

As Extraordinárias Aventuras
do

BARÃO MUNCHAUSEN



Um Novo Estilo de Role-Playing Game
Idealizado e Escrito pelo Barão Munchausen

cyji

As Extraordinárias Aventuras do BARÃO MUNCHAUSEN

*Um RPG Superlativo
num Estilo Totalmente Inovador
pelo Barão Munchausen*



Créditos

transcrito e editado por James Wallis, gentil-homem
Com a assistência do senhor Derek Percy e
do senhor Michael Cule
Finamente ilustrado pelo senhor Gustave Doré
Apresentado em estilo moderno pelo senhor Derek Percy
Apoio moral providenciado pela gentil menina Kate Berridge

Com os nossos agradecimentos ao senhor Philip Masters,
ao senhor Steffan O'Sullivan, ao reverendo Garrett Lepper,
ao senhor Marc Miller, ao senhor Kenneth Walton e
ao senhor Christopher Hartford pelo seus preciosos conselhos



**HOGSHEAD
PUBLISHING**

Publicado por Hogshead Publishing, Lda.

18 - 20, Bromell's Road
London SW4
Grã-Bretanha

munchausen@hogshead.demon.co.uk

"Brevior vita est quam pro futumentibus negotiam agendo"
Produzindo jogos desde 1787

Esclarecimento: As palavras "ele" e "o" são usadas ao longo deste livro como pronomes genéricos para a terceira pessoa. Com este uso, o autor, um homem de grande galanteria, não quer sugerir que os membros do belo sexo tenham menos probabilidades de se envolverem em aventuras do que os seus congêneres masculinos, apesar da sua fragilidade, falta de instrução e grande aptidão para lançarem gargalhadinhas e desmaiarem. Ele não considera que debruns em crinolina e um decote cor de alabastro as poderiam tornar menos capazes de espionar os franceses disfarçadas de bacalhau, ou que as suas amplas aptidões ao manejar agulhas e na gestão do lar não poderiam ser uma vantagem ao seduzir a imperatriz da Rússia. Resumindo, o autor acredita que, de muitas maneiras, as mulheres são tão coajosas, capazes e interessantes como os homens e, em algumas ocasiões, o são ainda mais. Abençoados sejam os seus coraçõzinhos.

Créditos da Edição Brasileira

Copyright © 1998 Hogshead Publishing Ltd

Todos os direitos reservados

Publicado sob licença da Hogshead Publishing Ltd. - London - Grã-Bretanha

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73.

É proibida a reprodução total ou parcial por quaisquer meios sem autorização prévia, por escrita, da editora

Tradução: Marta Cancela

Revisão: Luiz Eduardo Ricon

Coordenação Editorial: Devir Livraria Ltda.

Editoração Eletrônica: Tino Chagas.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

As Extraordinárias aventuras do Barão Munchausen / [Ilustrações de Gustave Doré ;
tradução Marta Cancela ; revisão de Luis Eduardo Ricon, Douglas Quinta Reis, Deborah M. Fink.
- São Paulo ; Devir, 2000

Título original The extraordinary adventures of Baron Munchausen.

Vários autores.

1. Jogos de aventura 2. jogos de fantasia
00-0619

CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação	793.9
2. Jogos de aventura : Recreação	793.9
3. "Roleplaying games" : Recreação	793.9

isbn :85-85443-75-8

Todos os direitos desta edição reservados à
DEVIR LIVRARIA LTDA.

Devir

Rua Teodoro Souto, 624 - Cambuci - São Paulo - SP
Caixa Postal 15239 - CEP 01599-970 - São Paulo - SP
Fone (011) 3272-8200 - Fax (011) 3272-8264
email: rpgdevir@unisys.com.br - site: www.devir.com.br

S U M Á R I O

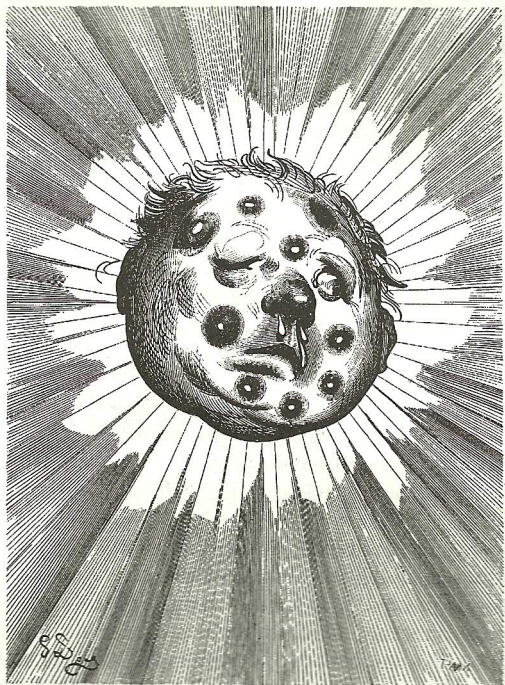
PREFÁCIO	3	TRAVANDO DUELOS ENTRE COVARDES .	12
No qual se explica como o jogo surgiu.		Onde o Barão demonstra sua falta de respeito pelos seus leitores, e vai jantar.	
INTRODUÇÃO	4	O RESULTADO DE UM DUELO	13
O Barão apresenta-se a si e ao jogo, e pede mais conhaque.		Mais regras. O galardão não é explicado nesta seção.	
COMO JOGAR	4	TERMINANDO UMA HISTÓRIA	15
Um conto da remota Amazônia, uma descrição do jogo e uma anedota ligeiramente sórdida.		Como terminar uma história; como deixar claro aos outros que a história acabou; como forçar os chatos a concluírem a sua narrativa; como o passar vez. O galardão também não é explicado nesta seção.	
EQUIPAMENTO	5	DETERMINANDO O VENCEDOR	15
O que deveis ordenar que o vosso criado providencie se desejais jogar.		Como decidir qual a melhor história; o método de votação.	
INICIANDO O JOGO	5	TERMINANDO O JOGO	16
Juntando os companheiros e dando a cada um uma bolsa; sobre criados indignos de confiança; uma digressão acerca de dinheiro em papel e contas de vidro.		Graças a Deus é uma seção curta, sobretudo acerca da compra do vinho.	
A CRIAÇÃO DOS PERSONAGENS	5	UMA PALAVRA SOBRE TÁTICAS	16
Na qual o Barão tenta (e quase consegue) não escrever esta seção.		Onde o Barão descreve por que razão é conhecido como o melhor contador de histórias da Europa.	
COMEÇANDO A JOGAR	6	À GUIA DE CONCLUSÃO	16
Escolhendo o primeiro contador de história; escolhendo o tópico da história; iniciando o relato do conto.		Alarme falso.	
SE O CONTADOR DA HISTÓRIA SE DETIVER	7	HISTÓRICO	17
Uma seção que se explica pelo seu título.		Onde o Barão tenta mudar o título da seção para "Cenário Histórico".	
OBJEÇÕES E APOSTAS	7	CENÁRIO HISTÓRICO	17
A parte inteligente, incluindo uma demonstração de jogada na qual a duquesa de Sutherland se mete num grande apuro.		Ele consegue. Uma breve descrição do mundo no ano da graça de 17— .	
SOBRE SER NOBRE	8	À GUIA DE CONCLUSÃO	17
Uma longa, entediante e totalmente desnecessária digressão, salva apenas pela sua erudição.		As considerações finais do Barão.	
COMPANHEIROS	9	APÊNDICE I	19
O seguimento da digressão acerca das pessoas que acompanham os nobres nas suas andanças, e a diferença entre elas e os criados, incluindo muitos comentários insultuosos acerca dos franceses.		Para os que têm pouca imaginação, o Barão fornece aqui mais de 200 idéias de aventuras para serem contadas entre os companheiros, baseadas nos seus próprios feitos.	
OBJEÇÕES E APOSTAS (CONTINUAÇÃO) .	11	APÊNDICE II	24
Onde o Barão clarifica as questões que deixara sem resposta antes de iniciar suas digressões.		As regras resumidas, para facilitar a consulta e para os que não prestaram atenção	
TRAVANDO DUELOS	11		
A recusa de lhe chamar "Sistema de Combate"; a natureza dos duelos e de suas regras, em que o Barão mostra um entusiasmo de bom gosto; como achar uma testemunha às duas da manhã em Praga. Um apelo ao dinheiro.			



PREFÁCIO

O nome do Barão Munchausen não carece de apresentação em qualquer classe da sociedade: aos ouvidos de toda a Europa — não, de todo o mundo — já foram contadas e recontadas as histórias de suas aventuras e feitos de grande heroísmo. Alguns consideram estas narrativas como exageros ou fanfarrônicas; outros vêem-nas como fábulas ou metáforas, mas também se encontram aqueles que nelas acreditam como sendo a mais pura das verdades, e eu encontro-me entre esses.

Foi minha grande ventura ter conhecido o Barão um punhado de anos antes da sua morte prematura, no porto de Dover. Ele tinha, afirmou-o, cavalgado desde a França montado num cavalo-marinho para visitar o lorde K— a quem tinha salvo uns anos antes de uma morte certa na beira do vulcão Etna, durante uma campanha militar contra os espíritos flamejantes que tinham recentemente destruído grande parte da Itália (O Barão afirmava que tinham sido esses espíritos e não as hordas bárbaras que teriam causado a queda do Império Romano). Ele confessou seu grande amor pela nossa capital e uma infeliz falta de capital, e por essa razão sugeri-lhe que, após visitar o nobre Lorde, deveria passar uns dias em Londres desfrutando da hospitalidade do meu irmão e minha, e onde poderia criar para nós um novo jogo, baseado nas suas famosas viagens e aventuras.



Sua majestade, o rei do Sol

O Barão tinha planejado seguir da propriedade de lorde K— em H—shire para a Escócia, onde se propusera a atrelar uma carruagem a um bando de águias douradas e voar até ao Sol, levando-a como prenda para o seu amigo, o rei de tal esfera. Contudo, concordou em honrar-nos com a sua presença em Londres, e visitou-nos algumas semanas depois, quando então começou a dedicar-se à criação deste jogo.

Talvez tenha sido falha minha, por excesso de zelo diante da perspectiva de publicar o trabalho de tão augusto nobre, ou talvez tenha sido um erro deixá-lo apenas sob a tutela editorial do meu filho Edward, que vinha até recentemente despendendo muito tempo visitando lojas de gim e antros de má reputação na companhia de jovens criadores de jogos vindos das Américas. Qualquer que tenha sido o problema, e saiba eu a quem atribuir a culpa, o manuscrito que os dois produziram tinha, descobri após a partida do Barão, capturado em si muito do estilo do Barão como contador de histórias e bon vivant, e pouco do rigor que deve estar contido nos grandes jogos, tal como Edward consegue produzir quando não está sob a influência de estrangeiros e outros indesejáveis.

(Recomendo o seu jogo “Um Passatempo Aritmético”, publicado este ano, como um belo exemplo do seu trabalho. Ele é um bom rapaz.) Um jogo de tal modo radical não teria, sei-o por certo, tido sucesso na Londres do século XVIII, nem no século XIX.

É minha intenção portanto selar este valioso — e devo acrescentar dispendioso; sendo que o Barão é um homem acostumado a um estilo grandioso de vida, e aos melhores vinhos e licores, dos quais a minha adega ficou vazia — manuscrito, junto com esta carta, num local onde os meus descendentes possam encontrá-lo e, na esperança de que a moda em jogos se terá alterado suficientemente para uma curiosidade como esta encontrar por fim o seu público, possam publicá-lo para o aplauso que merece.

*John Wallis, editor de jogos de qualidade
nº 42, Skinner Street, Snow Hill, London
ano de 1789*

Que assim seja!

*James Wallis, diretor da Hogshead Publishing, Ltd
Junho de 1998*

INTRODUÇÃO

Onde o Barão explica as suas razões para este jogo

Porque sou um homem que também é conhecido pela sua escrupulosa honestidade no relatar suas extraordinárias aventuras ao redor, por sobre e, em alguns casos, através do globo, os meus amigos perguntam-me constantemente por que razão desejaria eu pôr o meu nome — um nome muito antigo e distinto: segundo a minha família, havia um Munchausen viajando clandestinamente na Arca de Noé — em um jogo que tem o fim de contar histórias fantásticas e anedotas improváveis.

A minha resposta é simples: a minha reputação, e com ela o recontar de diversas das minhas espantosas aventuras, espalhou-se em todo o mundo civilizado, através dos oceanos, das profundezas da África ao longínquo Japão, os mundos gêmeos do Sol e da Lua e os estranhos povos que lá vivem, e até mesmo na França. Portanto, para onde quer que viaje, encontro sempre quem me convença a contar essas histórias, cujos pedidos nunca recuso, sendo um homem de nobre criação.

De acordo com o mencionado, os palermas que querem ouvir mais uma vez como os meus companheiros e eu fomos engolidos por uma baleia, ou como atravessei os céus de Constantinopla montado numa bola de canhão, não me permitem um momento de paz. E muitas vezes tenho como única recompensa um copo do mais ordinário conhaque ou até mesmo nada! Serei eu um contador de histórias que o faz apenas para o divertimento de outros? Não! Sou um nobre, um soldado e um aventureiro, enquanto eles são apenas simplórios, e que eu seja amaldiçoado se quiser ter algo mais a ver com eles.

Com a publicação deste jogo (que eu aqui humildemente dedico aos dois intervenientes mais importantes neste escrito: nomeadamente eu e a imperatriz da Rússia) tenciono oferecer àqueles que poderiam ser-me superiores os meios de narrar histórias espantosas sem a minha presença. Isto não é apenas uma grande dádiva à humanidade e para mim uma fonte de rendimentos menores — razão que, asseguro aos meus diligentes leitores, não me ocorreu durante a composição deste trabalho — mas também significa que poderei passar mais tempo com aqueles para quem a minha presença e carisma são mais desejáveis: refiro-me às damas da minha companhia. Penso que esta deve ser a maior inovação na concepção de jogos desde o Baralho de Cartas de Tarot Colecionável, que eu inventei quando estava encarcerado na Bastilha, por uma falsa acusação de importar marmelos num domingo. Mas estou a divagar.

Vou agora iniciar a descrição do jogo, mas devo antes lembrar os meus leitores de um fato importante. Este é um jogo de narração de histórias, e cada uma dessas histórias será

baseada nas extraordinárias aventuras que vivi — no seu estilo, se não no seu conteúdo. Mas enquanto as histórias que vos conta são ficção, as minhas são inteiramente verdadeiras em todo e qualquer pormenor. Não o dizer é chamar-me de mentiroso, e fingir que as vossas fantasias aconteceram comigo é chamar-me de charlatão, e, se fizerdes qualquer uma destas duas coisas, levar-vos-ei lá fora e farei uma tal demonstração da arte da esgrima que vos estontareis de tal modo que ficareis cego pelas faíscas durante um mês. Eu sou um nobre, senhores, e comigo não se brinca.

Agora passai o conhaque. Não, no sentido dos ponteiros do relógio, seu tolo.

Como Jogar

O meu jogo é simples, baseado num ritual que observei nas tribos da remota Amazônia, que eles celebram enquanto preparam a comida. Pude observá-lo com alguma profundidade pois eu tivera a infelicidade de ter sido capturado e era eu a comida que estava em preparação. O ritual é usado para purificar e entreter a comida, e para dedicá-la aos seus deuses bárbaros, e já que escapei convencendo-os de que eu era na realidade um desses deuses — ah, mas divago de novo.

O jogo é simples. Os jogadores sentam-se à volta de uma mesa, de preferência com uma garrafa de um licor interessante ou de um vinho decente para umedecer as gargantas, e cada um, à sua vez, conta uma aventura ou feito espantoso. A narração da história é desencadeada por um dos outros, e o resto dos companheiros pode interromper com perguntas e observações quando acharem que o devem fazer, e é a função do narrador refutar ou evitar essas questões. Quando todos terminarem, o que tiver contado a melhor história paga bebidas aos seus companheiros e, com todos devidamente fortificados, o jogo pode recomeçar.

