

O Mestre dos Vigaristas

Um Jogo de
Contar Histórias de
Julio Matos



zeokang
studio



Este Jogo possui linguagem
de baixo calão, insultos e
conteúdo sexual não recomendado
para menores de 18 anos

Olá Garoto²⁰!

Meu nome é Bill e todos me chamam de “Velho Bill”.

Eu não sei por que, já que quando eu era novo ninguém me chamava de “Jovem Bill”. Mas isso não importa, o que importa é que o Chefe está morto. Sim, o Mestre²⁸ dos Vigaristas⁴⁰ morreu e agora eles vão fazer o que sempre fazem garoto, reunir todos os membros no salão comum e tentar decidir quem será o novo Mestre. Sei que você quer essa cadeira garoto, mas saiba que para sentar nela vai ter que ouvir o Velho Bill aqui lhe dizer o que fazer. Os que não ouvem normalmente se ferram.

E aí, vai me ouvir?

Como se Joga?

Que bom que não foi embora garoto! Sente aí que vou lhe explicar como você pode ganhar aquela cadeira de Mestre dos Vigaristas pra você.

Esse é um jogo de contar histórias²¹, daqueles que você conta para seus amigos e sempre dá uma alterada para que você pareça mais fodão¹⁹. Os Vigaristas sempre elegem seus Mestres baseado nas histórias de seus feitos, como são mais espertos e poderosos, e como agiram para defender o grupo. Na verdade é uma grande mistura de insultos²² e bravatas³, mas é o mínimo que poderíamos esperar de Vigaristas.

O que você precisa saber é que este será um jogo de 4 ou 5 jogadores. Cada um será chamado “Reivindicante”³³, ou seja, o cara que quer a cadeira. Em resumo cada Reivindicante terá 2 chances de contar sua história. Eles vão usar muitos dados¹² de 6 lados (sim aqueles que você bem conhece), alguns copos¹⁰, papel e lápis. O resto vem desse monte de bosta que tem na sua cabeça!

No final, tudo não passa de uma disputa para ver quem consegue a maior Reputação³⁴ entre seus companheiros para se tornar o novo Mestre dos Vigaristas e contar o fim dessa história.

Pode parecer simples garoto, mas você só vai ganhar realmente esse jogo se chamar⁷ outro Reivindicante para dentro de sua história. Sabe com é, “Uma história contada por um homem é uma Mentira. Uma mesma história contada por dois homens é um fato com testemunhas”, já dizia o ditado.

Eu sei que isso parece arriscado e você vai me perguntar, “por que o cara que disputa comigo me ajudaria a contar a história?” e eu te repondo, “Não há corda de uma ponta só” hehehe.

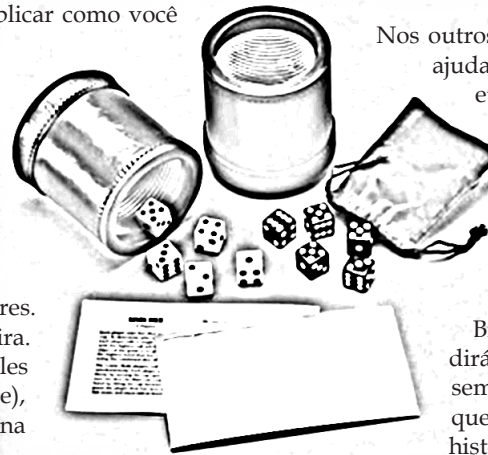
Não entendeu? Então desista desse jogo, ele não é para moleques!

Os Reivindicantes

Ok, então você entendeu.

Pois saiba que cada Reivindicante precisa escolher algumas coisas antes de começar o jogo. Pegue vários pedaços de papel²⁹ para anotar, eles serão importantes. Cada Reivindicante separa 8 pedaços de papel. Acho que se tiverem 15 cm x 20 cm vão servir bem. Lá vamos anotar coisas importantes sobre o Reivindicante.

Pegue 4 deles e escreva no primeiro Alcinha e nos outros Bravatas, Pertences³² e Insultos. Guarde os outros 4 para logo mais. Na Alcinha escreva o nome do Reivindicante e quem ele é. De onde veio e sua aparência. Algo que descreva mais ou menos de quem se está falando. Pode escrever o que bem quiser, pois o que estiver no papel de Alcinha terá pouca influência nas disputas, apesar de embasar o Reivindicante na sua história!



Nos outros três papéis, escreva as frases que usará para contar suas histórias. Para ajudar nisso existe o Código⁸. Não lhe falei sobre ele ainda? Não há problema eu explico em seguida. O que importa é que você deve preencher os Papéis de Bravatas e de Pertences com uma frase para cada Reivindicante que estiver no jogo, incluindo você. Você vai usar essas frases para “compor”⁹ sua história, podendo escolher entre as sugestões que estão no Código, ou simplesmente inventar de sua cabeça. A probabilidade de isso dar merda é grande, mas não se preocupe: Você se vira na hora e tudo bem.

Bravatas são façanhas suas ou coisas que você se destaca. Todo Reivindicante dirá o quanto é forte como um Touro ou como seu pau já despejou sua semente em mais de cem virgens. Não importa exatamente do que se trata, mas sim como ela vai ajudá-lo a contar a sua história.

Pertences são todas as coisas que você tem que sejam relevantes para sua história. A arma de seu avô, terras em algum canto do continente, um Barco ou um cavalo Manco. Escolha apenas aquilo que possa vir a fazer diferença em sua história. Isso é o que pode ser escolhido pelo Reivindicante, mas ele tem outra característica que deve ser ditadas por seus adversários. Os Insultos! Cada um dos Reivindicantes, menos você, irá escolher ou inventar um insulto para você, o qual você anotará em seu papel de Insultos. De alguma forma eles devem ser úteis a sua história.

Bravatas
- Tão astuto que poderia enganar sua própria sombra.
- Insaciável como um garanhão no cio.

Lembra-se dos outros 4 papéis que você separou? Então os pegue agora, pois vamos usá-los. Neles, cada Reivindicante anotarà dois Locais²⁵ e duas Perguntas³¹ escolhidas no Código. Para cada escolha um Papel, ou seja, você terá 2 papéis com um Local cada e 2 papéis com uma pergunta cada. Não as revele aos outros, apenas coloque sua face virada pra baixo nos seus locais no meio da Roda da Fortuna³⁵.

O que? Não falei da Roda da Fortuna? Sou um velho esquecido mesmo, mas não se preocupe. Ela não é importante agora, quando for eu a explico.

Não se preocupe se outros reivindicantes escolherem os mesmo locais e mesma Pergunta que você. Azar do segundo que pegar a mesma combinação. Em breve você entenderá por quê.

O Código

O Código é tudo que temos no que diz respeito à honra. Por que honra propriamente dita não temos, nem ética... Muito menos compaixão. Só temos o Código. Nele você vai encontrar tudo que precisa, vai por mim. Use-o e evitará brigas ou disputas com seus companheiros além do necessário.

Em resumo, existem diversos Códigos, dependendo de onde você está e como são seus companheiros. Ao final desse livro tem 2 Códigos diferentes. Escolha um para jogar e use-o!

