

ATRAMA

UM JOGO NARRATIVO
DE PARANÓIA E
CONSPIRAÇÃO
POR JOHN BOGÉA

ATRAMA

UM JOGO NARRATIVO
DE PARANÓIA E
CONSPIRAÇÃO
POR JOHN BOGÉA



www.salacentoeum.com



ATRAMA

CAPÍTULO 1
O VISLUMBRE
DO MAL
PÁGINA 7

CAPÍTULO 2
PARANÓIAS E
CONSPIRAÇÕES
PÁGINA 13

CAPÍTULO 3
RESOLUÇÃO
DE CONFLITOS
PÁGINA 21



CAPÍTULO 1

O VISLUMBRE DO MAL

"Não é necessário sair de casa. Permaneça em sua mesa e ouça. Não apenas ouça, mas espere. Não apenas espere, mas fique sozinho em silêncio. E então o mundo se apresentará desmascarado."

- Franz Kafka

UM MUNDO NEBULOSO

A Trama é um jogo sobre paranóia e conspiração, os protagonistas da história estão perdidos em mistérios e perigos, caçando, mais que desesperadamente, pistas que provem suas teorias estranhas sobre tramóias que ameaçam a humanidade. É um mundo perigoso para quem sabe demais, e, principalmente, para quem fala demais.

A busca pela grande verdade por trás das cortinas de ignorância que cobrem o mundo é regada de perigos mortais e revelações perturbadoras. As Teorias de Conspirações sempre remetem a uma maquinção diabólica por trás de *todas as coisas*, algo que precisa

ser divulgado para o máximo possível de pessoas. E é aí que você, jogador, entra. O seu personagem é uma dessas pessoas, e vai protagonizar uma história regada a mistérios e paranóia.

CONSPIRAÇÕES, TEORIAS E FATOS

Teoria da conspiração é um termo usado para se referir a qualquer teoria que explica um evento histórico, atual ou futuro como sendo resultado de um plano secreto levado a efeito por conspiradores maquiavélicos e poderosos, tais como, por exemplo, *uma sociedade secreta de ocultistas que controla*

o mundo; forças sobrenaturais que tramam contra a segurança da humanidade; indícios de uma invasão alienígena que condenará toda a vida terrestre... enfim, qualquer coisa alarmante, humana ou inumana, e, principalmente em A Trama, algo muito perigoso e maligno.

As teorias da conspiração são muitas vezes vistas como maluquices criadas por pessoas desocupadas e extremamente paranóicas (você vai descobrir que em *A Trama*, isso não deixa necessariamente de ser verdade). As grandes massas, na maioria das vezes, ridicularizam essas teorias e seus autores (uma vez que raramente essas teorias são apoiadas por alguma evidência conclusiva), fazendo da busca pela verdade uma prática complicada e marginal.

Um *Caçador de Conspirações* (um termo bem a calhar para um protagonista de *A Trama*) é uma pessoa que não se conforma com esse teatro armado, e que vai lutar com todas as forças para revelar os *inimigos do mundo* e abrir os olhos das pessoas *adormecidas*. Ele simplesmente não consegue se enquadrar no estilo de vida *normal* da sociedade em que vive, não consegue viver *padões* e nem se comportar como um cordeirinho. Não consegue viver no que considera uma mentira.

Em *A Trama*, qualquer conspiração criada pelos jogadores, por mais absurda que pareça, corre o risco de se tornar fato ou ficção, e é justamente isso que vai dar rumos à história e moldar a realidade do jogo.

O VÉU

Existe um mundo por trás deste que conhecemos, e este mundo escondido é que é de fato o mundo real. O Véu é uma metáfora para o adormecimento das grandes massas, a ignorância cômoda que impede a real compreensão do mundo, que engana e faz a mente abstrair as *coisas estranhas* que acontecem ao nosso redor, que nos manipulam, que nos querem cegos. Em resumo, o véu dificulta a visão do que é real.

Quando você enxergar, mesmo que por um súbito momento, algo que talvez desafie a normalidade, você tem um *Vislumbre*, conseguiu abrir os olhos de verdade, prestar atenção, viu através do Véu. A reação da mente nessas horas é imprevisível, alguns simplesmente ignoram, bloqueiam enquanto outros jamais esquecem o que aconteceu. Você, por exemplo, pode ter visto um vulto atravessando um beco, uma pessoa desaparecendo no ar, luzes estranhas atravessando o céu, mensagens subliminares em outdoors, revistas, comerciais de televisão, discursos de políticos... mas nem sempre isso é entendido como realmente deveria ser: como um fato. Nossas mentes começam a trabalhar contra essa anormalidade, tentando achar uma explicação natural, abstraindo o que não pode ser concebido ou simplesmente bloqueando tudo, deletando o episódio da memória. Talvez seja uma defesa natural da mente, ou talvez esse comportamento tenha sido ensinado, condicionado, por *Eles* ao longo dos tempos.

As vezes estamos tão envolvidos com os conceitos de normalidade que aprendemos ao longo da vida, que simplesmente não conseguimos ver além desses padrões, mesmo que o fato esteja explícito bem na nossa frente. Alguns, por exemplo, são capazes de enxergar um homem de pele metálica e parafusos expostos na face, outros enxergam apenas um homem de pele clara e verrugas pelo rosto. A mente maqueia o fato para preservar a sanidade, é assim que funciona o Véu.

É preciso preparar bem a mente para ver através do véu, prestar mais atenção e tentar ver o que ninguém mais consegue ver... você precisa abrir mão do que é racional.

PRESTANDO ATENÇÃO

Quando você vê através do Véu, você tem um *Vislumbre*. Pra isso é necessário uma mente treinada, desprendida dos ditos conceitos de normalidade. Em *A Trama*, o protagonista precisa ter algum nível de Paranóia para ter um *Vislumbre*.