Lembro-me bem de um serão numa estalagem nos arredores de São Petersburgo, no início da Primavera de 17 — Eu e muitos outros viajantes, muitos de nós aventureiros ou soldados de renome, fomos apanhados por uma tempestade de neve e forçados a passar a noite no local. Todavia, a estalagem tinha uma surpreendente falta de quartos. Tendo inicialmente concordado que as senhoras do grupo se retirassem para os seus aposentos, os cavalheiros combinaram um concurso para decidir quem receberia os outros quartos vagos, e quem teria de dormir nos estábulos ou — numa perspectiva ainda pior — com os criados.

Consequentemente, concordamos com um concurso ou aposta, e quando se verificou que nenhum dos presentes tinha cartas, dados, piões de rapa ou um tabuleiro de gamão consigo, decidimo-nos por um concurso de histórias. Cada membro do grupo, à sua vez, solicitou ao seu vizinho que contasse uma das suas extraordinárias aventuras, enquanto nós, os outros, testávamos a história quanto à sua veracidade, credibilidade e louvor. Quando todos terminaram, foi efetuada uma votação e eu, por pura astúcia, fiquei em terceiro — posição que me exilou num exíguo local no sótão, sítio de onde pude sair sorrateiramente quando todos dormiam e passar uma noite memorável aquecido pelas carícias da filha do duque da Normandia, cuja beleza e quarto eu memorizara antes do jogo começar. De qualquer modo, digo-vos, não importa se ganhais ou perdeis, mas sim como jogais este jogo.

O jogo em si segue este modelo, mas sem a presença da acima mencionada filha do duque. O que é, efetivamente, um fato a se lamentar.





Equipamento

Para jogar o meu jogo, necessitareis de: três ou mais amigos resolutos, nobres (de preferência), ou pelo menos bem nascidos; uma mesa; diversas cadeiras; um fornecimento copioso de bebida, de preferência com uma charmosa moçoila a servir e algumas moedas para poder apostar e para pagar os estragos quando tudo terminar. Se já possuídes tais coisas, algum pergaminho, penas e tinta, uma noite fria, um lume crepitante e um bom fornecimento de comida também são aconselháveis, e é sempre previdente ter um criado ou dois a postos. Não necessitareis de mais nada, exceto algumas ninharias como as que apresentarei mais à frente.

Iniciando o Jogo

Juntai os companheiros e contai quantos são. Se a hora for avançada, pedi a um criado ou ao moço da estalagem para o fazer por vós. Assegurai-vos de que cada jogador possua uma bolsa com moedas à sua frente e que esse número seja igual ao número total de jogadores — não peça a um criado para o fazer, pois os criados são por natureza um bando de gente velhaca e irresponsável, que tão depressa roubam a um homem como o ajudam a sair de uma vala, e eu já fui roubado em suficiente número de valas para o saber. Se os vossos companheiros forem em número menor que cinco, então dai a cada homem cinco moedas. Se contardes mais de vinte, não penseis em jogar o jogo: em vez disso aconselho que junteis as vossas posses, contrateis alguns mercenários e planejeis uma invasão da Bélgica.

O tipo exato de moeda não é importante, mas farei algumas observações pertinentes sobre esse assunto, retiradas da minha experiência de testar este jogo nas cortes do Oriente, onde, apesar do fato de eu não falar qualquer das suas línguas e eles nenhuma das que sei, jogou-se aceitavelmente. Primeiro, todas as moedas devem ter o mesmo valor, para evitar discussões. Em segundo lugar, não têm de ser moedas — já joguei com contas de vidro coloridas na África mais profunda, onde os nativos

possuem estas coisas em abundância (é que elas são dadas pelos missionários e, tendo comido os missionários, os nativos não têm mais uso para as contas). Em terceiro, quem propuser jogar com dinheiro em papel — que não serve para mais nada senão para limpar o tra... não é certamente um cavalheiro e deve ser expulso do vosso grupo e em seguida do vosso clube.

Se o grupo não estiver bêbado, cansado ou aborrecido, passai para a Criação dos Personagens. Caso contrário, podereis omiti-la. Ou simplesmente omitir tudo.

A Criação dos Personagens

O meu editor afirma ter consultado as maiores sumidades nesta matéria, e diz-me que é necessário para jogos como o meu ter uma seção com este título. Espero que estas poucas linhas sejam suficientes, e que o meu editor tenha ido tão longe nos copos a noite passada que reconheça o cabeçalho acima e não repare, estando os seus olhos ainda confusos pelo gim barato, que eu meramente fiz algumas observações breves aos meus leitores sobre os perigos de lidar com tipos sem um tostão.

Não. É difícil de se acreditar que um homem que tenha bebido tanto gim ainda consiga formar uma sílaba que seja, quanto mais o rio de impropérios que estão a jorrar dos seus lábios empolados. Parece que, apesar de tudo, no meu jogo será forçada a inclusão de algumas palavras acerca da criação dos personagens.

Então vamos a isso. Para tratar do assunto da criação dos personagens será necessário um pedaço de pergaminho e uma pena — assumindo que, tendo recebido uma educação decente, vós sabeis ler e escrever, pelo menos em Latim. Se não for o caso, é minha experiência que qualquer padre concordará em fazer-vos este serviço. Se nenhum padre ou clérigo estiver à mão, mandai chamar um. Se nenhum for encontrado ou não puderdes arranjar nenhum devido a dificuldades financeiras, por terdes, por exemplo, perdido a vossa fortuna numa aposta insensata a respeito do crescimento de lanças feitas de aspargos com o rei da Lua, então aconselho-vos a passar esta seção sem mais reflexões.

Escrevei ou pedi aos vossos companheiros para escreverem o vosso nome no cabeçalho do papel com o título “barão” — ou “conde”, “lorde”, “duque” ou a honra que for apropriada. Se o vosso grupo contar com elementos de origem estrangeira, podereis usar títulos como “Graaf”, “Don”, Sultão” “Xeque”, “Emir” ou, o que acho ser a moda nas Américas “Diretor Executivo”. Nesta era de sufrágio universal, agora que finalmente ganharam os direitos que lhes foram negados durante gerações, não devemos esquecer as representantes do sexo frágil: “Baronesa”, “Condessa” e etc. são igualmente aceitáveis. Se me permitem.

Se não fordes nascidos em tal posição, então como isto é apenas um jogo, podereis escrever o que vos aprouver — mas aviso-vos que se eu encontrar um homem que afirme ser de sangue nobre, e não o for — e com a minha idade, experiência e olfato prodigioso, juntamente com a arte de rastrear odores por adivinhação, tal como me foi ensinada por um esquimó, em recompensa por tê-lo salvo de um bando de morsas, conheço-os pelo cheiro, sim senhor, conheço-os pelo cheiro — e entontecê-lo-ei de tal modo com o meu florete que nem se lembrará do seu nome nem da direção para onde está voltado, quanto mais do título nobre que afirma ter.

Sublinhai o vosso nome. Não, sublinhai-o duas vezes, pois ele é da maior importância.

Sob o vosso nome, acrescentai o vosso local de nascimento (e, presumo, o nome da vossa propriedade), e o país. Medalhas e outras condecorações podem ser deixadas de lado neste estágio.

Debaixo disto, escrevei o que vos apetercer. Para mim tem grande utilidade registrar moradas e ascendência de jovens senhoras que atraíam o meu olhar durante o serão.

E basta de criação de personagens!



O Turco deixou que eu escolhesse a mulher que eu quisesse.

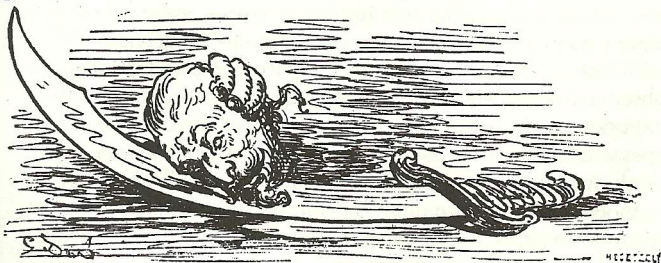
à minha irmã, talvez pudésseis satisfazer a nossa curiosidade a respeito de como escapastes da prisão de Acra após aí terdes sido enforcado dois dias antes?”

Para aqueles dentre vós que não conseguirdes pensar num tema suficientemente extraordinário e humorístico para uma história, incluí no apêndice cerca de duzentos dos temas dos meus próprios feitos, uma mera fração do total, que o jogador menos imaginativo poderá usar como inspiração. Quer escolhais usar um dos meus exemplos ou um da vossa própria criação, lembrai-vos que esse assunto deve ser revelado à pessoa que vai narrar a história apenas alguns segundos antes de se iniciar o relato. Por via desta surpresa há muito humor a se ganhar.

O jogador assim surpreendido deve agora recontar a história — talvez baseando-a numa aventura sua ou criando-a da raiz da sua imaginação. Pode, contudo, fazer uma pausa para um momento de relexão antes de iniciar a sua narrativa exclamando “Ah!” e depois talvez acrescentando “Sim!” Está fora de questão qualquer prevaricação. Atire um pedaço de pão duro sobre o fulano para ele se apressar.

Os contos devem ser curtos, de aproximadamente cinco minutos, e contados a um bom ritmo, sem hesitações ou pausas indevidas para se pensar. Inflexões, gestos, mímica, adereços e vozes estranhas podem ser usados, mas o narrador não deve ir longe demais: afinal ele nasceu para a aristocracia — ou finge que o fez.

Lembro-me de ter jogado com o Grande Senhor da Turquia, enquanto ele detinha o meu resgate em Constantinopla. Numa das histórias, ele alugou uma trupe de atores, um grupo de malabaristas, prestidigitadores, dançarinas e seis elefantes. O conto durou três dias e três noites, e quando os companheiros não o elegeram como o melhor, preferindo a minha própria anedota sobre como eu descobri a uva sem semente, ele mandou cortar as cabeças de todos... Mas chega desta conversa por enquanto.



Começando a Jogar

Logo que todo o grupo tenha criado personagens ou não — e eu recomendo que não —, estareis prontos a iniciar o jogo propriamente dito. O jogador que começa é o membro do grupo que detém a mais alta posição na sociedade (aplica-se o protocolo corrente: os títulos religiosos são os que se estima terem maior valor do que os títulos hereditários, e esses estão acima dos títulos militares; se surgirem títulos similares, verifica-se se não há títulos subsidiários, qual o número de propriedades ou há quantos séculos o título está na família; a idade precede o título; quando duvidardes sobre qual a condecoração militar mais importante, tomai em conta a senioridade; e quanto ao resto, faço-vos referência às obras do senhor Debrett ou do senhor Burke).

Se por qualquer acaso de nascimento ou de fraca organização do vosso anfitrião sois todos plebeus, então o primeiro jogador será aquele que teve a atitude sábia de comprar este jogo. Se vários o fizeram, agradeço a todos; e se nenhum o fez, duvido que vós possuis a alteza de atitudes necessária para jogar um jogo como este, que se baseia na nobreza, generosidade de espírito e de bolsa, e em não serdes sovinas. Se este modo de iniciar não é do vosso agrado, então o jogador que começará será aquele que por último encheu os copos de todos.

Seja de que modo for, logo que a pessoa for determinada, deve-se começar o jogo. Para o fazer, deverá voltar-se para a pessoa à sua direita e pedir-lhe para narrar ao grupo a história de uma das suas famosas aventuras. Como por exemplo: “Caro Barão, entretenhá-nos com as vossas recordações da guerra de 17..., em que lutastes sozinho contra os franceses e ganhastes.” ou “Mui honorável e nobre Príncipe, se pudésseis abster-vos um pouco dos graciosos elogios que estais fazendo

Se o Contador da História se Detiver

Se um jogador se detiver ou se quiser livrar-se de contar a sua história aos companheiros ou se cometer falhas na narração, ele poderá alegar que a sua garganta está muito seca para falar; as boas maneiras exigem que os companheiros o deixem retirar-se de modo honroso. Contudo, as boas maneiras também exigem que ele obtenha uma bebida para molhar a garganta, e ao fazê-lo, seria extremamente descortês não fornecer também bebidas ao resto dos convivas.

Em resumo, um jogador pode escusar-se de contar a história, mas deve oferecer uma rodada se o fizer.

Tendo declinado a vez e encomendado as bebidas, o jogador em questão deverá voltar-se para o seu parceiro da direita e, desta forma, propor o assunto da narrativa para este último desenvolver.



Objecções e Apostas

Para benefício dos meus leitores mais obtusos, devo informar que esta seção sobre desafios e apostas é a parte mais inteligente do meu jogo — apesar do fato de que, devido à estrutura ridiculamente rígida que me impôs o meu diligente mas talvez demasiado estrito editor, devo aguardar até mais tarde para explicar exatamente por que razão esta é a parte mais inteligente.

O curso da narrativa nunca pode amolecer, pois os outros jogadores podem interromper a qualquer momento o contador com uma aposta ou uma objeção. Isto é feito quando o jogador empurra uma moeda (nunca mais de uma) das moedas que tem à sua frente — a que chamaremos a parada —, interrompendo o curso da narrativa. Uma aposta seria lançada como o demonstram estes exemplos:

— “Aposto, Barão, que atrás da porta que mencionastes estava todo um regimento de cavalaria com fuzis esperando para vos emboscar,” ou:

— “Aposto, Conde, que a Imperatriz não se impressionou com a vossa oferta de duas girafas e mandou-vos abandonar os seus aposentos imediatamente.”

As objeções, pelo contrário, lançam-se deste modo:

— “Mas, Conde, é sabido que a Imperatriz tem ódio a girafas, desde que o seu cãozinho foi comido por uma,” ou:

— “Mas, Duquesa, no momento que mencionais, o Colosso de Rodes já era uma ruína há cinqüenta anos, por isso seria impossível terdes feito a sua escalada.”

ou uma dentre milhares de milhares de possibilidades.

Se a aposta ou objeção do jogador que interrompeu estiver correta — ou, em outras palavras, se o contador decidir incluir este pormenor na sua narrativa — deve concordar com o seu companheiro e pode guardar a moeda. Deverá, contudo, explicar obrigatoriamente como os acontecimentos introduzidos na interrupção do companheiro não o impediram de continuar com a aventura que está a descrever.

Se, contudo, a interrupção for julgada incorreta — se o contador da história não quiser introduzir a aposta ou a objeção na sua história — pode afastar a parada do colega junto com uma moeda sua, e informar ao outro que ele é um idiota que claramente não sabe do que fala e que obtém as suas informações ouvindo coscuvilhices de solteironas em rodadas de gim. Se aquele que interrompeu não está preparado para fazer frente a este insulto à sua honra, pode juntar outra moeda à pilha e devolvê-la ao contador, reforçando o seu caso e devolvendo o insulto com juros. O contador pode de novo devolver a aposta com outra moeda e outro insulto, e assim sucessivamente até que um dos lados retire a sua objeção e aceite o insulto (ficando com toda a parada), ou uma das partes esgote os seus fundos mas não desista — caso em que devem travar um duelo. (Ver *Travando Duelos*, uma seção que acredito me dará grande prazer de escrever.)

Para dar uma amostra deste processo no curso de um jogo, que baseei cuidadosamente nos exemplos que dei mais acima, imaginai que a duquesa de Sutherland está narrando uma história baseada no meu conhecido feito, quando, por não ter entendido um antigo provérbio, saí de Rodes e fui até Roma simplesmente porque possuía uma boca. E para ilustrar um trecho dessa história, a duquesa diria:

Duquesa — “Eu queria observar a cidade de Rodes do seu ponto mais alto, e por isso ordenei que me carregassem na minha cadeirinha até ao topo do Colosso, que fica sobre o porto.”

Lorde Hampton (interrompendo com rudeza, com a boca cheia de pellets-fours) — “Mas, Duquesa, no momento que mencionais, o Colosso de Rodes já era uma ruína há cinqüenta anos, por isso seria impossível terdes feito a sua escalada, tal como eu pude verificar alguns meses antes.” — Ao dizer isto, empurra uma moeda na sua direção.