No Código você encontra uma lista com suas possíveis escolhas para Bravatas e Pertences. Lá seus adversários também encontrarão os insultos que escolherão para você. Além disso, todos os Reivindicantes p o d e m encontrar lá a lista de Locais e Perguntas para incluírem no centro da Roda da Fortuna.

Certo, eu tenho que lhe falar da Roda da Fortuna. Vamos lá!

A Roda da Fortuna

Este é o que se poderia chamar de “ringue” onde suas histórias serão contadas.

Consiste em um pentágono com círculos em suas extremidades. Cada um dos círculos representam possibilidades pelas quais você pode terminar sua história. Você vai entender melhor isso quando eu lhe mostrar como é o jogo em si.

Por hora saiba que o círculo será o local onde você “baterá”² seu copo¹⁰ de dados.

Conforme o círculo usado, o Reivindicante anuncia o tipo de desfecho que pretende dar para a história.

Pode ser uma Carnificina⁶ (alguém luta, assassinato ou tortura explícita com requintes de crueldade escatológica); um Sortilégio³⁹ (alguém sairá enganado ou Traído ao final dessa história); uma Lascívia²⁴ (qualquer coisa imoral e sexualmente interessante que sua mente perversa consiga imaginar, de masoquismos a Anões com Jumentos); um Saque³⁸ (que significa que alguém no final ficou muito rico e outro alguém muito Pobre. Tente ficar sempre com a primeira opção); ou um Desastre¹⁴ (que significa que algo deu muito errado e ferrou geral sua vida).

Estas áreas serão usadas nas disputas¹⁶, quando você chama⁷ um Reivindicante para sua história ou quando alguém contesta seu final. Aqui os dados rolam e as mentiras são contestadas. Mas lembre-se, esta não é uma disputa a qual você não pode chutar a bunda de seus adversários, precisa fazê-los cantar sua música, para que a história no final lhe favoreça e lhe traga a maior reputação.

Nem sempre ficar apenas subvertendo suas histórias é uma boa ideia, bem como evitar o confronto pode ser perigoso. Você tem o controle de apenas duas cenas que contará, mas a sua história será o somatório de tudo que é contado. Por todos.

Eu disse que esse não era um jogo para moleques, não disse?

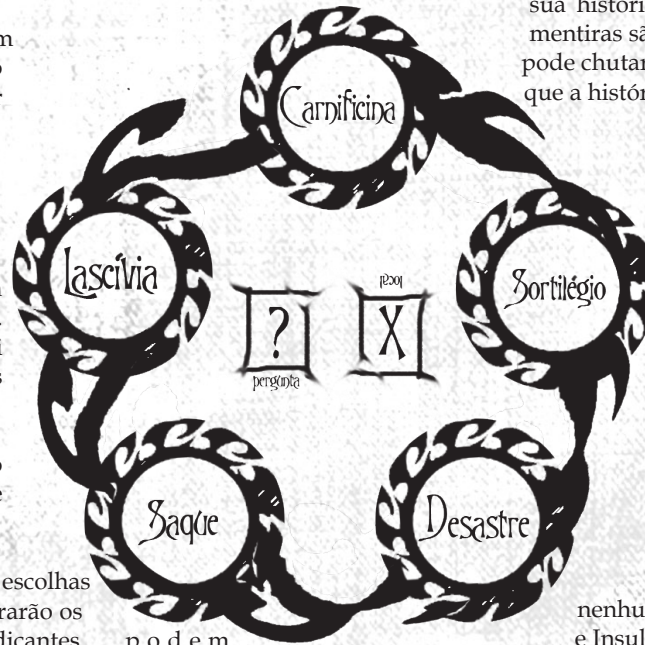
Jogando sua Fortuna

Sim garoto, agora que você já sabe como ter a mão tudo que você precisa saber sobre suas Bravatas, Pertences e Insultos e de seus adversários, vou lhe mostrar como você vai arriscar sua “Fortuna” nesse Jogo.

Os Reivindicantes se alinham em torno da Roda da Fortuna, sem nenhuma pré-disposição inicial. Colocam seus papéis de Bravatas, Pertences e Insultos diante de si e pagam um copo e 5 dados de seis lados. Além disso, você vai precisar marcar os pontos de Reputação de cada um. Você pode anotar em um papel ou usar qualquer coisa pequena em grande quantidade: Botões, feijões, pedras, diamantes, etc. Veja o que consegue arranjar. Você e seus adversários terão três “marcadores”²⁶ de reputação no começo. Por enquanto serão suficientes.

O jogo começa pelo Reivindicante mais idoso, que inicia a Primeira Rodada³⁶. Nem adianta espernear garoto, pois isso está no Código. E nós não questionamos o código, como eu já lhe disse. Pode ser até que a sorte lhe sorria e você seja o mais idoso. Se for o caso você começa.

Você terá duas oportunidades de contar sua história, aproveite-as bem. Comece sorteando um Local e uma Pergunta. Eles lhe mostraram onde e como começa sua história. Leia o que sorteou, se apresente e comece a contar a história, lembrando que seu objetivo é enaltecer suas capacidades como vigaristas, sejam elas de liderança, combate, inteligência ou mesmo sexuais. Qualquer coisa que mostre o quanto você merece ser o novo “Mestre dos Vigaristas” será útil.



Enquanto estiver contando sua história, tente inserir uma de suas Bravatas ou Pertences nela para compor de forma que ela seja parte da história. Até os Insultos podem servir. Seja firme e convicto o suficiente para que você mesmo acredite nisso. Para frase que você conseguir inserir em sua história você ganha um ponto de reputação. Porém faça isso direito! Se usar suas Bravatas ou outra frase de forma incongruente, que não faça sentido, os outros Reivindicantes convocarão os Vigaristas para vaiá-lo, e você perderá um marcador de Reputação.

Um Reivindicante pode começar sua cena, mas nunca terminá-la sozinho. Quando acreditar que pode ser a hora de fazer um “desfecho” para sua história, “bata”² com seu copo cheio de dados na Roda da Fortuna, colocando o mesmo no espaço que representa seu final pretendido. Esse final deverá ser uma Carnificina, um Sortilégio, um Saque, uma Lascívia ou um Desastre. É isso que os Vigaristas consideram que seja o “barro” do qual é feito um líder.

Ao definir seu final você pode esperar ser desafiado¹³ por outro Reivindicante ou “chamar” um deles para sua história. Em ambos os casos, o outro Reivindicante “baterá”² seu copo de dados em outro campo da Roda da Fortuna, indicando sua intenção de contar outro final para sua história (e obviamente chamando você de mentiroso²⁷). Para descobrir quem tem razão, haverá uma disputa entre seus dados e os dados dele. Em seguida eu lhe explico como isso funciona.

No caso de você ter sido desafiado e sair vencedor, você contará seu final da história e ganhará um marcador de Reputação por isso, sendo quem lhe desafiou perde um marcador de reputação. Se o outro Reivindicante vencer a disputa, você perderá um marcador de Reputação e terá que contar o fim¹⁸ da história da forma proposta pelo outro Reivindicante (considerando o campo onde ele “bateu” seu copo de dados).

