabilidade pela possível Resolução do Conflito recair sobre suas costas.

TEMA

Definir qual o **Tema** de uma **Cena** não é bem responder uma pergunta, mas se fosse, ela seria:

5- *“Qual a sensação que esta Cena pretende transmitir?”
(ou: “Qual é o seu clima, sua atmosfera? Qual o seu Tema?”)*

De fato, definir o **Tema** da **Cena** é adicionar características que ilustrem o clima, o tom, o aspecto, o sentimento, a ambiência que se deseja passar com esta **Cena**. São os pequenos detalhes descritivos que vão dizer qual sensação a **Cena** transmite. Você pode descrever os mesmos Elementos citados acima – Personagens, Cenário, Meta e Conflito – e mesmo assim, ao variar o seu **Tema**, soará completamente diferente.

Mas... para a definição do **Tema** de uma **Cena**, existe uma pequena mecânica criada para auxiliar a história se manter minimamente no tom do jogo e que é, em resumo, o cerne da regra de Resolução de Conflitos...

O TEMA DA CENA

QUADRO DE TEMA	
 VOLÚPIA ♥	 VÍCIO ♣
 VIOLÊNCIA ♠	 VINTÉM ♦

As cartas de **Tema** são, no jogo, as únicas ferramentas numéricas para a Resolução de Conflitos.

É interessante notar que este se dá na esfera do metajogo. Isto quer dizer que as mecânicas servem para resolver *fora* do universo do jogo *quem* irá decidir *o que* acontece *dentro* do jogo.

O princípio mecânico por trás do **Tema** surge do fato de que o Conflito a ser resolvido é realizado para decidir quem vai narrar a **Cena**, se lembra? Quem tem o Controle Narrativo? Para tanto, as características em jogo devem ser de habilidades narrativas. Quando você começa a narrar sua **Cena** em seu **Turno**, é você quem escolhe o **Tema** que vai dar a ela, qual o clima, a ambiência, o sabor. Pois é você quem vai narrar, até então. Você é quem vai se munir das armas que desejar para entrar no Duelo de Narradores, ou seja, as cartas de sua **Mão** com as quais vai se preparar, se proteger, caso alguém deseje lhe roubar o Controle Narrativo, que é seu por direito.

Vamos conhecer suas variações:

♥ VOLÚPIA



Incenso, entorpecimento, conforto, languidez. A *busca por prazer* alimenta uma **Cena** cujo **Tema** seja a **Volúpia**. A devassidão. Luxúria, libertinagem, sedução, carinho.

♠ VIOLÊNCIA



Ruas sujas, chuva, decadência, ruínas. A *destruição* é o combustível de uma **Cena** Colorida de **Violência**, seja de um edifício, de uma ideia, ou apenas de um rostinho bonito.

♣ VÍCIO



Fome, sede, desespero, paranoia e loucura. Psicodelia. Degradação, degeneração e corrompimento. Decadência. Compulsão. O **Tema** para contar uma **Cena** de **Vício** é a *obsessão*. Jogatina. Orgias. Drogas. Manias.

♦ VINTÉM



Grana, tutu, níquel, puto, bufunfa, trocado. A essência de uma **Cena** de **Tema Vintém** é o *dinheiro*. Posses, bens materiais, cobiça, ganância e usura. Tanto por Miséria quanto por Opulência.

O CURINGA

Em qualquer momento durante toda a Sessão que houver um **Curinga** no jogo este equivale a qualquer carta, de qualquer naipe e valor que o jogador que o possui desejar!

Ele é conhecido nas mesas clandestinas como “O Devasso” ou “O Libertino”. Mas aqueles que são os verdadeiros habitantes do submundo, os párias, que conhecem a manha, e os mais escusos segredos das ruas, a chamam simplesmente Violentina.

O mais apropriado é o grupo o denominar de acordo com inspiração obtida, ao vislumbrar a imagem estampada no lugar do **Curinga** de seu **Maço** pessoal utilizado para jogar.

OS TURNOS DA COMPLICAÇÃO



Quando você dança com o Diabo, você tem de esperar a música acabar.

Barry, o Batista, em Jogos, Trapaças e Dois Canos Fumegantes

Os **Turnos** da Etapa de Complicação marcam o ritmo da narrativa. Ajudam a delimitar uma **Cena**, sua duração e sua dinamicidade. Subjetivamente, estes **Turnos** garantem a concentração e atenção de todos os jogadores a respeito do que acontece na **Mesa**, na história. Afinal, eles nunca saberão quando precisarão intervir; seus personagens podem se dar mal a qualquer momento, caso sua atenção criativa não esteja focalizada.

Sob certo ponto de vista, os **Turnos** da Etapa de Complicação são o recurso máximo e mais poderoso de distribuição de Controle Narrativo, pois uma vez que o **Turno** é seu, por direito, você é o manda-chuva da parada. Os outros que gastem seus recursos, suas **Granas**, suas munições.

Durante o seu Turno da Etapa de Complicação você pode:

● **Passar a Vez:** Você pode optar por não fazer nada em seu **Turno**, abdicando do seu direito de narrar uma **Cena**. Por outro lado, ao fazer isso você não descarta nenhuma carta de **Tema**, o que pode ser benéfico para você mais adiante...

● **Enquadrar uma Cena:** Pense na **Cena** que deseja narrar; Escolha um **Tema** para esta **Cena**, a partir dos naipes das cartas que ainda tem à **Mão**; Baixe esta carta à **Mesa** e declare aos outros jogadores qual o **Tema** da **Cena** (mas não o valor da cartal); Estabeleça para eles quais são os Elementos de **Cena** que vai incorporar; Declare qual o **Assunto Aleatório** que você escolheu para desafiar seus **Protagonistas**; Narre a **Cena**.

● **Permitir aos jogadores interpretem:** seus próprios **Clichês** como **Protagonistas** e Coadjuvantes ou Antagonistas na **Cena** que **Enquadrou** para eles.

● **Aceitar um Suborno:** Caso alguém deseje dar pitaco na **Cena** que está narrando, você pode aceitar o seu **Suborno**, ganhando 1 **Grana**.

● **Resistir a uma Ameaça:** o jogador pode *Escalonar* para um Conflito, fazendo-lhe uma **Ameaça**; Resista com a carta do **Tema** que baixou à **Mesa**.

● Ao final do **Turno**, você e todos que utilizaram alguma carta devem descartá-las no **Cemitério**.

SUBORNO & AMEAÇAS



Um pouquinho de dor não machuca ninguém, se é que você me entende.

Soap, em Jogos, Traçaças e Dois Canos Fumegantes

Suborno & Ameaça são as duas mecânicas para a Resolução de Conflitos em Violentina.

Acontece algo neste jogo que é pouco comum nos demais RPGs. Como este é um jogo de Contar Histórias, mais do que interpretação de papéis,

as mecânicas foram desenvolvidas para definir como distribuir o Controle Narrativo. Ao invés de recorrerem às cartas para descobrir se um personagem foi bem sucedido em uma ação ou não, vocês recorrerão a elas para descobrir *quem* vai contar o que aconteceu. Portanto, as mecânicas acontecem assumidamente na esfera do metajogo, ou seja, fora do universo da história e dos personagens, e sim no nosso mundo real, físico, entre os jogadores.

Tirando partido deste aspecto do metajogo, estas mecânicas foram concebidas para melhor adequar-se ao seu conceito. Em seu **Turno**, você é o **Diretor da Cena**. Logo, é a pessoa que possui o total Controle Narrativo sobre ela.

Mas isso pode mudar. Os outros jogadores podem te **Subornar**, para obter o Controle. Ou pior. Eles podem te **Ameçar!**

SUBORNO:



O **Suborno** é uma forma de interferência sutil no Controle Narrativo de um **Diretor**. O jogador que se utilizar do **Suborno** não chega a tomar-lhe o Controle Narrativo totalmente, mas consegue embutir, modificar, acrescentar ou vetar detalhes que são de seu interesse na **Cena**.

Caso um jogador desejar sugerir uma alteração, um acréscimo, veto, modificação, restrição ou qualquer Elemento à **Cena** do **Diretor**, ele pode **Suborná-lo**.

Poderão haver quantos **Subornos** os jogadores acharem necessários a cada **Turno**.

Para fazer um Suborno:

- O jogador que desejar fazer um **Suborno** oferta ao **Diretor 1 Grana** (caso ainda tenha alguma), estendendo o braço com a **Grana** na **Mão** sinalizando sua intenção, em troca de **uma** modificação na **Cena**, declarando-a em voz alta.
- Cabe ao **Diretor** decidir ou não se aceita a sugestão (e a **Grana!**) uma vez que ele está em seu **Turno** e portanto possui o Controle Narrativo.
- Caso o **Diretor** aceite o **Suborno**, ele toma **1 Grana** do jogador que o **Subornou** e modifica a **Cena** a contento deste jogador.
- Caso o **Diretor** não aceite o **Suborno**, ele continua sua narração normalmente como desejar e o jogador que o **Subornou** mantém sua **Grana** consigo.

AMEAÇA:



A **Ameaça** já é uma forma mais agressiva de interferência no Controle Narrativo de um **Diretor**. Tanto que ela pode até permitir que um **Protagonista** tome o Controle Narrativo do **Diretor** para si, obtendo o direito de narrar a **Cena** em curso até sua finalização. Contudo, ele pode da mesma forma, apenas alterar o que deseja na **Cena** e devolver o Controle Narrativo para o **Diretor**.

Diversos fatores podem motivar um **Protagonista** a **Ameaçar** um **Diretor** - quando este descrever algo que vá causar danos a seu **Clichê**, sejam eles físicos, morais, de propriedade, emocionais, etc.; ou quando o Conflito é inevitável; ou o **Diretor** está levando seu personagem para um caminho que você não queira; ou mesmo só porque você acha que a **Cena** vai ficar mais emocionante à sua maneira - você pode lhe fazer uma **Ameaça**.

Lembre-se que só poderá haver no máximo **uma Ameaça** a cada **Turno**.

Para fazer uma Ameaça:

• O jogador que desejar fazer uma **Ameaça** a um **Diretor** deve atentar para o **Tema** da **Cena** (**Violência, Volúpia, Vício** ou **Vintém**) que este estabeleceu e escolher uma das cartas de sua **Mão** que seja do mesmo **Tema**, ou seja, do mesmo naipe;

• Caso o jogador não possua uma carta do mesmo **Tema**, ou deseje **modificar** o **Tema** da **Cena** que o **Diretor** definiu, ele pode fazer a **Ameaça** com uma carta de **outro Tema**. Caso ganhe o Conflito, este jogador deve atentar para fazer uma alteração coerente com o novo **Tema** da **Cena**.

• O **Protagonista** deve então estender seu braço com a carta na **Mão**, como se estivesse empunhando uma arma ou faca, ocultando-a com a face para baixo e declarando sua intenção de **Ameaça** em voz alta;

• O **Diretor** não tendo opções de recuar do Conflito, executa o mesmo gesto, estendendo a carta que baixou à **Mesa** no início de sua **Cena**, como se ambos estivessem preparados para um duelo;

• A qualquer momento, qualquer um dos envolvidos no Conflito pode optar por **Pagar Para Ver**, o que consiste em adicionar **1 Grana** - ou mais, caso deseje e possua - na disputa, que será somado ao valor de sua carta no próximo passo.

• Ambos, **Protagonista** e **Diretor**, revelam então simultaneamente suas cartas, e comparam os resultados:

- Aquele que obtiver o maior resultado na soma **Valor da carta + Grana** ganha o Controle Narrativo pelo resto da **Cena**.
- Caso haja empate, o Controle Narrativo permanece com o **Diretor**.
- Ao fim de um **Turno** em que houve uma **Ameaça**, a Rodada continua normalmente, voltando a sequência original, independente de com quem ficou o Controle Narrativo da **Cena**, ou seja, independente de quem foi o **Diretor** pelo resto do **Turno**.
- As cartas utilizadas na disputa vão para o **Cemitério**.
- As **Granás** utilizadas na disputa vão para o jogador perdedor do Conflito.

Para entender o uso do **Ameaça** na prática, leia o **Exemplo de uma Sessão** no **Capítulo II**

MERCADO-NEGRO

Quando não há ninguém no controle, aqueles que vivem no submundo, os marginais, os criminosos e os corruptos encontram a brecha providencial para agirem, firmando seus negócios sujos. Quando tudo parece perdido e você não tem alternativas legais que possam salvar sua pele, é hora de apelar para o Mercado Negro. Situações desesperadas exigem medidas desesperadas... Uma coisa é certa: é possível encontrar de tudo no Mercado Negro. Basta conhecer as pessoas e os lugares certos... Ah! E claro, trazer uma maleta cheia de grana!



Em Violentina o **Mercado Negro** é o momento específico entre a primeira e a segunda Rodada da Etapa de Complicações. Esta é a hora em que o Controle Narrativo já circulou uma vez entre todos os jogadores

mas neste exato momento na verdade não pertence a ninguém. Logo, não há uma figura responsável observando, supervisionando. Hora de usar as sombras para fazer seus negócios escusos.

O **Mercado Negro** é a oportunidade oferecida pelo sistema de regras para cada jogador avaliar como o jogo se desenvolveu mecanicamente até aqui, e aproveitar para traçar ou executar alguma estratégia referente aos recursos que possui em mãos. Cartas, **Granás** e contratos verbais

poderão ser executados, comprados, negociados, surrupiados... No caso de a aleatoriedade dos sorteios iniciais não ter se mostrado vantajosa, seja por uma carta de valor baixo, ou por um mal uso dos recursos no primeiro **Turno**, o jogador pode neste momento tentar melhorar as coisas para o seu lado.

Obviamente, qualquer ação fica restringida apenas ao metajogo. Nada de história. A treta – estratégia, se preferir – é aqui, no mundo real.

Durante o Mercado Negro você pode:

Trocar:

-  Se você precisar, pode decidir **Trocar** uma carta de sua **Mão**, por outra da **Pilha de Tema** no **Gabarito de Mesa**, *a fim de tentar obter uma carta de maior valor.*
-  A carta descartada vai para o **Cemitério**. Só é permitido trocar uma **carta por outra de mesmo naipe.**

Comprar ou Vender:

-  Caso tenha gasto uma carta para fazer uma **Ameaça** no **Turno** anterior, por exemplo, e desejar, você pode decidir **Comprar** 1 carta da **Pilha de Tema** pelo preço de **1 Grana**;
-  ou pode até mesmo, **Vender** 1 carta de sua **Mão** para o **Cemitério**, para obter **1 Grana**;

Negociar com outro jogador:

-  É permitido a dois jogadores negociarem entre si soluções, estratégias ou situações de **Cena**, na forma e pelo preço que desejarem, trocando, doando ou vendendo **Grana**, cartas ou quaisquer favores...

*Para entender o funcionamento do **Mercado Negro** na prática, leia o **Exemplo de uma Sessão** no **Capítulo II**.*

CLÍMAX

O Clímax é uma Rodada que possui um funcionamento um pouco diferente das anteriores. Ela se resolve em apenas um **Turno**, paradoxalmente com a maior participação coletiva de todos os jogadores, mas com o Controle Narrativo unicamente destinado a **um** deles.

Antes de iniciar o Clímax, cada jogador, começando pelo **Fudido** e seguindo a ordem tradicional, baixa à **Mesa** a(s) **Carta(s)** que ainda tem na **Mão**, secretamente com a face virada para baixo, declarando em poucas sentenças como gostariam que fosse a conclusão da história. Quem deveria morrer, quem deveria ser preso, qual personagem deveria conseguir atingir seus objetivos e quais não.

O importante desta Etapa é que este é o momento para todos compartilharem suas impressões pessoais da história que contaram até agora como grupo. Esta é a oportunidade dada pelo sistema de ouvir uns aos outros, para que externalizem todas as expectativas que possuem para o Clímax do jogo a tempo, antes de descobrirem *quem* contará o fim da Trama.

PAUSA, DRAMÁTICA

Após todos terem explicitado suas intenções para o fim da história, é hora de fazer uma pequena pausa. Esticar as pernas, comer uns petiscos, beber uma cerveja e conversar descontraidamente sobre o andamento do jogo, que partes mais gostaram, etc.

Esta sub-etapa é importante pois neste momento todos têm a oportunidade de digerir as **Cenas** narradas até agora e compartilhar despretensiosamente suas expectativas para o Clímax. Consequentemente, cada jogador pode incorporar as ideias que achar interessantes dos outros jogadores às suas, utilizando-as de forma a agradar a todos, caso ele seja ao final o responsável por narrar o Clímax.

RESOLUÇÃO

Este é o momento definitivo de uma Sessão de Violentina.

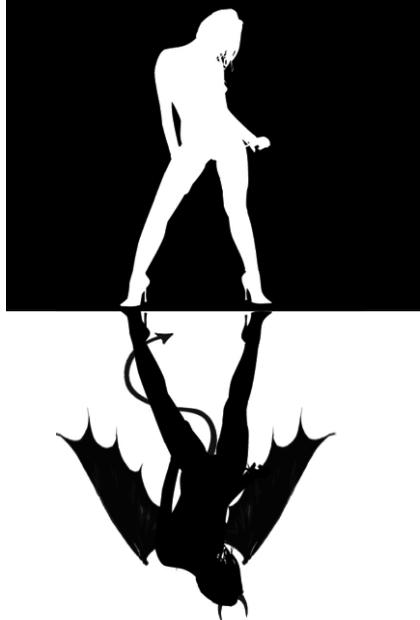
É agora que descobriremos quem será o **Diretor Final da Última Cena**. Aquele que terá total Controle Narrativo para narrar o Clímax da história. Após todas as expectativas terem sido horizontalizadas e compartilhadas, vai caber a este **Diretor** melhor dosar sua criatividade e o seu

Estratégia?

*Como pode perceber, existe um aspecto “estratégico” na utilização de **Grana** e das **Cartas** ao longo da Sessão. Caso você tenha utilizado bastante suas **Granadas** ao longo do jogo, interferindo bastante no rumo da história, nesse momento suas chances de contar o Clímax diminuem, uma vez que possui menos **Grana** que poderia somar ao resultado. Caso tenha interferido menos ao longo da Sessão, talvez essa seja a sua hora.*

*O mesmo vale para as **Cartas** de sua **Mão**. Você pode optar por guardar as cartas de maior valor para o final, aumentando suas chances de contar o Clímax, mas consequentemente isso reduz a probabilidade de ser bem sucedido em alguma **Ameaça** no decorrer da Sessão.*

De qualquer maneira, não se preocupe tanto com isso. Ainda existe mais uma oportunidade de contribuir de maneira interessante para a história que está acabando, na Etapa do Epílogo.



interesse para com a história, a fim de construir um final que entretenha à todos. Veja bem, isto não quer dizer agradecer a todos necessariamente, mas *entretê-los*. Nem todo filme bom tem um final que nos agrada...