No momento do vislumbre pode-se ver através do véu, pode-se ver um lampejo de verdade por trás de todas as coisas que existem. Você pode ver seres assombrosos, antes invisíveis, disfarçados vagando pelas ruas; ou a verdadeira face de outros seres humanos, distorcida pela corrupção, pelas tramóias; ou máquinas, construções, lugares que antes seriam impossíveis de serem notados...





Se *Eles* não perceberem que você está olhando, talvez consiga sair ilesos da experiência. Mas, se eles olharem de volta, se notarem que você *prestou atenção*, é melhor fugir.

"ELES"

Quem são *Eles*? Ninguém sabe, pelo menos não com total certeza. Tudo que se sabe é que *Eles* são os inimigos, que, de alguma forma misteriosa, tramam contra o mundo, ou controlam o mundo, ou absorvem o mundo... enfim, o importante é saber que *Eles* são o grande mal que deverá ser combatido e revelado.

Eles estão em todos os lugares, as vezes se passam por pessoas importantes, formadoras de opinião, outras vezes são seres totalmente bizarros, inumanos. Todos pertencem a algum tipo de organização obscura e maligna.

OS HOMENS DE PRETO

Os Homens de Preto são figuras misteriosas, soldados a serviço da grande conspiração (seja ela qual for). Para alguém que não consegue ver através do Véu, os Homens de Preto são apenas pessoas comuns, usando intimidadores ternos pretos, chapéus e óculos escuros, funcionários de alguma repartição do governo. Mas pra quem consegue ver através do Véu, sabe que eles são bem mais nocivos do que isso.

A principal missão dos Homens de Pretos é calar a boca de pessoas que sa-

bem demais e falam demais. Eles são os soldados da grande conspiração, que executam qualquer um que ameace os planos de seus mentores.

Em *A Trama*, Os protagonistas vão passar a maior parte do tempo fugindo dos Homens de Preto, qualquer um pego por eles, simplesmente desaparece, ou, se o mito for verdade, vai ser *inquilino* da Sala 101.

Apesar de todo o mistério envolvendo os Homens de Preto, eles não estão livres das Teorias que se tornam Fatos (saiba sobre isso no Capítulo 3, Resolução de Conflitos). Se algum Fato (na Ficha dos Fatos) indicar quem realmente são os Homens de Preto e como eles realmente se parecem por trás do “disfarce”, então isso se torna verdade no jogo.

A SALA 101

A Sala 101 desperta medo em todos os Caçadores de Conspirações, dizem que é um lugar de loucura extrema, onde *Eles* entram na sua cabeça e mexem as *pecinhas* do jeito que querem. Eles te reprogramam por completo, te mesmerizam, te deixam como um zumbi.

Para alguns poucos que conseguiram escapar – ou se desprogramar - a Sala 101 parece com um galpão enorme, sujo e cheio de ferramentas de tortura; pra outros a Sala 101 parece um quarto cheio de TVs exibindo vídeos estranhos; e há também quem diga que a Sala 101 é uma clareira em um bos-

que medonho, cheio de animais bizarros... A verdade, se é que existe alguma verdade, é que a Sala 101 e as formas que *Eles* usam pra destruir a sua mente, pra implantar ou retirar coisas da memória, varia de pessoa pra pessoa.

Alguns acham que a Sala 101 é uma espécie de lugar sobrenatural, um imóvel capaz de atravessar dimensões, outros dizem que os *inquilinos* da Sala 101 apenas estão tão drogados que não conseguem mais perceber a realidade.

Apesar de todo o mistério envolvendo a Sala 101, ela não está livre das Teorias que se tornam Fatos (saiba sobre isso no Capítulo 3, Resolução de Conflitos). Se algum Fato (na Ficha dos Fatos) indicar a localização ou o que é a Sala 101, isso se torna verdade no jogo.

DESTINO FADADO AO FRACASSO

O destino dos protagonistas de *A Trama* nunca é animador, na verdade sempre é terrível. Por mais que ele prove inúmeros fatos, e divulgue isso para meio mundo, apenas os seus Seguidores (determinados peça Influência do protagonista) irão acreditar nas verdades reveladas. Para a maioria das pessoas você vai continuar sendo apenas um chato lunático falando asneiras.

Mesmo assim, essas “asneiras” podem incomodar peixes grandes, e é ai que mora o perigo.



CAPÍTULO 2

PARANÓIAS E CONSPIRAÇÕES

“Uma vez me perguntaste o que havia na Sala 101, e eu te disse que já sabias a resposta, todos sabem, o que há na Sala 101 é a pior coisa do mundo, vai além do medo, da dor e da morte, é insuportável e varia de indivíduo para indivíduo.”

- George Orwell

JOGO NARRATIVO

O termo Role-Playing Game (RPG) pode ser traduzido como “Jogo de Interpretação de Papéis” ou simplesmente “Jogo Narrativo”. Jogar RPG significa interpretar um papel dentro de uma história, mas não um papel comum e sim o papel principal da história: o protagonista. Você e os outros jogadores criam e fingem serem esses protagonistas, agem como eles agiriam e pensam como eles pensariam, assumindo feições e trejeitos em busca de uma imersão ainda maior.

Para jogar *A Trama*, você precisa apenas de um Lápis, borracha, uma cópia da Ficha de Protagonista (que

você encontra no final do livro), uma folha de papel para a Ficha de Fatos (apenas uma para todo o grupo), dois dados de 10 faces de cores diferentes e muita imaginação.

OS PERSONAGENS

Os personagens são todos os indivíduos que integram a história, sejam eles controlados (interpretados) por você ou controlados (interpretados) pelo Grande Conspirador.