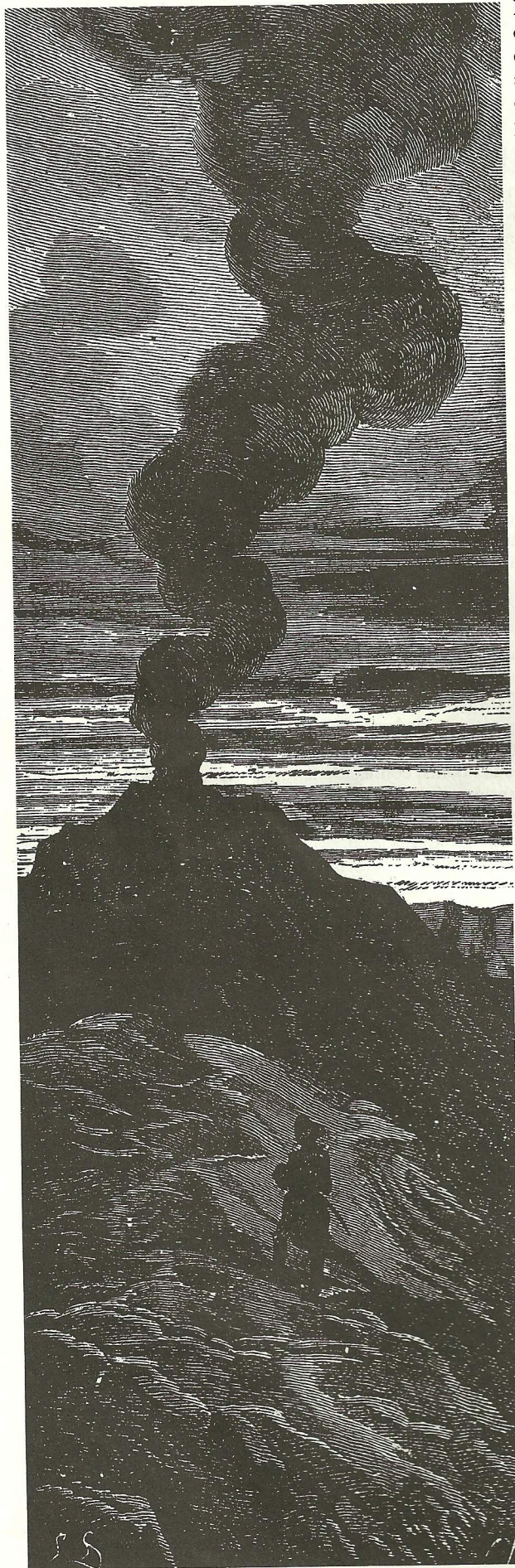
O que deverá dizer a Duquesa? Ela está num dilema: pela sua honra deve continuar, mas precisaria gastar uma moeda. Fará ela esse investimento? Faz!

Duquesa — “Meu caro lorde Hampton, desconheço o estado dos vossos olhos quando vísteis o Colosso de Rodes, mas suspeito que estivessem confundidos pelo forte vinho daquele lugar, ou talvez revirados por algumas das mulheres de fraca reputação que freqüentam a área do porto.” — Coloca uma segunda moeda em cima da dele e as empurra na direção do Lorde.

Uma réplica espirituosa! Aceita-la-á lorde Hampton? Não o fará! Com um gesto floreado, engole o seu bolo, junta nova moeda à parada, devolve-as à Duquesa e diz:

Lorde Hampton — “Pelo contrário! Como muitos dos nossos nobres historiadores descreveram a queda do Colosso alguns anos antes da data do vosso nobre nascimento, e se acreditarmos na idade que dizeis possuir, poderei sugerir que ficásteis tão enfeitada com algum dos espadaúdos marinheiros de Rodes que tenhais subido ao seu tronco, pensando que era o do Colosso?”

Ah! Uma acusação de infidelidade à memória do seu falecido marido, o notável Duque! Todos os olhos agora se fixam na



Duquesa. Algum rubor sobe às suas faces, ao mesmo tempo em que o orvalho da madrugada pinta o cor-de-rosa perfeito da flor recém-aberta do raiar do dia (um belo naco de prosa este, no meu entender). Apressada, a Duquesa conta o seu dinheiro — mas infelizmente naquela manhã comprara um novo regalo e umas luvas de pele, e por isso sua bolsa está praticamente vazia. Prudência é o seu segundo nome próprio, literalmente e figurativamente, e a prudência dita que ela deve aceitar este insulto, ou ficará falida. Considera por breves momentos pedir ao barão Edgington um empréstimo ou uma prenda, mas adivinha — corretamente — sob que forma o Barão exigiria a sua retribuição, e abandona esta especulação. De todo modo, estão agora estas moedas na parada; se ela desistir, são dela. A tentação é demasiado forte para alguém do sexo fraco e arrebanha a parada, proferindo as frases seguintes:

Duquesa — “De modo algum, caro lorde Hampton, mas quando eu me refiro ao colosso, refiro-me, sem dúvida, ao meu companheiro de viagem Thomas Highfellow, o homem mais alto do mundo. Ele pôs-se meramente de pé à entrada do porto, com um pé em cada margem, e eu instruí os carregadores da minha cadeirinha para subirem ao alto da sua maciça constituição até avistarmos toda a cidade. Tal como eu dizia, mal tínhamos chegado ao seu joelho quando...”

Barão Edgington (empurrando uma moeda) — “Mas, certamente, Duquesa, que...”

Neste momento temos de deixar a Duquesa e a sua atribulada história — a qual, se ela tivesse deixado seguir o curso do meu conto original, teria posto de lado toda a objeção e oposição sem ter de franzir as suas belas sobranceiras ou perturbar a sua mente algo distraída — e retomar o tédio de descrever as regras. Este trabalho é deveras entediante e não é aquele a que o meu nobre cérebro está destinado. Raios partam as regras! Agrada-me divagar.

Sobre Ser Nobre

Entendo que existem muitos de vós, entre os leitores deste jogo, que não foram abençoados com a boa sorte que sorriu para mim no meu nascimento. Na verdade, nesta era do papel impresso em que qualquer um, mesmo o mais mal nascido, aprende a ler e escrever um pouco, pode suceder que este livro tenha caído nas mãos de pessoas em cujo sangue não correm os sinais da grandeza, em cujas mentes e almas falte a claridade e a certeza que sobrevêm após gerações da melhor educação e tutela — em resumo, gentinha comum. Essas pessoas não devem ser objeto de desprezo, mas de pena, e é para elas que este capítulo é dedicado, pois aqui descrevo os rudimentos daquilo que um homem de baixo nascimento precisa ter para atingir a estatura de um espécime perfeito da estirpe nobre, assim como eu.

Os nobres enquadram-se num modelo estabelecido por Deus Todo Poderoso, e descrito pela primeira vez por Baldesar Castiglione na sua obra *O Livro do Cortesão*. A verdade das suas palavras vem até hoje, apesar do fato de — devido a uma má fortuna de nascimento — ele ser italiano. Tomarei a liberdade de citar esse augusto nobre sem a sua permissão, visto que já faleceu há mais de duzentos anos. É verdade que no passado conversei com Pitágoras, discuti estratégia militar com Júlio César (um homem de estatura ofensivamente baixa) e galhofei com Cleópatra, tudo isto alguns séculos após as respectivas mortes, mas tudo isso foi conseguido com o auxílio de um místico indiano a quem eu subsequenteemente converti à fé protestante, razão pela qual ele está impedido de repetir os seus rituais pagãos — mas divago novamente.

Castiglione escreveu — sob a mui divertida forma de conversa entre um príncipe e os seus companheiros —: “Desejaria que o nosso cortesão fosse bem constituído, com membros finamente proporcionados, e gostaria que ele demonstrasse força, leveza e agilidade e fosse bom em todos os exercícios físicos característicos de um guerreiro. Aqui, penso, o seu primeiro dever é saber como manejar com perícia qualquer tipo de arma, tanto a pé como montado, compreender as vantagens de cada uma, e estar especialmente bem informado sobre todas as armas comumente usadas por cavalheiros. Pois para além do seu uso em guerra, quando talvez os pontos mais requintados podem ser negligenciados, muitas vezes surgem discordâncias entre um cavalheiro e outro e a levá-los a duelos, e muitas vezes as armas usadas são as que estão à mão.

Também creio que é da maior importância saber lutar." E aqui saltarei algumas linhas, pois não nos dizem nada sobre cavalheiros, mas muito sobre os italianos. E ele resume: "Desejo que o nosso cortesão seja um cavaleiro completo e versátil, que tenha também todo o conhecimento sobre cavalos e sobre tudo o que diz respeito a montar, e que ponha todo o seu esforço e diligência em ultrapassar os restantes apenas um pouco em tudo, de modo a ser sempre reconhecido como superior. E tal como quando lemos sobre Alcebfades, que ultrapassou todas as pessoas do seu tempo entre as quais viveu, e de cada vez no que consideravam ser o melhor, o nosso cortesão deve ultrapassar todos os outros, e isso nas coisas que eles sabem bem..."

"Por isso pretendia que o cortesão se ocupasse com jogos mais calmos e repousantes, escapando à inveja e entrando prazerosamente na companhia dos outros fazendo tudo o que os outros fazem; e ele nunca deve deixar de se comportar de um modo recomendável e deve reger todas as suas ações com o bom senso que não o deixa tomar parte em nenhuma loucura. Deixai-o rir, gracejar, brincar e dançar, mas num modo que reflita bom senso, e deixai-o dizer e fazer tudo com graça."

A isto eu devo acrescentar: o nobre é a maior das criações de Deus, levado a um pico de excelência através de séculos de boa criação, educação, cultura e dieta, e nunca o deve esquecer. A aristocracia francesa esqueceu-o recentemente, e como resultado disso encontraram-se frente a frente com Madame Guillotine para uma curta audiência — um destino do qual salvei muitos através de vários disfarces, um dicionário português-inglês e uma manada de vacas ocas — mas, de novo, estou a divagar, e voltarei imediatamente ao assunto após dizer que terei todo o prazer em contar as minhas recentes experiências na França para benefício de qualquer nobre que me honre com um convite para jantar.

O nobre é o exemplo para o resto da humanidade. Deve ser educado e cortês em todas as ocasiões, mesmo com os que lhe são socialmente inferiores e com os estrangeiros (se bem que, naturalmente, excluam-se aqui os criados franceses). O seu comportamento é a pedra basilar de toda a civilização, pois sem a nobreza não haveria o patrocínio das ciências, artes, literatura ou música; e apenas as diversões mais comuns como o teatro, os bailaricos, a política e as trocas mercantis permaneceriam.

Naturalmente, nenhum nobre tem coisa alguma a ver com magia, pela razoabilíssima razão de que a magia não existe. A ciência, a lógica, a filosofia e o iluminismo todos demonstram que ela não funciona — um ponto de vista que apoio inteiramente, apesar de não conseguir explicar a razão pela qual, após insultar alguns ciganos na Romênia, passei uma semana convencido de que era uma galinha.

Apesar de vós, estimados leitores, poderdes não estar dentro dos parâmetros humanos que acima descrevi, para jogar o meu jogo deveis fingir terem nascido nobres e, contando as histórias das grandes aventuras que afirmais ter vivido, deveis mostrar-vos e às vossas ações como nobres em ato e pensamento. Podereis achar a experiência inquietante, mas desejo sinceramente que vos sirva como uma lição interessante, e que possa ela ensinar ao mais imbecil dos meus leitores alguns modos decentes.

Naturalmente, todo e qualquer nobre que se preze será acompanhado nas suas viagens e aventuras por criados e companheiros de viagem. Como é esperado, na próxima seção seguir-se-á um discurso sobre a natureza dos companheiros, durante o qual será aproveitada outra oportunidade para gratuitamente falar mal dos franceses.

Companheiros

À medida que o seu caminho atravessa os labores da vida, um nobre deve forçosamente ser acompanhado por muitos companheiros, que o ajudarão, apoiarão, lhe farão companhia e o animarão com a sua graça e saber. Os companheiros são homens com capacidades raras, e algumas, de tão raras que são,



Um dos meus muitos companheiros.

são positivamente únicas. Lembro-me do meu caro amigo Octavus, que me deu ajuda tão competentemente na captura de toda a frota turca em Ancara, por meio do seu sopro prodigioso, com o qual arrancou todos os barcos das suas amarras e empurrou-os pela costa abaixo, onde ficaram presos numa barreira de redes de pesca que eu tinha posicionado ao longo do mar. Ou o caso de Wolfgang, cujas enormes capacidades de jardinagem lhe permitiram transformar a Floresta Negra no Jardim Negro em dois dias, permitindo-me ganhar a minha aposta com o barão Scourt e atrair a sua linda filha para... mas esta é outra história, e será contada noutra ocasião.

Os companheiros são, portanto, os homens e mulheres que nos ajudam nas nossas aventuras. Por isso, se a vossa narrativa necessitar de uma pessoa com capacidades ou habilidades prodigiosas para vos ajudar numa escapada precisa, pode ser introduzido um deles a gosto. Mas cuidado para não usar os serviços de mais de um companheiro em cada história, pois isto seria considerado ganancioso. Os nobres, não vos esqueceis, não são gananciosos — bem, não na maioria das ocasiões, e aqui apenas nos referimos à parte mais elevada da nossa nobreza. Afinal, isto é uma obra de ficção.

(Não é necessário dizer que os companheiros não são criados. Um nobre tem criados como um cão francês tem pulgas, e se forem criados franceses, servirão ao nobre como as pulgas servem ao cão, isto é, como uma fonte constante de irritação e aborrecimento. Lembro-me de um criado francês que me serviu durante a minha campanha na fronteira russa: bebia alegremente, dizia palavrões abominavelmente, queimava as minhas camisas com o ferro, não distinguia um lenço de um balão de ar quente, e com o tempo revelou ser uma mulher, a esposa de um vendedor de peixe de Calais, e loucamente apaixonada por mim. Isto seria a origem de muitos embaraços para os dois, se ele (ou ela) não tivesse convenientemente sido enforcado(a) por traição. Não vou negar que fui eu que coloquei nele(a) o mapa do túnel secreto sob o Canal da Mancha, que eu tinha obtido com — ah, estou a divagar mais uma vez).

(O que me recorda em bom momento que este capítulo não é mais do que uma extensa digressão, e eu devia encerrá-lo, mesmo que seja apenas para aplacar a ira do meu indignado editor, cujas faces estão de tal modo vermelhas, suas bochechas rosadas como o traseiro de Aurora após ter sido espancada por seu pai, o Sol, por ter namoriscado demais como o seu amante — que devo confessar era eu — e ter negligenciado a sua função de anunciar o dia durante duas semanas e meia. O meu editor, digo, cujos olhos brilham de raiva e o cabelo se eriça como o daquele ouriço-cacheiro gigante que uma vez derrotei na Escócia virando-o pelo avesso, e assim apunhalando-o mortalmente com os seus próprios espinhos — o meu editor, temo, morrerá de uma apoplexia, a menos que eu termine esta digressão, feche estes parênteses e regresso ao assunto das Objeções e Apostas. Francamente, estou achando este assunto das regras mais do que aborrecido, especialmente agora que esta garrafa de conhaque acabou. Sim, isto foi uma indireta, que, ao que parece, ele não entendeu. O quê? Ah! fechar os parênteses. Que assim seja.)

Objeções e Apostas (continuação)

Todos os que são de sangue verdadeiramente nobre sabem que existem algumas objeções e apostas que nunca devem ser feitas. Primeiro, nenhum ouvinte poderá perguntar: “Mas, caro Barão, vós não fostes morto?”. É mais do que óbvio, até para o idiota mais tapado, que o contador da história não foi morto, pois ele está contando a história, e se tal objeção for feita, o contador pode embolsar a moeda do objetante, e todos os companheiros devem olhar para o tolo com indisfarçado desprezo. Podem atirar sobre ele pedaços de pão duro, mas atizá-lhe os cães já é considerado de má-educação.

