

BUSCA FINAL

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

Ao nosso amigo Rafael Barbi, cuja inquietude diante da estrutura tradicional dos jogos de representação ainda nos inspira e provoca a escrever textos como este.



Conceito e Design de Regras:

Giltônio Santos & Richard Garrell

Escrita:

Giltônio Santos

Design Interno e Capa:

Daniel Ramos

Imagens Internas:

Germana Viana

Diagramação:

Rafael Rocha

Agradecimentos:

Várias pessoas, de uma forma ou outra, mesmo sem saber, contribuiram para que esse projeto enfim visse a luz do dia. Embora seja difícil citar todos os nomes que nos vêm à mente, não poderíamos deixar de falar dos leitores prematuros desta obra: Rafael Barbi, Remo Di Sconzi e Wallace Garradini, cujas opiniões certamente nos ajudaram a chegar a uma obra menos inacabada. Nossos agradecimentos também a Daniel Ramos, Germana Viana, Daniel Poeira e Grimer Midlenko imprescindíveis na luta para dar forma ao conteúdo. Ao Trio Tormenta por todo o apoio durante os anos. A todos aqueles que mantém blogs de RPG e produzem diariamente movidos somente por sua paixão ao hobby. Leitores do Mamute, fãs dos livros da Secular e, como não poderia deixar de ser, nosso patrono Robert Nesta Marley, cuja bandeira continuará acompanhando a saga do RPG independente no Brasil.

Obrigado a todos!



“O herói, portanto, é o homem ou mulher que foi capaz de superar as limitações pessoais e históricas, geralmente e normalmente válidas, à forma humana. As visões, idéias e inspirações de alguém assim vêm purificadas das fontes primárias da vida e do pensamento humanos. Logo, elas são eloquentes, não da sociedade e espírito atuais que se desintegram, mas da origem insaciável através da qual a sociedade renasce. O herói morreu como um homem moderno; mas como um homem eterno - perfeito, indefinido, homem universal - ele renasceu. Sua segunda tarefa e realização solene, portanto, é retornar para nós, transfigurado, e ensinar a lição que aprendeu da vida renovada.”

- CAMPBELL, Joseph. *The Hero With a Thousand Faces*, 1949, tradução livre.

BUSCA FINAL

Um jogo de Narrativa Épica de Fé,
Conhecimento e Jornada

Giltônio Santos
&
Richard Garrell

Busca Final utiliza a licença Creative Commons.
Alguns direitos reservados.



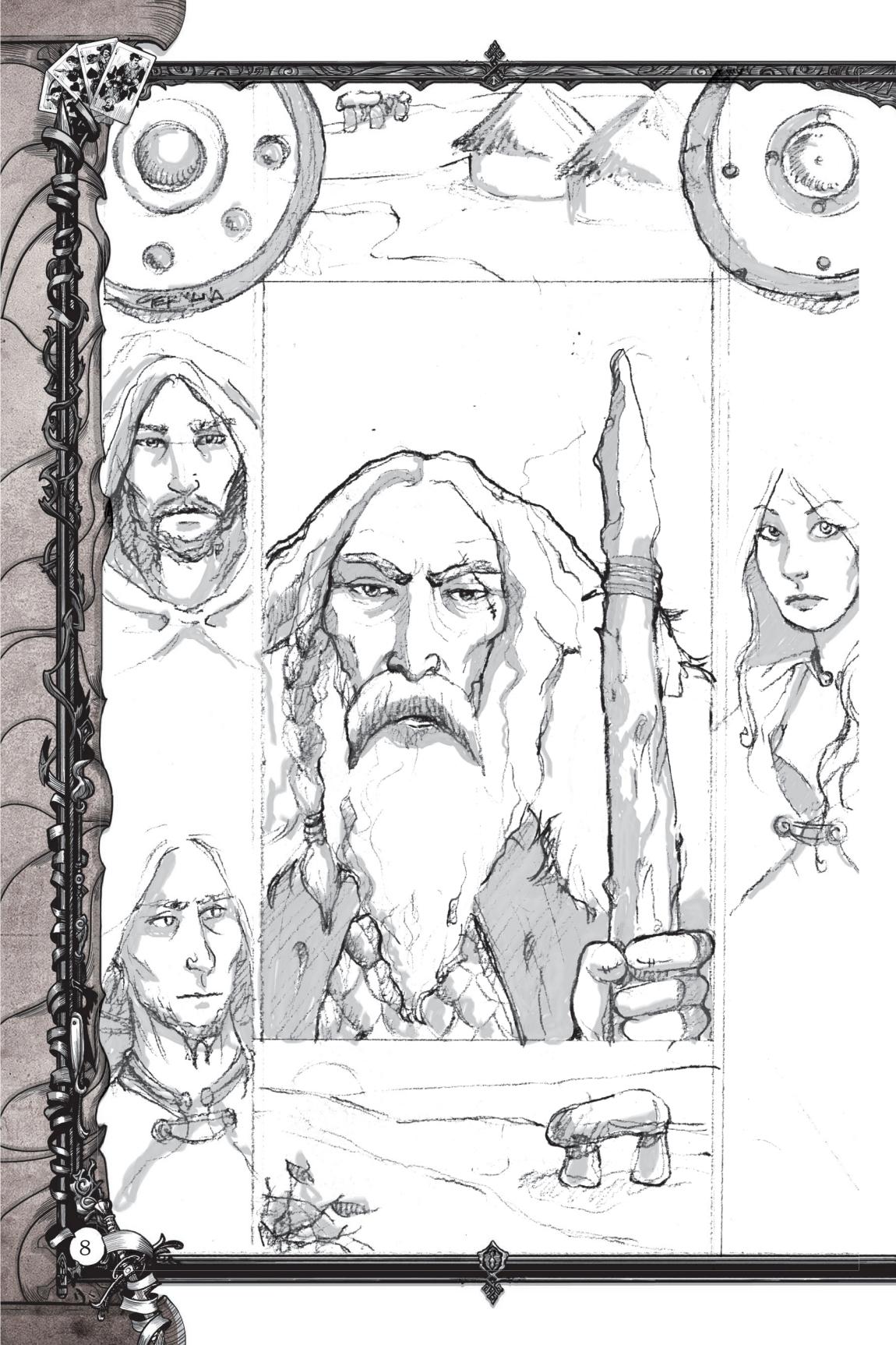
Esta obra foi licenciada com uma Licença Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported. Para ver uma cópia desta licença, visite:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Na prática isto significa que você é livre para copiar, distribuir e alterar os elementos desta obra, desde que siga as seguintes condições: 1) o faça apenas para fins não-comerciais; 2) credite em sua obra Busca Final de Giltônio Santos e Richard Garrell; 3) que a obra derivada também compartilhe desta mesma licença. Quaisquer dúvidas nos contate através de nosso website: <http://www.secular-games.com/>