No caso de você ter “chamado” outro Reivindicante para sua história, a coisa fica bem mais arriscada e também mais valiosa! Se você vencer a disputa, o outro conta o final da sua história segundo sua intenção (considerando o campo onde você “bateu” seu copo de dados) e você ganha 5 marcadores de Reputação, sendo que o que foi “chamado” perde 1 marcador de Reputação. O outro que você “chamou” deverá contar o final da história buscando enaltecer você, e você pode cobrá-lo por isso. O risco é se o contrário acontecer. Se ele ganhar a disputa de você, ele contará o final segundo a intenção dele, (considerando o campo onde ele “bateu” seu copo de dados) e você perde 3 três Marcadores de Reputação. Nesse caso, o outro reivindicante pode contar o final da história que quiser o que pode ser uma grande merda pra você.

Há também a regra do Ladrão²³. Qualquer outro Reivindicante pode entrar no desafio, propondo outro desfecho (considerando o campo onde ele “bateu” seu copo de dados) e apostando um marcador de sua reputação. Se ele vencer a disputa, além de poder contar o fim da história (deve ser contada pelo Ladrão), ele “rouba” 2 pontos de reputação de cada Reivindicante que entrou na disputa antes dele (não interessa quantos). Caso o Ladrão perca, ele perde o marcador de Reputação que apostou mais 2 marcadores, em um total de 3. Se ele desistir após os dados serem cantados⁵ ele perde apenas o marcador que apostou.

Para contar o fim da história, qualquer um pode usar mais frase de suas Bravatas, Pertences e Insultos e ganhar mais reputação, porém tenha cuidado.

Se você usar todas suas frase não poderá mais desafiar ou ser “chamado” em nenhuma história e caso não tenha acontecido ainda Segunda Rodada³⁷, você não poderá mais iniciar histórias nem interferir na de outros. Seja estratégico ao usar suas frases. Eu recomendaria até que usasse no máximo 3 cada vez que o poder de contar a história estiver com você, mas aí você que sabe.

Você vai precisar de sua sorte neste jogo e saber a hora de correr, já que você pode blefar na disputa de dados. Lembrei que não a expliquei ainda pra você. Vamos lá.

Disputa de Dados

Para mim essa é a parte em que um Vigarista mostra do que é feito, ou seja, de culhões¹¹ e um bocado de sorte. É meu amigo, você precisa de culhões para jogar esse jogo.

A disputa começa quando dois (ou mais) Reivindicantes batem² seus copos na Mesa. Eles não sabem que dados caíram. Antes que eles possam olhar seus dados, todos que quiserem participar da disputa precisam “bater”² seus copos de dados, inclusive os “Ladrões”.

Quando todos os copos dos que participarão da disputa estiverem na mesa, todos olham seus dados. Quem deu início à disputa irá “cantar”⁵ qual valor de dados que tem e passa a vez para os outros. Se o próximo achar que seu valor é muito baixo pode desistir da disputa sem revelar seus dados (nesse caso ele não perde nenhum marcador de reputação). No caso de haverem Ladrões na disputa e eles desistirem, perdem apenas 1 marcador de reputação ao invés de 2. Aqueles que não quiserem desistir deverão dizer ao Reivindicante que iniciou a disputa que ele está mentindo e deve mostrar os dados. Você entendeu que pode mentir sobre seus dados, não entendeu? Então é hora de entender os valores.

Quanto mais dados com o mesmo valor você tiver maior é sua aposta. Ou seja, se dos cinco dados que você jogou caiu: 3, 3, 3, 2,1 Você tem 3 dados de 3 e ganha se nenhum outro Reivindicante tiver 3 ou mais dados com o mesmo valor. Se por acaso outro tiver 3 dados com o mesmo valor ganha o que tiver o Valor maior. Por exemplo, se você tem 4 dados com valor 2 e o outro tem 4 dados com valor 3 ele ganha. Se ele tivesse 3 dados com valor 6 ele perderia da mesma forma, pois o número de dados iguais conta mais que seu valor. A única exceção é o caso você tire uma sequência de valores: 1, 2, 3, 4,5. Esse conjunto de valores é maior que qualquer outra possibilidade, inclusive de 5 dados com valor 6.

Se você mentiu quando cantou seus dados e foi forçado a revelá-los, pois os outros não desistiram: parabéns, você é um idiota! Por isso vai perder um marcador extra de Reputação para aprender que se pretende blefar, faça isso direito.

Decore rápido essas regras garoto, pois elas é que vão determinar seu sucesso ou sua derrocada. Se achar complicado caia fora agora, compre uma vaca e passe o resto dos seus dias acariciando tetas. Esse jogo não é para moleques.



As Rodadas e o Fim¹⁷ do Jogo

Sempre que alguém conta o final de uma cena (você ou quem lhe venceu a disputa pelo final), passa a vez para o próximo Reivindicante a sua direita. Ele irá reiniciar o processo, porém com um pequeno detalhe: Ele precisa inserir o final da história anterior em sua história. Esta nova cena pode ser em sequência da anterior, ou paralela ou mesmo anterior, mas precisa ter alguma ligação com anterior. Todos os Reivindicantes estão contando pedaços da mesma história, até por que se contarem histórias diferentes ninguém irá acreditar. Lembre-se disso garoto e não faça cagadas⁴.

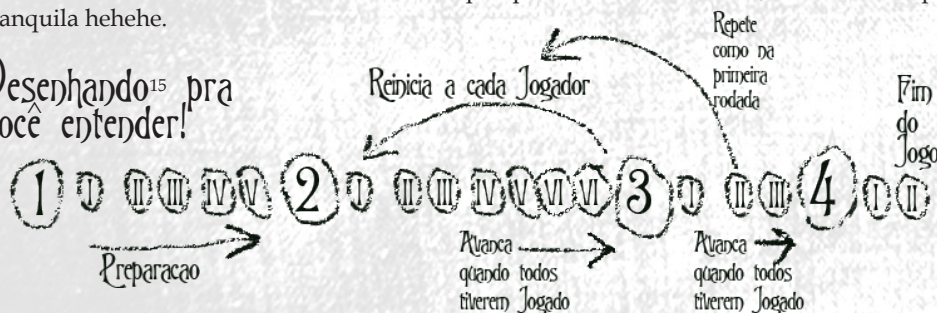
Quando todos tiverem começado uma história, pelo menos uma vez (e se você começou, será quando chegar sua vez novamente) terá terminado a primeira rodada. Essa é a hora que os Reivindicantes fazem uma pausa³⁰ e tentam entender o que contaram até ali. Às vezes rolam algumas alianças, acordos e subornos (usando os marcadores de reputação) durante esta pausa. Esteja atento a isso e aproveita as oportunidades que aparecerem.