Protagonistas: Qualquer personagem controlado por um dos jogadores é um protagonista (personagem principal da história). O Grande Conspira-



dor descreve cenas, situações e acontecimentos que envolvam os protagonistas, mas cabe ao jogador decidir o que seu protagonista fará.

Coadjuvantes: Qualquer personagem criado pelo Grande Conspirador para auxiliar os protagonistas é um coadjuvante (seja humano, animal ou inumano) ficando a cargo dele determinar suas ações e reações na história.

Antagonistas: Assim como os coadjuvantes, os antagonistas são personagens criados e controlados pelo Grande Conspirador, porém, estes agirão contra os protagonistas e coadjuvantes (podem ser humanos, inumanos ou animais).

Figurantes: Assim como os anteriores, são criados e controlados pelo Grande Conspirador. Não são importantes para o desenvolvimento da história (são anônimos) e servem apenas para compor o ambiente (também podem ser humanos, inumanos ou animais).

O GRANDE CONSPIRADOR

O Grande Conspirador é o *mestre do jogo*, uma pessoa do grupo que assume a responsabilidade de conduzir a trama e mediar as regras do jogo, descrever acontecimentos, ambientes e cuidar da interação dos protagonistas com outros personagens. Ser o Grande Conspirador exige apenas que se tenha conhecimento pleno das regras de *A Trama*, que seja imparcial, e que goste de boas – e terrivelmente inusitadas – histórias de conspiração.

O Grande Conspirador não tem controle sobre as ações e destinos dos protagonistas (apenas os jogadores tem poder sobre eles), ele apenas provoca e reage as ações deles; possui a palavra final na resolução de qualquer conflito e cria e controla os coadjuvantes, antagonistas e figurantes.

CONDUZINDO A TRAMA

O inicio da história deve ser regado de muito mistério, coisas esquisitas acontecendo, protagonistas sendo vi-giados, perseguidos e ameaçados. Mas ninguém sabe ainda ao certo quem são exatamente os grandes inimigos dos protagonistas, nem mesmo o Grande Conspirador.

A medida que as Teorias de Conspiração forem se tornando fatos, a história vai começando a ganhar cor, os inimigos começam a ganhar uma face, e o Grande Conspirador vai inserindo na história exatamente o que está escrito na Ficha dos Fatos.

LIDANDO COM OS FATOS DA TRAMA

Improvistar, este talvez seja a trabalho mais desafiador do Grande Conspirador, esconder uma verdade que nem ele mesmo sabe ao certo o que é, e adequar a história o que for se tornando fato. Obviamente, o que for fato, deixa de ser um mistério para os protagonistas, e passa a agir mais descaradamente. Se, por exemplo, a teoria “os mi-

litares usam ciborgs para capturar pessoas contrárias ao governo” se torna um fato, então, esses ciborgs, agora começam a ser realmente presentes na história, os protagonistas começam avê-los com mais freqüência e sem o mesmo mistério de antes, talvez até sejam caçados pelos cyborgs. O Véu já não cobre mais a visão dos protagonistas sobre esse fato.

A medida que mais teorias se tornarem fatos, mais elementos são inseridos na trama, e mais o Véu enfraquece, por exemplo: a teoria: “Minha família foi abduzida por um OVNI quando eu era criança” se torna um novo fato na história, e o jogador determina que a conexão entre essa teoria e a anterior é que, na verdade, o OVNI que abduziu a sua família é um experimento do governo com tecnologia alienígena usado para sequestrar pessoas e transformá-las em ciborgs. O Grande Conspirador, a partir disso, passa a usar com mais freqüência e menos mistério, esse novo elemento e nova realidade da trama, pois o Véu já não esconde mais esses fatos dos protagonistas.

A Ficha dos fatos, é, digamos, a bússola do Grande Conspirador, ditando para que direção a trama vai rumar e o que o Véu não consegue mais esconder dos protagonistas.

OS PROTAGONISTAS

Os protagonistas de *A Trama* são caçadores de conspirações, investigadores, divulgadores, pessoas inquietas, anarquistas, paranóicas, gente que por um lampejo de mistério se entregou a



uma rede de conspirações perigosas. Possuem inúmeras teorias sobre essas conspirações. Caçar e tentar provar essas teorias, para os protagonistas de *A Trama*, é quase um hobby, que pode se tornar irresistivelmente perigoso. Quanto mais sabem, mais querem saber.

Para os protagonistas, as conspirações sempre remetem a algo terrível, perigoso, maligno, algo que vai mudar o mundo pra pior (ou já está mudando). Os protagonistas se sentem no dever de divulgar as “verdades” sobre essas coisas, mostrar ao mundo o que realmente está acontecendo nos bastidores, mostrar que tudo é uma grande mentira sustentada por *Eles*. No entanto, essa vontade desesperada de anunciar a verdade está longe de ser algo saudável, em *A Trama*, na verdade, os protagonistas são pessoas doentes, sofre de uma compulsão paranoíca de revelar *algo*, de provar suas teorias conspiratórias, de mostrar pro maior número de pessoas os fatos que encontraram, que julgam fazer parte de uma grande trama do mal. Nunca se é o mesmo depois de entrar na *trama*.