Sumário

Introdução.....	9
Parte 1 – Gênese e Estrutura...13	
<i>Busca Final</i> Como um Jogo de Narrativa.....	15
As Funções de Narrador e de Protagonista.....	15
Material de Jogo.....	16
O Conceito de Guerreiro Errante.....	18
Processo de Criação.....	19
Características do Guerreiro Errante.....	23
Criação em Andamento.....	25
O Líder.....	25
Papel e Importância Narrativa.....	28
Características do Líder.....	29
A Companhia.....	31
Características da Companhia.....	31
Criação em Andamento Coletiva....	33
Parte 2 – Prelúdio.....35	
O Continente de Othora.....	38
A Grande Perda.....	39
Reinos e Motivações.....	41
Antura.....	41
Conth.....	44
Irakas.....	46
Manthilus.....	48
Parte 3 – Confronto.....53	
O Confronto e a Busca.....	54
O Baralho do Destino.....	55
Solução de Conflitos pelo Baralho do Destino.....	56
A Mão da Fortuna.....	58
Combate.....	59
O Confronto Como Elemento da Busca.....	63
Formulação.....	64
Resolução.....	68
Conseqüências.....	69
Parte 4 – Fim de Jogo.....73	
Alcançando o Fim do Jogo.....	75
Morte.....	76
Loucura.....	76
Sucesso.....	77
Resignação.....	77
Desafio.....	78
Conhecimento Verdadeiro.....	80
Uma Palavra Sobre o Cânone.....	82
Últimas Palavras.....84	
Índice Remissivo.....88	



Introdução

Escrevo em meus poucos pergaminhos, e estamos todos sentados em volta da fogueira armada próxima à margem do Rio Nenkai. Enquanto o resto de lenha queima furioso, e o frio da madrugada começa a incomodar de verdade, a caneca cheia de hidromel e o cachimbo preparado com erva do pântano passam de mão em mão. Sinto-me fascinado pelos olhos cinzentos do ouid de Nomata, Shia, que narra sua história com a vivacidade de um grande poeta, embora não seja mais do que um camponês que se deixou envelhecer demais para trabalhar no campo.

Hien está longe. Está perdido em seus próprios pensamentos, e não quer saber da história do ouid. Ele diz que os velhos sabem muito pouco da verdade, nada além daquilo que seus olhos e ouvidos ig-

norantes conseguiram captar parcialmente, enquanto ainda tinham idade para fazer algo mais do que sentar e contar histórias. Eu sempre gostei dos velhos, e acredito que qualquer história tola de um velho ignorante pode ser melhor do que a caminhada sem destino dos dias de hoje. Eu jamais falaria isso para o nosso Dûk, no entanto, pois sua zward é certamente mais mortal que a minha.

Shia fala de dias muito antigos, quando este mundo era tão diferente de como se tornou. Ele diz que as driádes podiam sair da mata e abençoar tanto as ovelhas quanto o trigo, e o mundo era mais faro naquele tempo. O ouid afirma, para o espanto de nossos guerreiros, que viu um dos venaars praticar a magia diante de seus olhos, transformando em carvão e ferro derretido o arado de um fazendeiro



insolente. Enquanto ele fala, não posso deixar de me perguntar para onde foi tudo isso.

Nós somos a companhia de Hien. Não sabemos muita coisa sobre o mundo ao nosso redor, mas juramos ao rei que descobriríamos onde foram parar todas as coisas mágicas do mundo. Nós sabemos que a busca certamente terminará em morte, e não em sucesso, mas não nos importamos com isso, pois pouca glória restou nesse mundo pela qual um guerreiro possa realmente ansiar, e é triste ficar e ver a vida se esvaindo na medida em que tudo que amamos fica mais pálido. Nesse momento, para desespero do Dük, um velho ouid em uma vila empobrecida é nossa única pista.



Busca Final, que agora você tem em mãos, é um jogo. Nós gostamos de defini-lo como um jogo de narrativa épica de fé, conhecimento e jornada. É uma construção coletiva, onde ninguém ganha ou perde, mas todos contribuem para contar uma grande história. Nesse sentido, a palavra jogo está muito mais com o sentido de brincadeira (como polícia e ladrão, ou alguma outra diversão infantil) do que como um duelo de habilidades entre vários participantes. *Busca Final* não requer acuidade estratégica ou intelecto apurado para acontecer, apenas um pouco de criatividade dos participantes para mover a narrativa adiante.

Este livro contém todas as regras necessárias para se jogar *Busca Final*. Enquanto jogos de teor semelhante são conhecidos por publicarem uma série de suplementos, construindo sobre uma premissa fundamental, não se trata do caso para este pequeno projeto. Depois de ler os quatro capítulos, esperamos que você esteja pronto para participar no jogo de narrativa proposto, sem a necessidade de adquirir novos conhecimentos em livros publicados posteriormente.

Para tanto, dividimos a obra em quatro partes fundamentais, estruturadas para serem lidas na ordem em que foram escritas, e que se colocam da seguinte forma:

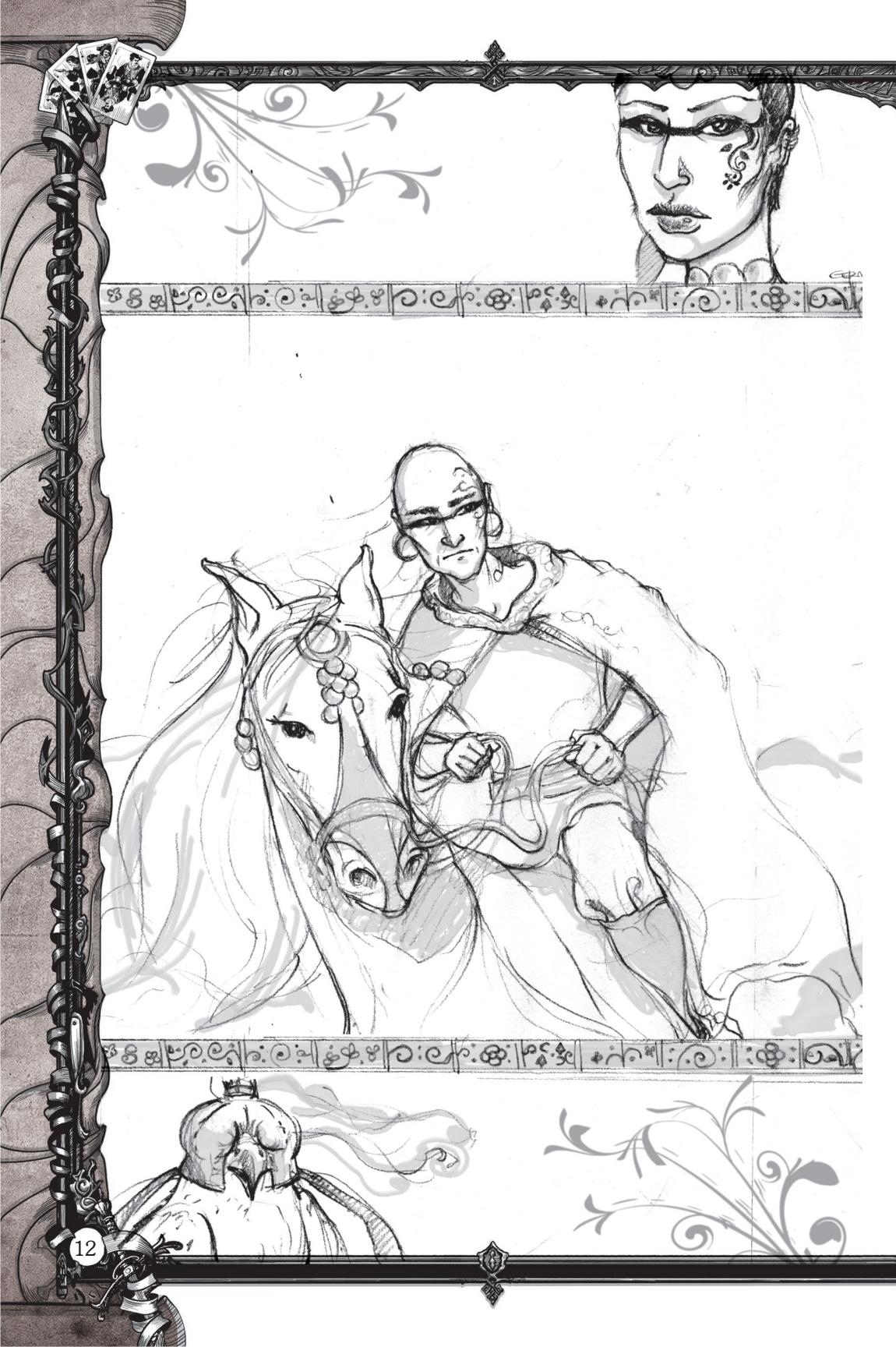
•Gênese e Estrutura: Tudo o que você precisa saber sobre os personagens que compõem a narrativa de *Busca Final*, assim como as funções exercidas pelos jogadores enquanto a história caminha. Aqui existem algumas regras que você deve aprender.