Se todos acharem a pausa suficiente, o processo se reinicia com o Reivindicante mais jovem e a ordem será inversa, passando para o jogador a esquerda. Ao final da segunda rodada (ou caso nenhum jogador tenha frases de Bravatas, Insultos ou Pertences disponíveis para compor) o jogador que tiver com mais marcadores de reputação contará o final da história, ou seja, como ele se tornou Mestre dos Vigaristas. Pode contar se ainda não foi feito durante o jogo, como morreu o Mestre anterior.

O Reivindicante que tiver em segundo lugar na contagem de marcadores de Reputação poderá criar um "a parte", alterando levemente o final contado pelo novo Mestre dos Vigaristas. Ele provavelmente estará tramando um novo sortilégio para dar fim a este Mestre dos Vigaristas e fazer um novo Jogo. É assim que nós Vigaristas vivemos, criando e aproveitando oportunidades.

Como assim você ficou confuso e não entendeu como funciona a sequência do jogo? Considerando que caso você ganhe a disputa fará a minha vida mais tranquila, vou tentar resumir tudo novamente. Afinal isso é tudo que queremos não é mesmo, uma vida simples e tranquila hehehe.

Desenhando¹⁵ pra
você entender!



É isso garoto, agora sabe tudo que precisa para se tornar o Mestre dos Vigaristas. Espero que quando sentar naquela cadeira não se esqueça do Velho Bill aqui!

Velho Bill!

1. Preparação

- I. Escolha o Código que irá Usar
- II. Separe 8 papéis para cada Reivindicante (uma folha dobrada ao meio 3 vezes e cortada em 8 pedaços serve muito bem). Pegue quatro papeis e anote Alcinha em um deles e Bravatas, Pertences e insultos nos outros.
- III. Descreva sua Alcinha e escolha Suas Bravatas e Pertences consultando o Código.
- IV. Escolha os insultos para os outros Reivindicantes e deixe que estes escolham os seus.
- V. Pegue os outros quatro papéis e anote 2 locais e 2 perguntas, colocando no centro da Roda da Fortuna, juntamente com os feitos pelos outros reivindicantes. Seria bom embaralhá-los.

2. Primeira Rodada

- I. O jogador mais velho coleta um papel de Local e de Pergunta das pilhas previamente embaralhadas no centro da Roda da Fortuna, se apresenta e começa sua história a partir disso. Ele pode ganhar Marcadores de Reputação sempre que inserir de forma coerente suas Bravatas, Pertences ou Insultos.
- II. Antes de terminar sua história, ele deve "bater"² seu copo de dados na Roda da Fortuna, no círculo o qual pretende que seja o tema do final de sua história.
- III. Outros Reivindicantes podem desafiá-lo ou você mesmo pode chamar um deles para contar o fim da história, o que lhe renderá mais marcadores de Experiência.
- IV. O Vencedor da disputa determina qual o tema do final e caso tenha sido desafiado, você contará este final. Caso tenha "chamado" outro Reivindicante, ele contará o final.
- V. Outros Reivindicantes podem entrar na disputa para Roubar Reputação e Determinar o tema. Mesmo que o Ladrão ganhe a disputa o final será contado, ou por você ou pelo outro Reivindicante que lhe desafiou ou foi "chamado".
- VI. O próximo a contar a história, a direita do primeiro, deve pegar um novo local e uma Nova Pergunta e usar elementos do final da história anterior promovendo uma interligação entre elas.
- VII. Quando todos tiverem iniciado sua rodada pelo menos uma vez, termine a rodada.

3. Pausa e Segunda Rodada

- I. Um momento de pausa será estabelecido após a primeira rodada, onde os Reivindicantes irão repensar a história que estão contando. Eles podem também fazer acordos, ameaças, conchavos e chantagens. A rotina dos Vigaristas.
- II. Recomeça como na Primeira rodada, apenas invertendo-se a ordem. O segundo Reivindicante a iniciar uma história estará à esquerda do primeiro.
- III. Quando tiver completado a segunda rodada, começará o fim do Jogo.

4. Fim do Jogo

- I. No fim do Jogo, todos os jogadores comparam o número de marcadores de reputação. Aquele que tiver o maior número conta o final da história e como ele se tornou o Mestre dos Vigaristas. Se houver empate realize uma disputa de dados e o vencedor conta o final.
- II. O Reivindicante que tiver em segundo lugar na contagem de marcadores de Reputação, poderá alterar o final contado pelo Reivindicante de maior Reputação, inserindo algo em alguma lacuna deixada por ele, provavelmente iniciando uma trama para desbancar o novo Mestre dos Vigaristas.

o Mestre
dos Vigariistas





O Mestre dos Vigaristas de Bar

Suponha que você está no bar com os amigos e queira jogar uma partida sem o tabuleiro ou os outros apetrechos: Como fazer?

Os dados você ainda vai precisar ter, mas copos você encontrará com abundância no Bar. Se quiser evitar copos quebrados, use a tampa da “camisinha” da Cerveja (invólucro que não deixa a cerveja esquentar e deve ter muitos nomes pelo Brasil).

Para recriar uma Roda da Fortuna improvisada, use as bolachas de “descanso” de copo (aquelas de papelão) e escreva os 5 campos da Roda da Fortuna dispondo os mesmos sobre a mesa. Se errar as posições relaxe, ninguém na hora terá certeza!

Por último separe 8 guardanapos para cada jogador, para que estes anotem seus Papéis. Peça uma caneta (ou mais de uma) ao garçon e “voilà”! Você já pode começar a contar a história dos Vigaristas em seu habitat natural: O Boteco!

Roda da Fortuna

Apêndice 1 - Glossário

Este Glossário foi elaborado para tentar traduzir alguns termos usados pelo Velho Bill que são bastante pertinentes para que você entenda como jogar “O Mestre dos Vigaristas”.

Não se trata, especificamente, do real sentido, literal ou amplo, da palavra, mas sim o seu significado e utilidade dentro do jogo.

Se mesmo assim você continuar com dúvidas, ficaremos muito felizes de respondê-las pelo e-mail gradium@gmail.com !

Os termos estão organizados em ordem alfabética, portanto use-o como fonte de pesquisa. Lê-lo de forma “corrida” será muito chato.

1. Alcinha – O nome e sobrenome de seu personagem dentro do jogo que será um Reivindicante ao posto de Mestre dos Vigaristas. Pode aproveitar e dizer algo sobre você neste papel, como aparência, idade, etc. Apenas não inclua características que sejam pertinentes ao jogo. Isto você escreverá nos outros Papéis.

2. Bater o Copo – Significa sacudir seus copo de dados e colocá-lo com a boca para baixo em um dos círculos da Roda da Fortuna. É recomendável que isto seja feito de forma bastante agressiva em um ponto chave da história que lhe encaminha para o final. Esse tipo de rolagem de dados permite que apenas você “espie” o resultado de seus dados e possa realizar um “Blefe”.

3. Bravatas – Frases que enumeram as qualidades pessoais de seu personagem. Você as usará para compor sua história. Use as opções fornecidas no Código ou Crie novas. Caso crie uma nova deve questionar os outros jogadores se estes estão de acordo antes de começarem as rodadas.