Portanto, o **Diretor** nesta Etapa possui uma boa dose de *responsabilidade*. Como verá logo abaixo, uma vez que todos os recursos narrativos serão despendidos no processo de descoberta e definição deste **Diretor**, em uma espécie de *Última Aposta*, ninguém mais possuirá nem **Cartas**, nem **Grana**...

Logo, ninguém poderá mais **Subornar** ou **Ameaçar** este **Diretor**. Ele terá o controle total sobre o final. Caberá somente a ele o fardo de fechar a história com chave de ouro!

A ÚLTIMA CARTADA

Todos revelam as **Cartas** previamente baixadas à **Mesa**, virando-as com as faces para cima. Cada jogador verifica os valores de suas **Cartas** individualmente. A seqüência dos valores em ordem crescente é a seguinte:

VALOR DAS CARTAS

De 2 a 10 pontos + 1 ponto por Grana

O jogador que possuir mais de uma **Carta** (caso tenha *Passado a Vez* em algum dos seus **Turnos**, ou por ter comprado alguma durante o **Mercado Negro**), pode somar seus valores. Então, para cada **Grana** que ainda possuir, o jogador pode adicionar um ponto ao valor da soma de suas **Cartas**.

Resumindo, cada jogador soma o valor das **Cartas** restantes em sua **Mão**, e adiciona um ponto para cada **Grana** restante.

Com o valor final de cada jogador determinado, compara-se o resultado. Aquele que possuir o maior número terá o direito de narrar o Clímax da história. Todas as cartas vão para **O Cemitério**, e toda a **Grana** volta para o centro da **Mesa**.

EPÍLOGO

RETICÊNCIAS...

Reticências... têm a finalidade de ser a mecânica que lhe garante a oportunidade de dar seus últimos toques pessoais na história. Se você não foi aquele a dar a Última Cartada, talvez não tenha se sentido completamente contemplado com a forma em que as coisas se saíram. Esta é sua chance de adicionar os últimos toques. Dar a última pincelada. Colocar a cereja no bolo. Para tanto, é interessante que tenha se utilizado bastante dos **Assuntos Aleatórios**. Além de ter a oportunidade de criar diálogos memoráveis em suas Cenas, agora você recebe como recompensa a possibilidade de dar os toques finais nesta história. Para entender o funcionamento das **Reticências...** na prática, leia o **Exemplo de uma Sessão** no **Capítulo II**.

LEMBRE-SE:

Quem deu a Última Cartada sacrifica sua Pilhas de Assuntos Aleatórios e perde o direito de participar desta Etapa. É uma troca justa, não?



Armada com a **VOLUPIA**

SECULAR GAMES APRESENTA DE AUTORIA DE EDUARDO CAETANO | EDITORAÇÃO RAFAEL ROCHA | REVISÃO JOÃO FELIPE SANTOS | VIABILIZADO ATRAVÉS DE INCENTIVO COLETIVO COM APOIO DOS JOGADORES DE RPG DO BRASIL NO SITE MOVEER.ME



CAPÍTULO 2

VOLÚPIA

EXEMPLO DE SESSÃO

João, Zé, Ana e Maria decidem jogar uma Sessão de Violentina. Todos se reúnem ao redor de uma mesa na casa de Maria. João, que possui o livro e conhece bem as regras, trouxe para a Sessão cópias dos **Quadros**, dos **Gabaritos**, lápis e borracha para todos, um par de **Maço** de baralho, fichas de pôquer e alguns Post-its. Maria havia preparado alguns petiscos mais cedo e Zé trouxe consigo um fardo de cerveja. Antes de a Sessão começar, João toma os seguintes procedimentos, e você também deverá fazer o mesmo:



Posicione o **Gabarito de Mesa** de preferência no centro, ao alcance de todos.



Distribua três bilhetes em branco para cada jogador.

PRÓLOGO

- 1 Descubra quem é o Fudido
- 2 Escreva 3 Assuntos Aleatórios
- 3 Separe e Embaralhe os Maços e as Cartas
- 4 Descubra qual é o seu Clichê
- 5 Descubra o que será O Caveira

DESENVOLVIMENTO

- 6 Distribua 3 Cartas da Pilha de Sementes para formar a 1º Mão
- 7 Estude o potencial de sua Mão

- x3**
- 8 Semeie a Discórdia
 - 9 Plante uma Carta
 - 10 Colha o Fruto que Plantou
 - 11 Narre a inserção deste Elemento na Trama
 - 12 Seja recompensado com 1 Grana
 - 13 Passe a vez

PARA PLANTAR UMA SEMENTE:

- escolha o tipo de Semente de acordo com a Carta em sua Mão: Vínculo, Desejo ou Semente de Trama
- especifique a Semente a partir do Naípe [e/ou número] da Carta
- escolha onde vai plantá-la: outro Clichê ou na Sinopse;
- plante-a na lacuna específica;
- se for noutra Clichê, pegue um Assunto Aleatório

- 14 Apelide seu Clichê com uma Alcinha à sua altura!
- 15 Faça o Refinamento
- 16 Trace Linhas e Estenda Véus
- 17 Escreva a Sinopse

COMPLICAÇÃO

- 18 Escolha 3 Cartas da Pilha de Tema para formar a 2º Mão

- x2**
- 19 Informe o Tema da sua Cena
 - 20 Faça o Enquadramento da Cena
 - 21 Escolha um Assunto Aleatório para os Protagonistas
 - 22 Narre a Cena
 - 23 Premie o Protagonista com uma Reticência...

[x1] Conspire no Mercado Negro



CLÍMAX

- 24 Faça uma Pausa Dramática

EPÍLOGO

- 25 Faça uma Pausa Dramática
- 26 Dê a Última Cartada!
- 27 Pontue a história com algumas Reticências...

X FIM DA SESSÃO



PARA FAZER UM SUBORNO:

- faça uma sugestão ao Diretor;
- ofereça-lhe uma Grana em troca;
- se ele aceitar, dê-lhe a Grana;
- se não, fique com a Grana.

22.A

SUBORNE o Diretor

22.B

AMEACE o Diretor



PARA FAZER UMA AMEAÇA:

- estenda uma Carta de sua Mão em sinal de Ameaça ao Diretor;
- espere ele fazer o mesmo, para se defender;
- se o Diretor ganhar ele continua com o Controle Narrativo;
- se você ganhar, tome o Controle Narrativo do Diretor e siga o Tema da Carta que usou.
- Descatem todas as Cartas usadas no Cemitério.

PARA DAR A ÚLTIMA CARTADA:

- todos baixam as Cartas restantes de suas Mãos, com as faces para baixo;
- cada um em seu Turno declara como espera que a história termine;
- todos revelam suas Cartas, somam os valores e compram os resultados:

de 2 a 10 pontos + 1 ponto por Grana

- aquele com maior resultado, narra o Clímax!

1- Descubra quem é o Fudido

JOÃO: *A primeira coisa que devemos estabelecer é quem será o Fudido. Quem entre nós tiver menos grana na carteira, será o Fudido.*

ZÉ: *Vamos lá galera, todo mundo enfiando a mão no bolso.*

MARIA: *Vixe gente, eu só to com meu cartão! Não tirei dinheiro hoje... não tenho nenhum vintém!*

JOÃO: *Ah! Então já temos nosso perfeito Fudido.*

2- Escreva 3 Assuntos Aleatórios

JOÃO: *A próxima coisa a fazer é escrevermos três Assuntos Aleatórios nesses bilhetes auto-adesivos que eu separei para vocês.*

MARIA: *Hum... tá difícil. Sobre o que devo escrever?*

JOÃO: *É exatamente esta a ideia, ser um assunto qualquer, que poderá aparecer em algum diálogo entre nossos personagens durante a Sessão. Pense em algum tema que você gostaria que fosse discutido hoje dentro do jogo...*

MARIA: *Ok! Já sei! O que vocês acham de...*

JOÃO: *Espere! Não nos conte ainda. O legal é o Assunto Aleatório aparecer só na hora de Enquadrarmos uma Cena.*

ANA: *Pronto! Já escrevi os meus. O que faço com eles agora?*

JOÃO: *Você vai dobrar cada um deles e alocá-los nestas três lacunas do tamanho de uma carta de seu Gabarito de Clichê.*

 Cada jogador escreve discretamente **3 Assuntos Aleatórios** em 3 bilhetes separados.

 Dobre-os ao meio alocando-os de forma aleatória em seu **Gabarito de Clichê**. Coloque um **A.A.** na lacuna de **Vínculo**, um na lacuna de **Desejo** e um na de **Clichê**, pois vamos usá-los daqui a pouco.

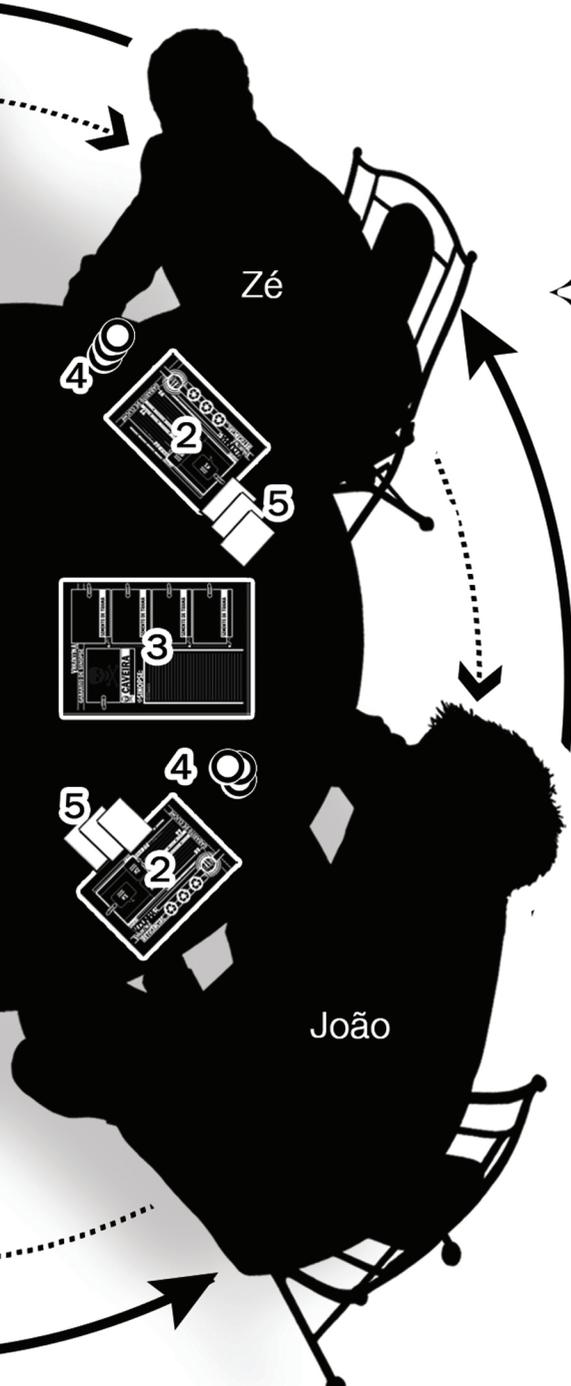
3- Separe e Embaralhe os Maços e as Cartas

JOÃO: *Ana, aproveite que já terminou e separe, por favor, os Maços e os Baralhos, enquanto o resto do pessoal termina de escrever os Assuntos Aleatórios deles.*

ANA: *Tudo bem! Como eu os separo?*

JOÃO: *Primeiro você separa o Maço vermelho do Maço preto. São chamados de Maço de Trama e Maço Básico, respectivamente. O Maço de Trama você pode embaralhar por inteiro, bem embaralhadinho, e colocar*

EXEMPLO DE LAYOUT DA MESA



1 - Gabarito de Mesa

a - Pilha de Clichê

b - Pilha de Temas

c - Pilha de Sementes da Trama

d - Cemitério

2 - Gabarito de Clichê

3 - Gabarito de Sinopse

4 - Grana

5 - Assuntos Aleatórios

no **Gabarito de Mesa**, na lacuna escrito **Pilha de Sementes**. Isso! Já o **Maço Básico** você vai precisar separar em cinco **Pilhas** diferentes. Primeiro separe todas as cartas com letras – **Ás, Dama, Valete, Rei e Curinga** – das cartas com números. Embaralhe estas também e as coloque na **Pilha de Clichê** do **Gabarito de Mesa**. As cartas de números que restaram – de 2 a 10 – você deverá separá-las por naipes, em quatro **Pilhas** bem embaralhadas, nas lacunas correspondentes da **Pilha de Tema**. Percebe que cada Tema é identificado por um naipe?

ANA: Sim, é fácil. Espadas é Violência, Copas é Volúpia, Paus é Vício e Ouros é Vintém!

MARIA: Terminamos!

- Separe os dois **Maços de Baralho**.
- Embaralhe o **Maço de Trama** completo (o baralho de verso vermelho).
- Posicione-o com as faces para baixo na **Pilha de Sementes** do **Gabarito de Mesa**.
- Separe as letras – **Ás, Valete, Dama, Rei (A, J, Q e K)** e o **Curinga** - dos números do **Maço Básico**(o baralho de verso preto ou azul).
- Embaralhe-os e posicione-os com as faces viradas para baixo na **Pilha de Clichê** do **Gabarito de Mesa**.
- Separe os números restantes (2 a 10) do **Maço Básico**, em quatro **Pilhas**, por naipe (♣, ♠, ♥ e ♦). Embaralhe-as separadamente e posicione-as em sua respectiva **Pilha de Tema** do **Gabarito de Mesa**.

4- Descubra qual é o seu Clichê

JOÃO: Ótimo! Agora, cada um de nós vai sacar uma carta da **Pilha de Clichê** que a Ana acabou de embaralhar, para que descobramos quais serão os nossos **Clichês**, começando pelo Fudido!

MARIA: Saquei um **Ás de Copas**. O que isso significa?

JOÃO: Olhe em seu **Gabarito de Clichê** e verifique a correspondência que há no **Quadro de Clichê**, olhando as letras para seu **Rótulo** e os naipes para seu **Âmagô**...

MARIA: Hum... Um **Ás de Copas**! Quer dizer que sou um **Solitário Passional**?

JOÃO: Exato. Neste momento, é importante apenas termos um vislumbre do **Clichê**. E o resto de vocês, o que obtiveram?

ANA: Dama de Paus... sou uma **Femme Fatale Obsessiva**! Hahaha!

ZÉ: Um **Rei de Ouros**, logo... um **Criminoso Possessivo**. Legal!

JOÃO: Hum... eu tirei um Curinga. Neste caso, eu posso escolher tanto meu Âmago, quanto meu Rótulo.

MARIA: Marmelada!

JOÃO: Hehehe, vamos esperar para ver como a Trama se desenrola, para aproveitarmos bem o Curinga e encaixá-lo como melhor nos convier. Uma vez que ele pode ser qualquer coisa que desejarmos, vai ajudar a fecharmos a teia de relacionamentos com mais flexibilidade. Vocês vão ver!

Dessa forma, temos os seguintes **Clichês**:

Jogador	Carta	Rótulo	Âmago
Maria	A♥	Solitário	Passional
Ana	Q♣	Femme Fatale	Obsessiva
Zé	K♦	Criminoso	Possessivo
João	Curinga	?	?

• Cada jogador retira 1 carta da **Pilha de Clichê** do **Gabarito de Mesa**, a fim de descobrir o **Rótulo** e o **Âmago** de seu **Clichê**.

• Cada jogador a posiciona no centro de seu **Gabarito de Clichê**, no lugar devidamente reservado a ela.

• Verifica-se então qual é o seu **Âmago** e seu **Rótulo**, a partir do **naipe** e da **letra** desta carta, de acordo com o **Quadro de Clichê** logo abaixo. Anote o seu **Rótulo** e o seu **Âmago** no devido lugar de seu **Gabarito de Clichê**.

• Neste momento, todos podem ter uma noção geral de como serão seus personagens. Um **Solitário Hediondo**, um **Criminoso Passional** ou quem sabe uma **Femme Fatale Obsessiva**?

QUADRO DE CLICHÊ

RÓTULO

-  Solitário
-  Autoridade
-  Femme Fatale
-  Criminoso

ÂMAGO

-  Passional
-  Hediondo
-  Obsessivo
-  Possessivo

5- Descubra o que será O Caveira

JOÃO: *Ok, agora vamos descobrir ao redor de que nossos Clichês estão orbitando. Fudido, saque uma carta aleatória da Pilha de Sementes...*

MARIA: *Você não vai ficar me chamando assim a Sessão toda, né? Bom... saquei um Cinco de Copas. É só olhar no Quadro de Sementes da Trama, não? Hum... “um Rosto no Cartaz de Desaparecidos” Sugestivo!*

JOÃO: *Ótimo! Isso significa que de alguma forma, nossos personagens vão estar interligados, ou interessados cada um por seu próprio motivo, com alguém que pode estar desaparecido... Algum de nós poderá estar procurando esta pessoa, ou foi responsável pelo seu desaparecimento. Algum de nós pode ser inclusive, o próprio rosto no cartaz! Mas isso só vamos descobrir na próxima Etapa, durante o Desenvolvimento.*

O Caveira: “Um Rosto no Cartaz de Desaparecidos”

 O **Fudido** retira uma carta aleatória da **Pilha de Sementes** e a posiciona no lugar marcado como **O Caveira**, no **Gabarito de Sinopse**.

 Confira qual é a correspondência deste Elemento no **Quadro de Sementes de Trama** e anote-a na primeira linha abaixo da carta posicionada no **Gabarito de Sinopse**. Este será o Elemento central da história.

NOTA:

*Caso o grupo como um todo não se sinta contemplado com o **Caveira** sorteado, é perfeitamente cabível que sorteiem outro. Para tanto, o **Fudido** descarta o primeiro **Caveira** e retira outro aleatoriamente da **Pilha de Adversidades**.*

DESENVOLVIMENTO

6- Distribua 3 Cartas da Pilha de Sementes para formar a 1° Mão

JOÃO: *Maria, agora por favor, pegue a Pilha de Sementes e distribua três cartas para cada jogador, inclusive você, da forma que desejar. Pessoal, só atendem para deixarem estas cartas secretas por enquanto. Nós vamos formar nossa primeira Mão com estas cartas, para podermos começar a descobrir mais sobre nossos Clichês, como eles se relacionam entre si, e descobrir mais sobre a Trama, amarrando-a.*

Maria pega então a **Pilha de Sementes** e a embaralha novamente. Distribui aleatoriamente 3 cartas para cada jogador.

 O **Fudido** deve distribuir para cada jogador, **3 Cartas** da **Pilha de Sementes** no **Gabarito de Mesa**, para formem a **1ª Mão**.