•Prelúdio: Uma descrição de pano de fundo para as histórias de *Busca Final*, o continente de Othora e seus quatro grandes reinos. Você lerá sobre a história por trás do início da saga dos guerreiros errantes, e as motivações pelas quais eles são conduzidos. Não precisará aprender nenhuma regra.

•Confronto: A parte mais importante na condução da narrativa de *Busca Final* são os confrontos, a

engrenagem principal que move a história adiante. A terceira parte explica sobre como conduzi-los e resolvê-los através do Baralho do Destino. Há uma série de regras que você deverá aprender.

• **Fim de Jogo:** O passo da narrativa leva ao desvelar da verdade que o guerreiro errante busca. Como é possível chegar até lá e o que acontece uma vez que se alcança o clímax da história? O ciclo narrativo chega ao fim, e você não precisará aprender nenhuma nova regra.



Parte Um: Gênesis e Estrutura

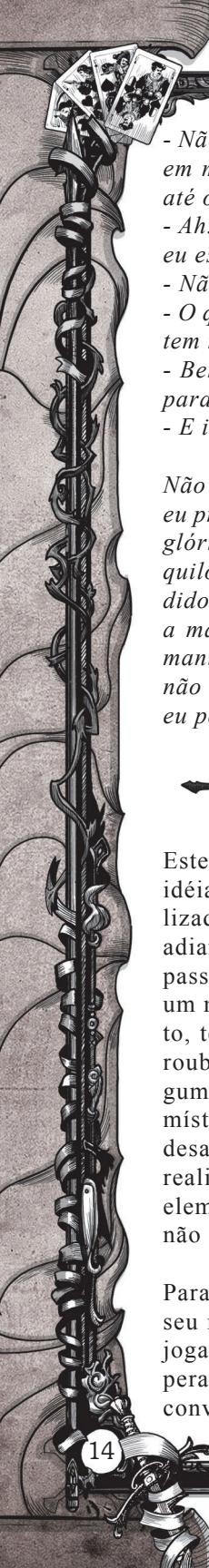
Acordo assustado. O restante do acampamento ainda dorme, com exceção de Trezin, sentado com as costas apoiadas às raízes da imensa sequoia que nos serve de abrigo, tendo às mãos um dos pergaminhos que resgatamos na noite anterior. Ele o estuda cuidadosamente.

Estou preocupado. Meus sonhos têm me levado a lugares dominados pelo caos, me fazendo acordar cada vez mais temeroso do que virá no dia seguinte. Eu já fui um homem tranquilo e preparado para as circunstâncias, mas a proximidade com a verdade, que eu agora percebo bem de perto, acorrentou toda a tranquilidade em um calabouço distante da razão. Em meus pensamentos eu sei que está tudo muito próximo, mas não tenho certeza de que serei capaz de lidar com isso, eu perdi a fé. A voz perturbadora de Trezin me tirou de meu transe:

- Maus sonhos, maus sonhos... Dizem que esta floresta é mal-assombrada.
- Não é muito fácil de acreditar...
Pelo menos, não hoje em dia.
- Eu acredito. Por isso estou nessa jornada.
- Você gostaria que ela voltasse a ser mal-assombrada, nesse caso?
- Quem sabe...

Eu cresci em Manthilus, um reino onde os magos sempre disseram à população como ela deveria viver; sempre foram os indicadores de lugar. É estranho de repente não ter alguém te empurrando para um determinado curso. É como se eu tivesse nadado a vida inteira em um rio violento e agora estivesse conhecendo a calma de um pequeno lago. A turbulência dos primeiros dias havia passado, os vizinhos do Norte espreitavam cheios de ganância, havia espaço para ponderar?

- Do que você tem medo, Prais?

- 
- Não tenho medo de nada. Eu confio em meu Dûk, Unthalas, e o seguirei até o inferno, se necessário for.
 - Ah... Você sabe que não é disso que eu estou falando...
 - Não sei se comprehendo...
 - O que acontece no fim, Prais? Você tem medo?
 - Bem, tem que haver alguma glória para homens como nós no fim, não?
 - E isso é o bastante?

Não é. Trezin está me provocando, e eu prefiro não responder. Nem toda a glória do mundo pode me salvar daquilo que eu me tornei. Errante, perdido, eu já não luto mais para trazer a magia de volta, luto apenas para manter a sanidade em um mundo que não conheço mais. Definitivamente, eu perdi a fé.



Este jogo é estruturado ao redor da idéia de uma grande busca a ser realizada. Como desenvolveremos mais adiante, na Parte 2, *Busca Final* se passa em um continente perdido de um mundo fantástico que, no entanto, tem sua fantasia repentinamente roubada, quando tudo o que de alguma forma se associa ao aspecto místico do mundo simplesmente desaparece. Magos não podem mais realizar feitiços ou invocar criaturas elementais, e as dríades e unicórnios não mais habitam as florestas.

Para descobrir o que aconteceu com seu mundo, indivíduos corajosos se jogam em uma busca de pouca esperança, movidos muito mais pela convicção de encontrar a verdade

do que por qualquer evidência que de fato carregue em direção a ela.

No contexto de *Busca Final*, chamamos esses indivíduos de Guerreiros Errantes, embora eles não necessariamente sejam soldados por formação, apenas homens que crêem ser possível desvendar o mistério da Grande Perda de Othora e trazer a magia de volta ao mundo. Esses guerreiros se dividem em grupos que são conhecidos como companhias, formados por dezenas de guerreiros que trazem motivações semelhantes para a busca. Cada companhia possui ainda um líder, ou *Dûk*, o guardião da fé dos guerreiros.

Juntos, Guerreiro Errante, Líder e Companhia são os três componentes que resultam na estrutura fundamental em torno da qual se passa este jogo de narrativa. Cada um deles tem seu próprio processo de criação, suas características e atributos, que detalharemos mais adiante.

Antes de ter início o jogo, o grupo se reúne para criar cada um desses três pilares. Individualmente, cada jogador, com exceção do narrador, cria o Guerreiro Errante que ele inicialmente interpretará no desvelar da narrativa. Em conjunto, todos participam na criação do líder e da companhia; o primeiro é uma personagem guiada coletivamente por todos, e o segundo é a entidade maior da qual cada um faz parte.

Busca Final Como um Jogo de Narrativa

A estrutura de *Busca Final* tem um objetivo específico: contar a história de um grupo de indivíduos à procura de uma verdade fundamental para a existência de seu mundo da forma como eles conhecem. Se os Guerreiros Errantes forem bem-sucedidos, talvez salvem seu modo de vida de uma morte lenta e inevitável, transformando-se em heróis para serem lembrados por séculos.