Em segundo lugar, a respeito dos insultos, nenhum nobre deve em hipótese alguma insultar a ascendência ou a criação de outro, ou a sua honestidade. Em termos simples, não poderei chamar outro jogador de mentiroso (mas poderei seguramente questionar a sua precisão ou lembrá-lo de fatos que pode ter esquecido), nem duvidar do fato de pertencer ele à nobreza ou ainda insultar a sua mãe. Na verdade, minto: poderei fazer todas estas coisas, mas fazê-lo é provar a vossa baixíssima estirpe, e a pessoa insultada terá a liberdade de vos desafiar para um duelo. Falarei em breve sobre os duelos, um tópico em que sou particularmente bem versado desde o dia em que, estando eu em Viena, insultei o regimento dos hussardos do rei quando desfilavam em parada defronte da minha janela, e fui forçado a bater-me em duelo com todos os soldados ao mesmo tempo. Confesso que estou ansioso pelo capítulo sobre duelos, mas como um aluno indisciplinado devo acabar o pão para que me dêem o doce. Avante! Não falta muito.

Pode parecer estranho que, se o apostador perder a aposta, recupera o seu dinheiro, ou se ganhar, a parada está perdida. Assim é, mas quando o apostador faz a sua afirmação, ele está

na verdade dizendo: “Ah! Meu caro amigo, eis aqui um detalhezinho saboroso que aposto que não consegue encaixar na sua história.” É por isso claro que, se é através do dinheiro que o jogo é ganho ou perdido, e fazer apostas é o único meio de o dinamizar, um apostador deve fazer apostas que pode ganhar — isto é, que o contador não possa encaixar na sua história e acabe por recusar. Entretanto, um grande contador de histórias construirá uma história que convide ao maior número de apostas, que esse contador, com grande astúcia, já antecipou. Aqui reside a perícia do meu jogo; isto é, uma parte da perícia do meu jogo, o restante será explicado nos próximos capítulos. Leitores estúpidos nada terão a temer. Procurarei explicar estes pontos táticos em particular quando se aplicarem, de modo que eles possam ter a satisfação de descobrir onde se encontram estes pontos, se não descobrirem o talento para usá-los no jogo.

Travando Duelos

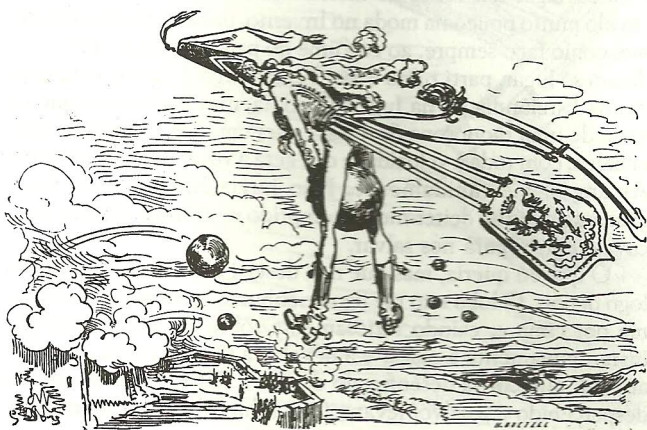
(Advertem-me de que a moda agora é chamar a esta parte das regras de “Sistema de Combate”. É um nome feio que tropeça na língua e parece um manual prussiano sobre os métodos de esgrima com sabre. Desprezo-o. Se o seu criador sentir-se incomodado pelo meu desprezo por ele e pela sua frase, deixai-o desafiar-me e veremos se sabe algo sobre os verdadeiros “sistemas de combate”, ao mesmo tempo que reduzo a suas calças a renda.)

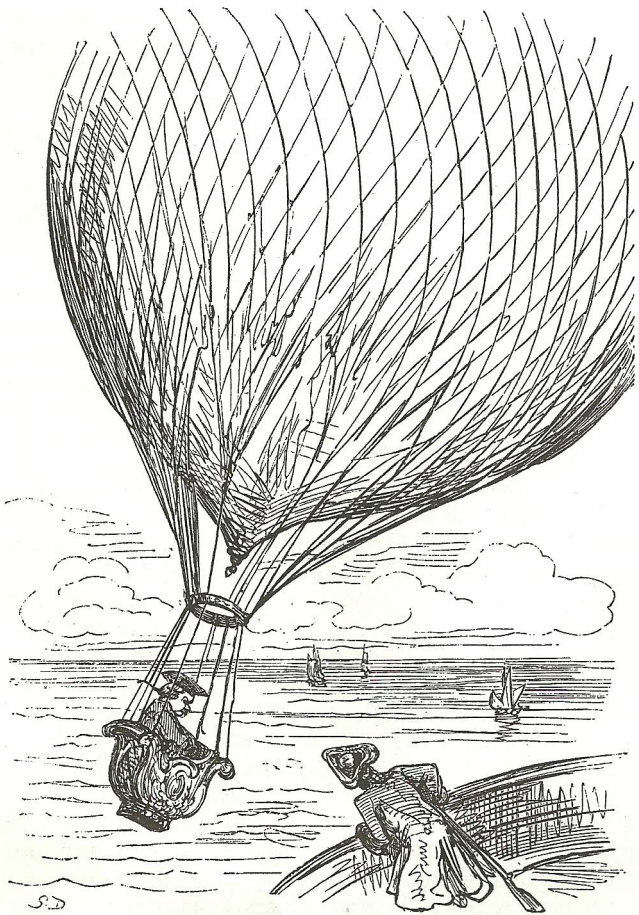
Tal como observei anteriormente neste volume, se como resposta a uma objeção ou aposta um jogador insultar a veracidade, título ou origem de outro, essa parte tem o direito — não, a obrigação — de desafiar aquele que o insultou para um duelo. Isto causará uma infeliz interrupção no curso normal das histórias do jogo, mas assim tem de ser: quando a honra de um nobre está em disputa, tudo deve passar para o segundo plano, enquanto ele a defende. Lutar por questões de honra é um assunto perigoso que pode trazer pobreza, ferimentos ou a morte ou — um horror pior — o ridículo perante os participantes, mas é tão necessário como o bife para um inglês, o ouro para um suíço ou evitar banhos para um francês.

As regras para travar um duelo são da mais pura das simplicidades. Quando o insulto for feito e a parte ofendida lançar o desafio, os dois duelistas devem escolher amigos ou companheiros para serem as suas testemunhas, concordar sobre a arma — os floretes são tradicionais, e obtêm-se facilmente nas festas ou nos locais onde se juntam gentis-homens e os bem-nascidos, apesar de recentemente, as pistolas terem se tornado populares em alguns casos — e depois devem se retirar para um local conveniente, um pátio ou uma arcada, onde lutarão. O duelo tem de prosseguir somente até haver sangue derramado ou incapacidade, pois este é apenas um desentendimento amigável, mas já vi duelos serem travados até o desmembramento ou à morte por assuntos como um participio passado mal conjugado.

Como a arte do duelo está tão espalhada através da Europa e noutras áreas civilizadas do globo, e é tão bem conhecida das pessoas de boa criação, não necessitarei descrevê-la aqui — Ah, o meu editor lembra-me que este jogo se destina às mãos mal-lavadas e aos olhos não educados das classes mais baixas, bem como aos mais bem nascidos dentre nós e que, por essa razão tenho de a descrever. Qualquer pessoa que possui um título hereditário ou que tenha servido como oficial em qualquer dos melhores exércitos do mundo (o alemão, o prussiano, o inglês, o espanhol, o italiano ou, para esse fim, o do Catai, o etíope, o persa — e com efeito, agora que pensei nisso, todos exceto o turco, o polonês e o irlandês) deve passar à seção seguinte. Os restantes dentre vós, continuai a ler.

A arte de travar duelos é de grande refinamento e é também transmitida por bom ensino, fina educação, o sangue apropriado e o desejo de vertê-lo. Há alguns livros que ensinam essa arte, os quais aconselho qualquer novato a adquirir e, se fordes sério com relação aos vossos estudos, aconselho também a lê-los. A





obtenção de um tutor é necessária para o aperfeiçoamento da arte — recomendo um mestre de duelos alemão pela brutalidade, um espanhol pela intuição e um inglês para duelos que possam durar até cinco dias e depois serem cancelados ou adiados devido à chuva ou acabarem em empate. Também deves dedicar três ou, talvez, quatro anos para estudo e uma década para praticar.

Naturalmente, os procedimentos de um duelo são carregados de perigo e dificuldade. Um certo número de estados não iluminados declararam os duelos ilegais, por isso os participantes correm o risco de serem interrompidos por membros das classes baixas brandindo cassetetes e mandatos, o que é mais do que suficiente para pôr qualquer duelista desconcentrado. Encontrei alguns remédios para isto, além dos métodos usuais de travar duelos em locais escondidos, fazer o duelo durar o menos possível e manter um balão de ar quente amarrado por perto, para o caso de ser necessária uma rápida retirada.

Neste ponto, planejava divagar acerca das testemunhas e de como se pode encontrar alguma delas às duas da manhã em Praga — um problema que me perseguiu desde o meu sexto aniversário. Apesar da falta de estudos acerca desta questão, e do indubitável benefício que tal seção traria a este livro, fui persuadido — sob o meu mais veemente protesto, devo acrescentar — a omiti-lo pelo mesmo editor de olhos inchados que há três parágrafos atrás me convencera de que o mesmo devia ser incluído. Os seus sentidos, temo, estão confusos pelo gim barato e pelos lucros da sua última publicação mais barata ainda. Todavia, é minha certeza que o meu público desejaria ver este livro embelecido com diversas anedotas e histórias das minhas proezas em duelos, e ilustrado pelo meu amigo Mestre Doré. Se concordardes, gentil leitor, então escrevei ao meu editor exigindo essa nova obra. A sua publicação estaria duplamente assegurada se reservásseis vosso exemplar: ao custo módico de três guinéus — cuidai de os embrulhar bem e de os enviar via mensageiro de confiança — junto com a vossa carta.

Travando Duelos entre Covardes

Se sois fraco de sangue, mole das carnes ou débil do fígado ou — como modo de obter uma desculpa — se estais com pressa para terminar o jogo, ou se há senhoras presentes que ficariam chocadas ao ver sangue, ou se sois incapaz de manterdes o papel que estais a desempenhar ao pensar num combate nobre, e vos encontrais de novo reduzido ao papel de um mero camponês, ou se fordes galês; se qualquer destas coisas for verdade, então talvez desejeis evitar o combate físico que representa um duelo. Em vez disso, tal como estais fingindo ser um nobre no meu jogo, podeis fingir que estais travando um duelo com um conjunto de regras que eu mesmo concebi para esse fim.

Eu repito eu mesmo “concebi”. Na verdade, este jogo foi-me ensinado por um habitante da Estrela-Cão, que encontrei a uma grande distância de sua casa, na última ocasião em que visitei a Lua. Sei que este jogo foi ensinado originalmente a estes caninos astrais pelo famoso navegante Vasco da Gama, que em sua derradeira viagem, traçou a rota para a ilha do Ceilão, mas errou por vários milhares de léguas e acabou navegando para fora da borda do mundo. Eu culpo a fraca imitação que são as cartas marítimas portuguesas, mesmo sabendo que, sem dúvida, os portugueses culpariam a bússola, ou o vento, ou a água, ou os habitantes do Ceilão, ou a forma do mundo, ou a Lua, ou qualquer coisa que pudesse absolver a sua relaxada mão-de-obra.

Vasco da Gama chamou as regras de “Garrafa-Copo-Garganta” (ele era português, tal como esclareci anteriormente) e os habitantes da Estrela-Cão conhecem-nas como “Osso-Pau-Bola. Chamar-lhes-ei de “Pedra-Papel-Tesoura” e... Ah! O meu editor diz-me que fui ultrapassado pelo destino e que o jogo já é conhecido por esse nome em todo o mundo, e que devo riscar o parágrafo acima. Não farei tal coisa: deixá-lo-ei ficar como um tratado sobre a história do jogo, e os estudiosos poderão confiar no meu conhecido amor pela verdade, caso duvidem de alguma informação. Contudo, admito ter ficado descontente por esta alteração dos acontecimentos, e interromperei aqui a minha narrativa para restabelecer o meu espírito num lauto jantar.

Regresso mui restaurado pelo meu intervalo, embora deva confessar que bebi fundo do vinho do porto de lordes Bootlebury e dos olhos castanhos de sua filha mais nova, tão grandes e profundos como os do veado que matei na Floresta Negra empanturrando-o de bolo — o seu sabor, devo dizer, não ficou muito favorecido por este método de execução — e por isso distraí-me e perdi o fio à meada. Vou em vez disso regalar-vos com uma história das minhas viagens até que o enredo regresso à minha memória, ou o editor acorde do sono ruidoso em que embarcou no lado mais distante da mesa, e me lembre onde estávamos.

Lembro-me de uma vez, no Inverno de 17, — quando estava eu a cavalgar nas zonas do interior da Rússia. Achei o viajar a cavalo muito pouco na moda no Inverno, por essa razão submeti-me, como faço sempre, ao costume do país e tomando um trenó de um só lugar, parti rumo a São Petersburgo. Não me lembro se era na Estelândia ou na Jugemanlândia, mas lembro-me que no meio de uma monótona floresta, espiei um terrível lobo no meu encaço, com toda a velocidade que gera a voraz fome do Inverno. Alcançou-me rapidamente. Não havia hipóteses de fuga. Mecanicamente, deitei-me ao comprido no trenó e deixei o meu cavalo correr para nos salvar.

O que eu queria, mas que não desejei ou esperei, aconteceu logo depois. O lobo não me ligou nenhuma atenção, mas saltou-me por cima e, caindo furiosamente sobre o cavalo, começou instantaneamente a rasgar e a devorar a parte traseira do pobre animal, que corria desenfreado devido à dor e ao terror. Assim despercebido e a salvo, levantei a minha cabeça astutamente e

vi com horror que o lobo estava a comer o cavalo, entrando dentro dele. Não demorou muito para fazê-lo, e quando eu recuperei minha calma, caí sobre ele com a ponta do meu chicote.

Este ataque inesperado na sua traseira assustou-o tanto que ele saltou para a frente com todas as suas forças, fazendo a carcaça do cavalo cair no chão, mas no seu lugar ficou o lobo dentro dos arreios, e eu, de minha parte, chicoteava-o continuamente. Chegamos sãos e salvos a São Petersburgo, contrariamente às nossas respectivas expectativas, e para grande espanto de —

Ah, lembro-me agora! Estávamos falando sobre os duelos. Melhor, eu estava falando, vós estáveis a aprender e o meu editor estava atracado ao conhaque, fazendo ruidosas interrupções. É um fulano muito irritante, mas foi agora à taverna da esquina, e portanto posso continuar.