LOUCOS, ESQUISITOS E MAIS PRÓXIMOS DA VERDADE

Os protagonistas de *A Trama*, são tipos inusitados, muitas vezes taxados de loucos (o que quase não deixa de ser verdade), obcecados com suas próprias paranoias, capazes até de realizar *coisas* ilegais se desconfiarem que isso possa

provar algo sobre suas teorias. É, por exemplo, o garoto nerd gordinho que vê mensagens subliminares em desenhos animados e alimenta um blog sobre isso com milhares de acessos; é o velho hippie de barba branca que distribui panfletos na rua sobre uma invasão alienígena e que sustenta uma emissora pirata de rádio; é o pastor de igreja, com uma placa pendurada no pescoço dizendo “o fim está próximo!”, gritando Salmos na esquina, tentando alertar as pessoas sobre um eminente apocalipse; é o funcionário público estressado, com papel laminado cobrindo a cabeça, alegando que isso o protege de ondas hipnóticas invisíveis que o governo usa pra controlar as pessoas; é o menino que picha nas paredes da escola sobre os supostos pais robôs comedores de gente; é o repórter que escreve uma coluna no jornal sobre sociedades secretas neo nazistas sustentadas por grandes autoridades de países de primeiro mundo... enfim, todas essas pessoas seriam completamente loucas, se não estivessem de alguma forma conectadas e tão perto da *verdade*, seja ela qual for.

OBSERVADORES

São pessoas acomodadas em relação a suas próprias teorias de conspirações, eles não sentem a necessidade de divulgar o que sabem, não querem se meter, apenas ficam sentados em suas poltronas observando os eventos do mundo. Sabem tanto quanto qualquer protagonista, mas, talvez por medo, preferem ficar quietos e seus cantos.

Os Observadores podem ser excelentes coadjuvantes em *A Trama*, úteis como contatos, conselheiros, mentores etc. Mas, definitivamente, não servem como protagonistas de uma história de conspiração.

QUASE HERÓIS

Os protagonistas sempre se colocam no lugar de heróis (ou anti-heróis) que combatem algum grande mal, que tentam proteger o mundo de algo ameaçador e obscuro. No entanto, isso não quer dizer necessariamente que os protagonistas sejam virtuosos ou que façam coisas heróicas como salvar criancinhas em incêndios. O que acontece é que eles estão totalmente envolvidos pela própria paranóia, provar que estão certos já não tem muito haver com o *bem para a sociedade* e sim com o reconhecimento por terem descoberto as pontas soltas de uma grande *trama do mal*.

ORGANIZAÇÕES, CORPORAÇÕES...

Os protagonistas não pertencem a grandes corporações ou organizações, não se encaixam em padrões, e estar ligado a algo assim não é uma idéia agradável (ou segura). Eles preferem se juntar em pequenos grupos casuais, e isso só quando as buscas coincidem entre eles.



CONCEPÇÃO DE PROTAGONISTA

1-Batize seu protagonista.

2-Crie um conceito para seu personagem. *Exemplo:* "Blogueiro revolucionário que ainda mora com a mãe"

3-Crie suas Teorias de Conspiração, cada tipo tem um custo, você dispõe de uma quantidade de pontos igual ao resultado de um dado +5.

- Cada Teoria Convencional custa 1 pt;
- Cada Teoria Fantástica custa 2 pts;
- Cada Teoria Surrealista custa 3 pts;

4-Distribua uma quantidade de pontos de Vislumbre igual ao resultado de um dado +5, entre as Teorias de Conspiração criadas, máximo de 5 e mínimo de 1 em cada (Pontos remanescentes são perdidos). Isso remete ao quanto você está perto de tornar a Teoria um Fato

5-A Paranóia inicial é igual a soma dos valores de cada Teoria de Conspiração.

- Cada Teoria Convencional vale +5;
- Cada Teoria Fantástica vale +10;
- Cada Teoria Surrealista vale +15.

6-Crie seus Canais de Propaganda, cada tipo tem um custo, você dispõe de uma quantidade de pontos igual ao resultado de um dado +5.

- Cada Canal de Internet custa 3 pts;
- Cada Canal de TV, Rádio ou Jornal, custa 2 pts;
- Outros Canais pouco convencionais custam 1 pt, cada.

7-A Influência inicial é igual a soma dos valores de cada Canal de Propaganda.

- Cada Canal de Internet vale +15;
- Cada Canal de TV, Rádio, Jornal, Panfletagem e afins vale +10;
- Outros Canais pouco convencionais valem +5, cada.

A TRAMA

PROTAGONISTA Spock 79

JOGADOR

CONCEITO Hippie velho locutor de rádio pirata

PARANÓIA

[40]

TEORIAS DE CONSPIRAÇÃO

Os militares escondem um OVNI em uma base secreta no sul do Maranhão

VISLUMBRE

[3]

A presidente Dilma é uma criatura mutante criada por uma facção secreta do PT

[4]

O governo dos EUA está planejando invadir todo o território amazônico

[1]

Duendes Azuis escondem alguns objetos da minha casa

[2]

[]

INFLUÊNCIA

[45]

CANAIS DE PROPAGANDA

Programa amador de rádio pirata

Panfletagem semanal em praças públicas

Participação constante em fóruns de internet sobre teorias de conspiração

Vlog via Youtube sobre teorias de conspiração



CAPÍTULO 3

RESOLUÇÃO DE CONFLITOS

“Escrevo essa história sob uma pressão mental considerável, uma vez que hoje à noite me apago. Sem dinheiro, com o estoque da droga que torna a vida suportável próximo do fim, não aguento mais essa tortura; estou prestes a atirar-me pela janela da água-furtada na desolação da rua lá embaixo.”

– H.P. Lovecraft.

FLUXO DE TEMPO

O fluxo temporal dentro do jogo não acompanha necessariamente o fluxo temporal real (horas fora do jogo podem representar somente alguns minutos dentro do jogo e vice versa), assim, para organizar o fluxo do jogo, os conflitos seguem o seguinte formato:

Turno: É o momento onde os personagens realizam suas ações e reações, seguindo uma ordem pré-definida pela iniciativa.