4. Cagadas – Normalmente é quando seu personagem exercita sua burrice e cria uma história que não consegue se conectar com as outras, perdendo assim sua credibilidade. O Mestre dos Vigaristas é um jogo de Contar Histórias de forma compartilhada, usando Mentiras e Maquinações. Jogar sozinho e de forma competitiva, sem às vezes cooperar com os outros jogadores, é o caminho mais rápido para uma cagada.

5. Cantar os Dados – Significa dizer em voz alta, em uma disputa, quais os dados que você tem em baixo de seu copo que foi batido. Você pode mentir se quiser, mas isso pode lhe custar caro se os outros jogadores não desistirem e quiser ver seus dados lhe chamando de Mentiroso.

6. Carnificina – Ao bater seu copo de dados no círculo da Carnificina, o Jogador indica que o final da história que pretende contar será um banho de sangue, com muitas mortes, feridos, dilacerações e nem um pingo de piedade.

7. Chamar para Disputa – Significa que o jogador que está contando a história neste momento decidiu que o personagem de outro jogador será parte de sua história. Ele corre esse risco na intenção de adquirir mais marcadores de Reputação. Independente do resultado da disputa, o jogador Chamado contará o Final da história: a favor do jogador que o chamou, caso tenha perdido a disputa ou como quiser, caso tenha ganhado.

8. Código – Conjunto de regras de cenário que é usado para construir os personagens e determinara onde e porque as histórias acontecem. Funcionam como Playsets de FIASCO ou Sementes de Trama de Violentina e permitem que você alterne seus jogos entre vários tipos de Vigaristas. De Piratas do Caribe a Contrabandistas Espaciais.

9. Compor – Significa incluir durante uma narrativa, uma de suas frases de Bravatas, Insultos ou Pertences. Ex.: “Naquela noite fria de outono eu sabia o que me esperava, então saí de casa levando minha Ferramentas para abrir fechaduras [Pertences]. Só não esperava que seriam tão úteis.”. Sempre que você compor sua história com uma frase de seus papéis recebe um marcador de Reputação. Você deve riscar a frase que utilizou de seu papel, semonstrando que você pode usá-la uma única vez. Se gastar todas suas possibilidades de compor antes da segunda rodada, terá que esperar o Fim do Jogo, sem direito a iniciar uma história ou interferir na dos outros jogadores.

10. Copo de Dados – É qual tipo de copo, preferencialmente não quebrável, no qual você colocará 5 dados de 6 lados para realizar suas disputas para definir como será o final de cada história.

11. Culhões – Aquilo que você tem no meio das pernas. Se você for mulher, considere aquilo que você teria no meio das pernas se fosse um homem. Algumas mulheres tem mais culhões que homens e isso é fato.

12. Dados de 6 lados – Dados comuns em forma de cubo com seus lados numerados de 1 a 6. Como precisará de muitos deles para este jogo, no mínimo 20, assalte todos os joguinhos seus e de seus irmãos e amigos para juntar o número de dados suficientes.

13. Desafiar – Significa que o Jogador que está contando a história não chamou nenhum outro personagem para ela. Isso permite que qualquer jogador desafie o jogador que está contando a história a mudar o tema de seu final. Independente do resultado da disputa, o jogador que contava a história e foi desafiado contará o final.

14. Desastre – Ao bater seu copo de dados no círculo Desastre, o jogador está chamando as entidades do Caos e deixando-as a vontade para realizarem sua destruição. Algo dará muito errado nesta história e é exatamente isso que você queria que acontecesse.

15. Desenhando – É quando o “Velho Bill” constata que você é burro como uma porta e explica novamente, passo a passo, a ordem das ações durante o jogo. Se você é fodão acredito que tenha pulado essa parte. Ou não, já que se você fosse fodão mesmo não precisaria ler este glossário. Há! Te peguei!

16. Disputa – Quando 2 ou mais jogadores estão com seus potes sobre a mesa está instaurada uma disputa. Após iniciada, nenhum outro jogador que não tenha batido seu copo pode entrar nela. Todos os jogadores olham os resultados de seus dados e cantam” em voz alta o resultado (podem mentir inclusive dizendo outro resultado) começando pelo que está contando a história, seguido por quem foi chamado ou o desafio. A seguir os jogadores que forem Ladrões na disputa. Qualquer jogador pode desistir da disputa antes de revelar seus dados, menos o jogador que conta a história e iniciou a disputa. Se todos os outros jogadores desistirem, o Jogador que conta a história vence e não precisa mostrar seus dados.

17. Fim do Jogo – O fim do jogo ocorre quando todos os jogadores tiverem sido o jogador que conta a história duas vezes ou se nenhum jogador tiver frases de seus Papéis (Bravatas, Pertences ou Insultos) para compor a história. No Fim do Jogo, o jogador com mais pontos de Reputação irá contar o fim da história, esclarecendo como ele se tornou o Mestre dos Vigaristas e/ou como morreu seu antecessor. Em caso de empates, os jogadores empatados fazem uma disputa sem cantar os dados.

18. Fim da História – É a parte final da história que cada jogador conta na sua vez, que terá decidido seu tema e quem irá contá-la após as disputas. Esse fim não é o encerramento da história mas sim o encerramento da cena que o personagem usará para continuar criando as próximas cenas até o fim do jogo.

19.Fodão – O maioral. Aquele que tem sucesso em tudo. O cara mesmo. Ou seja, tudo aquilo que você não é, mas adora contar para os amigos que é.

20.Garoto – É a forma com que o “Velho Bill” se dirige a você que está pretendendo disputar a cadeira do Mestre da Guilda. Ele é um velho ranzinza, mas suas explicações são muito úteis. Aproveite que você leu o jogo e convide seus amigos para jogar e explique-lhes as regras, poupando-os assim de ter que aturar o “Velho Bill”.

21.História – Aquilo que o Reivindicante irá contar para convencer os outros vigaristas que merece ser o Mestre. Elas seguem as regras impostas pelo jogo e sempre enfatizam sua capacidade em ser bom naquilo que faz.

22.Insultos – Frases que os outros jogadores colocarão em seu personagem, mas estarão disponíveis para que você use ao compor sua história. Cada jogador escolhe um insulto para cada um dos outros jogadores e pode usar as opções fornecidas no Código ou Criar novas. Caso crie uma nova deve questionar os outros jogadores se estes estão de acordo antes de começarem as rodadas.

23.Ladrão – Assim é chamado o jogador que participa de uma disputa sem ser o jogador que está contando a história nem o que está lhe desafiando ou foi chamado. Para isso o Ladrão aposta um marcador de Reputação e participa normalmente da disputa, e caso vença, pode definir como terminará a história e rouba marcadores de reputação dos outros jogadores. Se perder ficará no prejuízo.

24.Lascívia – Ao bater seu copo de dados no círculo da Lascívia, O jogador demonstra querer terminar sua história em um momento de orgia sexual, puro prazer “Bachiano” ou apenas um deleite sadomasoquista.