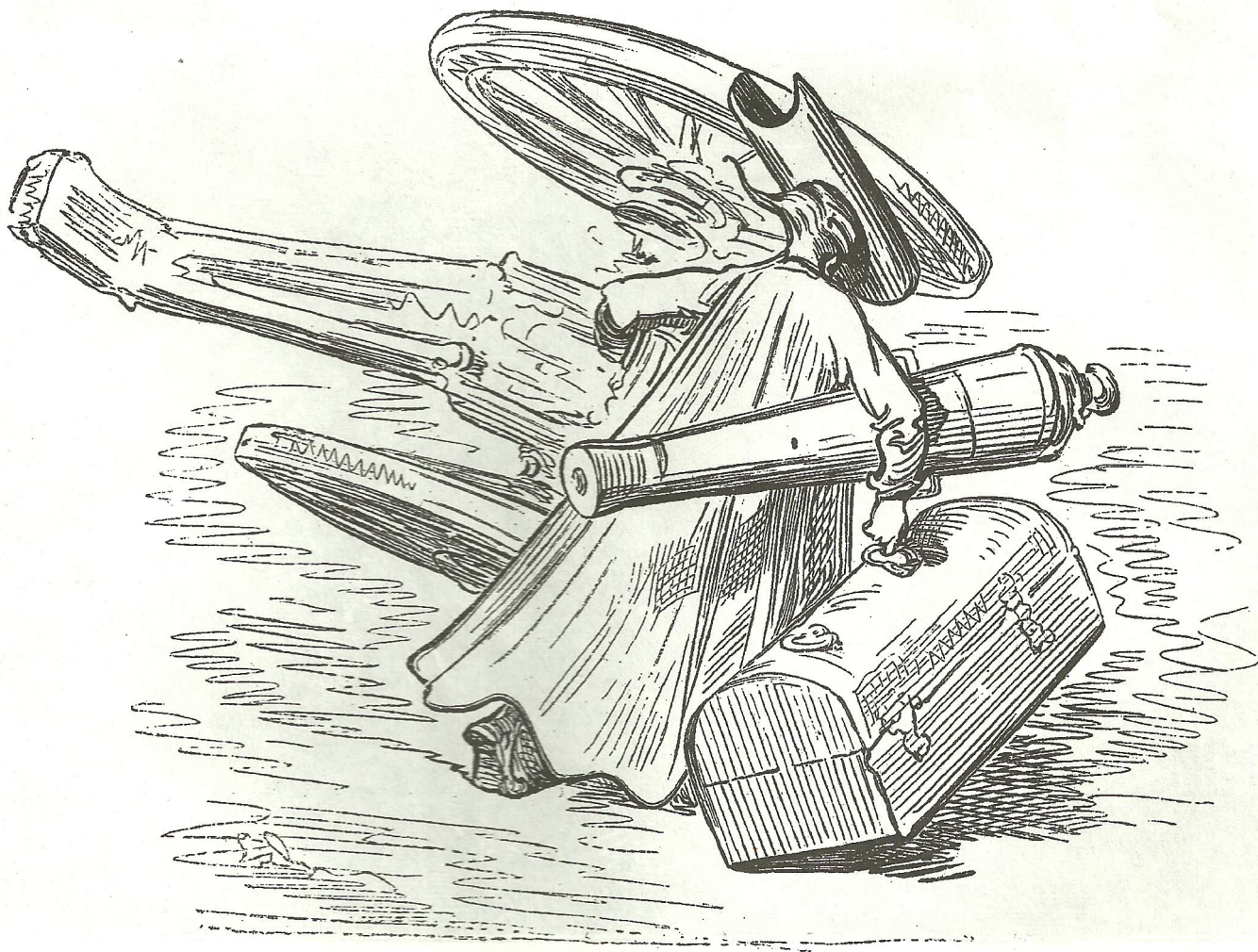
“Pedra-papel-tesoura” é o nome do jogo. Quando se disser três, deve dar-se à mão a forma de tesoura, pedra ou folha de papel, sendo que a regra é que a tesoura vence o papel (corta-o), o papel vence a pedra (embrulha-o) e a tesoura vence a pedra (afia-a...Não, enganei-me. Perguntai ao vosso criado como se joga o raio do jogo). Os duelistas de coração fraco devem jogar três vezes, descontando os empates, e quem ganhar duas ou mais vezes é declarado vencedor. Poderia dizer mais, porém não vou gastar mais palavras neste assunto, destinado como é, apenas a mariquinhas e àqueles que têm medo de ver um pouco de sangue, ou de somar mais uma morte ou duas à sua consciência. Um verdadeiro nobre não enfrenta esses dilemas, particularmente se estiver lidando com camponeses ou estrangeiros. Joguei como deve ser ou não joguei, é o que eu digo.

O Resultado de um Duelo

Os resultados de um duelo podem ser mortais, mesmo que vos falte o espírito para travá-lo como deve ser feito. Assumindo que ambas as partes ainda vivem, o resultado de um duelo é o seguinte: o perdedor deve entregar todo o conteúdo da sua bolsa ao vencedor e retirar-se do jogo. Se uma das duas partes chegou a perder a vida no conflito, então a sua testemunha deve seguir essas instruções. Contudo, o seu galardão — se o tiver — deve permanecer intacto.

Uma consideração final acerca dos duelos: não é considerado leal provocar um duelo ou lançar um desafio quando todas as histórias já foram contadas e o galardão está sendo entregue ou recebido. Lembro-me de um jogo memorável que joguei com uma tripulação de piratas morenos, enquanto eles e eu estávamos encurralados nas entranhas de um enorme monstro marinho que infelizmente nos tinha engolido — um acontecimento comum, soube pelas minhas conversas com diversos aventureiros marítimos, mas esta sendo de algum modo peculiar pois estávamos escalando o Matterhorn quando fomos engolidos.

Tínhamos chegado ao final do jogo e, tal como era de se esperar, as moedas empilhavam-se no meu galardão, quando o capitão dos piratas, irado por ter falhado na sua narrativa, sacou sua cimitarra e com um enorme palavrão, fê-la rodar sobre a minha cabeça. Desviei-me com um passo e a sua lâmina cortou a vesícula do enorme bicho, sobre a qual eu tinha estado sentado, e dela jorraram tais quantidades de bÍlis que — ah, mas o meu editor, que acaba de regressar da taverna com o cheiro do álcool



As vezes até um nobre tem de carregar à sua própria bagagem e artilharia.

no hálito e o batom da moça nos lábios, lembra-me que o meu prazo se esgota, que diminui cada vez mais o número de páginas disponíveis, e que devo terminar a minha divagação imediatamente. Como antes, se algum dos meus leitores quiser conhecer o resto da história, terei todo o prazer de recontá-la durante um jantar no seu clube, às suas custas.

Agora sou forçado a explicar como se conclui uma história e como um jogo é vencido, onde — não temais, gentil leitor, não me esqueci — explicarei o que diabos é um “galardão”.

Terminando uma história

Pela minha experiência, uma história não deve demorar mais do que cinco minutos, pois para além desse tempo os ouvintes começam a ficar aborrecidos e indiferentes e a falar entre eles e a atirar pedaços de pão duro e a jogar dados ou cartas e a chamar músicos e a dançar em cima da mesa e a seduzir a anfitriã e a distribuir literatura sediciosa ou revolucionária e a congeminar guerras na Ásia, e outras distrações que poderão fazer até mesmo o melhor contador perder o ritmo — particularmente se ele também tiver intuítos que envolvam a anfitriã.

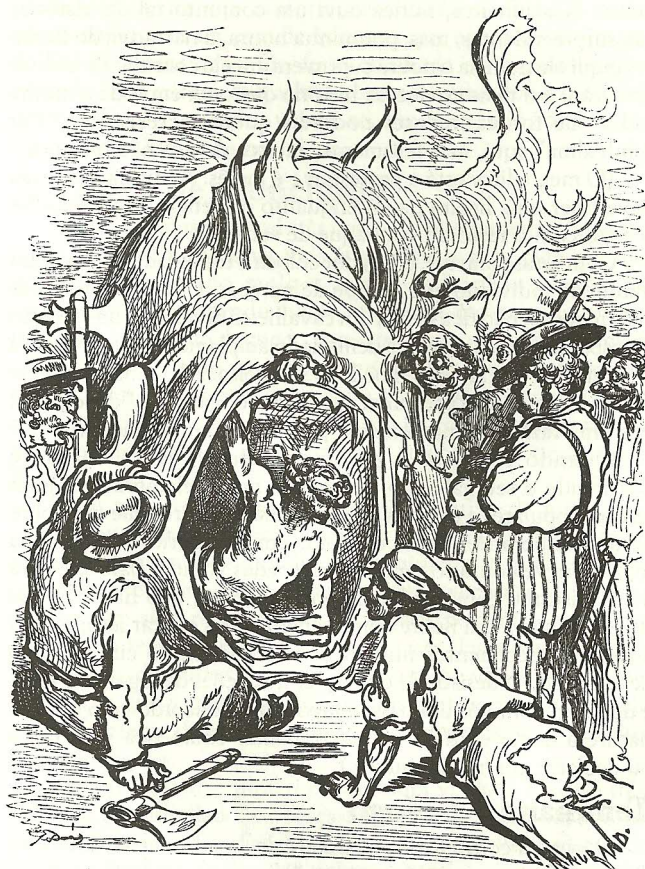
O contador deve então levar a história à sua conclusão natural na sua justa extensão, e de um modo que traga grande alegria e espanto aos seus ouvintes. Chegado a este ponto, a história está terminada e os ouvintes devem responder com alguns calorosos “Viva” e exclamações como: “Juro, Barão, que esta é a mais notável história que jamais ouvi, e bebo a ela. Mais vinho!” o que é sempre agradável.

Contudo, não escapou aos olhos de um soldado como eu que há alguns contadores de histórias que ou não sabem dizer quando uma história acabou, e continuam tagarelando até ao Dia do Juízo ou até o vinho acabar; ou que são de tal modo inábeis na arte de contar histórias que a sua audiência não percebe quando a história terminou. Apliquei o meu raciocínio militar a ambos estes problemas, e abaixo seguem-se as soluções.

Se um contador de histórias termina sua narrativa e não há ninguém para gritar “Viva!”, pois estão todos a dormir ou com outras ocupações, então ele deve dar a entender aos companheiros que chegou ao fim levantando-se e proferindo em alto e bom som: “Esta é a minha história, na qual todas as palavras são verdade, e se algum homem duvidar fá-lo-ei beber uma garrafa de conhaque num só gole.” Isto serve de sinal aos companheiros, pelo volume, não pelas palavras, que deverão levantar-se do torpor causado por uma história maçante e reunir uns quantos “Viva!” para darem a entender que perceberam que a história acabou.

Quando uma história terminou, após terem sido feitos os brindes habituais (à história, ao contador, ao anfitrião, ao monarca, à senhora mais atraente presente, à segunda senhora mais atraente presente, à senhora mais atraente da história, aos amigos ausentes, etc.) aquele que terminou a sua narrativa deve voltar-se para a pessoa sentada do seu lado direito e, num tom interessado (pois de outro modo poderia ser considerado um insulto e levar a um lamentável duelo ou a uma leve luta de pães, ou outra maneira de causar distração desnecessária do assunto pendente), dizer: “Então, Barão, conte-nos a história de ...” e aqui, como no início do jogo, descrever uma aventura adequada, retirada de alguma da minha própria escapada ou da lista contida no apêndice deste trabalho, ou da sua própria experiência e imaginação. A pessoa em questão deve tomar a história e proceder como foi descrito, com os outros jogadores preparando apostas, interrupções, duelos, e tudo o mais para o fazerem desviar da linha do seu relato.

Se porventura um contador se embrenhou de tal modo na sua narração que não percebeu que o grupo perdeu o interesse e começou em vez disso a fazer lutas de galos ou a caçar texugos, então qualquer dos seus companheiros poderá interromper num momento oportuno dizendo: “Isso me lembra a história contada



É invariavelmente consigo também me desvencilhar da sua companhia.

pelo Barão N... (nomeando o jogador sentado à direita do presente contador) no qual ele...” e nomeia uma aventura. Com isso, ele deve avançar uma moeda. Se os demais integrantes do grupo concordarem, devem também avançar uma moeda cada um, e se mais da metade dos presentes concordarem que o manto de contador deve passar ao seguinte, então o Barão N— começará o relato de uma nova aventura. O contador anterior, abatido pela vergonha e pela desonra, poderá somar o dinheiro reunido à sua bolsa como uma recompensa. Se menos da metade do grupo apoiar com moedas a causa, então esse montante será entregue ao criado para comprar mais vinho.

Vejo que até agora ainda não expliquei o galardão. Não temais! Ainda faltam algumas páginas, e estou certo de que isso se seguirá no próximo capítulo.

Determinando o Vencedor

Quando todos terminarem as suas histórias, deverá haver um momento de pausa. Reclinai-vos nas vossas cadeiras e permiti que o criado ou criada que está a servir o vinho volte a encher o vosso copo. Pensai nas histórias que ouvistes e decidi qual delas é a melhor. Se fordes do tipo erudito podereis querer debater esta questão com os vossos companheiros, fazendo referência à Arte Poética de Aristóteles e aos recentes trabalhos críticos do poeta Dryden. Ou se não, tudo bem. Não tem importância.

Enquanto estiverdes a debater a questão, com a vossa alma ou com os vossos companheiros, contai as moedas que tendes na vossa bolsa. Estas agora transformam-se em símbolos com as quais o grupo decidirá qual das histórias é a melhor, a mais destacada, a mais memorável, a mais autêntica e a mais heróica, mostrando a qualidade do seu contador ou, falando diretamente, votareis num vencedor.

Começando com a pessoa que iniciou o jogo, e um de cada vez, cada jogador deve tomar sua pilha de moedas e com palavras

como: "Cavalheiros, nunca ouvi um conjunto tal de histórias tão surpreendentes, mas, por minha honra, a narrativa do Barão — (aqui ele nomeia o nobre cuja aventura ele considera a melhor do serão) é a mais espantosa história que ouvi em toda a minha vida." Se fordes ingleses podereis querer acrescentar "Por minh'alma" aqui, mas felizmente, muitos de nós não o somos.

(O meu editor está a protestar, e é inglês. A minha narrativa deve fazer uma ligeira pausa enquanto o silêncio enchendo-lhe o copo com o resto do conhaque de seu pai.)

Com estas palavras, o jogador coloca a totalidade da sua bolsa diante do indivíduo que acabou de nomear. Devem ser todas as suas moedas; não fica bem a um cavalheiro dividir as suas apostas ou espalhar os seus favores demasiado amplamente. Nem deverá o recebedor juntar essas moedas à sua bolsa. Não tenhais pressa: deixai-as onde estão. Chamar-lhes-emos o "galardão" do jogador, por uma razão que não explico por estar muito enfadado.

Quando todos os jogadores tiverem falado, votado e distribuído o seu galardão (e devo de novo relembrar aos mais lentos, populares e plebeus dentre os meus leitores que um nobre nem consideraria a idéia de votar em si próprio), então cada jogador deve contar o número de moedas votadas para si e para a sua história. (Em voz baixa, naturalmente, não há nada que fique tão mal a um nobre como saber apenas contar alto; e se os vossos conhecimentos numéricos não passam do cinco, então deveis desde já desistir de quaisquer intenções de jogar este jogo, e descobri para vós um passatempo mais de acordo com a vossa natureza como cultivar nabos, trabalhar como isca para ursos ou declarar guerra aos turcos.)

Terminando o Jogo

O jogador com o maior galardão é declarado o vencedor do jogo. Todos gritam um sonoro "Viva!" e manda-se vir mais vinho para se beber à saúde do vencedor. É da etiqueta que o vencedor deverá pagar este vinho, e é também de praxe que o dinheiro acumulado como galardão não deve ser — ou melhor, nunca é — suficiente para cobrir o seu custo. Mas isso não é problema. Somos nobres e coisas mesquinhas como o pagamento justo e o dinheiro são consideradas por nós como sendo de menor importância. E mais, o doce sabor da vitória fará mais do que retirar o amargo travo dos cálculos da conta do serão, quando o estalajadeiro a trazer.

Neste ponto, o jogo termina.

Se a maioria dos companheiros o desejar e se não estiverem tão desprovidos do controle de suas posses e dos seus copos que não possam continuar, pode ser jogada uma nova rodada. O vencedor da vez precedente — sendo a pessoa que mais recentemente encheu os copos — dará início ao jogo.

Uma Palavra sobre Táticas

Deve-se notar — na realidade já deve ter sido notado pelos leitores mais inteligentes e bem criados — que há dois modos de se jogar o meu jogo. Primeiramente pode ser jogado com estratégia e astúcia, de modo a retirar dos companheiros o máximo da sua riqueza dentro do que for estrategicamente possível, para juntar a maior parada. Em segundo lugar, poder-se-á contar a melhor história que se conseguir. Naturalmente, todos os jogadores deveriam ter como objetivo contar a melhor história possível, pois é o único modo de se conseguir ganhar o concurso. Se jogardes estrategicamente, de modo a obterdes mais moedas, posso assegurar-vos que perdereis o jogo; parcialmente porque o vosso dinheiro deve ser dado a outro, e parcialmente porque tereis criado tal inimizade por parte dos restantes que nenhum votará em vós. Contudo, esta tática dar-vos-á a honra de decidir quem ganha o jogo.