• **Ação:** É quando o protagonista pode agir (falar, descrever cenas, realizar testes, etc.). Normalmente seu protagonista pode fazer apenas uma ação por turno, mas nada im-

pede que, dependendo da situação, você possa fazer mais de uma.

• **Reação:** Quando seu protagonista é alvo da ação de outro personagem, e se consciente da mesma, ele tem o direito de reagir mesmo que não seja o seu turno.

Cena: É um conjunto de turnos. Quando todos os personagens já tiverem terminado seus turnos, chega o fim da cena.

Sessão: É constituído por inúmeras cenas em um dia de jogo.

Trama: É formada por várias sessões até que todas as pontas (teorias de conspiração) sejam amarradas.

DADOS DE 10 FACES

Em *A Trama* usa-se apenas dados de 10 faces (um par de dados, no máximo). Em alguns pontos da *concepção do protagonista*, você vai usar o resultado de um dado somando a 5, já nos testes de resolução de conflitos, você vai precisar de dois dados de cores diferentes, um deles vai representar as dezenas e ou outro vai representar as unidades (a preferencia é sua), você não precisa calcular os resultados, apenas combiná-los, exemplo: se o resultado do dado da dezena for 4 e o resultado dos dado da unidade for 8, você tem um 48; se o resultado do dado da dezenas for 3 e o resultado do dado da unidade for 0, você tem um 30... e assim por diante.

TESTE DE RESOLUÇÃO DE CONFLITOS

Qualquer ação que você deseja realizar, em que haja alguma chance de fracasso ou erro, precisa de um teste de dados para determinar o que acontece.

Antes de realizar um teste você tem que declarar exatamente como vai realizar a ação e o que deseja alcançar com isso. Se você tiver sucesso no teste de dados, você alcança exatamente o que queria, se não tiver sucesso, você não alcança o que queria.

Se o seu objetivo for contra outro personagem, acontece uma disputa de dados, quem conseguir o maior resultado diz o que acontece. Se houver um



empate, o Grande Conspirador diz o que acontece. Se o objetivo não envolver ninguém, apenas o seu próprio desempenho em realizar uma determinada ação, você faz os testes contra uma determinada meta:

- **Tarefas Simples (25):** para ter sucesso, você precisa ter como resultado um número maior que 25, se o resultado for menor ou igual, o Grande Conspirador diz o que acontece.

- **Tarefas Comuns (50):** para ter sucesso, você precisa ter como resultado um número maior que 50, se o resultado for menor ou igual, o Grande Conspirador diz o que acontece.

- **Tarefas Difíceis (75):** para ter sucesso, você precisa ter como resultado um número maior que 75, se o resultado for menor ou igual, o Grande Conspirador diz o que acontece.

CONCEITO E AÇÕES

O conceito do protagonista influencia diretamente qualquer teste. Se a ação estiver de acordo com o conceito do protagonista, a ação ganha automaticamente um bônus de +20, se estiver em total desacordo, a ação recebe automaticamente uma penalidade de -20.

MODIFICADORES DE AÇÃO

Sempre que, de alguma forma, você estiver em vantagem em uma determi-

nada ação, você ganha automaticamente um bônus de +20, se você estiver em desvantagem recebe automaticamente uma penalidade de -20. A vantagem ou desvantagem vai depender da situação e do contexto da cena, estar caído, por exemplo, é desvantajoso se você estiver tentando se proteger de um adversário lhe golpeando com uma pé-de-cabra, mas é vantajoso caso você queira agarrear as pernas deles.

ARMAS E PROTEÇÃO

Estar armado em uma ação em que o objetivo é ferir alguém ou destruir algo, é uma vantagem (+20). O uso e dano das armas dependem apenas do que a arma é capaz, por exemplo: uma pá é capaz de deixar alguém inconsciente, um revólver é capaz de matar alguém, uma escopeta é capaz de arrancar fora a mão de alguém, uma bazuca é capaz de despedaçar completamente alguém. Estar usando um item de proteção, ou se proteger em algum lugar, é uma vantagem (+20) para evitar danos. O uso e o quanto se está protegido, vai depender do que a proteção é capaz, por exemplo: um capacete de motociclista é capaz de proteger a cabeça de uma queda de motos, mas não contra um tiro rifle.

TAREFAS COMPLEXAS

Tarefas complexas e específicas demais, como, por exemplo, cirurgias médicas, pilotagem de avião etc. Só

podem ser realizadas por protagonistas que tenham o mínimo de conhecimento na área em questão, definido pelo conceito.

TEORIAS DA CONSPIRAÇÃO

Os protagonistas de *A Trama* acreditam em coisas nebulosas, algumas fazem até algum sentido, outras parecem mais devaneios de uma pessoa com sérios problemas psicológicos. As teorias sempre remetem a um mal misterioso, algo realmente perigoso e ameaçador, algo que, as vezes, envolve o mundo todo (ou outros mundos, ou galáxias, ou dimensões paralelas...), pode até começar como algo pequeno que envolve, por exemplo, apenas o supermercado da esquina, mas que depois, inevitavelmente, se conecta a algo assustadoramente grande. Essas conspirações, de alguma forma, sempre ameaçam a vida do protagonista.

Cada jogador, inicialmente, dispõe de uma quantidade de pontos igual ao resultado de um dado +5 para criar as Teorias de Conspirações de seu protagonista. Além disso, as Teorias também determinam a paranóia total do protagonista.