25.Locais – Lugares onde acontecerá a história que você irá narrar na sua vez. No começo do jogo você escolherá dois Locais para inserir na pilha de Locais sem que os outros jogadores. Depois sorteará aleatoriamente um Local em cada Rodada (juntamente com uma Pergunta) para criar sua história. Sua história precisa obrigatoriamente se passar no Local que você sorteou. Use apenas os Locais disponíveis no Código. Se quiseres criar novos, inclua-os no Código de maneira que todos os jogadores possam escolhê-lo se assim o desejarem.

26.Marcadores – Qualquer coisa grande e pesada o suficiente para que você não aspire e morra asfisiado durante um bocejo, e pequena o suficiente para que seja possível reunir grandes quantidades em pequenos espaços físicos. Serão usadas para contabilizar seu nível atual de Reputação. Você pode abdicar dos marcadores e anotar em um papel, mas garantimos que isso é uma bosta. Pique o papel e amasse em pequenas bolinhas que será muito mais útil.

27.Mentiroso – Essa expressão é dita pelos outros jogadores que foram chamados ou desafiaram o jogador que está contando a história, se eles querem continuar na disputa após os dados serem cantados. Isso força que todos os dados dos jogadores que não desistiram da disputa sejam revelados. Vence aquele que conseguir maior valor nos dados conforme a disputa.

28.Mestre – O líder dos Vigaristas. Atualmente ele se encontra morto e todo jogo gira em torno da disputa pela cadeira do Mestre. Ser o Mestre dos Vigaristas significa uma série de privilégios e uma vida provavelmente curta.

29.Papéis – São como atributos em outros jogos, que definem seu personagem. Quatro dos Papéis serão seus atributos e outros quatro comporão o centro da Roda da Fortuna que fornecerá o início de sua história. Qualquer posit ou bloquinho que gere pequenos pedaços onde você possa fazer anotações minimamente compreensíveis. Uma folha A4 dobrada ao meio 3 vezes e cortada em 8 pedaços fornece o tamanho ideal. Aproveite folhas usadas de um lado só!

30.Pausa – Momento que acontece entre a Primeira e a Segunda Rodada e serve para os Jogadores comentarem a história que estão criando, contabilizar seus marcadores de Reputação e negociarem qualquer tipo de acordo ou barganha. Como eles vão fazer isso não interessa, mas como estamos falando de um jogo sobre Vigaristas, negociatas e engodos é o seu “chá com biscoitos”.

31.Perguntas – São a mola propulsora da história que você contará na sua vez de jogar. Responder esta pergunta de forma que você pareça o mais fodão possível é o grande objetivo do jogo. Tenha isso em mente ao respondê-la, lembrando que o final da história sempre terá o Risco de ser alterado por outro jogador.

32.Pertences – Frases que indicam coisas que seu personagem possui e/ou carrega consigo, ou mesmo estava usando no momento em que a história contada aconteceu. Você as usará para compor sua história. Use as opções fornecidas no Código ou Crie novas. Caso crie uma nova deve questionar os outros jogadores se estes estão de acordo antes de começarem as rodadas.

33.Reivindicante – Aquele que reivindica. Nome dados aos jogadores que participarão do jogo. Sempre que o jogo se referir a um “Reivindicante”, estará se referindo a um dos jogadores. Isso também acontece quando ele se refere a “Você”, que está lendo o livro e será também considerado um Reivindicante enquanto estiver jogando.

34.Reputação – Medida de prestígio usada para saber o quanto seus companheiros Vigaristas, os quais você quer impressionar com sua História, acreditam em você. São contabilizados através de Marcadores.

35.Roda da Fortuna – A roda é um pentágono com cinco círculos, cada um deles representando uma possibilidade de desfecho para sua história. Ele ficará disposto em forma de tabuleiro, e quando um jogador “bater” seu Copo de Dados em um destes círculos, ele estará indicando o tema que pretende para o final de sua história. Os outros que o desafiarem, baterão seus copos em outro círculo, alterando o final pretendido.

36.Rodada (Primeira) – Primeira parte do jogo onde cada jogador terá a chance de ser o jogador que conta a história uma vez, começando pelo mais velho e seguindo para o jogador a direita. Ele pega um papel de local e pergunta das pilhas previamente embaralhadas e começa. Ao final da rodada se inicia a pausa.

37.Rodada (Segunda) – Após a pausa se inicia a segunda rodada, começando pelo jogador mais novo e seguindo para o jogador a sua esquerda. Repita todo os processos da Primeira Rodada.

38.Saque – Ao bater seu copo de dados no círculo do Saque, significa que o jogador pretende terminar a história mais rico do que começou ou fazendo alguém muito mais pobre, e consequentemente zangado.

39.Sortilégio – Ao bater seu copo de dados no círculo do Sortilégio, o Jogador indica que pretende terminar sua história com uma grande tramoia, traição ou engodo, normalmente lesando uma ou mais pessoas no processo, de forma elegante mas ainda assim imoral.

40.Vigarista – São todos membros deste grupo de criminosos que está querendo eleger um novo Mestre (Isso inclui os Jogadores). São mesquinhos, inescrupulosos, mentirosos e principalmente orgulhosos de tudo o que fazem. Em resumo, são a escória da humanidade que “se acha”.

Apêndice 2 - Exemplo de Jogo

Este exemplo visa demonstrar uma partida pela ótica dos jogadores (e não pela visão pragmática de um personagem, como fizemos com o “Velho Bill”), fornecendo ferramentas para que você entenda facialmente a dinâmica. Não mostráramos toda a partida, mas sim os detalhes de uma que são relevantes para este aprendizado.

Nossos jogadores serão Fabiano, João, Henrique e Leny (que é uma jogadora), sendo que Fabiano já leu o manual com todas as orientações do “Velho Bill” e vai explicar como se joga aos outros três jogadores. A linguagem usada é bastante informal, pois tenta simular um bate papo. Veja as legendas para entender melhor o texto:

Itálico Jogador fala como seu personagem.

[colchete] Coisas que o jogador está fazendo em quanto fala.

MAIÚSCULA Indicação de qualq jogador está falando.

Negrito: frases dos papéis utilizadas no meio da narrativa.

Preparação

FABIANO: Então pessoal, como eu havia falado pra vocês, nesse jogo vamos usar esta espécie de tabuleiro, chamado “Roda da Fortuna”. Vou colocá-lo aqui no centro da mesa pra facilitar. Além disso, eu trouxe 4 copos de dados e 20 dados de 6 lados. Cada um de nós ficará com um copo e 5 dados. Esta será sua “Sorte”, afinal é disso que são feitos os ladrões.

LENY: Legal, mas qual é a utilidade dessas folhas A4 em branco? Esse jogo não tem fichas de personagem pra gente preencher.

FABIANO: Não Leny, ele não tem, mas apesar de ser um jogo de contar histórias, através de Narrativa Compartilhada, cada um construirá seus personagens que serão base de cada história. Dobrem essa folha A4 3 vezes ao meio e piquem ela em 8 pedaços. Separem em 2 grupos de 4 papéis.

HENRIQUE: Meu corte ficou uma porcaria, não tenho jeito para “artes plásticas” hehehe.