7-Estude o potencial de sua Mão

JOÃO: *Bom, agora cada um de nós vai estudar o que estas Cartas podem vir a significar para nossa Trama. Vocês devem olhar o valor e o naipe de cada uma das três cartas que receberam, e analisar suas correspondências com o Quadro de Sementes da Trama, o Quadro de Vínculos e o Quadro de Desejos. Então devem escolher aquelas correspondências que mais lhe agradarem, memorizando-as para o próximo passo.*

Todos então tiram alguns minutos para analisar o potencial de suas **Cartas**. Vamos ver o que a **Mão** de Ana pode oferecer. Ela possui um Nove de Ouros, um Quatro de Espadas e um Valete de Copas. Isso **pode** significar para ela:

Carta	Semente	Vínculo	Desejo
9♦	Um Passaporte Falsificado (Posse)	Invejoso	Suprimir...
4♠	Um Maçarico (Arma)	Antagônico	Atrapalhar...
J♥	O Prefeito da Cidade (Pessoa)	Afetivo	Possuir...

Ana se interessa pela ideia de um estrangeiro ilegalmente no país – seja ele qual for, pois ainda não sabemos – e decide que vai reservar o Nove de Paus para inserir uma **Semente** na Trama. Isso deixa ela com a possibilidade de criar ainda um **Vínculo Antagônico** ou **Afetivo**, e um **Desejo** de **Atrapalhar** ou **Possuir**. Ana aguarda essas possibilidades para os passos mais para frente, a fim de decidir paralelamente a construção da Trama.

Cada jogador da **Mesa** tem um comportamento semelhante em relação às suas **Cartas**.

 Reúnam esforços para arquitetar o esquema básico da história que irão contar.

 Utilizem as cartas disponíveis em sua **Mão** para estabelecer futuramente o **Vínculo** e o **Desejo** de seus personagens, bem como as **Sementes da Trama**.

 Repassem em conjunto todos os **Clichês** sorteados, bem como o **Caveira**, a fim de reforçarem quais foram os conceitos básicos adotados para cada um destes Elementos.

 Tomem alguns momentos para verificarem e refletirem individualmente as possibilidades que as cartas em suas **Mãos** podem oferecer, checando os **Quadros** de **Vínculos**, de **Desejos** e de **Sementes da Trama**.

 Analisem brevemente as possibilidades de interseção e relação entre estes Elementos primários, mas não decidam nada ainda. O objetivo aqui é explorar individualmente as possibilidades e descobrir a melhor forma de contribuir para a história com suas **Cartas**.

8-Semeie a Discórdia

Os jogadores se preparam então para entrar na primeira série de **Turnos**, na qual vão estabelecer as bases da Trama que irão contar. Para fazer isso cada jogador deve realizar em seu **Turno**, os seguintes passos: **Plantar** uma **Carta**, **Colher** um **Assunto Aleatório**, narrar a inserção deste Elemento na Trama e, se merecer, ganhar uma **Grana** como recompensa.

***JOÃO:** Bom pessoal, agora vamos começar uma Rodada que possui três Turnos. Funciona assim: Em seu Turno, cada um de nós, começando pelo Fudido, vai escolher uma das cartas de sua Mão para Plantar em algum lugar da Trama. Pode ser um Vínculo, um Desejo ou uma Semente de Trama. Esta carta pode ser Plantada tanto em seu próprio Gabarito de Clichê, no Gabarito de outro jogador, quanto no Gabarito de Sinopse, caso seja esta uma Semente da Trama. Entenderam?*

***MARIA:** Sim! Como sou o Fudido começo eu, certo?*

Os jogadores começam então a se alternar em **Turnos**, cada um plantando os Elementos que acha mais interessantes, construindo as bases da Trama coletiva e gradativamente.

 Comecem pelo **Fudido** e sigam em **sentido horário**, iniciando a primeira Rodada de **Turnos** do **Desenvolvimento**.

 Esta Etapa é composta de 3 Rodadas, dando a cada jogador 3 **Turnos**.

Vamos tomar novamente Ana como exemplo, e observar como ela executa estas ações:

9-Plante uma Carta

***ANA[Pensando]:** “Hum... a menor carta que tenho é o Quatro de Espadas. Ahhh.. vou me livrar dela logo agora no início. Não acho Um Maçarico uma Arma interessante pra inserir na história, e Ajudar alguém não é um Desejo que vai muito com a cara do que espero deste jogo...”
Ok! Já sei. Quero ver o circo pegar fogo! Vou plantar um Vínculo Antagônico entre o Clichê de Zé e o do João.*

Ana pega então sua **Carta** 4♥ e a coloca sobre o **Gabarito de Clichê** de João, onde está marcado a lacuna de **Vínculo** e onde ele já havia anteriormente alocado um de seus **Assuntos Aleatórios**. Como o bilhete já estava lá posicionado, isto a lembra consequentemente de **Colher o que Plantou**.

 No seu **Turno**, o jogador deve despendar uma carta de sua **1ª Mão** anunciando qual Elemento ele está inserindo e anexando esta carta no devido local do **Gabarito** escolhido (**Vínculos, Desejos** ou **Sementes da Trama**). Este procedimento denomina-se **Plantar**.

 O jogador pode escolher qualquer um dos Elementos, para **Plantar** em qualquer jogador - inclusive ele mesmo ou ao **Gabarito** de **Sinopse** coletivo.

10-Colha o Fruto que Plantou

ANA: *Ah! Eu devo então pegar este A. A., não?*

JOÃO: *Sim, claro! E se você deseja ganhar uma Grana por isso, aconselho que faça uma narração, na forma que desejar, pra explicar, mesmo que superficialmente, como este Vinculo Antagônico se dá. Estou curioso pra saber o porque eu vou querer acabar com a raça do personagem de Zé! Hahahaha...*

Ana então colhe o **Assunto Aleatório** do **Gabarito** de João e lê discretamente consigo mesma: *“Por que animais não conversam com humanos”*

Veremos mais adiante como ela utilizará este **A.A.**

 Ao **Plantar** uma carta em outro jogador, o jogador que o fez deve **Colher** um **Assunto Aleatório** deste. Quando ele **Plantar** o **Gabarito** de **Sinopse** ou o seu próprio **Clichê**, ele não **Colhe Assunto Aleatório** nenhum, garantindo assim que ao menos um dos **A. A.** que escreveu permaneça consigo.

11-Narre a inserção deste Elemento na Trama

ANA: *Hahaha, ok! Sabemos que você é um Criminoso, e José por ser um Coringa, seu Clichê ainda não está determinado. Então para já sugerir um Conflito, vou narrar o seguinte: “É madrugada e está chovendo forte. O personagem de João está em seu carrão resolvendo um de seus negócios escusos com um cliente de muita grana. De repente ele percebe o brilho vermelho tênue de uma brasa de cigarro de dentro de um carro estacionado do outro lado da rua. Desconfiado da possibilidade de ser alguma Autoridade, o Clichê de João dá partida no carro e sai em disparada pelas ruas da região portuária, com o cliente desesperado, sem saber onde se agarrar. Seu Clichê fica ainda mais surpreso pelo fato do carro realmente começar a persegui-lo. A perseguição continua pelas ruas apertadas e labirínticas do porto, dificultadas pelo espelho d’água que se acumula no asfalto.*

Tirando proveito disto e de seu possante carro, o personagem de João consegue finalmente despistar seu perseguidor, quando este derrapa em uma poça mais funda, restando ao último apenas observar o carango de João desaparecer na noite..."

Após **Colher**, o jogador deve assumir uma Postura narrativa, descrevendo como o Elemento que ele **Plantou** faz parte da história, justificando sua relevância através de uma pequena narração, descrevendo como este Elemento se amarra a Trama.

12- Seja recompensado com 1 Grana

MARIA: Uau! Muito legal! Eu acho que ela merece receber uma Grana por esta narração... e vocês?

ZÉ: Sim! Com certeza! Já comecei a imaginar um tanto de coisas!

Maria, sendo o **Fudido**, pega então uma **Grana** e entrega a Ana como recompensa pela narração que acabou de fazer.

Caso a maioria dos jogadores se sintam contemplados com sua pequena narração, você ganha como recompensa, **1 Grana**.

Repitam este procedimento durante **3 Turnos**, fornecendo a cada jogador **3** possibilidades de contribuição para história, dependendo portanto, as **3 cartas** da sua **1ª Mão**.

13- Passe a vez

Ana então conclui seu **Turno**, guardando a **Grana** sobre seu **Gabarito de Clichê**. Maria é a próxima na sequência, então Ana passa sua vez.

Os jogadores vão se alternando consecutivamente até completarem 3 Rodadas, nas quais cada um teve **3 Turnos**, ou seja, três chances de incluir Elementos à história. Neste ponto cada **Clichê** deve possuir **1 Vínculo**, **1 Desejo**, e o **Gabarito de Sinopse** deve possuir um número de **Sementes de Trama** igual ao número de jogadores. No caso deste grupo, **4** Elementos de Trama. Ao final das três 3 Rodadas, resumidamente, temos nesta Sessão de jogo determinados os seguintes Elementos:

Jogador	Vínculo	Desejo	Semente
Maria	Afetivo [c/ Ana]	Suprimir...	Um carrão importado com algo no porta-malas
Ana	Invejoso [c/ João]	Ajudar...	Um passaporte falsificado(Posse)
João	Antagônico [c/ Zé]	Possuir...	Galpão da fábrica de narcóticos(Lugar)
Zé	Profissional [c/ Maria]	Ajudar...	Bomba caseira(Arma)

Para melhor compreendermos os **Passos** no **Turno do Desenvolvimento**, vamos analisar como Maria faz para **Plantar** uma **Semente de Trama**, e como Zé faz o mesmo...

...Plantando um Desejo:

ZÉ: Já sabemos que o Clichê de Ana é o rostinho no cartaz de desaparecidos e que seu pai, o Clichê de Maria está desconfiado que o Chefe do Tráfico (personagem de João) é o responsável pelo seu desaparecimento, uma vez que definimos que a Obsessão de Ana é cocaína, certo? Ok, vou Plantar esta carta, um Dois de Ouros no Gabarito de Ana, um Desejo de "Ajudar..." o Clichê de João. Na verdade, Ana está escondida junto ao Criminoso por vontade própria! Ela devia uma grana preta pro cara, e implorou para que ele aceitasse a realização de serviços e favores para sanar a dívida. Ela está com ele há cerca de três meses, tentando ganhar sua confiança, com a ilusão de que mais do que pagar a dívida, ela conseguirá, com o tempo, ser seu "braço direito" nos negócios. Portanto ela Deseja "Ajudá-lo..." no que for preciso.

JOÃO: Legal! Não foi uma narrativa fantástica mas acho que acrescentou bem a história. Por mim você recebe uma Grana...

MARIA: Por mim também!

Zé anexa a carta no **Gabarito** de Ana e pega o bilhete que estava na lacuna de **Desejo**. Ele lê: "*Obsessão com a beleza*"

Desejos:

 **Desejos** são o combustível que impulsiona os **Clichês** através da história. São divididos em quatro generalizações de objetivos, representados pelos quatro naipes do baralho.

 O jogador que escolher atribuir um **Desejo** para algum **Clichê**, deve despendar uma carta das restantes de sua **Mão** e anexar no respectivo **Gabarito**, conforme o **Quadro de Desejos**

QUADRO DE DESEJO

-   **POSSUIR**, obter ou conquistar algo/alguém
-   **ATRAPALHAR**, combater ou destruir algo/alguém
-   **AJUDAR**, construir ou se juntar a algo/alguém
-   **SUPRIMIR**, desfazer-se ou se livrar de algo/alguém

O jogador que recebeu um **Vínculo** anota o seu tipo no respectivo espaço do seu **Gabarito de Clichê**:

“Eu desejo... _____” e “porque ... _____”.

Vínculos:

Vínculos são tipos de relacionamento que um **Clichê** possui com o **Clichê** à sua direita. São divididos em quatro tipos, referentes aos quatro naipes do baralho.

O jogador que decidir **Plantar** um **Vínculo** a algum **Clichê** deve escolher e despendar uma carta da sua **Mão**, anexando-a ao **Gabarito** escolhido, conforme o **Quadro de Vínculos**:



O jogador que recebeu um **Vínculo**, anotará durante o **Refinamento**, o seu tipo e com quem ele o tem, nos respectivos espaços do seu **Gabarito de Clichê**:

“Eu tenho um Vínculo... _____ com _____ ,pois... _____”.

Plantando uma Semente de Trama:

Maria pega sua carta, um Sete de Ouros e coloca sobre o **Gabarito de Sinopse**. Como sobre este **Gabarito** não existe nenhum **Assunto Aleatório**, ela não **Colhe** nenhum, o que conseqüentemente faz com que ao final da Etapa ela acabe com um dos bilhetes que escreveu. Isso é normal, provavelmente cada jogador ficará com um de seus próprios **Assuntos Aleatórios**.

MARIA: É a minha vez! Bom, como Ana comentou sobre o carrão importado do personagem de João, vou Plantar com meu Sete de Ouros, a Semente “Um carrão importado com algo no porta-malas...” Minha narração vai ser a seguinte: “Estão os personagens de João e Ana saindo de uma badalada boate, onde ela dançou incessantemente, enquanto ele passou a maior parte do tempo no escritório da dona da boate, fazendo sabe-se lá o quê... Eles entram no carro e ele já dispara:

Minha querida, está na hora de você começar a pagar sua dívida. O serviço é simples – ele estende a chave do carro – basta me dar uma carona até em casa e seguir para o estacionamento do Hotel Royale, no centro. Lá deverá estacionar na vaga 42. Depois disso, volte para casa. Tome R\$50,00 para pegar um táxi. Simples, não?

Sim, tranquilo! E com isso, eu pago a minha dívida certo?

Ainda não, querida, ainda não... De qualquer forma, existe um condicionante para este serviço...

Claro... o que é?

Nunca, em hipótese alguma abra o porta-malas!!!

MARIA: É isso gente!

ANA: Legal! Toma sua Grana!

Maria aloca a **Grana** que recebeu sobre seu **Gabarito de Clichê**, enquanto completa a lacuna no **Gabarito de Sinopse** anotando a **Semente de Trama**:

“Um carrão importado com algo no porta-malas.”

Sementes de Trama:

• **Sementes da Trama** são inúmeras possibilidades de detalhes significativos que os jogadores tem a oportunidade de acrescentar à história, ainda durante sua gênese. São categorizadas em **Pessoas, Armas, Lugares e Posses** respectivas aos naipes **Copas, Espadas, Paus e Ouros**. Cada uma dessas categorias oferece treze variações respectivas aos valores das cartas.

• Conferindo a correspondência entre as cartas de sua **Mão** e o **Quadro de Sementes da Trama**, cada jogador pode escolher acrescentar uma **Semente da Trama** que ele gostaria de ver na história, posicionando-a nos espaços em branco **do Gabarito de Sinopse** e anotando na lacuna para isso reservada logo abaixo da respectiva carta que detalhe é este.

14-Apelide seu Clichê com uma Alcinha à sua altura!

Após terem completado as 3 Rodadas de Desenvolvimento, todos já tem minimamente claro sobre o que se trata a Trama, quem são e o que querem seus personagens, de forma que neste ponto é chegada a hora de definirem qual a **Alcinha** de seus **Clichês**.

O personagem de Maria é um **Solitário Passional**, um bombeiro encanador que veio para a cidade grande com sua filha pré-adolescente Victória, após a morte de sua esposa. Passa muitos apertos de grana, e por isso se submeteu ao serviço de fazer manutenção dos esgotos, tirando

uma merreca no final do mês. Devido ao seu trabalho, é conhecido como **Porcão do Esgoto**.

O **Clichê** de Ana é uma **Femme Fatale Obsessiva**, filha do Porcão, que logo cedo se envolveu com uma turma barra-pesada, e acabou viciada na dobradinha balada/cocaína. Hoje ela cheira mais do que possui nos bolsos, portanto passa mal bocados com os traficantes da cidade. Nos últimos anos com uma queda vertiginosa de peso, dado a vida que vem levando, lhe deixou com uma aparência quase anoréxica, o que lhe rendeu o apelido de **Vic Vareta**.

Zé é responsável por um **Criminoso Possessivo**. Esse mau elemento é talvez o mais influente chefe do tráfico atualmente na cidade. Ostenta uma aparência de playboy, aparecendo frequentemente em lugares públicos, o que é relativamente seguro, uma vez que tem costas quentes. Avançou rápido na “profissão” sendo frio, calculista, para não dizer cruel. Devido aos métodos de tortura que aplicava nos anos dourados, ficou conhecido até hoje como **Bóris Bigorna**.

Sendo o **Clichê** de João um **Coringa**, o grupo decidiu que seria interessante colocar uma Autoridade na gororoba. Para piorar as coisas, escolheram o **Âmago Hediondo** para a figura. Há alguns anos atrás, ele era considerado um bom policial, até que descobriram seu envolvimento com um traficantezinho aí, um tal de Bigorna. Disputavam um lugar melhor na hierarquia do Crime Organizado, ambos tendo sempre a mesma função. Foi o próprio Bóris quem o delatou para seus superiores na polícia. Desde então sua vida foi uma espiral descendente. Hoje vive apenas de bicos de Detetive Particular. Finalmente arrumou um jeito de ganhar um trocado de um encanador que está a procura de sua filha desaparecida, uma tal de Victória. Viva ou morta, ele sabe que vai descobrir o seu paradeiro, pois não é à toa que recebeu a **Alcunha** de **Nestor, o Farejador**.

15-Faça o Refinamento

Os jogadores dão uma pausa para então lembrar todos os Elementos da Trama que **Plantaram** até aqui. Quando encontram algo mal encaixado ou uma ponta solta na história, tratam logo de amarrá-la. Vamos analisar como ficaram definidos todos estes Elementos:

RETICÊNCIAS...

VIOLENTINA

ARGUNHA

MCYARETA

RÓTULO **FEMME FATALE**

OBSESSIVA

FMFQ

Passional ♡ Hediondo ♣ Obsessivo ♦ Possessivo

DESEJO **Eu desejo muito...**

AUDAR **Bóris Bigorna**

...apague...

Porque quem sua dívida pendada

POSSUIR... ♠ **ATRAPALHAR...** ♣ **AUDAR...** ♦ **SUPRIMIR...**

AETIVO ♡ **ANTAGÔNICO** ♣ **PROFISSIONAL** ♦ **INVEIOSO**

Eu tenho um V'culo... **meioso**

Com... **Bóris Bigorna**

...pois... **almeja o poder que ele tem**

VINCULO

ARGINE

2 ♠

Porque animais não falam com os humanos?

GABARITO DE CLICHÊ

APÓS O REFINAMENTO...