Conspiração Convencional (custa 1 ponto e soma +5 à Paranóia): Se apóia unicamente em elementos humanos. Exemplo: *Os presidentes de todos os países de primeiro mundo são integrantes de uma sociedade secreta que planeja implantar microchips em todas as pessoas.*

Conspiração Fantástica (custa 2 pontos e soma +10 à Paranóia): Ex-

trapola para elementos sobrenaturais, inumanos, extraterrestres etc. Exemplo: *Os militares estão usando tecnologia alienígena para construir armas de destruição via espaço.*

Conspiração Surrealista (custa 3 pontos e soma +15 à Paranóia): A maior viagem de LSD que você já teve (ou possa vir a ter) pode nem chega perto desta. Exemplo: *Robôs Zumbis Alienígenas estão disfarçados de pôneis alaranjados e planejam escravizar toda a raça humana com hipnose em massa.*

criando teorias durante o jogo

Quando o protagonista estiver diante de algum mistério, pode optar por criar uma nova teoria de conspiração em vez de aumentar o vislumbre de alguma já existente. Rola-se os dados e se obtiver como resultado um 100, Pode criar uma nova teoria de acordo com a cena. Uma nova Teoria da Conspiração, independente de qualquer coisa, aumentam a Paranóia em apenas +5.

PARANÓIA

Representa o quanto o protagonista está consumido por suas teorias conspiratórias, e, consequentemente, o quanto ele está maluco. Essa fixação pelas teorias ajuda a revelar a verdade sobre a grande trama de conspirações, fazendo com que o protagonista se jogue ainda mais no poço de mistérios do qual não pode fugir.

Sempre que o protagonista estiver

em uma cena misteriosa, achando que está envolvido pelo Véu, pode fazer um teste de Paranóia. Role os dados e some a sua pontuação de Paranóia ao resultado...

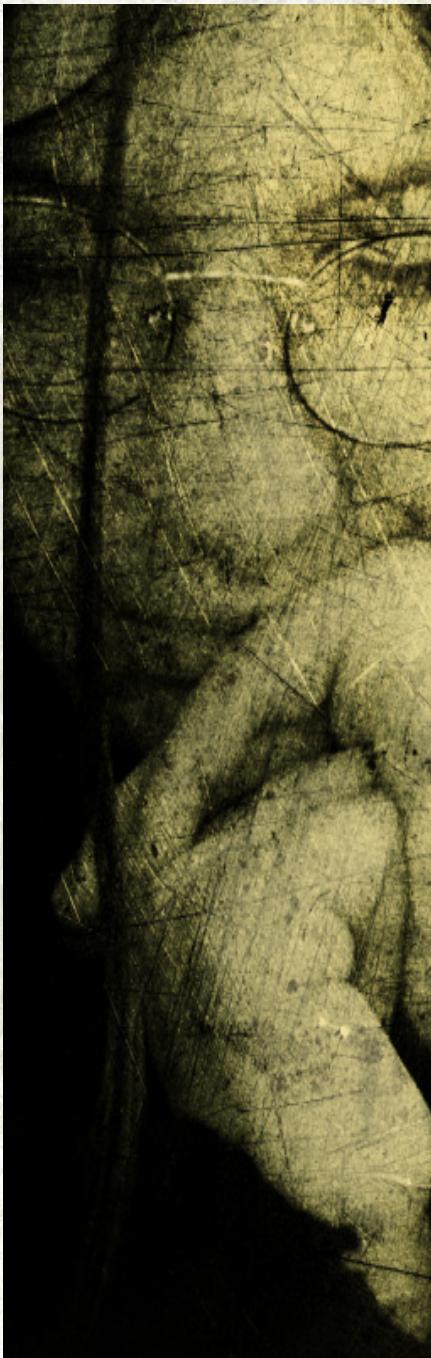
- ... se o resultado total for 100 ou mais, você encontra alguma relação entre a cena e uma de suas teorias, soma +1 ponto de vislumbre à teoria escolhida.
- ... se o resultado for menor que 100 e maior que 50, a cena continua um mistério.
- ... se o resultado for de 50 ou menos, você não encontra relação alguma e fica frustrado, -1 ponto de vislumbre.

Quanto mais Paranóia...

- ...você está perto de tornar uma de suas Teorias em fato;
- ...você se torna uma pessoa cada vez mais obcecada, você não consegue convencer as pessoas comuns (não seguidoras) de suas verdades descobertas por estar com um aspecto perturbador demais pra isso.

Quanto menos Paranóia...

- ...você está longe da verdade, e perto de tornar uma de suas Teorias em ficção;
- ...você se torna uma pessoa cada vez mais acomodada (mais normal), perde um pouco o tesão pela busca da verdade, em compensação é cada vez mais aceito na comunidade, as pessoas passam a lhe ver de maneira mais amigável.





O QUE OS OLHOS NÃO PODEM VER

Quanto maior a paranóia, mais fácil fica de reconhecer o grande mal (seja ele qual for), o protagonista ganha um poder quase sobrenatural de ver através do Véu, enquanto pessoas comuns simplesmente não enxergam nada.

Exemplos:

Um Homem de Preto com olhos biônicos emitindo um brilho vermelho intenso, talvez seja visto por pessoas comuns (não paranóicas), apenas como um homem com um caso grave de conjuntivite;

Enquanto o protagonista interpreta as palavras do presidente como uma declaração de extermínio a pessoas de classes baixas, a população comum entende o discurso como algum tipo de plano econômico necessário e inofensivo...

As grandes massas simplesmente não enxergam da mesma forma que enxerga um protagonista de *A Trama*.

VISLUMBRE

Representa o quanto o protagonista está perto (ou longe) da grande verdade e a intensidade que ele consegue ver através do Véu. Quanto mais pontos de Vislumbre o protagonista tiver acumulados em uma determinada Teoria, mais perto essa Teoria está de se tornar um fato, quanto menos tiver, mais perto essa Teoria está de se tornar ficção.