FABIANO: Sem crise, assim como ficou vai servir. Peguem todos os 4 papéis e anotem Alcinhas em um deles e nos outros Bravatas, Pertences e Insultos respectivamente. Agora é hora também de decidirmos qual será o Código dos nossos Vigaristas. Esse Código será nosso Cenário, como um “playset”. Ali vamos achar sugestões para preencher esses Papéis. Podemos criar coisas, mas como é a primeira vez que jogamos, acho que seria legal seguirmos o Código.

JOÃO: “THE CODE!” heheheh Eu curti o clássico da Guilda de Ladrões! O que vocês acham?

LENY: Eu to dentro!

FABIANO: Então como o Henrique é voto vencido, vamos usar o Código da Guilda dos Ladrões da Marca Oriental. Eu escolho minha Alcinha Willow Mãos Leves, um baixinho raivoso, batedor de carteiras cheio de cicatrizes e com uma vozinha irritante. Como eu pego 1 Bravata e 1 Pertence para cada jogador na mesa (e somos 4) vamos lá:

Bravatas	Pertences
Tão astuto que poderia enganar sua própria sombra.	Ferramentas para abrir fechaduras.
Alerta como os olhos da Coruja.	Um sacola mágica sem fundo
Calmo e paciente como um Lago tranquilo.	Uma espada longa, herança de uma casa nobre.
Escorregadio como um charco com pedras.	Dardos envenenados

LENY: Ah... Você pegou os mais clássicos do Ladrão. Não deixou nada pra nós.

FABIANO: Na verdade, vocês podem pegar o que quiserem inclusive as mesmas Bravatas ou Pertences, por que irão usar de forma diferente. Além do que, podem se vingar de mim nos Insultos! Cada um de vocês escolhe um Insulto pra mim.

LENY: Ok entendi. Então anota aí “Estabanado como uma Virgem em um Puteiro”, vai ajudar bastante um batedor de carteiras hehehe.

JOÃO: Eu escolho “Bucho descontrolado” pra você. Quero ver usar isso meu caro Willow!

FABIANO: O objetivo é esse mesmo galera, ou esse papel não se chamaria Insultos e esse jogo não seria sobre Vigaristas! Mas advirto que devolverei na mesma moeda hehehe.

HENRIQUE: Vou fechar teus insultos com “Como Pato, que nada, voa e anda, mas não faz nada direito.”.

FABIANO: Certo, então meu personagem agora está completo, e percebo que já construíram os de vocês e eu já defini meus Insultos pra vocês. Agora todos escolhem 2 lugares da Lista e 2 perguntas e anotam nos outros 4 papéis que separamos, um em cada. Depois a gente embaralha em 2 pilhas no centro da Roda da Fortuna, uma para Locais e outra para Perguntas.

HENRIQUE: Entendi, isso vai ser como o “start” para começarmos a contar a história, uma semente.

FABIANO: Sim isso mesmo! Não mostrem para os outros quais escolheram, assim ajuda na surpresa.

JOÃO: Mas e se nós escolhermos Locais ou Perguntas iguais?

FABIANO: Não há problema, pois como as embaralhamos separadas e sacamos 2 de cada vez, as possíveis combinações são muitas. E se sair duas vezes a mesma combinação você pode escolher contar aquela mesma história de outro ponto de vista. Todos começam com 3 marcadores de Reputação!

LENY: Então fechou, tudo escolhido podemos começar o jogo!

Jogando o Jogo

FABIANO: Ok, como eu sou o mais velho da mesa vou começar jogando. Saco um papel da pilha de Locais e Perguntas que embaralhamos. Tirei Pergunta “De quem é aquele cavalo que foi roubado?” e Local “No confessionário do Templo dedicado ao Deus do Sol”. Ok vou me arrumar na cadeira aqui e começar.

LENY: Agora eu quero ver hehehe.

FABIANO: Vamos lá:

Boa noite irmãos, eu sou aqueles que conhecem como Willow Mãos Leves e sim, quero tornar-me o mestre dessa Guilda! Quero lhes contar de quem é aquele cavalo que foi roubado no confessionário do Templo dedicado ao Deus Sol.

Erã manhã e eu estava passando próximo de templo e Alerta como os olhos da Coruja vi o Barão Kratos entrando no Templo do Deus Sol com cavalo e tudo. Fiquei intrigado com aquilo, e todos sabem que ele é um Gordo malditamente rico. Poderia me render uma boa Bolsa de Ouro se pudesse pegá-lo desprevenido, já que ele anda sempre com muitos guardas e esse dia não era diferente.

Esgueirei-me pelas ameias externas do Templo e percebi que os Guardas haviam ficado do lado de fora, era esta minha chance de deparar o Barão. Quando me preparava para invadir o confessionário, como sou Estabonado como um Virgem em um Puteiro, tropecei e caí bem em frente ao cavalo do Barão, apenas para ver você Tom Dente de Ferro, roubando aquele pangaré maldito [Fabiano bate seu copo de dados no círculo “Saque” e aponta para Henrique]. O que me diz disso?

HENRIQUE: Pô já começou me chamando pra raia seu safado! Certo, vamos cair dentro. Bato meu copo de dados em Lascívia e digo: “Não é bem assim que me lembro!”. [Henrique bate seu copo de dados no círculo “Lascívia”].

FABIANO: Temos uma disputa. Eu como estou como “Contador da História” vou cantar meus dados primeiro. Depois é claro que os outros se manifestarem se querem, ou não, ser Ladrões nesta cena?

LENY: Eu vou ficar só de camarote assistindo.

JOÃO: Mandem ver hehehe!

FABIANO: Ok [Fabiano espia seus dados sob o copo sem revelá-los] *Eu tenho 4 dados de 3 para refrescar sua memória Tom!*

HENRIQUE: *Eu digo que você é um Mentiroso Willow. Mostre o que tem!*

FABIANO: *Aqui está Tom, meus 4 dados. Eu não estava blefando, não desta vez!*[Fabiano retira o Copo e revela os dados sob ele]

HENRIQUE: Eu não entro nessa pra perder Willow, portanto engula meus dados! [Henrique retira seu copo e revela 4 dados de 5 sob o copo]

FABIANO: Filho da mãe! Você ganhou o conflito. Ok, agora é com você. Diga como terminou esse encontro com o Barão.

HENRIQUE: Deixa comigo!

Você é um mentiroso deslavado Willow. Bem sabe que eu não estava roubando cavalo nenhum. Estava me aproximando do confessionário para assassinar o maldito Barão Kratos. E sua estabanação atrapalhou tudo, pois o gordo desgraçado do Barão estava mandando ver em cima da sacerdotisa... Deu nojo só de ver aquele gordo maldito correndo pelado. Naquela hora, mais do que nunca, tive que ser Rápido como as Lebres do Campo e agarrei a sacerdotisa e fugi enquanto os guardas do Barão entravam sedentos de sangue no Templo. A última coisa que vi foi você fugindo desesperadamente montado no cavalo do Barão. A sacerdotisa me recompensou ali mesmo na alcova por tê-la salvo com uma deliciosa transa. Há amigos, nada melhor que ver um idiota fugindo e o doce sabor do corpo de uma sacerdotisa do sol hehehe!