Por outro lado, se falharem, certamente enfrentarão a morte e a loucura, pois qualquer que seja a verdade diante da qual se colocarão, é certo que não serão capazes de se sustentar diante dela. Para vencer, um Guerreiro Errante precisará do conhecimento verdadeiro, ou pelo menos deverá estar convicto o bastante para desafiar a verdade, mesmo sem estar preparado para ela, sabendo dos riscos inerentes, mas se considerando apto a resistir a qualquer coisa que possa tirá-lo de suas faculdades mentais.

Em *Busca Final*, a saga narrativa descrita se divide em três partes: prelúdio, ou o momento de vestir-se com o manto da busca; confronto, ou o período no qual o guerreiro errante se prepara para a verdade, seja através da Convicção, seja através da Experiência; e fim de jogo, o momento no qual a verdade aparece para trazer vitória ou derrota, de acordo com os passos dados até então.

Diferente de outros jogos semelhantes *Busca Final* não está centrado

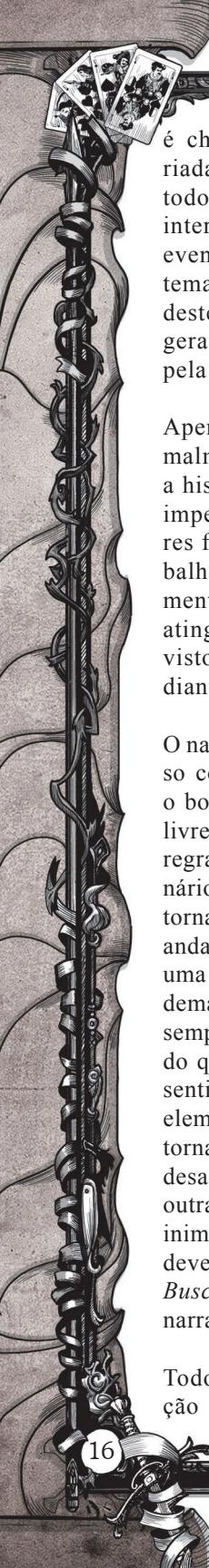
nas personagens que os jogadores interpretam, e sim na história que eles narram. Isso significa que cada guerreiro errante só é importante individualmente até o limite da contribuição que pode oferecer para mover a narrativa em direção ao fim de jogo. Uma exceção em relação a esta noção é o líder, cuja importância está diretamente relacionada à existência da companhia.

À medida que o jogo caminha, cada jogador pode interpretar mais de um guerreiro errante, e certamente cada um deles interpretará o Dük em algum momento. Isso reforça a idéia de que o jogador não deve se prender à persona que criou ao início do jogo, e sim ao conteúdo narrativo do qual aquela personagem e todas as demais fazem parte.

Enfim, é importante frisar também que carregar uma personagem ao fim de jogo não é uma vitória propriamente, mas outro aspecto a ser visto na narrativa. Dependendo do que resultar desse último confronto é que será possível dizer se a história realmente chega ao fim. Muitos morrem, enlouquecem ou desistem em meio à busca, sem que seus aliados desistam do objetivo maior do coletivo.

As Funções de Narrador e de Protagonista

Ao longo do jogo, pelo menos um dos participantes deverá assumir a tarefa de levar adiante aquilo que não puder ser decidido de forma absolutamente pacífica pela melhor escolha narrativa. Este jogador, que



é chamado de narrador, possui variadas funções, incluindo interpretar todos os personagens que não sejam interpretados pelos outros, resolver eventuais conflitos ou aporias no sistema de regras apresentado ao longo deste livro e determinar, em linhas gerais, o curso da busca conduzida pela companhia.

Apenas um participante por vez normalmente assume o papel de narrar a história em *Busca Final*, mas nada impede que dois ou mais dos jogadores façam isso ao mesmo tempo, trabalhando em um sistema de revezamento ou simultaneamente, tentando atingir o consenso quando os casos vistos como mais difíceis estiverem diante deles.

O narrador não possui um compromisso com a imparcialidade, e sim com o bom andamento da narrativa. Ele é livre para modificar o significado das regras aqui escritas e remodelar o cenário proposto, desde que o faça para tornar mais interessante a história em andamento. O narrador deve possuir uma relação de camaradagem com os demais jogadores, pois sua palavra sempre é final. É geralmente entendido que suas decisões são tomadas no sentido de aprimorar a história como elemento central do jogo, e não para tornar *Busca Final* mais complexo ou desafiador para os participantes. Em outras palavras, o narrador não é um inimigo dos protagonistas, nem estes devem buscar “derrotar” a história. *Busca Final* deve ser uma experiência narrativa divertida.

Todo jogador que não esteja na função de narrador está na função de

protagonista. Isso quer dizer que o corpo de protagonistas da história é formado pelos Guerreiros Errantes que são interpretados pelos jogadores. Cada companhia possui dezenas deles, mas a maioria se mantém à sombra durante a maior parte do tempo, pois representá-los cabe somente aos narradores.

Às vezes um Guerreiro Errante com status de protagonista não pode continuar. Pode ser que a morte o alcance ou sua sanidade se perca, ou talvez ele tenha abandonado a companhia depois de experimentar o fim do jogo; a razão pouco importa. O fato é que, nesses casos, o jogador precisará de uma nova personagem, então um dos Guerreiros Errantes até então colocados em pano de fundo ascenderá para a condição de protagonista, para que o jogador continue participando normalmente da narrativa.

Material de Jogo

Poucas coisas são necessárias para uma sessão de jogo de *Busca Final*. Utilizamos papel de rascunho, alguns lápis e borracha para os jogadores, além de um baralho comum, de 54 cartas, aqui chamado de Baralho do Destino (você pode usar um baralho para cada dois ou três jogadores, o que é bastante conveniente).

No Baralho do Destino, os números são chamados de Presságios, enquanto as figuras (ases, valetes, damas, reis e coringas) são chamadas de Revelações. Isso carrega um significado importante dentro do jogo, que será explicado mais adiante. Por

hora, é importante saber que o Baralho do Destino será utilizado na criação das personagens, e também para resolver quaisquer conflitos ao longo do jogo.

Ao final deste livro, se encontra aquilo que chamamos de Painel da Saga do Guerreiro Errante. É impor-

tante ter várias cópias do registro, pelo menos uma para cada jogador, e anotar nele as características do guerreiro errante, assim como eventuais situações de jogo que precisem ser lembradas futuramente.