Cada jogador, inicialmente, dispõe de uma quantidade de pontos de Vis-

lumbre igual ao resultado de um dado +5 para distribuir entre suas Teorias, no entanto, no começo do jogo, nenhum deles pode ser superior a 5 ou inferior a 1. Se por acaso sobrar alguns pontos, eles são perdidos pra sempre.

No decorrer do jogo, quando uma Teoria acumular 10 pontos de Vislumbre, ela se torna um fato, e é adicionada a Ficha de Fatos. Quando uma Teoria chegar a 0 de vislumbre, isto é, quando o protagonista perder todos os pontos em uma determinada Teoria, ela se torna uma ficção, nunca mais poderá ser considerada um fato. Sempre que uma Teoria se torna fato ou ficção, ela reduz proporcionalmente a pontuação de Paranóia (valor igual ao valor que ela adicionou a Paranóia quando entrou na sua lista de Teorias de Conspiração).

Se o protagonista perder todos os pontos de Vislumbre de todas as suas Teorias (o que significa que todas as suas Teorias eram ficções), ele desisti da caçada, e volta a ter uma vida normal.

CANAIS DE PROPAGANDA

Os protagonistas de *A Trama* são acometidos de um dever incontrolável - quase surtado - de tentar revelar para o mundo as verdades por trás dos mistérios das conspirações das quais acreditam. Eles tem isso como missões pessoais, que os estimulam a se enterrarem cada vez mais nos mistérios da grande trama do mal.

Os Canais de Propaganda são as formas que os protagonistas usam para divulgar as verdades do mundo, des-

mascarar os inimigos e revelar o que há por trás desse teatro armado de conspirações.

Cada jogador, inicialmente, dispõe de uma quantidade de pontos igual ao resultado de um dado +5 para criar os Canais de Propaganda de seu protagonista. Além disso, os Canais também determinar a Influência total do protagonista.

Canal de Larga Escala (custa 3 pontos e soma +15 à Influência): Internet. Exemplo: Você tem um blog com um milhão de acessos por mês; Você cria vídeo documentários e posta no YouTube.

Canal de Média Escala (custa 2 pontos e soma +10 à Influência): Rádio, TV, Jornal etc. Exemplo: Você tem uma emissora de rádio pirata; Você escreve sobre suas idéias em uma coluna de jornal.

Canal de curta escala (custa 1 ponto e soma +5 à Influência): Panfletagem e mídias pouco convencionais. Exemplo: Você escreve mensagens em portas de banheiros públicos; Você distribui panfletos em praça pública expondo suas idéias.

criando canais de propaganda durante o jogo

Novos canais de propaganda podem ser criados o tempo todo, o jogador precisa apenas descrever como o protagonista está fazendo isso. Depois ele precisa fazer um teste 1 vez por sessão



de jogo, para saber se o Canal vai vingar. Rola-se os dados e se obtiver como resultado um 100, o novo Canal de Propaganda é adicionado a Ficha de Protagonista. Um Novo Canal de Propaganda, independente de qualquer coisa, aumenta a Influência em +5.

INFLUÊNCIA

O valor de Influência é a *fama* do protagonista, representa o quanto ele é conhecido entre as pessoas que se interessam por conspiração... e também pelas pessoas que odeiam. A Influência determina quem são os seus Seguidores e Desafetos (Seguidores e Desafetos não estão necessariamente conectados as Teorias de Conspiração). Sempre há uma possibilidade de encontrar um Seguidor ou um Desafeto nos luares mais inusitados.

Sempre que quiser, você pode usar sua Influência para encontrar Seguidores entre os figurantes da cena (atenção, somente figurantes), o problema é que essa tentativa também pode encontrar Desafetos. Role os dados e some a sua pontuação de Influência ao resultado...

- ... se o resultado total for 100 ou mais, você encontra um Seguidor, alguém que o conhece por algum dos seus canais de propaganda. Este figurante ganha o status de coadjuvante, e seu background, nome, motivações e conceitos são criados pelo jogador - sem fugir radicalmente do contexto em que já estava inserido.

- ... se o resultado for menor que 100 e maior que 50, você não tem Influência sobre ninguém na cena.

- ... se o resultado for de 50 ou menos, você encontra um Desafeto, alguém que lhe conhece por um dos seus canais de propaganda e que lhe odeia por suas ideias insanas (os motivos desse ódio podem ser criados no ato). Este figurante ganha o status de antagonista (pode ter ou não ligação com alguma conspiração), e seu background, nome, motivações e conceitos são criados pelo Grande Conspirador - sem fugir radicalmente do contexto em que já estava inserido.

Quanto mais Influência...

-você é fácil de ser encontrado, você se torna um alvo fácil;
-você tem uma chance maior de encontrar Seguidores em vez de Desafetos, nos lugares mais improváveis, dispostos a quase tudo pelas suas ideias.

Quanto menos Influência...

-você se torna difícil de ser encontrado;
-você tem uma chance maior de encontrar Desafetos em vez de Seguidores, e os poucos Seguidores que encontra talvez não se arrisquem tanto por suas teorias.

A FICHA DOS FATOS

A grande verdade, suprema e absoluta, sobre toda a farsa alienatória que cobre o mundo é representada pela Ficha dos Fatos. Os Fatos, de alguma forma, sempre estão conectados a uma grande Trama, por mais díspares que os fatos possam ser, eles sempre estão relacionados a mesma Trama.

A ficha dos fatos é uma folha de papel onde são anotadas todas as teorias que se tornam fatos, além das conexões entre uma teoria e outra.

É na Ficha dos Fatos que cada jogador amarra as pontas soltas da grande trama mal que conspira contra tudo e todos. Como arquitetos, os jogadores montam a grande conspiração que tanto perseguião por toda a história, que tanto os protagonistas queriam saber a verdade.