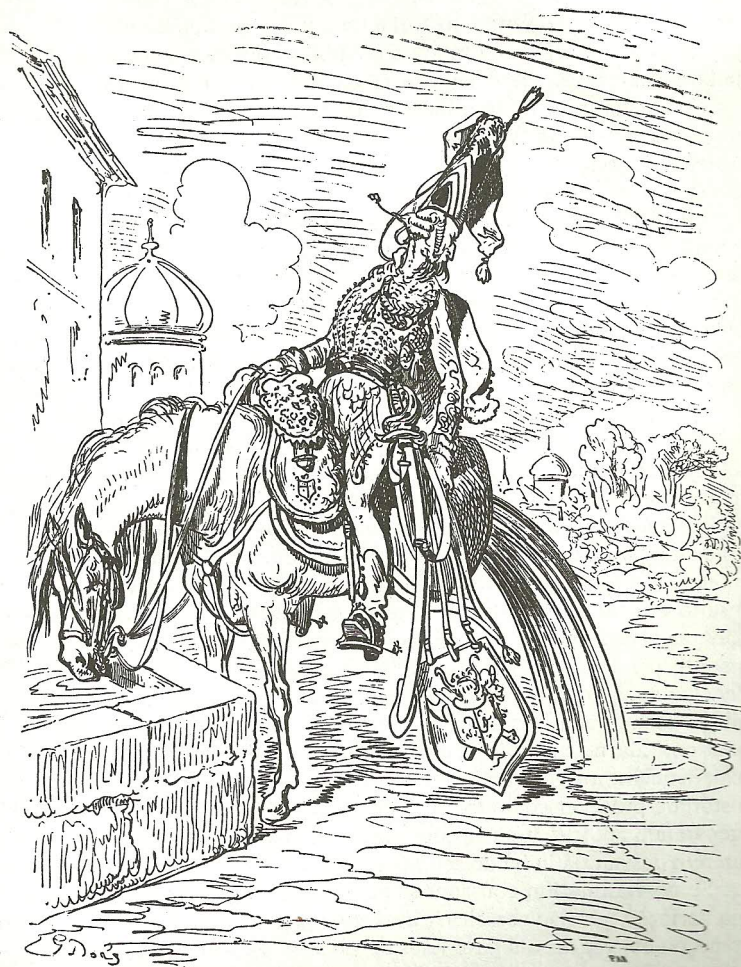
Naturalmente, apesar do fato de que muitos nobres e particularmente os seus filhos são conhecidos por serem dissolutos com o seu dinheiro, é má jogada esvaziardes a vossa bolsa antes do final do jogo, e pior ainda gastá-la antes de ter chegado a vossa vez de contar. Sem moedas não podereis interromper um camarada, contestar interrupções à vossa história ou votar pelo vencedor. E como um nobre não pede nem rouba, já que não tendes fundos, o melhor é aumentá-los contando uma bela história que estimule muitas interrupções por parte dos vossos companheiros, e que saibais desviá-las com a destreza da vossa língua. (Sinto aqui a premente necessidade de divagar acerca da destreza de certas línguas que conheci, mas não cederei à tentação.)

Na rodada final do jogo, se os vossos companheiros admitiram mulheres ao jogo, não recomendo que voteis na vossa amada, ou no membro do grupo que esteja interessado em vós. Segundo a minha experiência, isso raramente leva ao sucesso, e os vossos companheiros notarão, fazendo troça do vosso nobre gesto durante semanas.

À Guisa de Conclusão

Nestas páginas tentei três coisas. Primeiro, trazer — o que é agora, homem?

As minhas desculpas a vós. Pensei que tínhamos feito todo o percurso, mas foi-me sussurrado ao ouvido que negligenciei uma seção a que o meu contrato me obriga. Terei uma grande satisfação quando vir este jogo terminado. Tais coisas não se enquadram num temperamento nobre, o que explica por que tão poucos editores se elevaram a tais graus de nobreza.



Histórico

É meu desejo explicar que esta seção me foi imposta: o meu editor diz que tais coisas são esperadas do criador de um jogo. Juro pela minha vida que não descortino o fim ou razão de tal inquirição sobre o meu passado. Sou um nobre e um Munchausen, e esses fatos, que são suficientes como passaporte para todas as fronteiras e moradas reais em todos os países da Europa, devem claramente bastar aqui.

Ah! Sou informado pela referida criatura que não era bem isto que era esperado de mim. Claro que tal coisa não quis fazer, embora possa ser culpado de ter interpretado com intenção errônea o seu pedido. Contudo, sugiro que intitulemos esta seção "Cenário Histórico" e que recomeçemos.

Cenário Histórico

Assim é bem melhor.

Estamos, obviamente no século XVIII, pois decerto não houve melhor época para se viver. Mais precisamente, encontramos-nos no ano da graça de 17—. A Renascença findou, o poder da Igreja está em decadência e finalmente a Europa é um local civilizado. Os turcos estão em Constantinopla e, na verdade, por todo o lado, os franceses estão de novo a gerar conflitos. A Suécia está em declínio, os russos vão invadindo a Criméia a intervalos regulares, o rei da Inglaterra é alemão e louco — duas excelentes condições para governar essa ilha — e algures, do outro lado do Oceano Atlântico, alguns colonos começam a superestimar a sua real importância.

A maravilha desta época é, sem sombra de dúvida, o maravilhoso balão voador dos irmãos Montgolfier, que pode transportar pessoas e animais alto no ar em perfeita segurança, levando-os sobre cidades, rios, florestas, montanhas e também — sei-o por experiência própria — a lugares tão elevados como a própria Lua. Creio que os irmãos criaram essa sua invenção apenas como um modo de deixarem a França.

Falando da França, esta nação está sendo fortemente perturbada por homens baixos envergando chapéus altos que, no esforço de fazerem descer a nobreza até ao nível destes, cortaram as cabeças de muitos dos seus melhores cidadãos. Isto levou a que muitos jovens afoitos, de sangue quente, tentassem provar o seu valor tentando resgatar os mais jovens e mais belos membros da sociedade francesa de tal destino, e, por eles, inevitavelmente, perdem esses mancebos a cabeça, de uma maneira ou de outra. Esta também foi a razão pela qual se verifica uma enchente da aristocracia francesa nos cafés e salões de outras capitais da Europa. Todavia, é nossa grande fortuna que estes aborrecimentos não tenham feito grande massa às excelentes colheitas que emergem dos vinhedos e adegas desse país.

A ciência, as descobertas e a filosofia estão fazendo grandes avanços. Os franceses criaram um sistema racional para medir todas as coisas, a que chamam o Sistema Métrico. Nunca há de vingar! Agora que as Austrálias foram descobertas, está a ser-lhes dado um nobre uso como depósito de todos os indesejáveis da Europa. Um jovem indivíduo inglês chamado Watt criou uma chaleira gigante que pode dar potência a uma fábrica — dando chá quente em quantidade suficiente para contento de todos os trabalhadores. Incrível! E outro chamado Stevenson parece ter criado um engenho que anda sobre rodas, cujo propósito deve ser o de assustar os cavalos e atropelar os membros do parlamento. Esta é um objetivo que deve ser aplaudido.

Os elementos das classes mais baixas que crêem que o dinheiro é um substituto aceitável para os títulos nobiliárquicos foram rápidos em aceitar essas inovações, e estão febrilmente ocupados em construir fábricas e empregar mulheres de nome Jenny para lhes tecer algodão. Alguns loucos em Norfolk estragaram totalmente a estação de caça invernal lavrando os campos arroteados e plantando nabos. Muito do comércio londrino parece centrado em pedaços de papel como

promissórias, na sua maioria vendidas em cafés, e todas relacionadas com um grande esquema que apareceu nos mares do Sul há alguns anos. Confesso que nada disto percebo nem entendo, mas parece que a Inglaterra está criando uma espécie de império — baseado, vejam só, em comércio, dinheiro e tubérculos. Que Deus nos ajude...

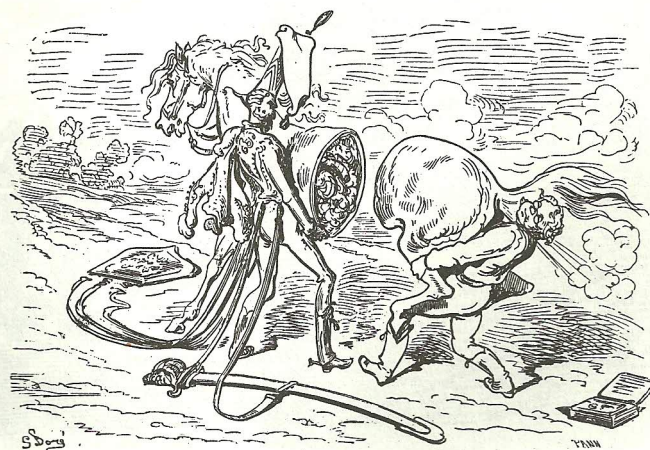
À Guisa de Conclusão

Nestas páginas intentei três coisas: Primeiramente, levar um pouco da minha excitante vida à vida dos outros, para que eles possam apreciar do melhor modo as minhas espantosas aventuras. Em segundo lugar, pretendi mostrar às ordens inferiores um pouco do modo como os seus superiores vivem, se comportam e pensam, numa tentativa de elevar o seu conhecimento das razões pelas quais nós somos superiores a eles, e portanto evitar quaisquer surtos vindouros dos desagradáveis acontecimentos que recentemente temos visto ocorrer em França.

E em terceiro, dando-vos uma perspectiva de mim e das minhas aventuras, espero reacender a chama da aventura na alma do Homem — e de talvez raro número de mulheres, pois que aventureirismo demais numa mulher é geralmente coisa má — que tem sido recentemente acalmada por coisas grosseiras como ir ao teatro, ler novelas e jogar uíste. Paraí com o uso da imaginação de outros, em vez disso usai as visões de grandes feitos com que o meu jogo vos abriu o apetite para vos impelir para a frente na direção de grandes pensamentos, grandes feitos e grandes ações.

Cada palavra que proferi é a absoluta verdade (exceto três: "Helena", "amontilado" e "Terça-feira") e eu não sou um homem extraordinário, meramente vivi em tempos extraordinários; qualquer homem de espírito nobre, vivendo em tempos como os meus teria conseguido o mesmo. Os meus feitos apenas são conhecidos tão vastamente porque eu tive a má-criação, como alguns diriam, de me vangloriar deles após tomar um copo ou dois. E digo-vos que vós também, gentis leitores, tendes capacidade em vós mesmos de experimentar aventuras tão grandiosas como as que vivi, bastará terdes a ambição de levantar a vista suficientemente alto.

Diz-se que um homem pode mudar o mundo. Nego alguma vez tê-lo feito — posso, contudo, tê-lo salvo uma vez ou duas — mas está dentro de cada um de nós a capacidade para fazer esse ou qualquer outro feito, tirando um. Não está, lamento dizer-vos, dentro das vossas capacidades fazer amor com a imperatriz da Rússia, pela razão de que a sua honra está sob a minha proteção e, se vos apanho perto dela, dar-vos-ei uma surra tal que magoará de tal forma os vossos pés e o vosso traseiro que não sereis capaz de estar de pé ou de vos sentardes, e sereis forçados a passar um mês no ar, girando como um pião, a algumas polegadas acima do chão. Considerai isso um aviso.



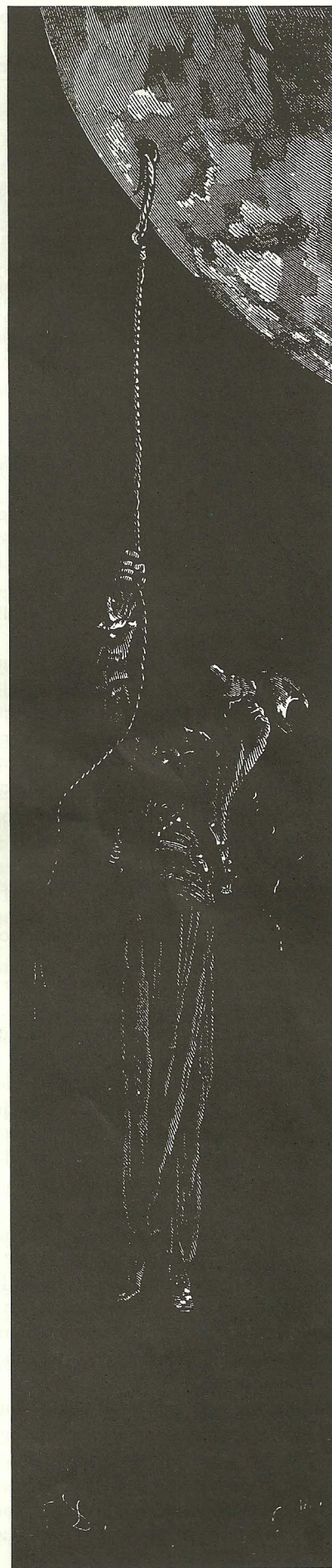


"Contai-nos, Barão, a história sobre como o vosso cavalo foi encontrado fendurado num campanário, e como o libertastes."

APÊNDICE 1

Contai-nos, Barão, a história sobre...

- Como descobristes a nascente do Nilo por acidente.
- Como descobristes a eficácia de engolir rãs como cura para a lepra.
- Como sobrevivestes ao ataque de um leão e de um crocodilo ao mesmo tempo.
- Como o vosso cão de caça Beleza caçou sete lebres de uma só vez.
- Como navegastes ao redor do mundo sem sairdes da vossa casa.
- Como curastes os soluços da imperatriz da França estando do outro lado do Canal da Mancha.
- Como levastes as notícias de Aix a Ghent.
- Como sobrevivestes ao serdes engolido por uma baleia e o que encontrastes na sua enorme barriga.
- Como chegastes à Lua utilizando apenas vinte pés de corda — e como regressastes.
- A vez em que o vosso casaco de peles vos atacou na estrada para Colônia.
- Como iniciastes por acaso a guerra pela independência da América.
- Como escapastes das masmorras do Grande Senhor da Turquia, com a ajuda de meio quilo de queijo holandês.
- Como convencestes o rei da Sardenha a tornar-se o vosso valete.
- A ocasião em que destes à luz um elefante.
- O vosso encontro com uma ilha flutuante no Mar dos Sargaços.
- A ocasião em que travastes duelo com todo um regimento de hussardos simultaneamente.
- Como conhecestes Helena de Tróia.
- Como salvastes a vida de um homem que morreu há cinqüenta anos.
- A vossa invenção do balão de ar quente, e como dois franceses ficaram com os créditos.
- Como sobrevivestes à vossa queda do Sol para a Terra.
- Como ficastes prometido em casamento ao bispo de Bath e Wells.
- A ocasião em que devorastes o cavalo do rei da Noruega, em circunstâncias muito curiosas.
- Como chamuscastes a barba do rei da Espanha.
- A vossa descoberta da cidade perdida de Atlântida e de como ela afundou dez minutos depois.
- Como, devido a uma refeição de bolos de aveia, destruístes a cidade de Tobruk.
- Como o vosso cavalo foi encontrado pendurado num campanário, e como o libertastes.
- Como a cidade de Salisbury insultou o rei da Lua, e como persuadistes o monarca a não entrar em guerra por causa disso.
- Como conseguistes passar por nativo entre o pequeno povo de Liliput.
- A ocasião em que a vossa corneta tocou durante meia hora sem ninguém a soprar.
- Por que inventastes, durante o cerco a Gibraltar, o tear contínuo.
- Como reconhecestes numa ovelha o segundo filho há muito perdido do conde de Bath.
- A vossa prodigiosa pontaria e como ela salvou da ruína a safra de champanhe do ano passado.
- Como usastes a locomotiva "Foguete" de Stephenson para curar a gota do príncipe Augusto.
- Como começastes a Revolução Francesa devido a uma aposta, e quem a ganhou.
- As origens da dança que fizestes sobre a mesa do banquete da imperatriz da Rússia na Primavera passada.
- A vossa discussão com o conhecido feiticeiro, o doutor Dee, e sobre como finalmente vos livrastes das orelhas de burro que ele vos impôs.
- Como ganhastes o ódio de todos os maçons da Polônia.
- Por que, durante as trovoadas, insistis em cavalgar completamente nu.
- Como forçastes a rendição dos exércitos em Constantinopla fantasiado de galinha.
- Como conseguistes beber todas as garrafas de conhaque engarrafadas no ano de 17 — existentes no mundo.
- Por que sois conhecido na França como o Quinto Mosqueteiro.
- A aposta que fizestes com a rainha das fadas a respeito de Maria Antonieta, e como a ganhastes.
- Como um quadro retratando Henrique VIII vos salvou de um ataque de leões.
- A triste ocasião de vosso funeral e como estais agora sentado entre nós.
- Por que mostrastes as roupas de baixo da imperatriz da Suécia à cidade de Dusseldorf.
- Por que sois tão parecido com a Esfinge do deserto egípcio.
- Como usastes um canhão para espionar as linhas turcas no cerco de Constantinopla.