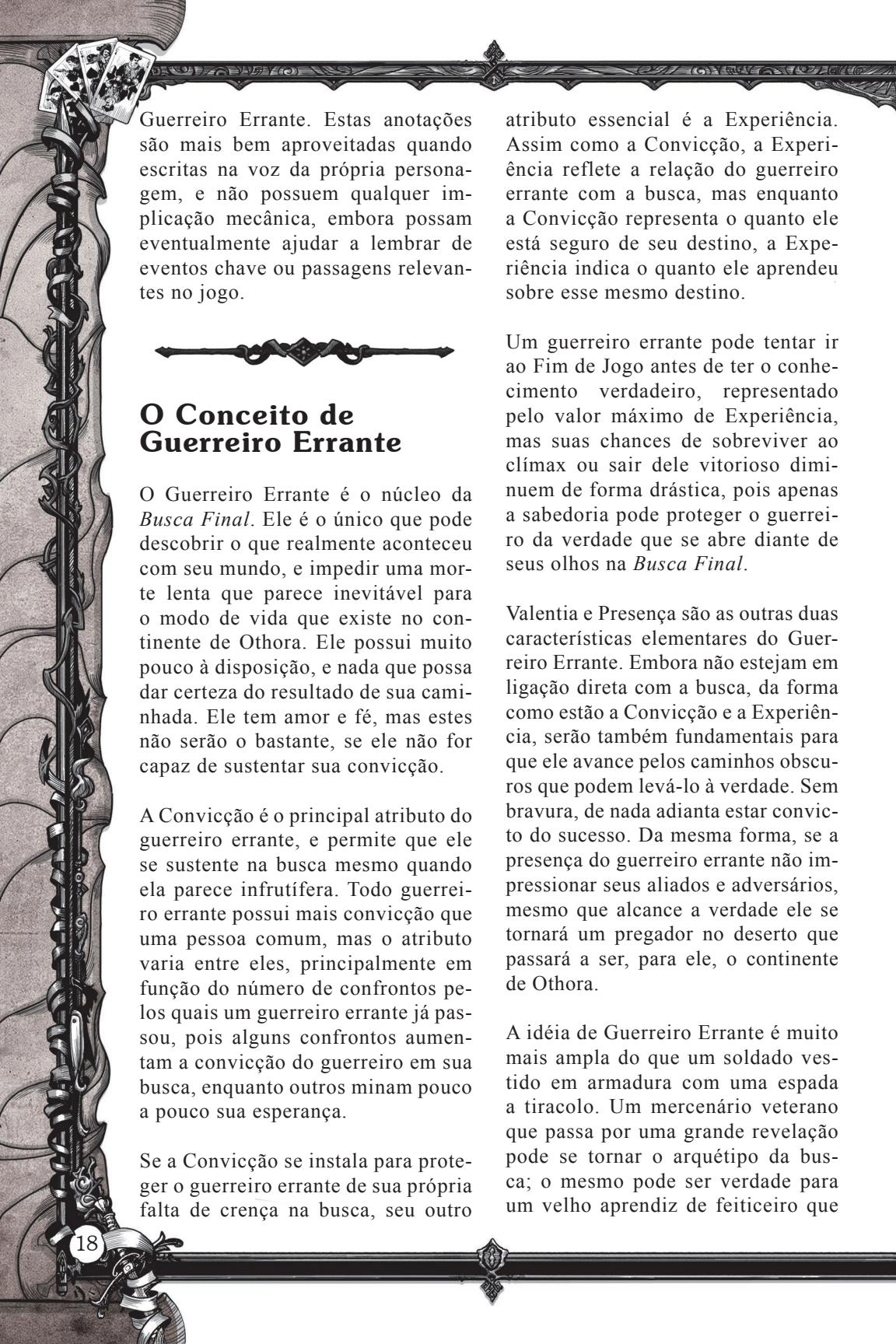
De forma opcional, o jogador também pode manter um diário de viagens do

Diários de Viagem: Extraíndo o melhor dos jogadores-protagonistas

Não se engane, é bem difícil convencer um jogador de que elaborar um diário de viagens da personagem é interessante o suficiente para fazer com que ele invista tempo nisso. Embora eu goste da ideia, tive dificuldades em todas as vezes nas quais tentei implementar, vendo duas espécies de resultado acontecerem com frequência:

- 1) Quando eu simplesmente sugeria que os jogadores fizessem o diário: nenhum deles fazia, ou apenas um mais animado que os outros fazia, tornando a atividade sem propósito (para mim, a finalidade do diário é justamente enxergar a ação através dos olhos dos diferentes atores).
- 2) Quando eu oferecia algo em troca como uma premiação em experiência ou algo parecido: um número maior de jogadores se propõe, obviamente, mas a má vontade impera. Quem antes não faria, passa a fazer pelo simples fato de que isso implica uma vantagem real em termos de jogo, e não se investe realmente na atividade.

Como eu faria hoje? Acredito que o Diário de Viagem pode se tornar em si um objeto atraente. Ao invés de pedir ao jogador que traga impresso ou manuscrito, oferecer uma caderneta ou algo parecido onde ele possa tomar notas, inclusive durante a sessão – notas úteis, por sinal, para o próprio jogador. Transforme o diário em um elemento da campanha, e faça com que ele integre a história. Prepare diários de guerreiros errantes do passado e permita que eles os encontrem. Se você espera que seus jogadores o surpreendam, trate de surpreendê-los primeiro!



Guerreiro Errante. Estas anotações são mais bem aproveitadas quando escritas na voz da própria personagem, e não possuem qualquer implicação mecânica, embora possam eventualmente ajudar a lembrar de eventos chave ou passagens relevantes no jogo.

O Conceito de Guerreiro Errante

O Guerreiro Errante é o núcleo da *Busca Final*. Ele é o único que pode descobrir o que realmente aconteceu com seu mundo, e impedir uma morte lenta que parece inevitável para o modo de vida que existe no continente de Othora. Ele possui muito pouco à disposição, e nada que possa dar certeza do resultado de sua caminhada. Ele tem amor e fé, mas estes não serão o bastante, se ele não for capaz de sustentar sua convicção.

A Convicção é o principal atributo do guerreiro errante, e permite que ele se sustente na busca mesmo quando ela parece infrutífera. Todo guerreiro errante possui mais convicção que uma pessoa comum, mas o atributo varia entre eles, principalmente em função do número de confrontos pelos quais um guerreiro errante já passou, pois alguns confrontos aumentam a convicção do guerreiro em sua busca, enquanto outros minam pouco a pouco sua esperança.

Se a Convicção se instala para proteger o guerreiro errante de sua própria falta de crença na busca, seu outro

atributo essencial é a Experiência. Assim como a Convicção, a Experiência reflete a relação do guerreiro errante com a busca, mas enquanto a Convicção representa o quanto ele está seguro de seu destino, a Experiência indica o quanto ele aprendeu sobre esse mesmo destino.

Um guerreiro errante pode tentar ir ao Fim de Jogo antes de ter o conhecimento verdadeiro, representado pelo valor máximo de Experiência, mas suas chances de sobreviver ao clímax ou sair dele vitorioso diminuem de forma drástica, pois apenas a sabedoria pode proteger o guerreiro da verdade que se abre diante de seus olhos na *Busca Final*.

Valentia e Presença são as outras duas características elementares do Guerreiro Errante. Embora não estejam em ligação direta com a busca, da forma como estão a Convicção e a Experiência, serão também fundamentais para que ele avance pelos caminhos obscuros que podem levá-lo à verdade. Sem bravura, de nada adianta estar convicto do sucesso. Da mesma forma, se a presença do guerreiro errante não impressionar seus aliados e adversários, mesmo que alcance a verdade ele se tornará um pregador no deserto que passará a ser, para ele, o continente de Othora.

A idéia de Guerreiro Errante é muito mais ampla do que um soldado vestido em armadura com uma espada a tiracolo. Um mercenário veterano que passa por uma grande revelação pode se tornar o arquétipo da busca; o mesmo pode ser verdade para um velho aprendiz de feiticeiro que

espera alcançar sua honra há muito levada na Grande Perda. É importante que o jogador defina o Guerreiro Errante que interpreta, colocando em algumas poucas palavras o conceito da personagem.

Processo de Criação

Criar uma personagem para o jogo de *Busca Final* é algo realmente simples. Recomendamos que você tenha em mãos uma cópia do Painel da Saga do Guerreiro Errante, que se encontra ao final deste livro, assim como lápis, borracha e talvez uma folha de rascunho. Necessariamente, você precisará de um maço de cartas comuns de jogo, o Baralho do Destino, que determinará as qualidades e limites do guerreiro errante no início de sua busca.

Passo I – Compre 7 cartas aleatoriamente do topo do baralho do destino. O resultado obtido não deve ser revelado neste passo, mas mais adiante.