MARIA:

Clichê: Porcão do Esgoto

Rótulo: Solitário

Âmago: Passional



Desejo: Suprimir... o Galpão da fábrica de narcóticos de Bóris, porque acredita que este é o mal que levou sua filha e não quer o mesmo para mais ninguém...



ANA:

Clichê: Vic Vareta

Rótulo: Femme Fatale

Âmago: Obsessiva



Desejo: Ajudar... Bóris Bigorna porque quer sua dívida perdoada.

SEMENTES DE TRAMA:



Galpão da fábrica de narcóticos: O galpão é o centro de operações de Bóris, localizado na zona portuária da cidade. Funciona como uma fortaleza moderna. Nenhuma autoridade se atreveu até hoje a perturbar o local.



Uma bomba caseira: Fabricada por Porcão após o sumiço da filha, que carrega consigo esperando o melhor momento (e a coragem) de usá-la. Acredita conseguir por abaixo o galpão de Bóris.

c/ Vic, pois é sua filha querida, a única pessoa que lhe restou.

Afetivo

c/ Porcão do Esgoto, pois recebeu todas as economias do dito cujo para encontrar sua filha.

Profissional

Invejoso

c/ Bóris Bigorna, pois almeja o poder que ele



Antagônico.

Nestor, pois simboliza a única resistência incorruptível com as autoridades, dado o ódio que Nestor nutre por Bóris.



Zé:



CLICHÊ: Nestor Farejador

Rótulo: Autoridade (Curinga)

Âmagô: Hediondo (Curinga)



Desejo: Ajudar... Porcão do Esgoto porque simpatiza com sua história.

JOÃO:



Clichê: Bóris Bigorna

Rótulo: Criminoso

Âmagô: Possessivo



Desejo: Possuir... o controle total do crime organizado na cidade, pois acredita que irá se tornar assim o dono da cidade.



O CAVEIRA:

Um rosto no cartaz de desaparecidos: O rosto é de Vic, que fugiu de casa a fim de quitar suas dívidas de drogas, acreditando preservar assim a segurança do pai.



Um carrão importado com algo no porta-malas: O carro pertence a Bóris, e ainda não se sabe o que há no porta-malas.



Um passaporte falsificado: O passaporte é de Porcão, que veio de outro país ilegalmente com a filha pequena.

Após reverem todos os Elementos, sua natureza e suas relações, os jogadores se dão por satisfeitos, deixando o resto da história por conta da próxima Etapa.

● Discutam sobre a Trama. Releiam em voz alta todas as características de todos os **Clichês** e da **Sinopse**. Amarrem as pontas soltas da história, alterem **Alcunhas**, façam ajustes que acharem necessários e garantam que todos tenham com clareza qual o Foco, o tom, onde e quando a história se passa, os relacionamentos entre os personagens e quais seus **Desejos**.

● Lembrem-se de analisar discretamente os **Assuntos Aleatórios** que restaram com cada um individualmente, a fim de familiarizar-se com eles. Vocês vão usá-los daqui em diante no seu **Turno**.

16-Escreva a Sinopse

Os jogadores se preparam então para entrar na Etapa de Complicação. Mas antes, Maria por ser **O Fudido**, esboça um resumo da Trama no **Gabarito de Sinopse** da história que estar por vir:

“Um rostinho bonito no cartaz de desaparecidos é capaz de despertar o interesse de muita flor que não se cheire, em uma cidade controlada pelo crime organizado.”

Vic Vareta é uma jovem bem encrencada. Impulsionada pelo vício convulsivo por cocaína, acabou se metendo com um poderoso traficante da cidade, Bóris Bigorna. Para sanar sua dívida com o Bigorna e proteger a integridade física de seu pai – o humilde encanador conhecido como Porcão – Vic decidiu se refugiar no galpão da fábrica de narcóticos do traficante, se tornando uma empregada fiel de Bóris, na esperança de sanar sua dívida realizando qualquer tarefa que este lhe incumbir. Mas Vic sabe muito pouco sobre o passado da família, e nem imagina que Porcão é um coroa durão e na juventude, foi um membro ativo de uma facção separatista europeia. Muito menos que isso pode ter uma relação direta com a morte de sua mãe e a fuga de seu pai para o Brasil. Portanto, Porcão não vai deixar barato. Contando com a ajuda de um detetive particular – o Farejador, antigo rival de Bóris no tráfico – ambos vão se meter numa espiral descendente de violência, degradação e corrupção...

Qual será a reação de Porcão ao descobrir a verdade sobre sua filha? O que o Farejador fará ao confrontar seu até então desconhecido nêmesis? Até onde se estende o poder de Boris? Qual será afinal a verdadeira posição de Vic nesta história toda?

17-Trace Linhas e Estenda Véus

JOÃO: *Bom pessoal, acho que tá bem legal, perfeito para começarmos. Mas antes de qualquer coisa, alguém tem alguma restrição quanto aos assuntos que podemos abordar?*

MARIA: *Ahhh... eu tenho uma amiga que foi molestada por uns caras na faculdade, e até hoje eu tô puta com isso, então eu acho que não quero ter que falar nada que lembre nem de perto abuso ou estupro, ok?*

JOÃO: *Ok! Então você acabou de Traçar uma Linha. Ninguém portanto deve puxar este assunto, tudo bem galera?*

ANA: *Tranquilo...*

ZÉ: *Acho também que não precisamos ficar entrando em detalhes anatômicos se for rolar alguma Cena mais picante... Fico meio encabulado na frente das meninas.*

JOÃO: *Sem problemas, Zé. Se for rolar alguma Cena dessas, a gente joga um Véu sobre ela...*



Tracem **Linhas** e estendam **Véus**. Se alguém não se sente confortável em tocar em algum assunto durante a Sessão, esta é o melhor momento para compartilhar isso.

COMPLICAÇÃO

Os jogadores se preparam então para iniciar a Etapa de Complicação. É neste momento que ele irão começar a contar a história de fato. Antes de iniciar seus **Turnos**, deverão sacar **3 Cartas** cada, a fim de formar a **2º Mão**.

18- Saque 3 Cartas da Pilha de Tema para formar a 2º Mão

João instrui os amigos sobre os procedimentos que devem tomar, bem como suas justificativas, antes de começarem a rodar pelos **Turnos**:

JOÃO: *Galera, agora o lance é o seguinte: Vamos começar a realmente contar a história dos personagens e da Trama que criamos previamente. Para isso cada um terá a oportunidade de Enquadrar no mínimo duas Cenas sobre o Tema que quiser. Para que cada um desde já comece a dar o clima do tipo de Cena que quer ver, todos deverão formar sua 2º Mão, a partir das Pilhas de Tema. Funciona assim: Cada um deverá sacar 3 cartas da Pilha de Tema que desejar, lembrando de manter seus valores em segredo. Pode ser 3 cartas de Violência por exemplo, caso você deseje Enquadrar Cenas pra ver o sangue escorrer... quem sabe 2 cartas de Vício e uma de Volúpia, pois você está mais interessado em ver a degeneração gradativa dos personagens, motivado apenas pelo prazer sem consequências... ou mesmo equilibrar com 1 de Vício, 1 de Volúpia e 1 de Vintém.*

Isso significa que você deseja variar o clima das Cenas, dando oportunidade para explorar diversos aspectos da Trama, etc. O importante é saber que fazendo estas escolhas vocês acabarão dando pistas sobre o que esperam da história, além de deixar à aleatoriedade do destino a escolha dos valores das cartas, que serão suas “armas” para se defenderem em seu Turno, caso alguém deseje intervir, entenderam?

MARIA: Entendi! Vamos ver... eu vou pegar 1 de Violência, 1 de Vintém e... outra de Violência.

JOÃO: Uma dica legal aqui é lembrá-los que, em seus Turnos, irão Focar as Cenas mais nos Clichês dos outros jogadores do que no próprio. Portanto tenham isso em mente na hora de escolher suas cartas de Tema, ok?

MARIA: É verdade! Então acho que vou mudar, pode?

JOÃO: Claro!

MARIA: Quero então 2 cartas de Vício, e 1 de Vintém!

ANA: Hehehehe... já vi que ao menos uma dessas é pra mim! Bom, eu pego 2 de Violência e 1 de Volúpia. Quero ver ao menos uma Cena bem sexy, mas sem encabular demais o Zé...

ZÉ: ...humpf... tá bom. Eu saco 1 carta de Violência, 1 de Vintém e 1 de Vício.

JOÃO: E eu quero 2 cartas de Vintém e 1 de Vício. É isso! Estamos prontos. Maria, a primeira Cena é com você. Pode começar a Enquadrá-la!

Cada um, começando pelo **Fudido** saca suas três **Cartas** das respectivas **Pilhas de Tema**, formando assim sua 2ª Mão.

Para melhor compreendermos como essas escolhas influenciarão nas Etapas seguintes, vamos dar uma olhada em como se apresenta neste momento a relação entre os jogadores, os **Temas** escolhidos e os valores sorteados:

Maria			Ana			Zé			João		
Valor		Tema	Valor		Tema	Valor		Tema	Valor		Tema
3	♣	Vício	8	♠	Violência	10	♠	Violência	5	♦	Vintém
2	♣	Vício	4	♠	Violência	8	♦	Vintém	3	♦	Vintém
6	♦	Vintém	7	♥	Volúpia	6	♣	Vício	8	♣	Vício

Vale lembrar que os jogadores não têm conhecimento sobre o valor das cartas dos outros.

☛ Cada jogador deve formar sua **2° Mão**.

☛ Para isso, cada jogador deve escolher 3 cartas para sacar da **Pilha de Tema**, da forma, ordem e combinação que desejar.

19-[se você estiver em seu Turno:]

Informe o Tema da sua Cena

Maria é a primeira do grupo a **Enquadrar uma Cena**:

JOÃO: *Maria, como esta é a primeira vez que você vai Enquadrar uma Cena, vou te ajudar no processo, inclusive para deixar claro também para os outros jogadores, ok?*

MARIA: *OK? O que eu faço primeiro?*

JOÃO: *Bom, para completarmos um Turno, devemos cobrir alguns passos. A primeira coisa é pensar sobre o Tema da Cena que quer narrar. Para isso, deve escolher uma das cartas em sua Mão que sacamos logo à pouco.*

MARIA: *Ótimo, quero Enquadrar uma Cena de Vício!*

Maria separa uma das três **Cartas** de sua **Mão**, colocando-a sobre a **Mesa**, com a face virada para baixo, sinalizando a escolha do **Tema**.

☛ A Rodada começa pelo **Fudido** e segue em **sentido horário**.

☛ Esta Etapa é composta de 2 Rodadas, dando a cada jogador **2 Turnos**

☛ Em seu **Turno** você assume a Postura de **Diretor** e seus amigos de **Protagonistas**.

☛ A partir das cartas de sua **Mão**, o **Diretor** deve escolher e declarar ao grupo um **Tema** para sua **Cena**, conforme o **Quadro de Tema**:



 O **Diretor** deve considerar também o valor da carta, mas deve atentar para não revelar o seu valor ainda, pois caso algum **Protagonista** decida intervir na sua **Cena** através de uma **Ameaça**, o valor da carta será levado em consideração na Resolução do Conflito (veja mais abaixo).

20-[se você estiver em seu Turno:]

Faça o Enquadramento da Cena

***JOÃO:** Isso! Agora que já imaginou o que quer para a Cena, você deve, antes de qualquer coisa, evidenciar para os outros jogadores, todos os Elementos que compõem esta Cena. Estes Elementos são: Personagens, Cenário, Meta e Conflito. Ao fazer isso dizemos que você está Enquadrando a Cena, sacou?*

***MARIA:** Tranquilo. Vamos lá: Estão nesta Cena Vic e Bigorna. Eles estão no escritório particular de Bigorna, no Galpão. A Meta de Vic é conseguir alguns gramas de cocaína, pois já sente os efeitos da abstinência... E o Conflito surge pois ela sabe que quanto mais coca ela pedir maior será sua dívida, mais poder sobre ela Bóris terá, prendendo-a em um eterno ciclo vicioso.*

***ANA:** Legal! Gostei da Cena!*

 **Enquadre a Cena.** Imagine e defina os Elementos da **Cena**: quem está na **Cena** (Personagens), onde a **Cena** se passa (Cenário), o que os personagens objetivam (Meta) e que tipo de obstáculo está impedindo estes Personagens de obter o que desejam (Conflito).

 Assim que tiver um esboço mínimo, esclareça os Elementos da **Cena** aos outros jogadores;

 Escute sugestões de alteração nos Elementos da **Cena**, vindas dos outros jogadores, mas lembre-se que você está em seu **Turno**, e portanto é o **Diretor**. A decisão final é sua.

21-[se você estiver em seu Turno:]

Escolha um Assunto Aleatório para os Protagonistas

***JOÃO:** Massa! Agora você tem de definir quem será o Protagonista da Cena e escolher um de seus Assuntos Aleatórios para desafiá-lo a improvisar...*

***MARIA:** Vic certamente será a Protagonista desta Cena, e o Assunto Aleatório com o qual eu a desafio é: "Chalé nos Alpes Suíços".*

***ZÉ:** Há! Esse fui eu quem escreveu!*

 Antes de começar a narrar sua **Cena**, o **Diretor** deve escolher um de seus bilhetes de **Assuntos Aleatórios** para desafiar seus **Protagonistas** na **Cena** que vai criar.

 Caso algum **Protagonista** deles desenvolva este **A. A.** em algum diálogo de sua **Cena**, ele ganha, ao final do **Turno**, o bilhete amassado na forma de uma bolinha.

 O **Protagonista** deve então alocar esta bolinha no campo **Reticências...** de seu **Gabarito de Clichê**.

22-[se você estiver em seu Turno:]

Narre a Cena

MARIA: *“É tarde da noite, e Bôris está em seu escritório num mezanino de sua fábrica de narcóticos. Ele fuma um charuto, sozinho, sob a luz de um abajur. Lá embaixo, em meio à parafernália química, está Vic, que há algum tempo está andando de um lado pro outro, reunindo coragem pra subir as escadas de metal enferrujado e encarar seu novo chefe, com intuito de pedir uma quantidade mínima de pó para ela dar um “teco” e matar a ânsia que cresce dentro dela. Ao juntar coragem suficiente – isto é, quando o vício fala mais alto – ela sobe as escadas e bate na porta” – Agora é com vocês!*

ANA: *“Bigorna? Você está ocupado?”*

JOÃO: *“Pode entrar querida... há horas que observo você furando o chão da minha fábrica com essa andança toda. Você se esqueceu que pode confiar em mim, a respeito de qualquer assunto? O que anda remoendo? Já sei... você deseja um pouco disto?” – Ele tira da gaveta um saco enorme cheio de “farinha”, e com um abridor de cartas faz um rasgo no saco, derramando todo o seu conteúdo sobre a mesa. Um enorme monte se forma.*

ANA: *Vic assiste a isso com o olhar vidrado sobre a mesa. Ela nem abre a boca!*

JOÃO: *“Não se acanhe, pequena. Sente-se.” – Ele tira do bolso uma nota de R\$100,00 e a enrola formando um tubinho. Depois entrega pra ela.*

ANA: *Ela pega, olha pra ele ainda ressabiada, mas no instante seguinte, enfia o tubinho no monte e abaixa a cabeça sobre a mesa.*

JOÃO: *Enquanto ela se esbalda, Boris continua o monólogo: “Sabe querida, muito em breve sua dívida será sanada, e nesse momento eu serei o único a controlar todos os negócios aqui na capital. Nesse dia, você será minha esposa. E viajaremos pelo mundo, e o mundo será nosso. Me diga, querida, há algum lugar no mundo que desejaria visitar?”*

ANA: *Levantando a cabeça: “Sim! Sempre sonhei conhecer a Suíça! Esquiar o dia todo na neve e a noite jantar fondue*

à luz da lareira, num chalé no alto dos Alpes!”

JOÃO: “Vic, minha Vic... Nesse dia, eu terei tanto poder que se você desejar, mandarei construir uma montanha só com isso aqui!” – Boris enfia a mão no montinho de cocaína, deixando escorrer entre os dedos como uma ampulheta, formando um monte menor ao lado do outro – “E então poderá esquiara de nariz o resto da vida, sem se preocupar com mais nada! Hahahahaha!”

ANA: “Hihihihih...”

JOÃO: “Mas antes, preciso que você me empreste este corpinho de Kate Moss para me fazer um favor. Quero que descubra, a qualquer custo, quem é essa sombra que me persegue, desde que você veio “morar” comigo... Já investiguei todos os contatos da polícia, e parece que eles não estão muito interessados em seu desaparecimento. Portanto, esse cara não é um deles. Se você conseguir se livrar desse maldito carrapato, considere sua dívida paga, e o pedido de sua mão, formalizado!” – Acho que é isso, galera.

MARIA: Ahhh! Muito bom! Eu nem precisei intervir!

- Comece então a narrar essa **Cena** que acabou de **Enquadrar**.
- Permita que os jogadores envolvidos interpretem seus **Clichês**.
- Se por algum motivo algum outro jogador decidir obter o Controle Narrativo sobre sua **Cena**, ele tem o direito de tentar isto de duas maneiras: **Suborno** ou **Ameaça**.(veja logo abaixo)

23-[se você estiver em seu Turno:]

Premie o Protagonista com uma Reticência...

JOÃO: Agora Maria, você deve premiar um de nós dois pelo uso do Assunto Aleatório, amassando o bilhete e entregando a bolinha como uma Reticência...

MARIA: Bom, a Ana introduziu o Assunto Aleatório, mas a forma como você comparou os Alpes Suíços a uma montanha de cocaína foi impagável! Então a Reticência... vai pra você, João!

Maria amassa o pedaço de papel e entrega a João. Com isso, ela acaba seu **Turno** e passa a vez para o próximo jogador, que nesse caso será Ana.

Este **Turno** se deu de forma tranquila. Vamos agora observar dois exemplos de quando os jogadores decidem intervir na narração de um **Diretor** através de um **Suborno** e de uma **Ameaça**:

22.A - SUBORNO

22.A - [Se você não estiver em seu Turno e desejar...]

Suborne o Diretor

João está **Enquadrando** uma **Cena** de **Vintém**, em que o Foco está em Porcão, o **Clichê** de Maria. Como Coadjuvante está Vic e como Antagonista está um amigo de Vic. João descreveu que ela, movida por um peso na consciência mas precisando muito de dinheiro, acaba por convencer um amigo a ligar para seu pai no meio da madrugada e se passar por um sequestrador. João quer que Vic tenha de lidar com o dilema da dívida e o arrependimento de deixar o pai sem notícias.