Por que o vosso retrato está pendurado nos lavabos do Palácio de Versalhes há 200 anos.

Como sobrevivestes a serdes queimado na fogueira por feitiçaria, em Barcelona.

Por que salvastes o conhecido malfeitor Jonathan Wild de ser executado.

Como foi que, na noite que passastes em Florença no ano passado, o cabelo de todos os cidadãos com mais de 20 anos ficou azul.

A vossa expedição de caça ter causado a queda da dinastia Ming na China.

Como conseguistes cruzar elefantes com pavões — e porquê.

Os modos à mesa dos habitantes do Sol, e como estes modos vos ajudaram a fazer o mapa da Austrália.

Como adquiristes um dos habitantes da Lua para vosso criado.

Como estourastes a grande bolha que surgiu nos mares do Sul há alguns anos.

Como provastes à Royal Society que o mundo não é redondo.

O erro com a vossa roupa suja que salvou a corte de França de afogamento.

O baile de máscaras veneziano onde nenhum homem vos reconheceu, mas todas as mulheres sim.

Como a vossa escolha de faixa para a cintura decidiu a batalha de Rodas.

Como fostes importante na fuga segura do Príncipe Charles Edward Stuart.

Como e por que razão tivestes de travar duelo com vós mesmo — até à morte.

O incidente em que por acidente vós engravidastes o Papa.

Como confundistes o rei de Espanha com uma peixeira, e a vossa divertida conversa com o seu carrasco na manhã seguinte.

O banquete na Prússia no qual todos os criados foram executados por feitiçaria.

Como salvastes a costa de Portugal de afundar por um caso de troca de identidades.

Por que se recusais a usar escarlata, comer ovos ou andar a cavalo às terças-feiras.

A ocasião, em Paris, em que vos transformastes em macaco por uma semana.

O vosso encontro com as piratas Mary Bonny e Anne Read, e como sobrevivestes.

Como uma garrafa de schnaps, na Rússia, vos salvou de ser decapitado pelo sultão turco.

Por que cada ferreiro de Londres vos deve três guinéus.

Como algo nos apontamentos de Leonardo da Vinci vos ajudou a prevenir o assassinio do vosso bem-amado monarca.

Como travastes um duelo no topo do Matterhorn, e como sobrevivestes à subsequente queda.

Como endireitastes a Torre de Pisa.

A vossa descoberta de uma ilha flutuante feita de queijo nos mares do Sul, e como escapastes de lá.

Por que o conservador dos Reais Jardins Botânicos em Kiev classificou o vosso bigode como um herbáceo.

Os resultados peculiares de terdes adormecido num canhão.

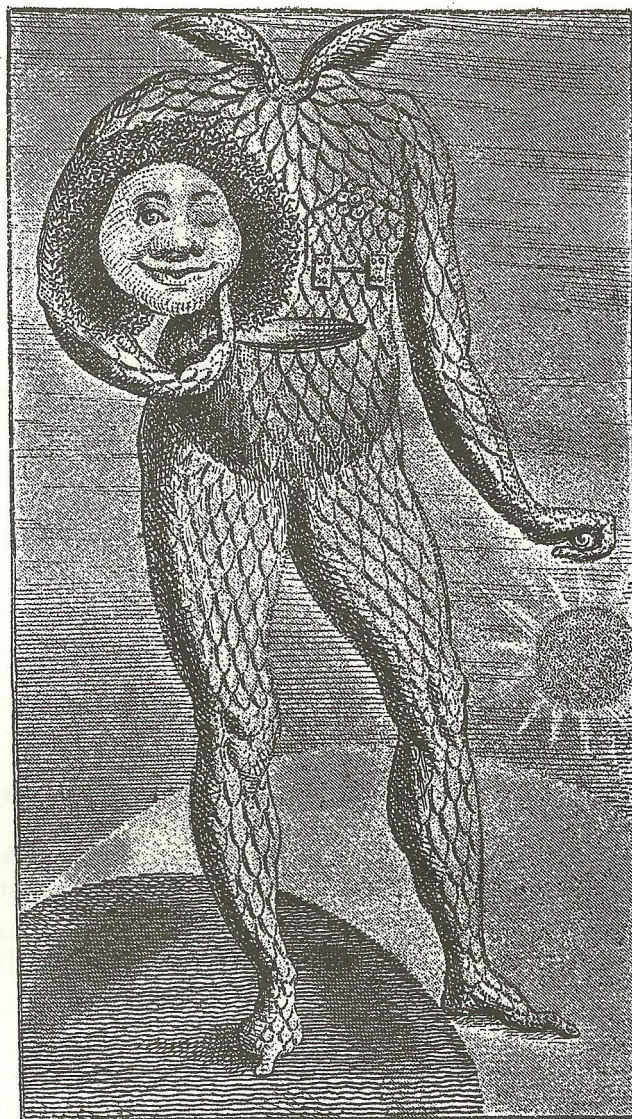
Por que a cada quinta criança nascida em Bruxelas é dado o vosso nome.

Por que nadastes todo o curso do Danúbio — e como.

Como é que Platão menciona um diálogo que teve convosco no seu livro A República, escrito há dois mil anos.

Como sobrevivestes à descida ao vulcão Vesúvio.

O que aconteceu quando os primitivos das ilhas da Polinésia vos ofereceram em sacrifício aos seus deuses.



Um habitante da Lua.

Como conseguistes que, após um enorme terremoto, Roma fosse reconstruída num só dia.

Como seduzistes a rainha da Lua, mesmo tendo ela trezentos pés de altura.

O caso do cão que falava francês e a trágica história do seu dono.

Como vos tornastes rei da Mkolo-Mbelelândia.

Como um rebento de erva-gateira salvou a vossa vida.

Como fostes forçado a desempenhar todos os papéis numa produção de Hamlet no Covent Garden — e como conseguistes encenar e levar a cabo a cena do duelo.

Por que alegais ser o marido de Cleópatra.

Como impedistes que uma carga de elefantes destruísse Edinburgo.

A aposta mais ultrajante que jamais aceitastes.

Como salvastes a vida do rei dos Gatos.

O que aconteceu aos braços da Vênus de Milo.

Como localizastes o Jardim do Éden, e que encontrastes lá.

Como capturastes a fênix que mais tarde destes de presente à rainha Ana.

Por que dizeis a cada mendigo que encontras que conheceis a sua mãe.

Por que a estranha raça de pigmeus de Yolimba-Yp vos adora como seu deus.

O que causou a queda da ponte de Londres e como sobrevivestes.

O duelo que fostes forçado a travar com um enxame de abelhas.

A vossa criação de um túnel sob o Estreito de Gibraltar e o que lhe aconteceu.

Como escapastes da grande pirâmide de Gizé, e o que fazíeis lá dentro.

A vossa invasão da Itália com um exército de trezentos tigras.

Como soubestes da localização exata da Arca de Noé e o que encontrastes.

Como repetistes o truque de Moisés de dividir as águas do Mar Vermelho.

Como usastes a Cruz Santa para construir uma ponte no Helesponto.

Como visitastes o Pólo Norte e o Pólo Sul num serão, durante o jantar.

Como retirastes a antiga maldição que pairava sobre a família real sueca.

Como aprendestes a falar a língua das girafas.

Como vós e os vossos companheiros esvaziastes completamente a sala do tesouro do sultão de Mahamud.

Como a vossa vida foi salva pelo tique-taque do vosso relógio de bolso.

Como fizestes com que a princesa Maria, da Holanda, casasse numa pocilga.

Como vós e três coelhos levantastes o cerco a Gibraltar.

Como foi que fosteis vós e não Francis Bacon quem escreveu as peças de Shakesperare.

Como recuperastes o tesouro afundado da Armada espanhola sem molhardes um só cabelo da vossa cabeça.

Por que quando fostes à corte do rei dos Países Baixos, todos os presentes pensaram que éreis um fantasma.

A vossa viagem à cidade de Meca e a vossa subsequente captura por adoradores de fogo Magyan.

Por que, no vosso regresso das Índias, o vosso pai não vos reconheceu.

Como roubastes o colar de diamantes à imperatriz de França debaixo do seu próprio nariz.

O vosso encontro com as sereias da lenda, e como respondestes à sua sedutora canção.

Onde encontrastes a incomum prenda que posteriormente apresentastes à duquesa da Normandia.

A viagem de caça à Escócia, em que mataste doze tetrazes, três leões, um camelo e uma serpente marinha.

Como conseguistes que uma criada alemã fosse coroada imperatriz da Índia.

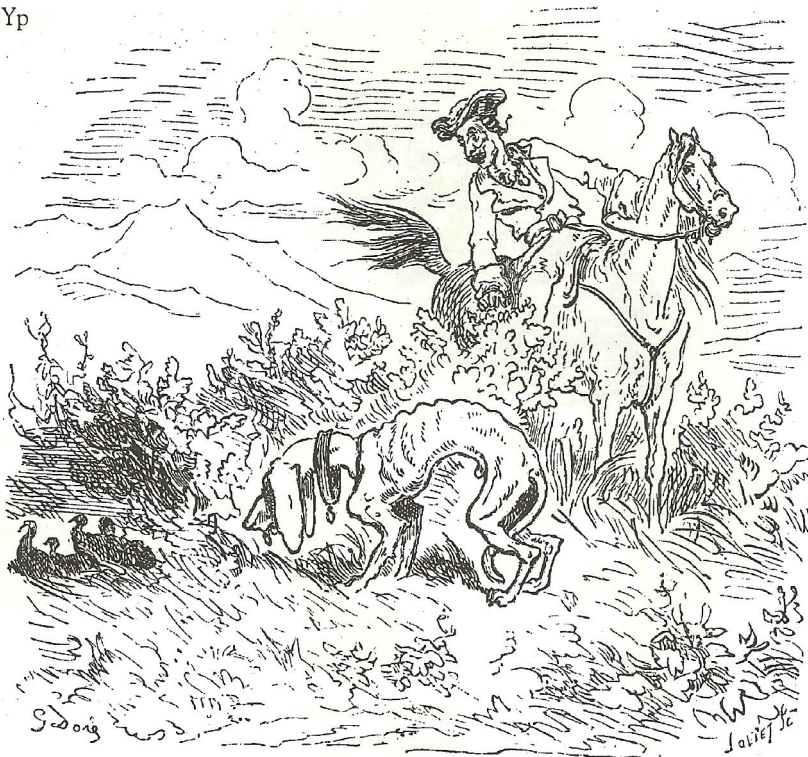
As grandes descobertas que fizestes recentemente com respeito ao chá.

Como vos transformastes no primeiro homem a escalar o Monte Branco.

Como vos tornastes no primeiro homem a fazer a descida do Monte Branco, antes que alguém o tivesse escalado, e como o fizestes.

Como evitastes que os rochedos brancos de Dover se tornassem azuis.

Como, na vossa famosa travessia do Saara, conseguistes comer o vosso camelo à noite e montá-lo no dia seguinte.



Como ressuscitastes o cão de estimação da rainha da Espanha, e com que honraria ela vos recompensou.

Como capturastes toda a frota francesa com um bote furado.

Como deduzistes que todos os monges da abadia de Westminster eram adoradores do diabo e o que fizestes acerca disso.

Por que os membros do exército Prussiano vos fazem continência e se dirigem a vós como general Bock.

Por que nunca retirais o vosso chapéu na companhia de gregos.

Como inventastes o prato nacional de Itália.

Como percebestes que os franceses estavam a cavar um túnel sob o Canal da Mancha e a notável ação que empreendestes em função disso.

Por que razão metade do peixe trazido até ao porto de Antuérpia vos pertence.

Por que o maior diamante do mundo estava na ostra com que presenteastes a imperatriz da Rússia.

Como fizestes com que o papa se despisse e desfilasse nas ruas de Viena.

Por que deveis a vossa vesícula biliar a um homem em Dublin.

Como o vosso almoço formal com o duque de Strathcarn desencadeou a Revolução Industrial.

O vosso encontro com a grande baleia branca.

Por que chamais ao vosso cavalo Apólio às Segundas, Quartas e Sextas-feiras, e Bucéfalo nos outros dias.

O que fizestes para que o ano de 1752 tenha perdido os dias entre 3 e 14 de Setembro.

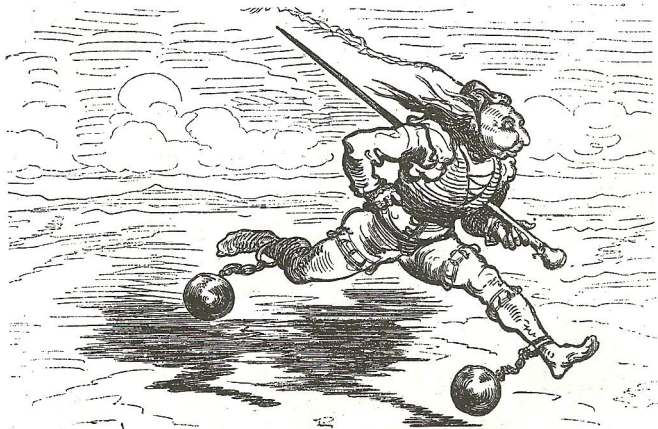
O vosso invulgar método de espionagem na recente invasão da Polónia.

O vosso envolvimento no esquema da Royal Society para extrair luz solar de pepinos.

Como reclamastes o planeta Netuno como fazendo parte do Império Britânico.

Como descobristes Eris, a deusa grega do Caos, e o que lhe fizestes quando a encontrastes.

Se descobristes, como relatastes, a nascente do Amazonas e, caso tenha ocorrido, que tipo de molho é.



Como salvastes a espada do rei de Inglaterra da sua fragata afundada em cinquenta braças de água.

Como escrevestes a história da Islândia num dia sem nunca lá terdes estado.

Quem vos forçou a usar um arenque para cortar a árvore mais alta da Floresta Negra.

A aposta que fizestes com o conde de Monte Hall em que conseguíeis vencer uma lebre em cinquenta jardas e como ganhastes.

As estranhas circunstâncias em que conhecestes o diabo e como o mandastes para o Inferno de mãos abanando.

O bebê que encontrastes nas sacolas da vossa sela entre Londres e Bath e o cadeado à volta do seu pescoço.

Como navegastes no antigo labirinto de Minos e o que encontrastes no seu centro.

Como reenchestes o tesouro vazio do Liechtenstein num só dia.

Por que fostes aprisionado no mesma cela do Homem da Máscara de Ferro, o que se passou entre vós, e como escapastes.

O vosso naufrágio e estada numa pequena ilha habitada apenas por selvagens antropófagos.

Como descobristes que o vosso criado era o imperador da Rússia, e o que fizestes acerca disso.

Como escapastes aos turcos montado em meio cavalo.