Passo II – Revele uma carta para determinar a Convicção inicial do guerreiro errante. Se você não estiver satisfeito com o resultado, separe a carta e revele outra; você não pode fazer isso mais de uma vez.

Passo III – Repita o passo II para Experiência, Valentia e Presença, nesta ordem. Você vai notar que, pelo menos em um dos atributos, você não terá escolha, devendo ficar com a carta que o destino lhe conferir.

Passo IV – Separe as três cartas não utilizadas. Elas serão sua Mão da Fortuna inicial, um conceito que será explicado adiante.

Passo V – Utilizando as cartas, determine o valor numérico de seus atributos dentro do alcance permitido a um guerreiro errante recém-saído do prelúdio.

Passo VI – Registre também os naipe sorteados, determinando as inclinações existentes nos atributos do guerreiro errante.

O valor numérico de um atributo reflete diretamente nas chances de sucesso ao tentar realizar uma tarefa. Como será visto mais adiante, quanto maior o atributo do guerreiro errante, maiores as chances dele ser bem sucedido em uma tarefa que envolva aquele atributo.

O ponto de diferença, no entanto, é que os naipes também influenciam as tarefas. Eles refletem aquilo que chamamos de inclinações do guerreiro errante, e são colocados da seguinte forma:

(♥) Copas – O naipe das inclinações sociais.

(♠) Espadas – O naipe das inclinações físicas.

(♦) Ouros – O naipe das inclinações mentais.

(♣) Paus – O naipe das inclinações espirituais.

Você deve estar consciente disso enquanto cria seu personagem. Dois personagens com Convicção 5 possuem, numericamente, a mesma

Substituindo o método aleatório por um método de escolha

Certo, nós entendemos que nem todos os grupos apreciam criação aleatória de personagens. Cabe ao narrador conversar com o grupo e ver o que mais se adequa à experiência que desejam criar. Se selecionar características lhe parece mais interessante que determiná-las com o Baralho do Destino, faça da seguinte maneira:

Passo I: Para determinar os valores de suas características, pegue os valores básicos (Convicção 4, Experiência 1, Valentia 2 e Presença 1) e some quatro pontos da forma como achar melhor. Isso não permite que você inicie o jogo com um valor em algum deles superior ao que seria o limite permitido pelo Baralho do Destino.

Passo II: Para determinar os naipes de seus atributos, aloque um dos quatro naipes para cada um deles. Isso cria personagens que possuem inclinações naturais em todas as quatro direções (física, mental, social e espiritual); embora seja mais raro de acontecer em situações onde a criação é aleatória, pode dar origem a contextos de jogo interessantes, é uma forma única de equilíbrio.

Após realizar as escolhas acima, o jogador ainda saca três cartas do Baralho do Destino para formarem sua Mão da Fortuna inicial.

chance de serem bem sucedidos em uma determinada tarefa que envolva tal atributo em uma dimensão intelectual. Se um dos personagens, no entanto, possui Convicção 5O, e o outro possui o atributo 5E, a narrativa deve indicar que o sucesso do primeiro é, de alguma forma, mais significativo que o do segundo. Da mesma maneira, se ambos falharem, o guerreiro errante cujo atributo é 5O certamente ficará menos distante do sucesso, com todas as consequências cabíveis.

O guerreiro errante possui uma Convicção base igual a 4. Este valor é alterado de acordo com a carta que o jogador adicionar durante a criação de personagem:

- O naipe de paus aumenta a Convicção em 1 ponto.
- Números entre 2 e 5 diminuem a Convicção em 1 ponto.
- Números entre 6 e 10 são neutros, sua função é apenas determinar o naipe do atributo.

- Figuras aumentam a Convicção em 1 ponto.
- O ás aumenta a Convicção em 2 pontos.

Ao final, o guerreiro errante terá um valor entre 3 e 7. Superior a uma pessoa comum, que nunca terá mais do que 2, e inferior ao que é esperado que ele possua quando chegar ao final de sua busca.

A Experiência base do guerreiro errante é 1, igual à de uma pessoa comum. Não é necessário ser especialmente sábio nas coisas do mundo para desejar partir em uma grande busca. A carta trazida pelo jogador, no entanto, pode modificar isso:

- O naipe de ouros aumenta a Experiência em 1 ponto.
- Números entre 2 e 5 são neutros, e servem para determinar o naipe do atributo.
- Números entre 6 e 10, valetes e reis aumentam a Experiência em 1 ponto.
- O ás aumenta a Experiência em 2 pontos.
- A dama aumenta a Experiência em 3 pontos.

A Experiência inicial do guerreiro errante, portanto, ficará entre 1 e 5. É o bastante para separar um homem comum daquele cuja intuição acerca das coisas do mundo é profunda e sábia. Bem distante, no entanto, do conhecimento verdadeiro que é essencial para ser bem-sucedido ao fim da busca.

A Valentia base do guerreiro errante é igual a 2, mais do que a média das pessoas comuns, e o suficiente

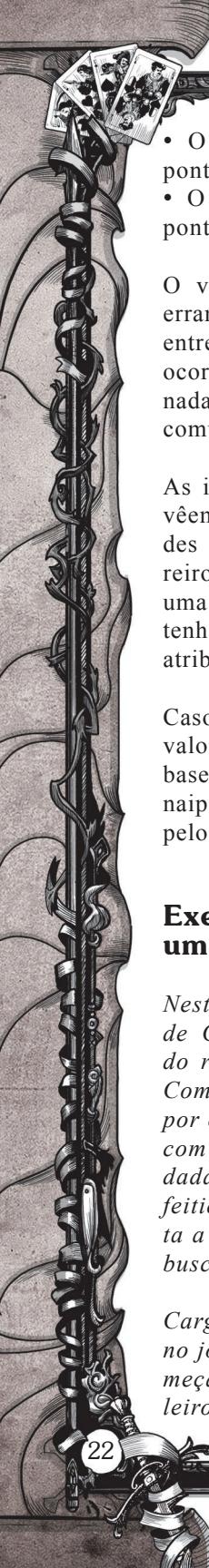
para começar uma busca de pouca esperança, mesmo que não seja o bastante para terminá-la. O jogador deve também investir uma carta para a Valentia do personagem, fazendo o seguinte cálculo:

- O naipe de espadas aumenta a Valentia em 1 ponto.
- Números entre 2 e 5 são neutros, e servem para determinar o naipe do atributo.
- Números entre 6 e 10, damas e reis aumentam a Valentia em 1 ponto.
- O ás aumenta a Valentia em 2 pontos.
- O valete aumenta a Valentia em 3 pontos.

O valor final será algo entre 2 e 6. O guerreiro errante não tremerá diante dos pequenos desafios da busca, mas poderá sentir um calafrio de morte de tempos em tempos.

A Presença base do guerreiro errante é 1. Ele não necessariamente será carismático ou assustador em batalha; pelo menos não mais do que qualquer outra pessoa. Quanto maior sua Presença, no entanto, maior o fascínio e a confiança que poderá inspirar naqueles que se põem ao seu redor. A carta de Presença deve dar o valor final do atributo nos seguintes termos:

- O naipe de copas aumenta a Presença em 1 ponto.
- Números entre 2 e 5 são neutros, e servem para determinar o naipe do atributo.
- Números entre 6 e 10, valetes e damas aumentam a Presença em 1 ponto.

- 
- O ás aumenta a Presença em 2 pontos.
 - O rei aumenta a Presença em 3 pontos.

O valor de Presença do guerreiro errante será, ao início do jogo, algo entre 1 e 5, portanto. Assim como ocorre com o atributo Experiência, nada muito diferente de uma pessoa comum.

