



Um **jogo narrativo**, de **personagens** ou **roleplay**, é diferente de todos os outros que conheces. Por dois motivos:

1) Ninguém ganha ou perde. O principal objetivo do jogo é exclusivamente a diversão. Não existe competição, não há vencedores nem vencidos.

2) O jogo não tem fim. Apenas termina se os jogadores ficarem sem imaginação ou perderem o interesse...

Num jogo narrativo, **JN** daqui em diante, cada jogador encarna um personagem imaginário, como um ator representa o seu papel num filme. Com a seguinte diferença: enquanto num filme o ator tem que seguir um guião, previamente escrito, aqui o jogador é responsável pelas suas próprias ações. Nem o desenrolar da história nem o seu desenlace estão definidos até se chegar ao fim da aventura.

O caminho que os jogadores vão usar para atingir os seus objetivos é definido por eles próprios e não há garantia de que sejam bem sucedidos nos seus intentos.

Uma boa ( a melhor! ) parte da história vai sendo “escrita” à medida que o jogo se vai desenrolando.

A melhor maneira de imaginar um **JN** é pensar num bom filme de ação, romance de aventuras ou banda desenhada. Pode ser em qualquer época, em qualquer lugar e com quaisquer tipo de personagens. A proposta dos jogos narrativos é permitir-te viver “pessoalmente” todos esses fantásticos mundos de aventuras.

Reúne um grupo de amigos/as, de preferência entre três e seis. Quatro ou cinco é o ideal.

Vamos tomar como exemplo “Os 3 Mosqueteiros”. Cada um dos jogadores irá assumir o papel de um dos mosqueteiro: Athos, Porthos, Aramis e d'Artagnan. Um quinto jogador, qual romancista ou guionista, desenha uma aventura. É ele que define e descreve aos outros jogadores tudo o que vai acontecendo nesse mundo de ficção. Ele será os ouvidos e os olhos de todos os outros intervenientes ( conhecidos como *NPCs*, Não-Personagens ou **Figurantes** ).

Este jogador especial, que desempenha uma função diferente dos demais, é conhecido na gíria por **GM** ( *Game Master* ) ou **MJ** ( Mestre/a de Jogo, na nossa língua ). Tal como no romance de Alexandre Dumas, ele inventa um objetivo para a “aventura”. Vamos considerar o episódio em que os Mosqueteiros têm que ir a Inglaterra buscar as agulhetas do colar que a rainha Ana deverá usar na festa oferecida pelo rei Luís XIII. Cada jogador recebe um personagem, neste caso um dos mosqueteiros. Todas as outras figuras da história apareceram em “cena” pela mão do **MJ**.

A diferença entre o romance original e uma aventura de um **JN** é que, enquanto no primeiro assistimos passivamente ao desenrolar dos acontecimentos, aqui somos nós que os vamos desencadear. Um bom começo seria qualquer coisa parecida com...

O MJ rodeado pelos outros quatro jogadores, digo, mosqueteiros.

MJ: Vocês estão, como de costume, a beber um copo ao fim da tarde no Javali Dourado, quando entra Planchet, esbaforido, com uma mensagem da maior importância e secretismo para o Sr. d'Artagnan. O MJ, fazendo o papel de fiel criado, pede licença para se sentar à mesa e em voz baixa murmura ao ouvido do amo:

— *Senhor, Constança* ( camareira da rainha e amada do mosqueteiro ) *envia-vos esta mensagem* — e entrega-lhe discretamente um papel dobrado. O jogador que possui o personagem d'Artagnan pega na mensagem, quebra o lacre, desdobra-a cuidadosamente e lê em voz baixa. Em seguida passa-a de mão em mão para que cada mosqueteiro fique a par do seu conteúdo.

*Caro d'Artagnan*  
*Sua Alteza Real, Ana d'Austria*  
*necessita que ides a Inglaterra com*  
*urgência prestar-lhe um grande serviço.*  
*Está em causa a honra da nossa amada*  
*rainha... Poderei contar com a vossa*  
*amizade e discrição, meu bom amigo?*  
*Aguardai-me hoje, pelas 22:00, junto à*  
*ponte Sul.*  
*Ass. Constança Bonacieux*

Depois do encontro com a aia, que os levará à presença da rainha, os quatro jogadores ficam a saber qual o objetivo da sua missão: recuperar a tempo da festa, as duas agulhetas que a soberana tinha oferecido a Jorge Willers, Duque de Buckingham.

Este objetivo foi definido pelo MJ ao desenhar a aventura. Mas o processo pelo qual será atingido é da responsabilidade dos outros jogadores. Interpretando o papel dos seus personagens, eles terão de fazer os preparativos para a viagem, tomar todas as precauções para não serem apanhados pelos guardas do Cardeal Richelieu, etc.

A emoção da história dependerá, em parte, da forma que o MJ encontrar para criar dificuldades aos jogadores e por outro lado da criatividade destes para se desenvencilharem delas.

Mas o mais importante para um MJ é perceber que o seu papel não é prejudicar os jogadores, já que não joga CONTRA eles, mas sim guiá-los equilibrada e sensatamente através dessas dificuldades.

Após esta primeira “cena” é usual o MJ perguntar aos jogadores:

**O que é que vocês fazem?**

É a partir deste momento que os jogadores ganham “agência”, ou seja, tomam as rédeas da ação. Enquanto estes vão descrevendo o que fazem e como fazem, o MJ vai relatando o ambiente exterior e quais as ações dos figurante: a hora do dia, como está o tempo, quais as condições do caminho, quando é que os personagens chegam à próxima estalagem, como é que esta é frequentada, se aparecem guardas do Cardeal, etc.