Como executastes acidentalmente o rei da Noruega.

A ocasião em que um gato insultou a vossa honra e a da vossa família, e como restaurastes essa honra.

Como atravessastes o Mediterrâneo navegando sem barco.

Como transportastes o castelo de Leeds até Kent.

O vosso encontro com o navio-fantasma "O Holandês Voador", e como levastes a sua carga para o porto.

Como fundistes as espadas do exército francês em arados sem que os soldados que as levavam dessem por isso.

As três noites que passastes no castelo do conde da Transilvânia.

Como vos deitastes com o fantasma de Ana Bolena.

Como erradicastes a Peste Negra de Hamburgo numa só tarde.

Por que recusais entrar em qualquer estalagem que sirva licor de cereja ou narceja assada.

Por que o vosso bigode nunca precisa de ser aparado.

Como parastes a erupção do Vesúvio apenas com o conteúdo da vossa sacola de sela e a ajuda dos vossos companheiros.

Por que os macacos de Gibraltar vos consideram o seu chefe.

Como procurastes minério na Praça de S. Pedro, em Roma.

Como descobristes acidentalmente a dança folclórica *morris dancing*.

Como a vossa descoberta do nariz da esfinge vos salvou de um destino desagradável.

Como salvastes a raça dos Houhynomos da sua vida de escravidão sob o jugo dos seus cruéis donos.

Como conseguistes que fosse travada de novo nos arredores do Bosque de Bolonha, com todos os pormenores, a antiga batalha de Maratona.

Vossas viagens de contrabando à Lua, e como isso levou ao vosso exílio desse lugar.

Como perdestes as vossas duas pernas na batalha de Utrecht e como as recuperastes.

Como o vosso caso com a duquesa de Orly originou mais tarde um duelo vosso com a avó da duquesa.

Como, se sois o melhor espadachim da Europa, o conde de Basle pode alegar com verdade ser o melhor espadachim da Bélgica.

Como inventastes o tomate.

Como encontrastes as jóias da coroa sueca escondidas dentro de uma vaca viva.

Como viajastes da Itália para a Grécia totalmente debaixo de água.

Como escrevestes o Réquiem de Mozart.

Como tivestes sucesso naquilo em que Canuto falhou e parastes a subida da maré.

Como fizestes com que a bandeira da Inglaterra fosse hasteada no Palácio de Versalhes, na França.

Como domesticastes o cisne selvagem de Gloucester.

Como descobristes todos os espões italianos na Alemanha com o auxílio de uma tigela de papa de aveia.

Como a vosso compromisso com uma viúva de Colônia pôs fim ao cerco de São Petersburgo.

Como conhecestes Casanova no Cairo e o que ele estava fazendo ali.

Como convertestes três sabás de bruxas espanholas à fé protestante numa só noite.

A vossa estada no Hades, de onde nenhum mortal regressa, e sobre como estais entre nós.

Como um bando de cisnes vos ajudou a resgatar o príncipe da Pérsia, que fora raptado.

Como viajastes ao futuro e sobre as muitas maravilhas que vistes.

Como capturastes o último unicórnio e como o soltastes depois.

Como sobrevivestes sozinho à Grande Peste de Edimburgo.

Como o vosso caso com a filha do conde de Cadogan foi prematuramente encerrado por uma traça.

Por que razão, apesar dos vossos inúmeros casos, nunca vos casastes.

Por que é que capitaneastes um navio da marinha suíça, sendo vós alemão por nascimento e a Suíça não tendo marinha.

Como provastes que o monstro do Loch Ness não existe.

Como a vossa viagem ao redor do globo levou à invenção do sistema de arroteamento em quatro campos.

Por que não podeis usar a cor amarela nas ruas de Nápoles.

A grande trufa de Antuérpia.

A inundação de Viena.

O maior porco do mundo.

Com que provas acreditais que o Homem e o macaco são primos.

Os cinco incêndios de Roma, e o que os causaram.

Por que o rio Danúbio ficou vermelho de sangue numa Páscoa.

Por que o rio Tamisa ficou azul num dia de Verão.

Por que o rio Liffey ficou negro no último dia de S. Patrício.

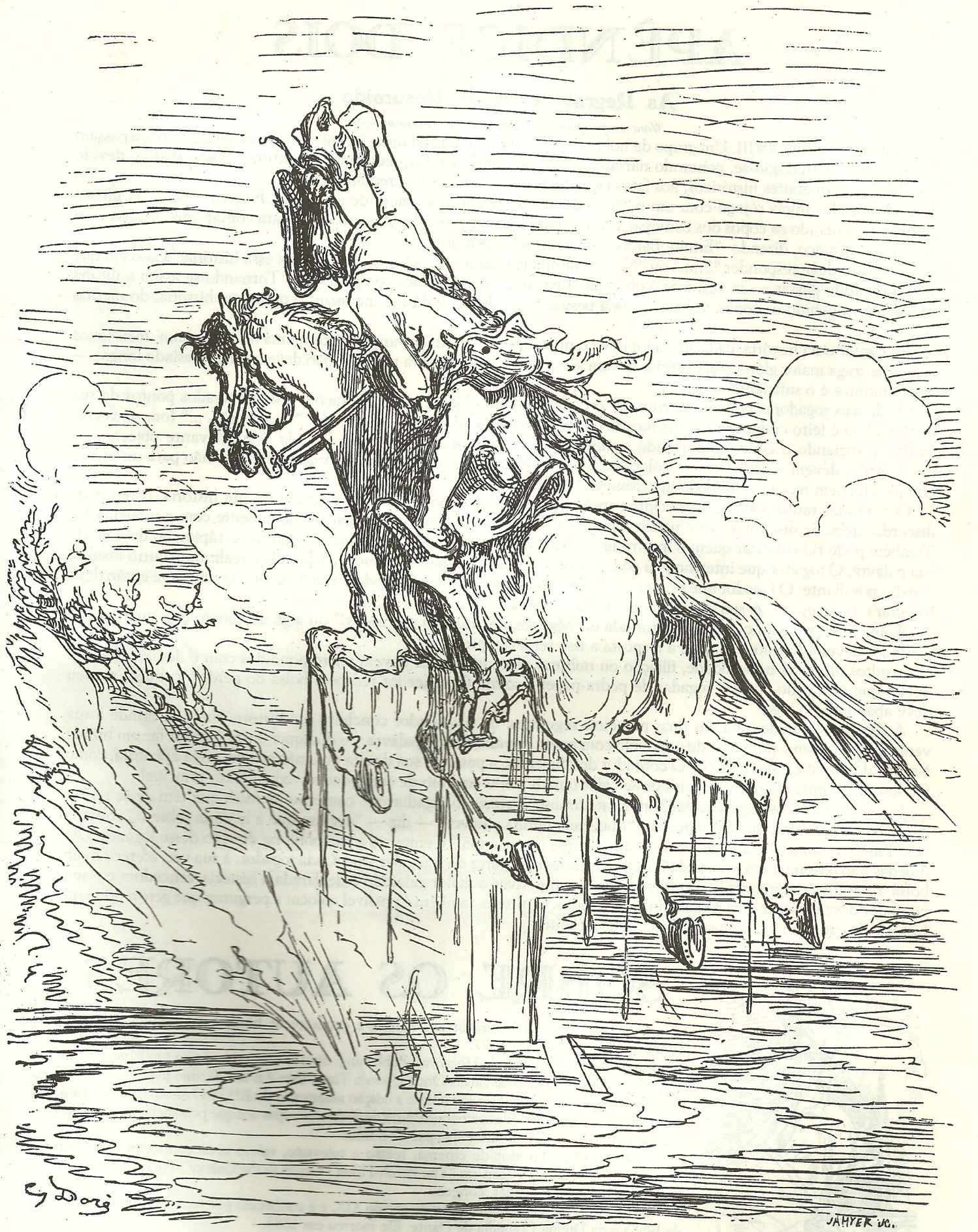
Por que a laguna de Veneza se tornou um deserto, e como remediastes essa infeliz situação.

Como, estando a sós numa floresta, vós fizestes explodir um urso.

Como chegastes a S. Petersburgo num trenó puxado por um enorme lobo selvagem.

Como, noutra ocasião, virastes um lobo do avesso.

Como acabastes por escrever este jogo.



JAHYER INC.

Sea excelente para livrar-me de problemas cabeludos.

APÊNDICE DOIS

As Regras de Modo Resumido

Uma sinopse para vós, que não estáveis com atenção

Estamos no século XVIII. Um grupo de nobres está reunido num local onde há bastante provisão de vinho, e passam o longo serão entretendo-se, contando narrativas das suas viagens e surpreendentes aventuras. Não é dado o devido respeito aos pormenores históricos, aos fatos científicos ou aos limites da credibilidade.

Cada jogador inicia o jogo com um número de moedas igual ao número de jogadores. É a sua “bolsa”. A última pessoa a ter enchido os copos dos convivas volta-se para o nobre à sua direita e pede-lhe para contar uma história com um tema específico, dizendo: “Então, Barão, conte-nos a história sobre...”.

O jogador deve responder “Sim.” ou “Não. A minha garganta está demasiado seca para essa história.” Caso em que lhe é permitido passar a sua vez, mas é obrigado a pagar uma rodada aos companheiros. Tornando-se assim a última pessoa a ter enchido os copos, volta-se para a pessoa à sua direita e dá-lhe um assunto para uma história, do mesmo modo.

Ao contar uma história, cada contador deve tentar superar o contador anterior, com uma história maior, mais louca e que lhe traga maior glória. As histórias devem ser contadas na primeira pessoa e não devem ser demasiado longas — cinco minutos é o suficiente.

Os demais jogadores podem interromper o contador com objeções ou elaborações a determinados pontos da sua história. Isto é feito empurrando uma moeda da sua bolsa — a “parada” — e dizendo: “Mas, Barão, ...” (ou, na versão adulta, esvaziando o copo, empurrando a moeda e dizendo: “Mas, Barão, ...”) seguida pela relevante objeção. As interrupções devem ser usadas para colocar obstáculos divertidos no curso da história do Barão, e não para ser chato. Um jogador sem moedas não pode interromper.

O contador tanto pode aceitar a interrupção (e a parada) e explicá-la ou integrá-la na sua história, como pode discordar dela. Se discordar, deve juntar uma das suas moedas à parada, e acabar imediatamente com a interrupção. Também pode ridicularizar quem o interrompeu, zombando do fato dele acreditar em algo tão estúpido ou duvidar da sua palavra. O jogador que interrompeu pode contestar, juntando mais uma moeda à parada e realizando outro insulto, e assim por diante. O jogador que primeiro admitir estar enganado recolhe todo o valor, se for o contador, e então deve integrar a interrupção na sua história como foi dito acima.

A única interrupção que não é permitida é: “Mas, Barão, vós não morrestes?” ou algo do gênero que sugira que o contador deveria ter morrido, pois a resposta a isso seria sempre não.

Insultos diretos à honestidade, filiação ou nobreza de cada jogador devem ser respondidos com o desafio para um duelo, que é travado em três jogadas de pedra-papel-tesoura. O vencedor recebe a bolsa do perdedor; quem perdeu deve abandonar o jogo.

A história acaba de uma das duas maneiras seguintes: ou o contador conclui a sua história com um brinde à sua veracidade ou com a promessa de um duelo com quem duvidar da sua palavra; ou qualquer outro jogador faz um brinde à saúde do Barão e à sua história. O contador desafia então a pessoa à sua direita para narrar uma nova aventura, como foi descrito acima. Há outros modos de se calar uma história em caso de emergência: vede o texto principal.

Logo que todos os jogadores tenham contado uma história, o jogador que começou anuncia que tem de se retirar para ver seus cavalos, ou algo parecido: “Mas, pela minha palavra” — diz — “declaro que a história sobre ..., contada pelo Barão ..., foi a história mais extraordinária que jamais ouvi.” e empurra a sua bolsa na direção desse jogador. (As moedas não passam a fazer parte da bolsa, mas tornam-se parte do seu galardão.) Cada jogador, à sua vez, oferece a sua bolsa à sua história favorita, e, no final, a história que tiver o maior galardão é declarada a história vencedora e o seu contador deve oferecer uma rodada final de bebidas. Contudo, também é possível colocar a pergunta que gere a primeira história do próximo jogo, quando isso puder ser feito.



SOBRE OS AUTORES

Barão Munchausen foi o maior aventureiro e contador de histórias que o mundo jamais conheceu. Ele morreu em 1797.

James Wallis é o diretor da Hogshead Publishing, diretor-executivo da revista Bizarro e um dos três criadores do jogo de cartas Once Upon a Time. Este é o seu décimo livro.

Derek Percy criou a revista Pyramid e a edição americana do RPG In Nomine, ambos para a Steven Jackson Games. Ele também gostaria de pedir desculpas aos que possam ter se ofendido com as opiniões do Barão, mas é incapaz de o fazer.

Michael Cule é um ator de cinema, teatro e televisão, talvez mais conhecido pelo seu desempenho de guarda Vagon em “The Hitch-Hiker’s Guide to the Galaxy”. Foi recentemente visto explodir em The Killer Tongue.

Gustave Doré foi o maior ilustrador do século XIX, e é conhecido por suas gravuras de cenas da Bíblia e da Divina Comédia de Dante. Ele morreu em 1883.

Um Jogo sobre Vinho, Apostas e Mentiras

“Tenho notado que muitos dos jogos de recente publicação padecem de deplorável qualidade, tomando emprestadas idéias daqui e dali, sem trazerem um pingão de originalidade (não citarei os títulos). Portanto eu, o renomado Barão Munchausen, criei um novo jogo no estilo dos RPGs, baseado nas histórias de minhas incríveis viagens e surpreendentes aventuras, para o divertimento e a edificação dos nobres e de seus amigos.”*

Junte-se ao Barão Munchausen em suas viagens à Lua e ao Sol, cavalcando balas de canhão, derrotando o exército turco inteiro com apenas um coelho manso e uma garrafa de schnapps, conhecendo deuses, gigantes e heróis, e escapando de bandidos em cavalos cortados pela metade. As extraordinárias histórias desse legendário nobre do século XVIII ganham vida enquanto os jogadores tentam superar os feitos fabulosos e realizações fantásticas uns dos outros, forçando a veracidade até o seu limite.

As Extraordinárias Aventuras do Barão Munchausen traz regras completas, um cenário histórico e mais de duzentas aventuras prontas para serem jogadas, além de um revolucionário sistema de resolução que joga fora os dados e as cartas e usa apenas dinheiro e o mais fino vinho, incluindo dois sistemas de combate (“duelos” e “duelos entre covardes”), regras resumidas e incontáveis insultos aos habitantes de várias nações, mas principalmente aos franceses. Este jogo pode ser aprendido em cinco minutos, não exige a presença de um Mestre do Jogo nem preparação alguma e cada partida dura cerca de uma hora. Você vai precisar apenas de lápis, papel, imaginação, um criado, algum dinheiro, uma boa seleção de vinhos, sangue azul, um certo brilho pessoal e pelo menos um membro atraente do sexo oposto (este último item é opcional).

Como isso é possível? Ora, se o Barão Munchausen está envolvido, então tudo é possível.


“Meu criado Starke, que cuida dessas coisas para mim, me diz que este é realmente um admirável trabalho. E ele é o melhor jogador de toda a Europa!”

—Phil Masters, autor de GURPS Discworld

“Até que enfim um jogo onde posso recontar minhas maravilhosas aventuras, como naquela vez em que ensinei ao jovem Don Diego de la Vega a usar uma espada, eu quando sugeri a Dumas que tentasse escrever um livrinho.”

— Steffan O’Sullivan, autor de FUDGE e GURPS Swashbucklers

*Apesar desse jogo também se adequar às mulheres, crianças e à melhor porção dos criados, ele não se destina ao populacho simplório e inculto, que não encontrará muito aqui que os divirta.


DEVIR LIVRARIA



HOGSHEAD
PUBLISHING

ISBN 85-85443-75-8



9 788585 443757