As instruções colocadas acima prevêem a maior parte das possibilidades no sistema de criação do guerreiro errante pelas cartas, exceto por uma única: é possível que o jogador tenha um coringa como a carta do atributo. O que fazer então?

Caso o atributo seja um coringa, seu valor numérico será igual ao valor base do atributo mais 1 ponto. O naipe, por outro lado, será escolhido pelo próprio jogador.

Exemplo da Criação de um Guerreiro Errante

Neste exemplo, seguimos a criação de Cargaroff, um jovem cavaleiro do reino de Conth, que se junta à Companhia das Águias Cinzentas por ocasião de seus dezessete anos, com o objetivo de manter a palavra dada no leito de morte ao seu pai, o feiticeiro Azorius, de trazer de volta a magia ao mundo ou morrer em busca desse ideal.

Cargaroff é interpretado por Juca, no jogo narrado por Pedro. Ele começa com o conceito: jovem cavaleiro errante, e saca sete cartas do

baralho do destino para determinar os atributos de Cargaroff.

A primeira carta sacada é para a Convicção. Juca consegue um Rei de Copas; não é o mais alto que poderia, mas ainda sim é um valor excelente! Ele registra em seu painel o valor 5C, que diz respeito a um valor base de 4, acrescido de 1 por ter obtido uma figura e acompanhado do naipe de copas, significando que Cargaroff tem uma inclinação social em sua Convicção.

Em seguida, ele revela a segunda de suas sete cartas, para averiguar a Experiência do guerreiro. Trata-se de um três de paus. Poderia ser melhor, então Juca decide que é melhor dar uma segunda chance a Cargaroff, e consegue um cinco de ouros. Nada muito animador, mas melhor que a primeira tentativa. Ele registra um 2O em seu painel, o que acaba sendo adequado para um guerreiro ainda jovem.

Juca espera que Cargaroff seja especialmente corajoso, mas a primeira carta que revela para sua Valentia é um pífio dois de ouros! Sem desistir ainda, ele revela um valete de espadas. Crítico! Alguém certamente gritaria em outro jogo. Animado com a grande virada, Juca registra seu valor 6E, que demonstra que Cargaroff não apenas é um bravo, mas é quase inabalável diante dos desafios físicos.

Para o atributo Presença, Juca revela outra carta e encontra um coringa. Ele pensa por alguns instantes. Ainda há mais uma carta a ser

revelada, se ele assim desejar, mas o coringa não deixa de ser uma alternativa interessante. Ele registra Presença 2 (base 1, mais 1 ponto dado pelo coringa) e pensa mais um instante na melhor inclinação possível para o seu personagem antes de registrar o “P” ao lado do 2. Cagaroff não tem uma Presença especialmente significativa, mas talvez consiga impor respeito caso venha a enfrentar alguma ameaça sobrenatural que sua zward não possa derrotar.

Juca revela ainda sua sétima carta, um nove de copas, que ele junta ao três de paus e ao dois de ouros como as cartas de sua mão da fortuna inicial; os valores numéricos nas cartas não são dignos de nota, mas ele certamente tem alguma variedade entre um naipe inclinado para o espírito, um inclinado para a mente e outro inclinado para o social.

Características do Guerreiro Errante

Enquanto a maior parte dos jogos de narrativa utilizam atributos de quantificação e significado objetivos, *Busca Final* opta por um sistema subjetivo, no qual avaliar o significado de um atributo em termos de jogo não é tão simples, e leva em conta números e naipes dados.

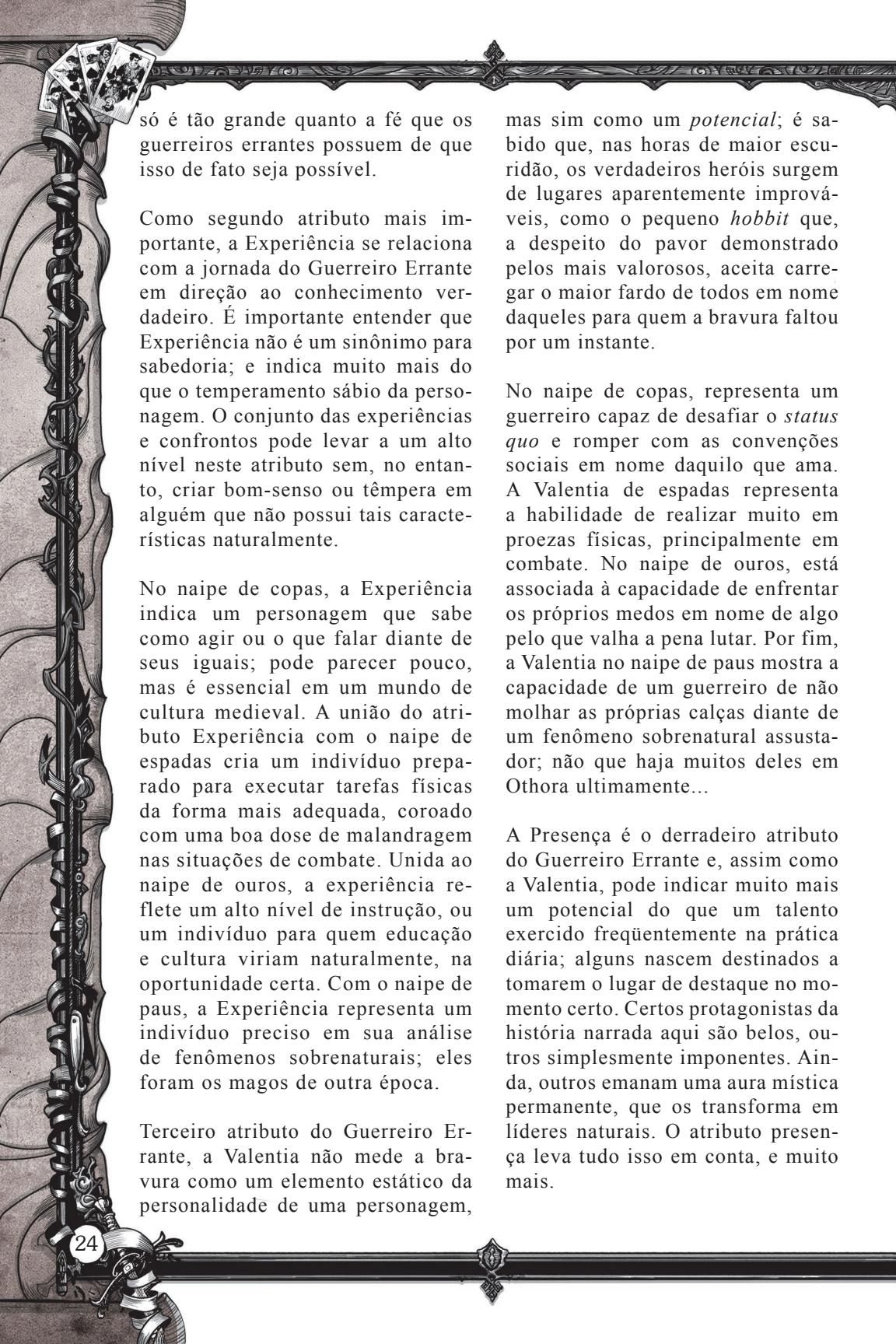
Um guerreiro errante não possui uma habilidade específica para lutar com espadas, por exemplo. Se ele é narrado como um jovem cavaleiro de boa capacidade marcial, pressupõe-se que ele é capaz de lutar com uma es-

pada. Se, por outro lado, o machado é narrado como uma arma própria dos bárbaros, desonrosa para um membro da nobreza, o mesmo guerreiro não saberia como melhor utilizá-lo em combate.