Ana acha que a **Cena** está meio estranha sem sentido, então decide tentar **Subornar** João:

MARIA: Hum... João, que tal se eu te der 1 Grana, pra você tirar esta história de amigo e de sequestro da Cena?

Maria pega um de suas fichas de **Grana** e estende a mão em direção a João, sinalizando o **Suborno**.

JOÃO: Bom, como você acha que deveria ser?

MARIA: Acho que ela deve ligar por peso na consciência mesmo. E por saudade, quer ouvir a voz do pai. Mas no meio da situação ela não resiste e acaba prometendo ao pai que vai voltar, assim que resolver um problema...

JOÃO: Acho ótimo! Feito! Me dê essa Grana aqui!

MARIA: Toma. Assim, o Conflito que isso gera é ela ter de lidar com a promessa, decidir que vai voltar para a vida de pobreza, e se desvincular, a duras penas, da vida com Bóris. Pra piorar – e não sair do Tema – Porcão promete à filha que vai depositar todas as suas economias pra ajudá-la a sair da encrenca!

 Caso um **Protagonista** decida sugerir uma alteração, um acréscimo, veto, restrição ou qualquer Elemento à **Cena** do **Diretor** – ou seja, obter algum Controle Narrativo - ele tem o direito de utilizar-se do **Suborno** para fazê-lo.

 Para **Subornar**, o **Protagonista** deve oferecer **1 Grana** ao **Diretor** em troca da sugestão desejada.

 É direito do **Diretor** aceitá-la ou não.

 Poderá haver quantos **Subornos** por **Turno** os jogadores acharem necessário.

22.B - AMEAÇA

22.B -[Se você não estiver em seu Turno e desejar...]

Ameace o Diretor

Zé está **Enquadrando** uma **Cena** de **Vintém** em que estão Vic - como **Protagonista** - e Bóris. Ela já descobriu porque o Farejador o estava seguindo, e quem ele é: o antigo rival de Bóris. Mas como na verdade o detetive está atrás dela, e não de Bóris necessariamente, ela deve tentar convencer Bóris a liberar uma grana para tirar o ex-milico da cola deles. Ana não está satisfeita com como as coisas estão encaminhando – ela não está conseguindo convencê-lo – e decide portanto, **Ameaçar** Zé a fim de obter o **Controle** da **Cena**.

Ela escolhe a maior carta que lhe sobrou (um Sete de Copas) e estende a mão segurando a carta com a face para baixo, como se estivesse esfregando uma arma na fuça de Zé. Com a outra mão, ela estende uma ficha de **Grana**:

ANA: Estou te Ameaçando e ainda Pagando 1 Grana pra ver! Eu quero demais o Controle desta Cena! E se prepare, pois estou usando uma carta de Volúpia, então se eu ganhar, estou ciente de que vou ter de mudar o Tema da Cena de Vintém para Volúpia!

ZÉ: Ah não!

TODOS: Hahahahaha!

Ambos viram suas cartas ao mesmo tempo:

Zé revela sua **Carta** Sete de Ouros. Ana revela seu Sete de Copas. Seria um empate, se não fosse pela 1 **Grana** que Ana acrescentou na disputa. O Controle Narrativo passa para Ana.

Como Ana deve mudar obrigatoriamente o **Tema** da **Cena** para **Volúpia**, ela descreve como conseguiu seduzir Bóris, e lhe dar um chá de buqueta que tão cedo ele não vai esquecer... provavelmente vai contar a seus netos, se sobreviver até lá.

Obviamente, como Zé havia anteriormente declarado, Ana se preocupa em jogar um **Véu** sobre a **Cena**, omitindo detalhes mais gráficos.

• O **Protagonista** que desejar tomar o Controle Narrativo para si terá o direito de escalonar o Conflito e **Ameaçar o Diretor**:

• Para **Ameaçar** o **Diretor** de uma **Cena**, o **Protagonista** deve escolher uma carta de sua **Mão**. Esta carta pode ou não ser do mesmo **Tema** da **Cena** (mesmo naipe) daquela escolhida pelo **Diretor** no início do **Turno**.

1. Caso as cartas sejam do mesmo Tema, após o Conflito a **Cena** deve continuar normalmente, isto é, com o mesmo **Tema**.

2. **Caso as cartas sejam de Temas diferentes**, após o Conflito a **Cena** deve se adequar ao **Tema** da carta vencedora.

• O **Protagonista** deve então estender a carta para o **Diretor** com a face virada para baixo (como se fosse uma arma ou uma faca), sinalizando a **Ameaça** e declarando suas intenções.

• Qualquer um dos envolvidos no Conflito pode **Pagar 1 Grana para Ver**, isto é, para cada **Grana** investida na disputa, somará **1 ponto** ao valor da **Carta de Tema**.

• Ambos então viram suas cartas na **Mesa** e comparam o resultado. Aquele que obtiver maior valor (somado à quantidade de **Grana** investida), ganha o Conflito.

• Todas as cartas utilizadas no Conflito são descartadas e vão para **O Cemitério**.

• Toda **Grana** investida **retorna** para o jogador perdedor do Conflito.

• Se o ganhador for o **Protagonista** ele poderá escolher entre somente alterar o que desejar na **Cena**, ou tomar totalmente o Controle Narrativo da **Cena** para si até o final do **Turno**.

• Se o ganhador for o **Diretor**, ele continua a narrar a **Cena** normalmente, como se nada houvesse acontecido.

• Só poderá haver uma **Ameaça** por **Turno**.

24-Conspire n'O Mercado Negro

JOÃO: Bom pessoal, acabamos a primeira Rodada da Etapa de Complicação. Todo mundo já teve a oportunidade de ser uma vez o Diretor, e Enquadrar uma Cena. Agora, antes de iniciarmos a segunda Rodada, e Maria ter o direito de Enquadrar sua segunda Cena, nós poderemos tomar algumas ações estratégicas. Esse é a hora do jogo em que ninguém está com o Controle Narrativo, ninguém está "no poder" e então poderemos fazer os mais diversos escambos, tramoias e mutretas a nosso favor, para nos prepararmos para a próxima Rodada. Por isso chamamos este passo de Mercado Negro. Poderemos comprar ou trocar cartas, traçar planos uns com os outros e cambiar alguma Grana.

ZÉ: É bom mesmo. Eu tenho uma carta de Vintém aqui meio ruim, e quero trocá-la, como eu faço?

JOÃO: É simples, Zé. Você descarta aquela que não deseja mais no Cemitério, e saca outra da Pilha de Tema. Só que você só pode fazer isso em troca de outra de mesmo naipe.

ZÉ: *OK. Estou descartando uma de Vintém e sacando outra da Pilha de Ouros, beleza?... Hum... Foi uma boa ideia!*

ANA: *Como eu queimei uma carta de Violência na hora que eu Ameacei o Zé, eu gostaria de comprar outra, pra não ficar de mãos vazias na hora da Última Cartada!*

JOÃO: *Boa, Ana, pra isso você deve gastar uma Grana pra comprar uma carta aleatória da Pilha de Violência, isto é, de espadas.*

ANA: *Pra quem eu pago esta Grana?*

JOÃO: *Você paga pro Gabarito de Mesa. É só colocar aqui em cima.*

ANA: *Pronto, agora vou sacar minha carta... Hum... mau negócio, humpf!*

MARIA: *João, eu tenho esta carta aqui de Vintém...*

Maria mostra discretamente seu Seis de Ouros para João.

MARIA: *Eu te dou esta carta, se você prometer não me Ameaçar no meu próximo Turno!*

JOÃO: *huuumm... Feito!*

ZÉ: *Ei!!! Isso não vale! Vocês estão trapaceando!*

JOÃO: *Bem, sinto te dizer Zé, mas se lembra que eu disse que este era o único momento em que qualquer tipo de maracutaia poderia ser feita? Não é à toa que este passo se chama Mercado Negro!*

 Neste ponto específico de uma Sessão de Violentina todos os jogadores podem fazer *trocas, compras e vendas, ou negociações dos recursos mecânicos que ainda possuem.*

 O **Mercado Negro** se inicia quando a 1° Rodada da Etapa de Complicação chega ao fim, e acaba antes de o próximo jogador, neste caso o **Fudido**, começar seu **2° Turno da 2° Rodada** da Etapa de Complicação.

 Cada jogador tem o direito de fazer apenas **1 transação** durante o **Mercado Negro**, dentre as seguintes:

 **TROCAS:** O jogador pode decidir trocar uma carta de sua **Mão** por outra do **Gabarito de Mesa**, da **Pilha de Tema**, a fim de tentar obter uma carta de maior valor. **Só é permitido trocar cartas 1 vez, e por aquelas de mesmo naipe.**

 **COMPRAS E VENDAS:** O jogador pode decidir comprar **1** carta da **Mesa** pelo preço de **1 Grana** ou vender **1** carta de sua **Mão** pelo mesmo preço.

 **NEGOCIAÇÕES:** A qualquer momento do **Mercado Negro**, é permitido a dois jogadores negociarem entre si soluções, estratégias ou situações de **Cena**, na forma e pelo preço que desejarem. Escambos. Permutas. Barganhas. Mutretas...

Após todos terem aproveitado para recarregar as munições no **Mercado Negro**, inicia-se mais uma Rodada da Etapa de Complicação – a segunda e última.

CLÍMAX

Enfim termina o último **Turno** de João, encerrando a Etapa de Complicação. A história evoluiu bastante, cheia de surpresas e conflitos.

Vic descobriu que seu pai botou um detetive particular atrás dela, mas não contou para Bóris que o Farejador era quem o estava seguindo. Atrevida como ela só, abriu o porta-malas do carro e descobriu o corpo de Natasha, modelo e última mulher de Bóris. Vic começa a perceber a onde está se metendo.

Mesmo aceitando a chantagem de Vic para não contar ao pai seu paradeiro, Farejador informa Porção que sua filha está escondida – ou mantida aprisionada – na mansão de Bóris. Em um telefonema no meio da madrugada, Vic conversa com seu pai arrependida. Ela diz que precisa só acertar mais algumas coisas (o último serviço para Bóris) e voltará para casa. Vic rouba uma grana de Bóris para pagar a chantagem do Farejador, junto com um Passaporte Falsificado – parte do plano original de Bóris, para que seu rival suma do país e não interfira mais em seus negócios.

Vic segue para o local de encontro, deixando Bóris acreditando que ela esta indo lá para “apagar” o dito cujo. Mas ao chegar, ela se surpreende com o fato de o pai também estar presente. Os três discutem e ela acaba acertando um tiro no pai. Farejador pega a maleta e foge. Vic chorando promete ao pai concluir o seu plano, de levar a bomba caseira ao Galpão e plantá-la em algum lugar a fim de destruir toda o laboratório de fabricação das drogas, e se possível por toda estrutura abaixo.

Esta foi a última **Cena, Enquadrada** por João.

 Após as duas Rodadas da Etapa de Complicação, todos liberam definitivamente suas **Mãos**, baixando as cartas restantes à **Mesa**, com as faces viradas para baixo. Seus valores não devem ser revelados por enquanto.

25-Faça uma Pausa Dramática

Os jogadores fazem uma pausa. Esse é um momento previsto nas regras, tendo inclusive uma função mecânica. Maria vai buscar uns pães de queijo que estavam no forno e Zé traz mais um fardo de cerveja. Ana aproveita para

ir ao banheiro, coisa que estava segurando há um tempo... Bendita cerveja! João aproveita para reler rapidamente este livro de regras verificando se tudo correu como o planejado, e revisando as regras para a próxima Etapa.

Com todos de volta à **Mesa**, eles aproveitam para papear sobre o andamento da história, e horizontalizar suas expectativas para o Clímax. Seguindo a ordem estabelecida de **Turnos**, cada um expõe sua opinião e sugestão para o fim.

ANA: *Ah, eu acho que a Vic não vale nada. Ela poderia se atrapalhar na hora de plantar a bomba, e acabar disparando o gatilho com ela na mão, levando ela, Bóris e o Galpão todo para o inferno!*

MARIA: *Não sei, não acho ela um caso perdido. Acho que ela merece redenção. Acho que ela pode ser bem sucedida. Acho que o pior nessa história é o Farejador, que é o maior egoísta e só age pensando em si mesmo. Ele tem que se dar mal, sei lá, no aeroporto... o Bóris mesmo o matando...*

Eles continuam no papo por mais uns quinze minutos, até que todos se dão por satisfeito.

Os jogadores aproveitam esta pausa para levantar, esticar o corpo, irem ao banheiro, preencher seus copos e principalmente conversar sobre o jogo que está prestes a acabar – o importante aqui é todos darem uma relaxada e aproveitarem para nivelar as expectativas para o grande final!

Começando pelo **Fudido**, e seguindo no sentido horário, cada jogador descreverá em poucas sentenças como ele espera que a história termine, compartilhando uns com os outros suas expectativas sobre desfecho que está por vir.

26-Dê a Última Cartada!

JOÃO: *Está acabando! Agora vem a parte decisiva do jogo! Todos devemos baixar à Mesa todas as cartas que temos à mão, junto com todas as fichas de Grana que nos restaram. É como se nesse momento todo mundo apostasse tudo o que tem numa Última Cartada! A gente vai virar as nossas cartas ao mesmo tempo e cada um vai somar o valor de sua(s) carta(s) ao número de Granas que possuir. Aquele com o maior resultado vai contar como a história acaba!*

MARIA: *Vixe! Eu não tenho mais carta alguma, eu dei uma pra você!*

JOÃO: *Heheheh! Este é o preço a se pagar! Mas eu cumpri o trato, não foi? Eu não te Ameacei no seu Turno... Mas não se preocupe, você ainda tem alguma chance. Sua Grana conta*

Todos viram então suas cartas. O resultado ficou assim:

- **Maria:** nenhuma carta + 2 Granas= 2 pontos
- **Ana:** 4 de Espadas + 1 Grana = 5 pontos
- **Zé:** 10 de Espadas + 3 Granas = 13 pontos
- **João:** 6 de Ouros [dado por Maria durante o Mercado Negro] + 3 de Ouros + 3 Granas = 12 pontos

Como Zé obteve o maior resultado, ele portanto ganha o direito de narrar o Clímax!

ZÉ: *Rááá!!! Por essa vocês não esperavam, hein! Hehehehe! Vamos lá, o final vai ficar assim: “Vic sai do encontro agourento com o Pai e decide cumprir o plano dele. Enquanto isso, o Farejador se encaminha para o aeroporto, quando percebe que está sendo seguido, como ele mesmo havia feito antes, só que a situação agora está invertida! Ele reconhece de imediato o carrão importado de Bóris, e pisa no acelerador. Mas em vão. Puto com a traição de Vic – ele havia a seguido, para certificar de que o serviço fosse cumprido – Bóris investe seu carro caríssimo contra o do Detetive. Com a colisão, ambos capotam. Graças a segurança que seu carangó fornece ele escapa primeiro da lataria, com uma pistola em punho. Farejador olha a cena de Bóris vindo em sua direção de cabeça para baixo. Está preso ao cinto de segurança, e um tanto atordoado. Ele nem consegue murmurar, quando vê seu reflexo nos sapatos perfeitamente engraxados de Bóris. Apenas escuta o cão da arma fazendo seu devido “click...”. Não chega a ouvir o “BANG!” que se segue. Bóris observa uma fumaça feérica dançar, saindo do cano de sua arma. Mas ao se virar em direção ao galpão, algumas quadras a frente, ele tem de se segurar para não cair no asfalto. O chão treme ao mesmo tempo que um “BOOM!” acerta seus ouvidos como um soco bem dado. Segundos depois, ele vê um cogumelo de fumaça subindo sobre os prédios, como um marcador do Google Maps do Inferno sobre onde se localiza sua fortaleza das drogas...*

MARIA: *Uau...*

ZÉ: *Vic havia entrado tranquilamente, como sempre, pelos portões bem guardados do Galpão, com sua bolsa a tiracolo. Ninguém notou sua maquiagem carregada, borrada pela quantidade de lágrimas que derramou no caminho até ali. Eles já estavam acostumado a piriguete chegando sempre tresloucada das baladas... Ela chega ao centro do laboratório, bota a bolsa em cima da bancada. Acerta o relógio estranho que há ali dentro. Sobe as escadas até o escritório de Boris. Abre uma gaveta, pega um de seus charutos, corta a ponta e o acende. Então, murmura consigo mesma: “Bem Boris, vamos ver se você está mesmo certo, sempre o sabichão, não é? Sempre diz que um Regalias de Londres pode durar até 45 minutos... Bom, este é o tempo que tenho, pra saber se vou sair viva daqui!”.*

ZÉ: *É isso!*

• Todos os jogadores revelam então sua(s) última(s) cartas baixadas à **Mesa**.

• Cada jogador soma o valor de suas cartas ao número de **Granás** que possui.

• O Valor da carta é o mesmo do número correspondente, variando portanto de **2 a 10**.

• Cada ficha de **Grana** corresponde a **1 Ponto** que deve ser somado ao Valor das cartas.

• Aquele que obtiver a soma **Valor** das cartas + **Grana** com o maior resultado conquista o direito de narrar a **Última Cena** da Sessão – O Clímax - sacrificando sua **Pilha de Assuntos Aleatórios** restante.

EPÍLOGO

27-Pontue a história com algumas Reticências...

JOÃO: *Massa, Zé! Legal que você deixou algumas pontas soltas. Nós poderemos ou não querer amarrá-las agora, pois antes de darmos a Sessão por encerrada, vamos poder utilizar nossas Reticências..., lembram? Menos o Zé, pois ele sacrificou suas Reticências... pelo direito de narrar o final. Maria, como sempre, você começa. Pegue uma dessas suas bolinhas, e descreva uma pequena Cena que desejar, como aquelas que aparecem junto aos créditos, quando o filme termina. O legal aqui é que estas ceninhas podem muito bem ter como Foco da Cena nossos Clichês!*

MARIA: *Esta Reticência... é o Porcão no hospital em estado grave, se recuperando do tiro que levou da Elektra ali...*

ANA: *Esta Reticência... é a polícia encontrando o corpo de Natasha, fazendo uma conexão, a partir de uma pista, com o envolvimento de Boris.*

JOÃO: *Esta Reticência... é Bóris em Cuba se olhando no espelho e se deleitando com o fato de não reconhecer seu próprio rosto. Ele acabou de fazer uma cirurgia plástica!*

Os jogadores continuam se alternando em **Turnos**, até que todos tenham esgotado suas **Reticências...**

• Após a narração do Clímax pelo vencedor da Última Cartada, os outros jogadores ainda possuem a oportunidade de acrescentar alguns últimos detalhes à história, na forma de um Epílogo para seus **Clichês**.

• Para cada **Assunto Aleatório** transformado em **Reticência...** e alocado em seu **Gabarito de Clichê**, o jogador tem o direito de adicionar uma informação, dizendo:

“**Com esta Reticência... _____ (tal coisa) _____ ...acontece**”.