Sempre que uma teoria se torna fato, ela é adicionada a Ficha dos Fatos, o jogador que a adicionou deve descrever de que forma esse novo fato se amarra ao fato anterior, isto é, ele além de adicionar um novo fato, também cria uma conexão entre os outros.

Tudo que o jogador disser, por mais absurdo que possa parecer, se torna verdade dentro do jogo e essa verdade começa a aparecer e ameaçar cada vez mais o protagonistas. Exemplo: O protagonista Padre Teodoro, tornou uma de suas Teorias um fato e o adicionou na Ficha de Fatos: *"Demônios andam disfarçados de homens, negociando almas*

com as pessoas de fé fragilizada". Tempos depois, o protagonista Passageiro57, também conseguiu tornar uma de suas Teorias um fato: "Alienígenas implantam microchips nas nádegas de pessoas", Ele adiciona esse fato à Ficha dos Fatos e cria uma conexão com o fato anterior (ele amarra as pontas da Trama). Ele decidi que a conexão é: "Os demônios são na verdade agentes alienígenas cuidando da manutenção dos microchips.

Um dos efeitos colaterais desse serviço é justamente ter alucinações com demônios". E essa passa a ser a nova verdade dentro do universo do jogo.

Sempre que um novo protagonista conseguir transformar uma Teoria da Conspiração em um fato, esse novo fato passa a ser mais uma verdade na Ficha dos Fatos, e a conexão entre esse novo fato e o fato anterior, passa a ser a nova realidade do jogo.

FICHA DOS FATOS

Fato: Demônios andam disfarçados de homens, negociando almas com as pessoas de fé fragilizada

Conexão: os demônios são na verdade agentes alienígenas cuidando da manutenção dos microchips. Um dos efeitos colaterais desse serviço é justamente ter alucinações com demônios

Fato: Alienígenas implantam microchips nas nádegas de pessoas

Conexão: os neo-nazistas querem criar a raça perfeita para combater os agentes alienígenas

Fato: Crianças são clonadas por neo-nazistas para criação da raça perfeita.



CHEGANDO AO FIM DA TRAMA

Como regra opcional, no inicio do jogo, o Grande Conspirador escreve “A Grande Verdade” da trama em um bilhete secreto e o coloca em um envelope lacrado. O conteúdo do envelope só é revelado quando conter 10 fatos na Ficha de Fatos. O Grande Conspirador não faz a menor idéia de como as coisas vão ser amarradas no decorrer do jogo, e no momento que abrir o envelope, vai ter que encaixar essa grande verdade de alguma forma na trama como o objetivo final dos protagonistas.

LÓGICA ILÓGICA

As vezes, a lógica dos fatos pode parecer absurda, sem sentido e bizarra, não se preocupe, é pra ser assim mesmo, essa estranheza é justamente o propósito de *A Trama*.

LAVAGEM CEREBRAL

As vezes algumas pessoas conseguem escapar das garras dos Homens de Preto e da Sala 101 (ou simplesmente são liberadas), no entanto, essas pessoas já não são mais as mesmas, trazem consigo sequelas mentais graves, como

uma reprogramação cerebral, fazendo-as esquecer de quase tudo que sabiam sobre suas Teorias. Essas pessoas são quase como zumbis ambulantes, passam a viver uma vida acomodada, sem sentido.

Em termos de jogo, o protagonista perde todos os seus pontos de Vislumbre. A partir disso, passa a ser uma pessoa normal, ignorante, sem lembrar das teorias que tinha. Mas quando es-

tiver diante de algum mistério, pode fazer um teste pra recuperar algum fragmento de memória e ter um lapso de visão através do Véu. Rola-se os dados e se obtiver como resultado um 0 e 0 (um 100), ganha 1 ponto de Vislumbre e uma nova Teoria da Conspiração. Recuperando 5 pontos de Paranóia. A partir disso, basta seguir os passos descritos no tópico Criando Teorias Durante o Jogo, neste capítulo.

CONSIDERAÇÕES SOBRE O GAME DESIGN

O foco de *A Trama*, por mais estranho que possa parecer, não são os protagonistas em si, e sim as suas *Paranóias, Teorias de Conspiração, Influência e Canais de Propaganda*. Nenhuma dessas coisas define o quando eles são fortes, rápidos ou inteligentes, essas coisas são abstraiadas, leva-se em consideração apenas que os protagonistas de *A Trama* são pessoas comuns, não tem nenhuma espécie de talento ou dom especial - além de ver através do Véu de ignorância - que os tornem pessoas melhores que as outras pessoas “normais”. Não são atletas, nem celebridades e nem gênios. Possivelmente, um jogo de a *A Trama* pode ficar bem mais divertido partindo da premissa que os protagonistas são pobres coitados lunáticos, sofrendo de grave paranóia.

É isso, sem mais delongas, desejo a todos um bom jogo.

John Bogéa.

A TRAMA

PROTAGONISTA

JOGADOR

CONCEITO

PARANÓIA

[]

TEORIAS DE CONSPIRAÇÃO

VISLUMBRE

[]

[]

[]

[]

[]

INFLUÊNCIA

[]

CANAIS DE PROPAGANDA

A TRAMA

PROTAGONISTA

JOGADOR

CONCEITO

SEGUIDORES

DESAFETOS

CONSPIRAÇÃO

s.f. Ação concentrada contra o Estado: tramar uma conspiração. Entendimento secreto dirigido contra alguém; conluio, maquinção, trama.

PARANÓIA

s.f. Psicose caracterizada por um orgulho exagerado, egoísmo, suscetibilidade, desconfiança e mania de perseguição.



www.salacentoeum.com