FABIANO: Hehehe me ferrei no final!

HENRIQUE: Ficou bom?

JOÃO: Eu achei ótimo desfecho

LENY: Creio que temos que calcular os marcadores de recompensa agora. Vi que vocês riscaram coisas nos papéis enquanto falavam.

FABIANO: Sim Leny, estávamos marcando quais frases dos papéis conseguimos encaixar na Narrativa. Eu consegui encaixar 2 e o Henrique 1. Cada uma delas vale um Marcador de Reputação. Só que como eu perdi o conflito, perdi 3 marcadores de reputação, o que anula os dois que eu ganhei e no final eu perco 1. Contabilizando aqui eu Fico com 2 marcadores de Reputação e o Henrique fica com um Total de 4.

JOÃO: Você se arriscou ao “chamar” o Henrique para história e saiu caro.

FABIANO: Sim, mas se tivesse ganhado, eu receberia 5 marcadores de reputação. Estaria agora somando 10. Como diz o livro, este jogo não é para Moleques.

LENY: Como eu estou a sua direita eu sou a próxima certo?

FABIANO: Sim você compra uma Pergunta e um Local e Narra a história. Lembrando que você precisa usar um elemento do final da História contado pelo Henrique ou será Vaiada ok?

HENRIQUE: Essa treta da vaia eu não entendi.

FABIANO: Se alguém começar a gaguejar demais, não cumprir alguma das regras ou outra coisa que atrapalhe o jogo, nós podemos começar a Vaiá-la. Se todos vaiarem ela perde um Marcador de Reputação, mas só perde se TODOS os outros vaiarem.

HENRIQUE: Saquei, é como se a irmandade não tivesse gostando da história do cara.

LENY: Se os queridos terminaram vou fazer minha vez de contadora de história! Eu saquei como Pergunta: “Como os Soldados da Guarda descobriram aquela bolsa?” e Local “Na taverna do Grifo Empalhado, em uma das mesas reservadas.” Acho que vou usar a fuga peladona do Barão Kratos hehehe.

FABIANO: Você não precisa avisar antes. Pode incluir na narrativa de forma fluida.

LENY: Ok, vou começar:

Irmãos eu sou Irina Gata das Sombras e sei de mais coisas sobre esta pantomima que Willow e Tom vieram lhes confidenciar. Já era noite nesse mesmo dia quando eu bebia na taverna do Grifo Empalhado com porco John. A notícia do acontecido no templo do Sol era sabida e um burburinho constante sobre o Barão Kratos correndo peladão pela praça central.

Não pude deixar de observar um grupo de soldados conversando que o Barão estava apavorado, pois havia perdido seu cavalo de estimação. Porco John estava meio estranho, provavelmente com o Bucha Descontrolado. Quando ele resolveu ir à latrina eu me aproximei dos guardas. Como sou Sedutora e Irresistível para os homens não foi difícil descobrir que estava caçando o homem que tinha feito aquilo e que tinham informações que estava naquela taverna.

Com uma rápida olhada percebi que eles tinha razão, pois via sua Bolsa Willow sobre a mesa, e provavelmente em instantes você estaria de volta da Latrina. [Leny bate seu copo sobre o círculo da Carnificina e aponta para Fabiano]

FABIANO: Você sempre sedenta de sangue hein Leny, coisa de jogador de Vampiro heheh. Vamos lá: *Como pode ter tanta certeza Gata?* [Fabiano bate seu copo no círculo de Sortilégio]. Algum Ladrão?

JOÃO: Dessa vez eu vou me meter hehehe. Bato no círculo Desastre e aposto meu marcador de Reputação.

HENRIQUE: Vou assistir dessa vez.

LENY: *Então vocês acham que vai ser fácil derrubar a Gata das Sombras aqui, pois saibam que eu tenho 5 dados de 5 aqui comigo.* [Leny espia sem deixar os outros perceberem os dados sob o copo].

FABIANO: Humm isso ficou perigoso. Vou desistir desse desafio e ficar com pelo menos um marcador de Reputação.

LENY: Rá, uma primeira baixa hehehe.

JOÃO: *Pois eu digo que seu ardid não me impressiona Irina. Você é uma Mentirosa e todos sabem. Mostre seus dados!*

LENY: *Você é corajoso, mas eu estou preparada. Não tenho 5 dados de 5, mas tenho 3.* [Leny ergue o copo revelando seus dados.]

JOÃO: *Pobre garota tola, eu estava mais preparado que você e tenho 4 dados de 2. No fim você não passa de uma pilantra hehehe.*

LENY: Droga, meu Blefe quase deu certo hehehe. Putz ele tinha batido no Desastre. Isso não vai terminar bem.

FABIANO: Ok João, conte-nos como acontece esse Desastre.

JOÃO: Vamos lá:

Do balcão eu, Mário 5 Paus, pude ver quando Irina sentou com os Guardas e usou seu decote avantajado para tirar tudo que eles tinham. Estava claro que ela pensava em tirar a vantagem daquela situação. Aguardei Calmo e paciente como um Lago tranquilo até que ela me desse uma pista de suas intenções. Quando a vi olhando discretamente para a bolsa na mesa de onde Willow levantara há pouco percebi todo seu plano. Ela iria entregar Willow, sabem-se lá os Deuses por quê. Eu resolvi que ia tirar alguma vantagem da situação.

Quando os guardas avistaram Willow entrando partiram já com armas em punho pra cima dele. Agarrei o lampião de óleo e joguei sobre a mesa de carteados logo a frente dos guardas e quebrei uma garrafa em um bêbado brigão. A confusão estava feita. Vi que Willow havia conseguido fugir, como sempre faz, mas antes que pudesse sair da Taverna em chamas com meia dúzia de moedas que roubei do caixa, pude trocar um olhar com a Gata das Sombras. O suficiente para ela entender que eu sabia o que ela tinha feito.

HENRIQUE: aquele típico olhar Clint Estwood hehehe.

FABIANO: Eu me tornei o Fujão da História. Vamos a nossa contabilidade. Leny usou 2 frase de seus papéis mas perdeu 2 marcadores, pois o Ladrão “roubou” dela. Eu como desisti perco apenas um Marcador pela desistência. João ganha 1 por sua frase e os 2 que roubou de Leny. Leny está com 3 Marcadores, João está com 6 e eu com apenas 1.

LENY: As coisas estão feias pra você Fabiano!

FABIANO: Eu me recupero na próxima rodada. Falando nisso, sua vez Henrique. Depois é o João e daí podemos fazer a pausa e partir para Segunda Rodada.

HENRIQUE: Ok. Saco meus papéis de Pergunta e Lugar...

O jogo segue daí e esperamos que este exemplo tenha ajudado você a entender melhor o jogo. Qualquer dúvida entre em contato pelo e-mail gradium@gmail.com.

Sinceros agradecimentos a Secular Games por propor o concurso Faça Você Mesmo, aos Brothers Chikago e Rey Ooze que olharam e deram pitacos e a toda comunidade de desenvolvimento que participa e dá a cara a tapa em seus jogos!