• A sequência desta Rodada obedece aos mesmos princípios dos **Turnos** anteriores, onde cada jogador faz uma adição de **Reticências...**, depois o próximo faz mais uma, e assim por diante até acabarem todos os **Assuntos Aleatórios** de todos os jogadores.

• Excetua-se desta Etapa aquele jogador que narrou o Clímax, uma vez que ele já sacrificou seus **A.A.'s** para obter o direito de narrar.

Fim da Sessão



DICAS & VARIANTES

Legal! Você já jogou algumas partidas de Violentina, se divertiu à beça e agora fica se perguntando se pode ir além. A boa notícia é sim, você pode e deve abusar de sua criatividade e destrinchar e remodelar as regras à vontade. Uma das grandes motivações de fazer a concepção deste jogo de forma aberta, junto a comunidade de jogadores, foi justamente o potencial de aprimoramento que esse desenvolvimento coletivo possui. Portanto, caso deseje, não se acanhe em me contar suas experiências, alterações e regras da casa que desenvolveu para Violentina.

Algumas destas regras foram testadas, outras não. Se aproprie delas por sua conta e risco. Eu não me responsabilizo por danos e sequelas!

VARIAÇÕES DE REGRAS

ALONGANDO A SESSÃO

Você e seu amigos adoram passar a madrugada toda jogando RPG? Você acha que uma Sessão convencional de Violentina dura muito pouco? Ou então você é menor de idade, não leu a Classificação Indicativa na contracapa deste livro e tem tempo de sobra, né malandro?

Bom, meu conselho para aumentar a duração de uma Sessão de Violentina é:

Durante o **passo 18**, quando estiverem formando a **2º Mão**, ao invés de sacarem apenas **3** cartas da **Pilha de Tema**, saquem **4** cartas! Ou, no máximo, **5**.

Tenha em mente que existe um motivo para haver a princípio dois **Turnos** apenas para cada jogador **Enquadrar** suas **Cenas**. Isso porque um grande número de **Cenas** contribui para que a narrativa se complique, fique redundante, ou mesmo se degrida toda. Dois **Turnos** para cada jogador garantem que os Conflitos estabelecidos durante o **Desenvolvimento** se resolvam, restando pouco a contar.

Mas é possível sim acrescentar mais **Turnos**, aumentando a Sessão. Só tenha atenção e ciência de que tal procedimento exige um pouco mais de cuidado e costume com o jogo. Experimente essa variação depois de já ter jogado algumas vezes.

Além disso, tenha em mente que para quanto mais cartas colocar, o ideal é diminuir o número de jogadores. Sendo assim, para um maior equilíbrio, sugiro seguirem a seguinte tabela:

NÚMERO MÁXIMO DE JOGADORES	3	4	5
NÚMERO DE CARTAS PARA FORMAR 2º MÃO	5	4	3

O CAVEIRA SECRETO

Sabe aqueles filmes em que um bando de malucos corre atrás de alguma coisa e ninguém sabe ao certo o que é, ou o porquê? Esta variação serve para simular justamente este tipo de história.

Construam normalmente seus **Clichês**, seus **Vínculos** e **Desejos**, amarrem-nos às **Sementes de Trama**, mas atentem para o fato de que todo mundo possui um interesse em algo que não sabem bem o que é. O melhor exemplo cinematográfico que posso dar no momento é o já mencionado *Pulp Fiction*, onde a maleta tem um papel importante, mas ninguém sabe ao certo o que ela contém.

Durante o **passo 5** do **Prólogo**, ao invés de revelarem a carta do **Caveira** logo de cara, escondam-na em algum lugar específico. Um envelope de carta cai muito bem nessa situação. Isso mesmo que você está pensando, exatamente como no jogo Detetive®, ou Clue®. Mas não precisa ir tão longe. Se desejar, basta manter a face da carta virada para baixo constantemente, até o momento de revelá-la.

Quando **O Caveira** for revelado, sintam-se livres para adaptá-lo à história da melhor maneira que convier. Não precisam seguir ao pé da letra a informação do **Quadro de Sementes da Trama**. Por isso o melhor momento para fazer isso é **logo após o Mercado Negro**.

Por exemplo: Suponhamos como em *Pulp Fiction*, que todo mundo está atrás de uma maleta, e ninguém sabe ao certo o que ela contém. Ao revelarem o **Caveira**, ele se mostre como *“Um filho querido”*. Obviamente que o tal filho querido não vai estar dentro da maleta. Mas algo importante e intrínseco a ele pode estar lá dentro, de forma mais coerente a história.

Se optarem por esta variante, estejam preparado para uma história meio sem-pé-nem-cabeça, mas potencialmente muito divertida.

PLANTANDO SEMENTES NA BEIRA DA ESTRADA

Esta é bem semelhante a anterior, mas diz respeito às **Sementes de Trama**, e funcionará como mais um desafio para cada jogador durante os **Turnos** da primeira Rodada da Etapa de Complicação.

Funciona assim: Entre os **passos 8 e 12**, enquanto estiverem semeando a discórdia, ao **Plantar** uma **Semente de Trama**, vocês o farão secretamente. Somente a pessoa que a plantou saberá sua correspondência. Para mantê-las em segredo, é só plantar a carta no **Gabarito de Sinopse** com a face virada para baixo. Para tanto, não receberão 1 **Grana** como recompensa pela narração, pois não haverá narração para este Elemento

Pelo menos não por enquanto...

Durante a primeira Rodada da Etapa de Complicação, cada jogador realizará seu **Turno** normalmente mas, antes de tudo, antes mesmo de declarar o **Tema da Cena**, o **Diretor** deverá escolher uma das **Sementes de Trama** secretas no **Gabarito de Sinopse** para revelá-la. Ao fazê-lo, ele deve então anunciar qual a correspondência, ou seja, qual é a **Semente da Trama**, e **inserir esta Semente em sua Cena!**

Por exemplo: Você está prestes a **Enquadrar uma Cena** super foda com dois gângsteres da pesada, e você revela a **Semente: “Uma Celebridade Internacional”**? Te vira, maluco! Porque você vai ter de rebolar pra encaixar a Celebridade na **Cena**. Até mesmo por que se você o fizer bem feito, terá o direito de ser recompensado pelos seus amigos com aquela **Grana** que não recebeu no início. Da mesma forma que seria recompensado se estivessem jogando da forma normal, só a ordem das coisas é que muda um pouco.

Esta variante pode ser muito bem conjugada com a variante **Alongando a Sessão**, uma vez que como ao usar esta técnica nem todos os Elementos da história estão definidos, dar mais uma Rodada de oportunidade para resolver as pontas soltas pode ser uma boa pedida.

DICAS & SUGESTÕES

NÃO SABE LIDAR COM ASSUNTOS ALEATÓRIOS? TAGARELE!

Muitas vezes, os **Assuntos Aleatórios** podem parecer intimidantes. É bem legal assim, descrito no livro, mas no *pega-pra-capá* da Sessão de jogo o *bicho pega*. É neguinho que não sabe o que fazer com aquele bilhetinho na mão, que só falta esconder a cabeça debaixo da mesa. Uma dica que posso dar, baseado nos *playtests* realizados e que funciona bem, é:

Tagarele sobre o Assunto. Assim, sem pensar.

Você está indo cobrar a dívida do seu chefe, no barraco de um malandro, e o **Diretor** diz que o **Assunto Aleatório** é: **“Chupar bala com papel”**? Não se intimide. Meta o pé na porta, apontando o trabuco na cara do mané, dizendo: **“Qualé maluco, tu não fica puto quando tu mete uma bala Cbita® na boca e ela ainda tá cheia de papel! Hein?? Então, essa porra de papel grudando no meu dente já fritô meu cabeção, por isso vamos direto ao assunto, preu num fica mais puto! Cadê a grana que tu tá devendo pro Bonecão?”** Pronto, na lata, sem pensar e já é o suficiente pra você merecer uma **Reticência...**

Na pior das hipóteses, lembre-se daquela sua ex-namorada histérica que não parava de falar nem para tomar fôlego, enquanto você só queria comer seu hambúrguer sossegado... Onde ela arrumava tanto assunto assim?

Pois bem? Travou? Tagarele!

MAS MEU PERSONAGEM MORREU!

É muito provável em uma Sessão de Violentina que um ou mais **Clichês** morram antes da história acabar. Não se preocupe, isso é normal e até uma oportunidade para se contar **Cenas** criativas sobre seu personagem. Você pode, por exemplo, encarnar o Mestre de Jogo e passar o resto da Sessão narrando boas **Cenas** para os outros. Pode narrar **Cenas** no passado do seu personagem, que terão repercussões avassaladoras no presente, mesmo com ele morto; ou então pode se concentrar em narrar as consequências que sua morte trouxe para todos.

Como não há barreiras cronológicas na estrutura narrativa deste jogo, tire partido disto e use a criatividade. Este é um dos aspectos mais divertidos deste jogo.

CRIANDO NOVOS QUADROS

Cansou das mesmas **Sementes de Trama**? Acha que seria mais legal se ao invés do **Tema Vício**, existisse o **Tema Vingança**? Que tal pirar nos **Vínculos** e criar algo como **Vínculo Sexual**, **Doentio** ou mesmo quem sabe **Sobrenatural**? Pois bem, crie novos **Quadros**!

As mecânicas de Violentina foram concebidas sobre uma espécie de “fórmula” narrativa para histórias violentas. Essa decisão foi intencional, para permitir que você crie novos **Quadros** que mais lhe apeteçam. Logo abaixo eu deixo os modelos dos **Quadros** em branco, para que vocês completem da forma que desejarem.

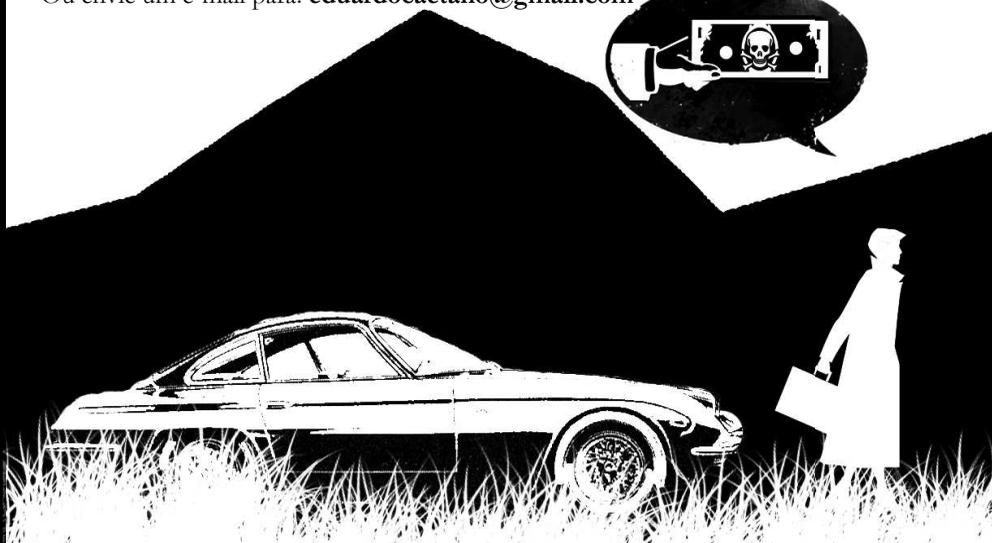
Quem disse que não podemos transportar estas mecânicas para contar uma história na Idade Média, ou no Brasil ditatorial dos anos 60? Basta que temperemos estes **Quadros** com Elementos mais condizentes com a ambientação desejada. Elementos que definam o gênero novo das histórias que desejamos contar.

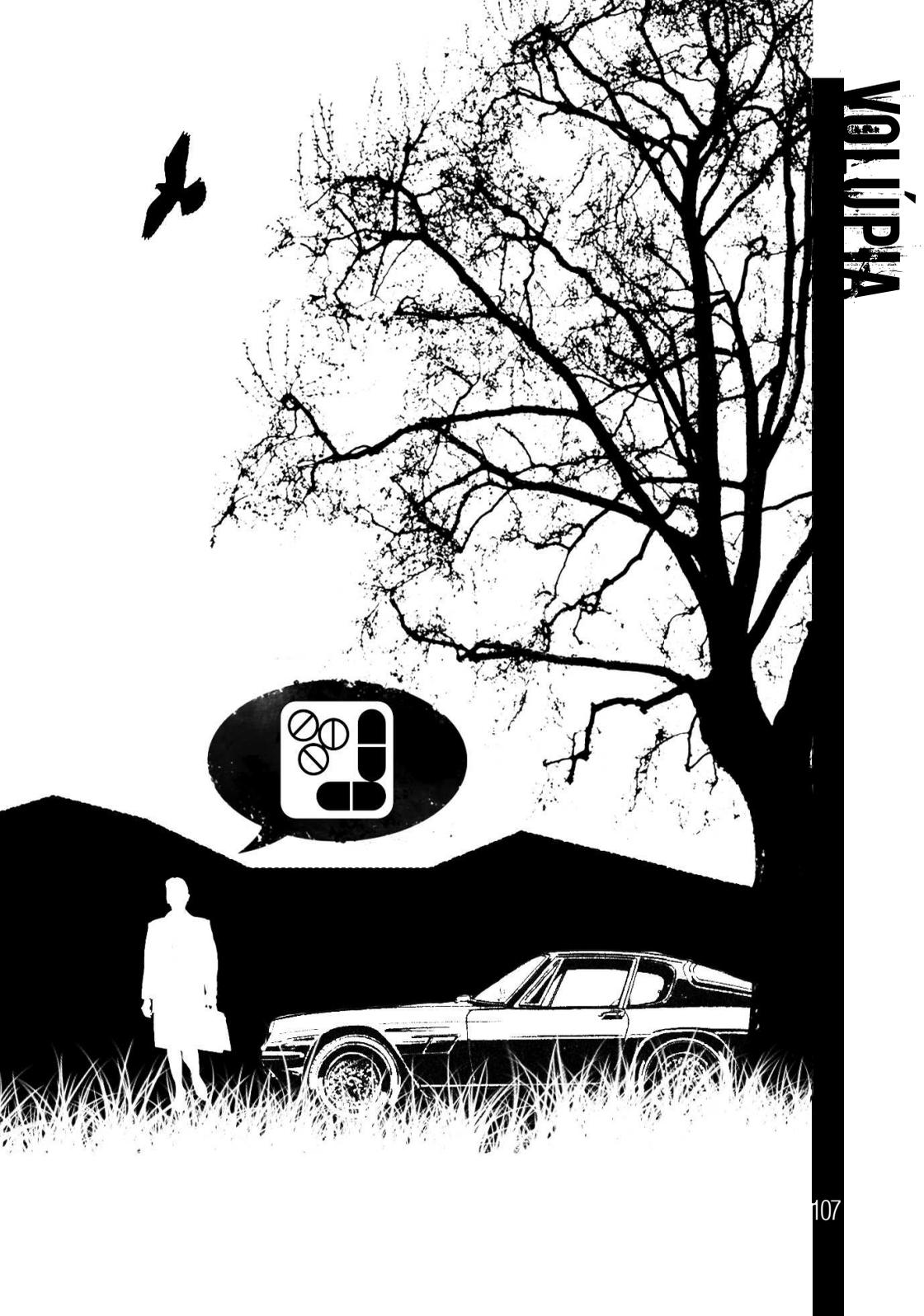
Caso deseje compartilhar seu cenário comigo, ficarei grato em ajudá-lo inclusive formatando-o, se assim desejar, disponibilizando-o para download em meu site para que outros rolistas conheçam o seu trabalho. Não é só para parecermos moderninhos que este jogo está licenciado sob Comuns Criativos!

Em breve, farei o mesmo, disponibilizando para download novos **Quadros** como exemplo.

Acesse: <http://rolistaindependente.wordpress.com/>

Ou envie um e-mail para: eduardocaetano@gmail.com





QUADRO DE CLICHÊ

RÓTULO		ÂMAGO	
A		♣	
J		♠	
Q		♥	
K		♦	

QUADRO DE DESEJO

♥	
♠	
♣	
♦	

QUADRO DE VÍNCULO

♥		♣	
♠		♦	

QUADRO DE TEMA

♥		♣	
♠		♦	

Quadro de Sementes da Trama

PESSOA

ARMA

CENÁRIO

VIOLENTINA
POSSE

	PESSOA	ARMA	CENÁRIO	VIOLENTINA POSSE
A				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
J				
Q				
K				

CURINGA

O QUE A SUA CRIATIVIDADE DOENTIA PUDER INVENTARIAR!!!

UMA
FEMME FATALE

UM
CRIMINOSO

UM
SOLITÁRIO

ONDE ESTÁ A
AUTORIDADE?

S E M N E M
UM VINTEM

SECULAR GAMES APRESENTA DE AUTORIA DE EDUARDO CAETANO | EDITORAÇÃO RAFAEL ROCHA | REVISÃO JOÃO FELIPE
SANTOS | VIABILIZADO ATRAVÉS DE INCENTIVO COLETIVO COM APOIO DOS JOGADORES DE RPG DO BRASIL NO SITE MOVE-RE.ME



SECULAR
GAMES

Rollista
A HOUSE OF THE FINE

R RESTRIÇÃO DE IDADE
CONTÉM ALGUNS ELEMENTOS DE
LÍNGUAGEM E ALGUNS DE
VIOLÊNCIA
PROIBIDO FUMAR, BEBER ALCOOL E
USAR DROGAS DURANTE A
JOGABILIDADE

APÊNDICE

VINTÉM

LISTA DE ALCUNHAS



Avi: Eu deveria te chamar de Bullet? Tooth?

Bullet Tooth Tony: Você pode me chamar de Susan, se isso te deixar feliz.

Avi & Bullet Tooth Tony, em *Snatch*

A seguir, ofereço uma farta lista de **Alcunhas** para que você recorra caso esteja sem ideias para o seu **Clichê**, para que busque inspiração e para que sirva de exemplo da função que uma **Alcunha** bem escolhida exerce na história. Por motivos práticos, me mantive nos exemplos tupiniquins. E também como incentivo para os jogadores experimentarem com mais frequência situar suas histórias no quintal de sua própria casa.

Dividi-os em categorias: Os **Derivativos** são aqueles que tem sua origem em nomes próprios, bem comuns no Brasil, e que geram apelidos que quase acabam se tornando eles mesmos nomes próprios. Os **Pejorativos** são aqueles que normalmente surgem para evidenciar ainda mais e não deixar escapar alguma característica marcante – e geralmente depreciativa – que seu dono possui. O meu conselho é experimentar cruzar ambos, começar com um Derivativo seguido de um Pejorativo. Se você não se divertir ao fazê-lo, garanto a devolução do seu dinheiro!

DERIVATIVOS

Beto	Deco	Júnior	Tião
Bira	Digo	Lilica	Tico
Caco	Déia	Malu	Tonhão
Cadu	Dóia	Mila	Tuca
Carlim	Edu	Mané	Tuxa
Catita	Guto	Paco	Vado
Ciça	Jão	Tati	Zé
Creuza	Ju	Teco	Zeca.

PEJORATIVOS

Alemão	Caveirinha	Magrão	Perigoso
Baiano	Cemitério	Malaco	Perneta
Bagulho	Cheiroso	Maluco	Pirigüete
Balofo	Coco	Mancha	Piruí
Banguela	Coronhada	Maneta	Pocira
Baranga	Craca	Mano	Pomba-gira
Barata	Crack	Maracujá	Quenga
Batata	Loco	Mijão	Rato
Bicudo	Lombriga	Mílico	Rosca
Bigorna	Faísca	Mineiro	Sarjeta
Birosca	Farinha	Moita	Sertão
Biruta	Farofa	Mosca	Sinuca
Bob	Fubanga	Morto	Sugêra
Bocão	Fusca	Mulambo	Sopapo
Bola	Galinha	Muleque	Tampinha
Boneco	Gasolina	Napa	Tenebroso
Bronha	Gaúcho	Nenê	Trabuco
Bruaca	Garrucha	Osso	Tranca-ruas
Buda	Garrafa	Painho	Tranqüera
Buíú	Grilo	Palito	Treizoitão
Cabuloso	Japa	Pamonha	Vara-Pau
Carabina	Kombi	Patife	Vareta
Carioca	Macarrão	Pato	Vira-o-zóio
Caolho	Madrugadeira	Paulista	Zóio
Capenga	Mãe	Pedreira	Zuêra
Casca	Mainha	Pereba	Zulu
Cavalo	Maluco	Perereca	Zureta.

QUADROS & GABARITOS

Os **Quadros** e **Gabaritos** anexo a seguir nesta versão são o suficiente para que você possa jogar suas partidas de Violentina.

Você pode encontrar versões em PDF, adequados aos seus respectivos formatos e tamanhos no endereço:

<http://rolistaindependente.wordpress.com/downloads>

Quadro de Sementes da Trama

VIOLENTINA

PESSOA

ARMA

CENÁRIO

POSSE

A	Um estranho recém-chegado na cidade	Um frasco de ácido ou veneno	Um ferro-velho	O segredo de um cofre no banco
2	Um filho querido	Um socio-inglês	Um mausoléu de família no cemitério	Um camafêu antiquíssimo
3	Uma mulher desejada por todos	Caco de vidro	Uma igreja histórica	Um colar de brilhantes
4	Um membro respeitado do Clero	Um maçarico	O Shopping-Center da elite	Um grande carregamento de drogas
5	Um rosto no cartaz de desaparecidos	Uma pá de cova rasa...	Uma mansão afastada	Uma reliquia de museu ou obra de arte famosa
6	Um criminoso procurado por todos	Pistola ou revólver	Um clube noturno badalado	Um nome em branco em um testamento polpudo
7	O dono de um cassino ou um "bicheiro" endividado	Uma motosserra	Um vagão de trem abandonado	Um carrão importado, com algo no porta-malas
8	Um cadáver...	Gaíão de gasolina	Um banco internacional	Um pen-drive com dados secretos
9	Uma celebridade internacional	Coquetel Molotov	Um iate atracado	Um passaporte falsificado
10	Um raro cão (ou outro animal de estimação) de pedigree	Bomba caseira	Uma masmorra de tortura sadomasoquista	Uma fita VHS strangedorra
J	O prefeito da cidade	Um punhal ricamente ornamentado	O Tribunal de Justiça	Um órgão humano
Q	Uma prostituta	Uma serpente venenosa	O melhor meretrício da cidade	A virgindade de uma ninfeta
K	O chefe do tráfico na cidade	Uma navalha	O galpão da fábrica de narcóticos	Uma malaleta lotada de notas de R\$100,00

GURINGA

O QUE A SUA CRIATIVIDADE DOENTIA PUDER INVENTAR!!!

PMPEGO

Passional Hediondo Obsessivo Possessivo

DESEJO

Eu Dejeo muito...

...paixão...

Assunto Aleatório #2

POSSUIR ... ATRAPALHAR ... AJUDAR ... SUPRIMIR ...

Afetivo Antagônico Profissional Invejoso

Eu rezo um V'cêdo...

Com...

pois...

VINCULO

RÓTULO

Solitário | Autoridade | Femme Fatale | Criminoso

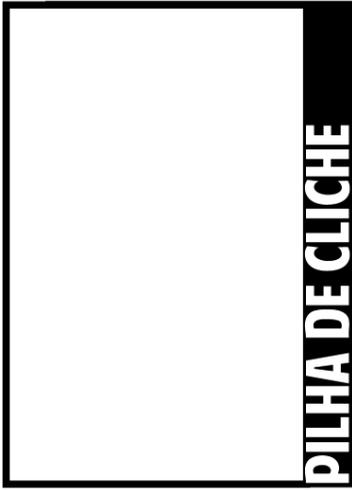
ALGUM N'HA

VIOLENTINA

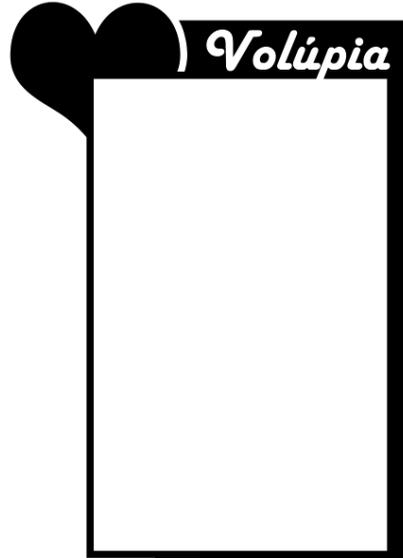
RETICENCIAS...



GABARITO DE CLICHÊ



GABARITO



TEMA

PILHA DE T



**DE MESA
VIOLENTINA**

DE MESA
VIOLENTINA



Violência

PILHA DE T

EMA



Vitêm

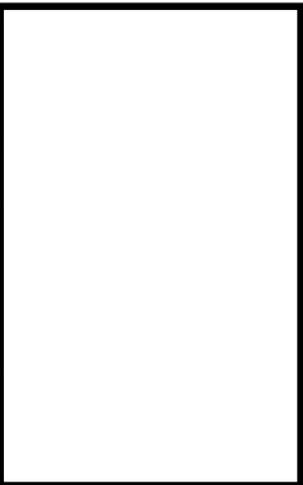
GABARITO



CEMITERIO



PILHA DE SEMENTES



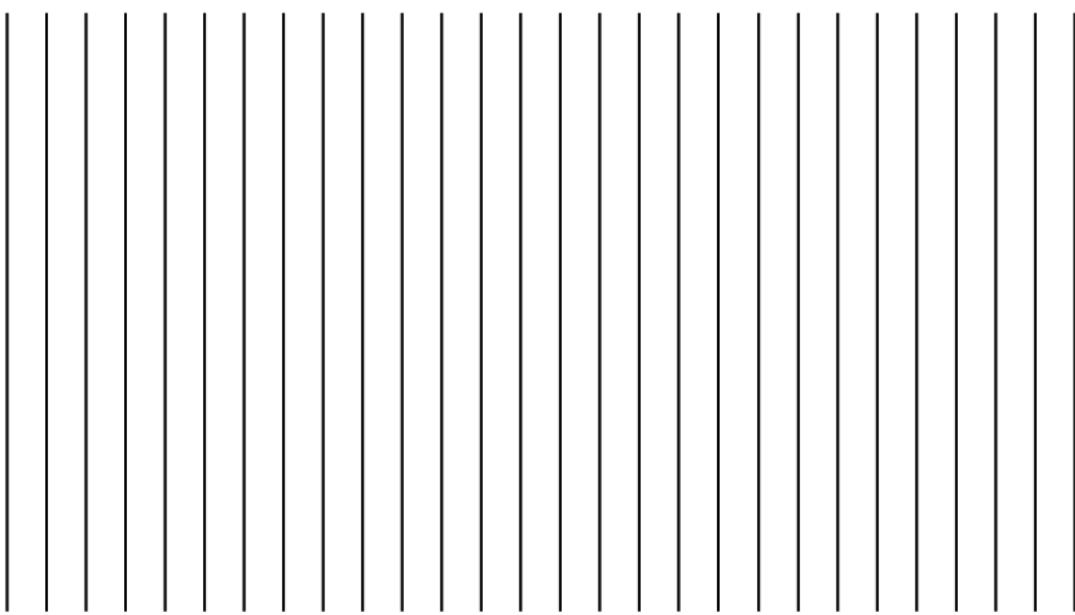
#4

SEMENTE DE TRAMA



#3

SEMENTE DE TRAMA



VIOLENTINA

GABARITO DE SINOPSE



 **CAVEIRA**

 **SINOPSE:**

TÍTULO:

#1

SEMENTE DE TRAMA

#2

SEMENTE DE TRAMA



REFERÊNCIAS & INSPIRAÇÕES

FILMES

Segue abaixo uma lista de filmes que compõem as principais inspirações a fim de justificar a intenção e o tom almejado para uma boa Sessão de Violentina.

Se você ainda não viu algum deles, não perca tempo e corra atrás do atraso. Suas histórias certamente tomarão outra dimensão ao incorporar os conceitos destes filmes!

O DEDO DE QUENTIN TARANTINO:

-  Pulp Fiction
-  Cães de Aluguel (*Reservoir Dogs*)
-  Amor À Queima-Roupa (*True Romance*)
-  Bastardos Inglórios (*Inglorious Bastards*)
-  Kill Bill Vol. I e II
-  Jackie Brown
-  *Hell Ride*

FILMES DO DIRETOR GUY RITCHIE:

- Snatch – Porcos e Diamantes
- Jogos, Trapaças e Dois Canos Fumegantes (*Lock, Stock and Two Smolking Barrels*)
- *Rock n' Rolla*
- Revolver

FILMES BRASILEIROS:

- Cidade de Deus
- O Homem Que Copiava
- Meu Tio Matou Um Cara

FILMES COM A LINGUAGEM GRINDHOUSE:

- À Prova de Morte (*Death Proof*)
- Planeta Terror (*Planet Terror*)
- Machete
- (Hobo With a Shotgun)

OUTRAS BOAS FONTES DE INSPIRAÇÃO:

- Clube da Luta (*Fight Club*)
- Cheque-mate (*Lucky Number Slevin*)
- *J'ai Toujours Revê d'être un Gangster*
- *Sexy Beast*
- *Bank Job*
- A Última Cartada 1 & 2 (*Smokin' Aces*)
- À Sangue Frio (*The Way of the Gun*)

REFERÊNCIAS

Da mesma forma que os filmes, é inegável a importância que alguns autores e seus RPGs tiveram na concepção deste jogo, abrindo as portas para novos limites e novas possibilidades ao hobby. Eles deram a centelha que incendiou minha mente, me fazendo crer que era realmente possível levar este projeto para a frente, me aventurando como designer de jogos. Eis listadas abaixo as obras mais importantes e as mecânicas que inspiraram o sistema de Violentina:



Fiasco, de *Jason Morningstar* | Principal inspiração.



A Penny for my Thoughts, de *Paul Tevis* | Assuntos Aleatórios, Turnos.



Shotgun Diaries/Wilderness of Mirrors, de *John Wick* | A simplicidade destes jogos, a noção das 3 Perguntas Fundamentais e o bom exemplo de como extrair das inspirações de seu jogo os conceitos essenciais, transformando-os em mecânicas.



Primetime Adventures, de *Matt Wilson* | Enquadramento de Cenas e toda referência de como conferir um clima de outro formato, neste caso a TV, para os jogos de RPG.



Polaris: Chivalric Tragedy at Utmost North, de *Ben Lehman* | Primeiro vislumbre de que um jogo sem Controle Narrativo focado em apenas uma pessoa pode vingar. E como! Este jogo é lindo.



...in a Wicked Age/Dogs in the Vineyard, de *Vincent Baker* | Quadro de Semente (no lugar dos Oráculos), Escalonamento de Conflitos, respectivamente. Outro cara que consegue transmitir uma ideia, um conceito, através de seus jogos.



Risus: The Anything RPG, de *S. John Ross* | A simplicidade de informações necessárias para se criar um Clichê.



Fanzine Mamute, da *Secular Games* | Inspiração tupiniquim para a criação independente. Graças à edição #1 do zine, que nos convenceu de que somos capazes de contribuir independentemente para o hobby, eu decidi me sentar frente ao computador e me tornar um desenvolvedor de jogos!

GLOSSÁRIO

EXPRESSIONES DO MEIO ROLISTA

O Universo dos RPGs é repleto de termos específicos, quase codificados, se você não está acostumados a eles. Principalmente nos últimos anos, alguns termos foram forjados para melhor esclarecer diferentes aspectos do hobbie. Para aqueles que não estão familiarizados com estes termos, achei necessário listar aqueles que utilizo com mais frequência ao longo deste livro.

Controle Narrativo: É o poder de decisão sobre os rumos de uma história. Em jogos tradicionais de RPG o Controle Narrativo fica praticamente nas mãos de um Narrador, ou Mestre de Jogo. Em Violentina este *Controle* se reveza constantemente ao longo de uma Sessão entre todos os jogadores equilibradamente.

Mecáfora: Expressão cunhada por Daniel Solis, que designa a idéia do uso de uma *metáfora* para realizar uma *mecânica* do jogo.

Resolução de Conflito: A forma de determinar como uma situação no universo do jogo

será resolvida. Pode ser aleatória, com uso de dados, influenciada por características dos personagens, etc. Em Violentina, essa resolução se dá no mundo real, e busca definir *quem* irá decidir e narrar como um Conflito se resolve (ou seja, quem possui o Controle Narrativo).

Postura: A forma como o jogador se posiciona frente a decisões que interferirão no universo do jogo. Em Violentina, perverti o termo para que melhor se encaixasse em sua proposta, resumindo para apenas duas Posturas: **Diretor** e **Protagonista**. (Para mais informações procure por *Big Model*, de Ron Edwards.)

A fim de estabelecer claramente os diferentes conceitos do jogo e facilitar a compreensão de suas diversas camadas, achei necessário definir primeiramente os Termos Globais.

Atributo: Termo referente à composição de um personagem.

Etapa: Subdivisão de uma Sessão de jogo que dita o ritmo de uma história contada coletivamente. Uma Sessão de Violentina é dividida em 5 Etapas: Prólogo, Desenvolvimento, Complicação, Clímax e Epílogo.

Gabaritos: São como as velhas fichas de personagens, mas neste caso, pelo fato de uma Sessão utilizar mais de um tipo de ficha, e seu uso ser praticamente resumido em alocar cartas de baralhos nas lacunas específicas – a carta muda de propriedade de acordo com a lacuna que está alocada – acredito que a melhor definição para elas seja **Gabaritos**.

Maços: São um conjunto completo de cartas de baralho. Em Violentina utilizamos um par de **Maços** de baralho tradicional. É comum no universo dos jogos de RPG, tabuleiro e Card Games utilizarmos o termo “Deck”, mas a fim de evitar termos em inglês e estrangeirismos, optei por **Maço**.

Pilhas: São o conjunto de itens de jogo acumulados. Podem ser cartas, Marcadores, Bilhetes, etc. É o termo mais próximo que encontrei para “Pool”.

Passo: Subdivisão do **Turno**; É utilizada para pontuar cada direito obtido por um personagem em seu **Turno**.

Quadros: São tabelas e matrizes de cruzamento de informações, geralmente de símbolos (naipes) e seus significados. Cada **Quadro** no jogo se refere a um Elemento de jogo diferente e, para cada tipo de **Quadro**, um mesmo símbolo pode possuir um significado diferente.

Rodada: Subdivisão de uma Etapa; uma Rodada se completa quando todos os jogadores tiveram um **Turno**.

Turno: “*A vez*” de um jogador; Subdivisão da Rodada, utilizada para marcar o ritmo da narrativa; definida pelo direito de um jogador obter o maior Controle Narrativo e realizar as ações que achar necessárias; é composta pela soma de **Passos**.

Âmago: Um dos quatro *Atributos* de um **Clichê**; define a característica interna da personalidade deste. A soma do **Vínculo** ao **Âmago**, **Rótulo** e **Desejo** definem um **Clichê**.

Ameaça: Um dos métodos de Resolução de Conflito, no qual dois jogadores comparam os valores das cartas de sua **Mão**.

Antagonista: Todos os demais personagens colocados em uma **Cena** pelo **Diretor**, que não sejam **Clichês**.

Assunto Aleatório (A.A.): Elemento de jogo cuja função é incentivar diálogos absurdos e memoráveis, replicando um recurso narrativo cinematográfico recorrente na obra de Quentin Tarantino; o uso dos A.A. permite ao final da Sessão breves pontuações de Controle Narrativo, chamadas **Reticências...**

Caveira, O: Elemento Central da Trama; aquele no qual a história e os personagens giram em torno; definido pelo sorteio de uma carta da **Pilha de Sementes**, no início da Sessão.

Cemitério, O: **Pilha** de descarte; local apropriado do **Gabarito de Mesa** para armazenar as cartas descartadas durante a Sessão.

Cena: Um pequeno recorte na história de importância para a Trama, narrada por um **Diretor**; É composta de Personagens, Cenário, Meta, Conflito e Tema.

Clichê: A soma de **Âmago** e **Rótulo**, **Vínculo** e **Desejo**; o personagem de um jogador.

Coadjuvante: Todos os **Clichês** que estão em uma **Cena**, mas cujo Foco da **Cena** não recai sobre eles.

Desejo: Um dos quatro *Atributos* de um **Clichê**; define, de forma generalista, a principal motivação ou objetivo deste na história. A soma do **Vínculo**, **Âmago**, **Rótulo** e **Desejo** define um **Clichê**.

Diretor: Postura Narrativa na qual este possui total Controle Narrativo de uma **Cena**, por estar em seu **Turno**; todos os outros jogadores assumem consequentemente a Postura de **Protagonistas**.

Entre-Rodada: Momento da Sessão situado entre o primeiro e o segundo **Turno** da Etapa de **Complicações**, no qual é permitido os jogadores realizar ações estratégicas de metajogo; **Mercado Negro**.

Escalonar: Ação de elevar uma Resolução de Conflito do **Suborno** à **Ameaça**.

Enquadrar uma Cena: Ato de estabelecer os Elementos que compõem uma **Cena**—Personagens, Cenário, Meta, Conflito e Tema.

Foco: Recurso usado pelo **Diretor** para determinar sob qual ponto de vista uma **Cena** está sendo narrada, ou seja, o meio que um **Diretor** possui de dizer qual **Clichê** é o **Protagonista** da **Cena**.

Fudido, O: O primeiro jogador de cada Rodada, definido por ser aquele a ter menos grana na carteira. É ele também que recebe a função de fazer todas as anotações no **Gabarito de Sinopse**, distribuir cartas e **Granas**.

Gabarito de Mesa: Espécie de tabuleiro localizado no centro da **Mesa**, com lacunas destinadas a alocar as cartas das quais os jogadores farão saques, sorteios e descartes.

Gabarito de Clichê: Espécie de Ficha de Personagem, com lacunas destinadas a alocar as cartas que definirão as características deste personagem.

Gabarito de Sinopse: Espécie de Ficha da História, com lacunas destinadas a alocar as cartas que definirão características prévias da história que será contada.

Grana: Brando recurso mecânico de Controle Narrativo, representado no jogo por qualquer tipo de marcador (fichas de pôquer, peças de Damas, tampinhas de garrafa, grãos de feijão, pedrinhas, etc.)

Maço Base: **Maço** de baralho completo cujo verso é de

coloração mais escura, geralmente azul ou preto; utilizado para compor a **Pilha de Clichê** e a **Pilha de Tema** do **Gabarito de Mesa**.

Maço de Trama: **Maço** de baralho completo cujo verso é de coloração mais clara, geralmente vermelha; utilizado para compor a **Pilha de Sementes** no **Gabarito de Mesa**.

Meta: Em uma **Cena**, ela define qual é o principal interesse dos personagens naquela situação.

Prólogo: Primeira Etapa do jogo.

Reticências: Última Etapa do jogo.

Rótulo: Um dos quatro *Atributos* de um **Clichê**; define de forma generalista o estilo, o estereótipo, a camada externa deste. A soma do **Vínculo**, **Âmago**, **Rótulo** e **Desejo** define um **Clichê**.

Protagonista: Postura Narrativa que o jogador assume quando não está em seu **Turno**, possuindo pouco ou nenhum Controle Narrativo, focalizando suas decisões narrativas meramente no que tange às reações de seu **Clichê** aos Elementos introduzidos pelo **Diretor**.

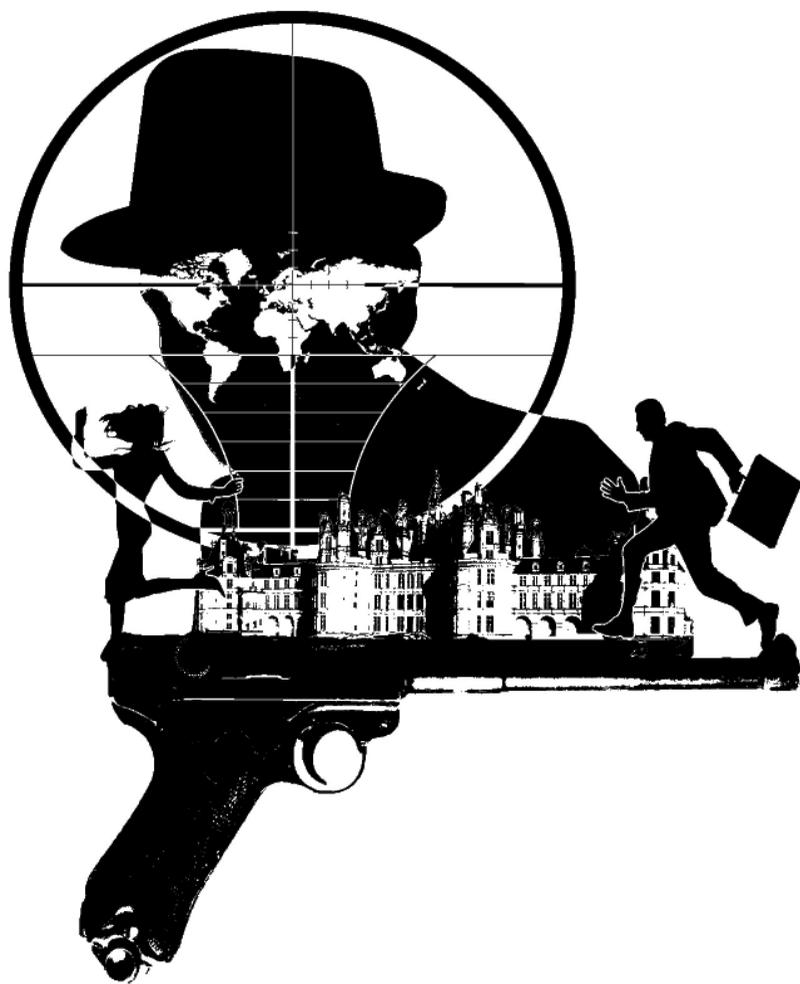
Sementes da Trama: Todos as outras **Sementes** importantes em algum ponto para a história, que não **O Caveira**. Cada **Semente** é definida por uma carta sorteada por jogador da **Pilha de Sementes**.

Sinopse: resumo da premissa básica da história a ser criada, composta da soma das **Sementes da Trama** e anotada no **Gabarito de Sinopse**.

Suborno: Um dos métodos de Resolução de Conflito, no qual o jogador que decidir interferir no Controle Narrativo de um **Diretor** pode oferecer-lhe 1 **Grana** como **Suborno**.

Tema: Mecânica de recurso narrativo que estimula uma **Cena** a manter-se no tom proposto como parte do conceito do jogo.

Vínculo: Um dos quatro *Atributos* de um **Clichê**; define a relação interpessoal que este possui com o **Clichê** do jogador a sua direita; A soma do **Vínculo**, **Âmago**, **Rótulo** e **Desejo** define um **Clichê**



Bom, além de todas estas referências anteriores, existe mais uma, menos específica, que eu gostaria de compartilhar com vocês, sem tomar muito mais do seu tempo, pois acredito que ela diz muito sobre o que eu penso sobre RPGs, sobre o processo de concepção inicial e desenvolvimento de um jogo, sobre o lugar de onde nascem as inspirações, sobre como precisamos enxergar as coisas sob outras perspectivas “thinking outside the box”, para que possamos contribuir significativamente para o nosso querido hobbie.

Comecei a jogar RPG em 1995, com 14 anos, quando morava no interior de Minas Gerais, em Varginha. E sei lá o porque, decidi começar a jogar essa bagaça. Comprei o Tagmar e comecei a mestrar para alguns amigos. É meu jogo de fantasia favorito. Comecei assim, mestrando, achando que estava fazendo tudo errado. Essa primeira experiência se tornou uma campanha de dois anos. E durante estes dois anos conheci muita gente e muitos jogos, fiz muitos amigos e descobri que o que eu gosto mesmo é de mestrar. O grupo cresceu tanto que se tornou um projeto de live action do Brasil by Night. Éramos cerca de 50 pessoas, mais o pessoal que vinha sempre do Rio, de São Paulo e BH pra jogar com a gente. Tive então de me mudar para Belo Horizonte, e inevitavelmente me afastei do meu querido grupo, meus queridos amigos. Por sorte e ocasião do destino, vim a morar em um prédio em que havia um jogador de RPG e uma cambada de criança que conhecia o jogo. E foi aí que surgiu a semente para Violentina, que só viria a germinar mais de dez anos mais tarde.

Certa vez estávamos no pilotis do prédio, a jogar aquele jogo simples de Detetive, em que você escreve Assassino, Detetive e Vitima em papezinhos a serem sorteados e mantidos em segredo, onde o assassino consegue matar a vitima apenas com uma piscadela, e o detetive deve apenas percebê-lo para capturá-lo, lembra-se? Pois bem, ao invés de bilhetes, utilizamos cartas de baralho: Rei para o Detetive e Ás para o Assassino.

Para sanar a abstinência de jogar Lives e me divertir com o pessoal do prédio, brotou na minha cabeça uma ideia deveras interessante. Reuni a criançada toda, cerca de oito ou nove, e as chamei para uma brincadeira de Polícia e Ladrão um pouco diferente. Para dar uma temperada no jogo e torná-lo menos enfadonho àqueles que eram somente Vitimas, criei mais dois papéis coadjuvantes: O

Repórter, e A Prostituta (não me julguem, eu era adolescente na época...), respectivamente o Valete e a Dama, comparsas do Detetive e do Assassino e que possuíam poderes menores. Eles podiam dedurar seus respectivos inimigos para seus comparsas. A pegada do jogo, se você não se lembra, era ver quem descobria quem primeiro. Ou o Detetive capturava o Assassino ganhando o jogo, se o visse piscando, ou o Assassino matava todo mundo e ganhava ele o jogo. Com o acréscimo dos comparsas, a dinâmica do jogo potencializou-se, criando uma rede de intriga, desconfiança e paranoia divertidíssimos! Acrescente a isso o fato de jogarmos de pé, interpretando, como em um Live. Sempre em uma situação diferente: uma festa, um concerto, uma solenidade. Usávamos arminhas de brinquedo, e durante uma cena de quinze, vinte minutos, nos divertíamos a beça. Elas adoravam. Eu também. Mantive esta experiência dentre minhas lembranças preferidas. Até eu redescobrir o RPG uma década depois, e minha mente começar a perturbar-se com como as coisas haviam se desenvolvido na gringa desde então. Sempre fui fã de Tarantino. E sempre me perguntava por que ainda não havia visto nada adaptado para RPG. Ao me inteirar com a cena independente e absorver, entender que era possível aplicar seus conceitos, foi só somar 2 e 2. Eu tinha então minha semente para a concepção do meu jogo Tarantinesco. Obviamente eu tive de jogar, aprender e deliberadamente me inspirar em outros jogos, como Fiasco e A Penny for my Thoughts e tantos outros.

Mas o embrião para este jogo que tem em mãos foi concebido lá, há dez anos atrás, com um bando de crianças.

Keep Thinking Outside the Box...

Eduardo Caetano
Belo Horizonte, sábado, 2 de Julho de 2011

BUSCA FINAL

*Faça seu caminho.
Desafie as possibilidades.
Realize o improvável!*

Será que os guerreiros errantes de Othora têm o que é necessário para trazer a magia de volta ao mundo? Busca Final é um jogo de narrativa diferente: tem princípio, meio e fim, com um enredo definido, para levar os jogadores protagonistas em busca da resposta que pode selar ou mudar para sempre o destino de seu universo e das pessoas que amam.

Como o Santo Graal dos cavaleiros de Artur, o anel de Frodo Bolseiro ou o regresso ao lar das crianças de Caverna do Dragão, a magia de Othora é apenas a ponta do iceberg. A narrativa que se desenha por trás do tema é o ponto essencial – tão arrebatadora e cativante quanto seu grupo puder torná-la.

Aqui a busca tem início: ouse chegar ao fim do jogo!

*Conheça mais sobre Busca Final e outros jogos da Secular Games em:
www.secular-games.com*

*Um jogo de
Narrativa Épica de
Fé, Conhecimento
e Jornada*



*Um jogo de
Narrativa Épica de
Fé, Conhecimento
e Jornada*



SECULAR
GAMES

ÍNDICE REMISSIVO

A

Afetivo	37
Ajudar	40
Alcunhas	41-42,81-82,111-112
Alongando a Sessão	102-103
Âmago	26,28,31,35-36,41,73,126
Ameaça	18,49,57-60,94,126
Antagônico	38,126
Antagonista	51
Armas	44
Armas Caveiras	44
Assuntos Aleatórios	19,30-31,33, 49,65,69,90,101,105,126
Atrapalhar	40
Atributo	125

C

Cartas	18,22,64,69,74-76
Caveira, O	26,39,42-45,74,126
Caveira Secreto, O	103-104
Cenários	45,53
Cenários Caveiras	45
Cenas	19,21-22,26, 30,48-50,52-56,126
Cemitério	57,61,126
Clichês	27-28,31,37, 39,51-52,72,81-82,126
Clímax	15,62-64,97-100
Coadjuvantes	51,126
Complicação	87-97
Comprar	61
Conflito	54
Controle Narrativo	18,21,26, 30-31,48,55,58-60,62-63,124
Convenções	16
Criminoso	34
Curinga, O	26,56

D

Dados	21
Desejos	26,31,37, 39-41,53,79,126
Desenvolvimento	74-87
Diretor	27,30,48-49, 52,63-64,93-94,126

E

Enquadramento uma Cena	21,22,49, 52-57,90,126
Entre-rodada	126
Epilogo	65,100-101
Escalonar	57,94,126
Etapas	14,15,56,125

F

Femme Fatale	33-34
Filmes	121-122
Foco da Cena	50,127
Fudido, O	69,127

G

Gabaritos	27-28,125
Gabarito de Clichê	27-28, 30,83,115,127
Gabarito de Mesa	26,29, 116-117,127
Gabarito de Sinopse	28,118,127
Grana	18,26,29,38,58-61,127
Glossário	124-128

H

Hediondo, O	35
-------------	----

I

Invejoso	38
----------	----

L

Linhas	46,87
--------	-------

M

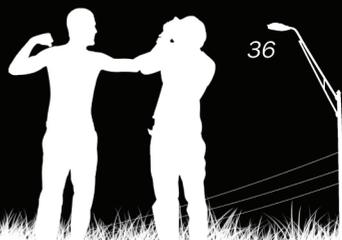
Maços	25,29,69,125
Maço Básico	26,127
Maço de Trama	26,127
Mecáfora	31,124
Mercado Negro	60-61,95-97
Mesa	27,70-71
Mestre de Jogo	19-20
Meta	52,127

N

Negociar	61
----------	----

O

Obsessivo, O	36
--------------	----



P

<i>Pagar Para Ver</i>	59
<i>Passar a vez</i>	57,78
<i>Passional, O</i>	35
<i>Passos</i>	14,15,125
<i>Pausa Dramática</i>	63,97-98
<i>Pessoas</i>	43-44
<i>Pessoas Caveiras</i>	44
<i>Pilhas</i>	29,125
<i>Pilha de Clichê</i>	26
<i>Pilha de Tema</i>	26,87-88
<i>Pilha de Sementes</i>	26,74
<i>Plantando Sementes na Beira da Estrada</i>	104
<i>Posses</i>	45
<i>Posses Caveiras</i>	45
<i>Possessivo, O</i>	36
<i>Possuir</i>	40
<i>Postura</i>	27,39,48-50,53,78, 89,124
<i>Preparação</i>	20
<i>Profissional</i>	38
<i>Prólogo</i>	69-74,127
<i>Protagonistas</i>	30,48-51,127

Q

<i>Quadro de Sementes da Trama</i>	43-45, 114,125
<i>Quadro de Temas</i>	89,125

R

<i>Referências</i>	121-123
<i>Refinamento</i>	82-86
<i>Resolução</i>	63-64
<i>Resolução de Conflito</i>	18,26,54-55, 57,124
<i>Reticência</i>	31,49,65,92,100-101,127
<i>Rodadas</i>	42,60,62,76,78, 81,89,95-97,101,104,125
<i>Rótulo</i>	26,28,31-34,41,73,127
<i>RPGs</i>	123

S

<i>Sementes da Trama</i>	26,43-45, 53,80-81,127
<i>Sessão</i>	14
<i>Sinopse</i>	28-29,86,128
<i>Solitário</i>	32
<i>Story Games</i>	14
<i>Subornos</i>	18,49,57-58,93,128
<i>Suprimir</i>	41

T

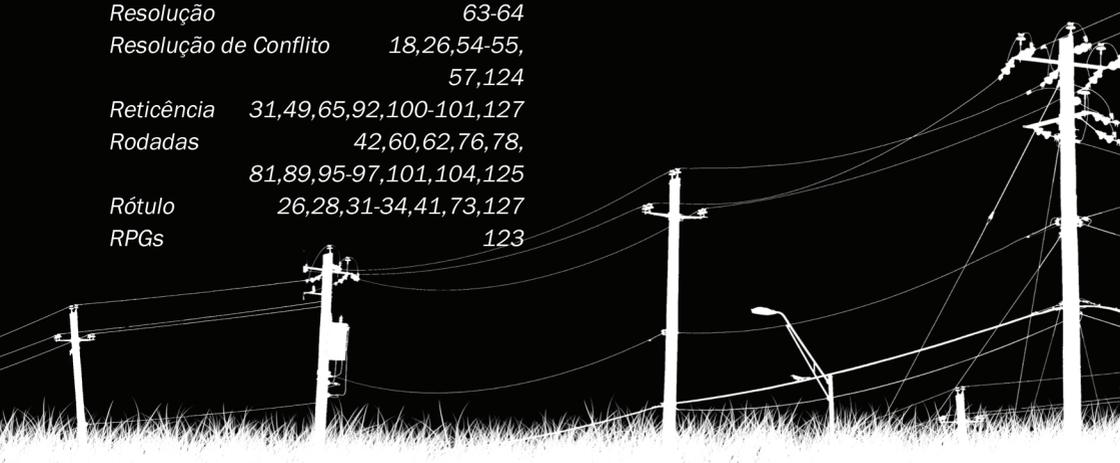
<i>Tema</i>	26,54-56,59,94,128
<i>Três Perguntas Fundamentais, As</i>	17-18
<i>Trocar</i>	61
<i>Turnos</i>	14-15,21, 26,30,56-61,125

U

<i>Última Cartada</i>	64,98-100
<i>Última Cena</i>	63
<i>Última Palavra, Uma</i>	129-130

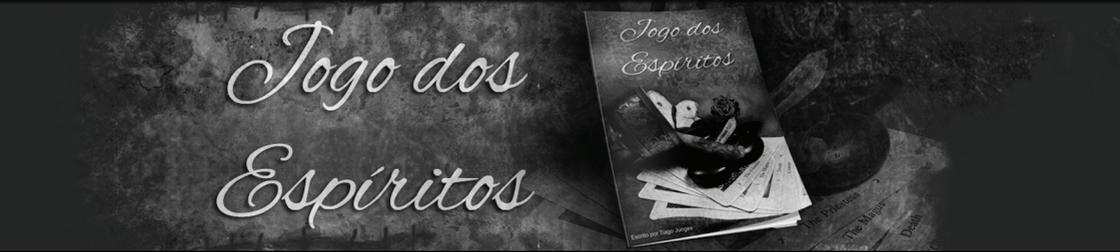
V

<i>Valor das Cartas, O</i>	64
<i>Variações de Regras</i>	102-104
<i>Vender</i>	61
<i>Véus</i>	46-47,87
<i>Vício</i>	56
<i>Vínculos</i>	26,31,37-38,75,80,128
<i>Vintém</i>	56
<i>Violência</i>	55
<i>Volúpia</i>	55





Coisinha Verde
www.coisinhaverde.com



**BAIXE GRATUITAMENTE
TODOS OS JOGOS!**