Cada um dos quatro atributos que caracterizam o guerreiro errante, portanto, são muitas vezes utilizados para além do que é permitido inferir do mero substantivo que aplicamos para descrevê-los.

A Convicção é o atributo mais importante do guerreiro, pois é o que o mantém na busca. Pessoas comuns nunca possuirão uma Convicção acima de 2 porque não vislumbram a busca, grande e terrível que é, em sua verdadeira plenitude de significado e expectativa. Se em algum momento a Convicção de um protagonista cai para 2, ele flerta perigosamente com uma visão mundana da busca; se cai para 1, ele já não tem o que é necessário para continuar, e abandonará a companhia na primeira oportunidade.

No naipe de copas, a Convicção de um indivíduo está no seu auge quando ele se coloca em situações sociais, nas quais precise acreditar em sua própria pré-destinação para levar isso a outros. No naipe de espadas, a Convicção reflete uma inclinação para resistir bem às provações físicas que o alcancem, inclusive durante um combate. No naipe de ouros, a Convicção reflete força de vontade e determinação diante das adversidades. Finalmente, no naipe de paus, a Convicção remete à própria busca; a chance de a magia retornar



só é tão grande quanto a fé que os guerreiros errantes possuem de que isso de fato seja possível.

Como segundo atributo mais importante, a Experiência se relaciona com a jornada do Guerreiro Errante em direção ao conhecimento verdadeiro. É importante entender que Experiência não é um sinônimo para sabedoria; e indica muito mais do que o temperamento sábio da personagem. O conjunto das experiências e confrontos pode levar a um alto nível neste atributo sem, no entanto, criar bom-senso ou témpera em alguém que não possui tais características naturalmente.

No naipe de copas, a Experiência indica um personagem que sabe como agir ou o que falar diante de seus iguais; pode parecer pouco, mas é essencial em um mundo de cultura medieval. A união do atributo Experiência com o naipe de espadas cria um indivíduo preparado para executar tarefas físicas da forma mais adequada, coroado com uma boa dose de malandragem nas situações de combate. Unida ao naipe de ouros, a experiência reflete um alto nível de instrução, ou um indivíduo para quem educação e cultura viriam naturalmente, na oportunidade certa. Com o naipe de paus, a Experiência representa um indivíduo preciso em sua análise de fenômenos sobrenaturais; eles foram os magos de outra época.

Terceiro atributo do Guerreiro Errante, a Valentia não mede a bravura como um elemento estático da personalidade de uma personagem,

mas sim como um *potencial*; é sabido que, nas horas de maior escravidão, os verdadeiros heróis surgem de lugares aparentemente improváveis, como o pequeno *hobbit* que, a despeito do pavor demonstrado pelos mais valorosos, aceita carregar o maior fardo de todos em nome daqueles para quem a bravura faltou por um instante.

No naipe de copas, representa um guerreiro capaz de desafiar o *status quo* e romper com as convenções sociais em nome daquilo que ama. A Valentia de espadas representa a habilidade de realizar muito em proezas físicas, principalmente em combate. No naipe de ouros, está associada à capacidade de enfrentar os próprios medos em nome de algo pelo que valha a pena lutar. Por fim, a Valentia no naipe de paus mostra a capacidade de um guerreiro de não molhar as próprias calças diante de um fenômeno sobrenatural assustador; não que haja muitos deles em Othora ultimamente...

A Presença é o derradeiro atributo do Guerreiro Errante e, assim como a Valentia, pode indicar muito mais um potencial do que um talento exercido freqüentemente na prática diária; alguns nascem destinados a tomarem o lugar de destaque no momento certo. Certos protagonistas da história narrada aqui são belos, outros simplesmente imponentes. Ainda, outros emanam uma aura mística permanente, que os transforma em líderes naturais. O atributo presença leva tudo isso em conta, e muito mais.

No naipe de copas, a Presença indica facilidade para impressionar os iguais em situações nas quais eles se permitam encantar pelo carisma de um indivíduo cativante. Uma inclinação física (espadas) em Presença aponta para um Guerreiro Errante belo, ou de qualquer outra forma visualmente destacado dos demais. Quando sua inclinação está em ouros, esse atributo demonstra no Guerreiro Errante uma capacidade de influenciar outros diretamente, seja pelo medo ou pela postura de comando. Uma inclinação espiritual (paus) indica um Guerreiro Errante que comanda respeito daquilo que existe no mundo sobrenatural.

Criação em Andamento

Na soma do conceito e da narrativa que se desenvolve ao seu redor, o Guerreiro Errante é muito maior do que é possível inferir de uma leitura casual do registro da sua saga. Compreender isso é um dos elementos fundamentais para o bom desenvolvimento de um jogo de *Busca Final*. É enquanto a narrativa caminha que o grupo pode vislumbrar a real extensão da figura do guerreiro errante; como se fosse o tronco de uma árvore, ele faz brotar os galhos que contém sua saga. A esse processo, chamamos de criação em andamento.

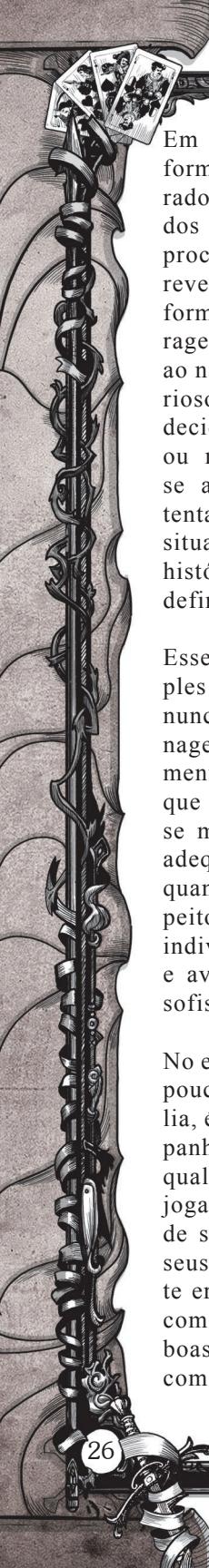
A criação em andamento é um dos fatores essenciais da narrativa compartilhada. Permite ao simples protagonista, mesmo que por alguns instantes, tomar para si o papel de narrador e dar à personagem um alcance extra de significado antes não

possuído. É esperado dos jogadores em uma história de *Busca Final* que desenvolvam bem esse conceito, e cada personagem passará várias vezes por um processo de criação em andamento, antes que se possa enxergá-lo como totalmente formado.

Em outros jogos semelhantes a *Busca Final*, personagens começam o jogo com uma grande quantidade de material antecedente, ou pano de fundo, e daquele ponto em diante narram apenas o que vem a acontecer. Este é um método interessante, mas talvez não o mais adequado.

Em uma narrativa típica, começamos sabendo apenas o essencial a respeito de um protagonista. Por que se importar com quem são os pais ou quem foi o mentor do Cavaleiro Negro do Leste se eles não têm nenhuma influência no momento atual da história? Quando descobrimos, no entanto, que esse mesmo cavaleiro possui uma rara condição passada de pai para filho, ou um oráculo vê que ele matará seu mentor, então começamos a nos questionar quem são essas pessoas.

O processo de criação em andamento, portanto, pressupõe que os detalhes passados da vida do personagem, ou mesmo aqueles que influenciam o presente, não se revelam até que seja necessário que sejam revelados. Assim, o jogador não está profundamente comprometido com informações de pano de fundo, mas deve ter em mente o conceito de seu personagem para que possa ir definindo enquanto participa do jogo.



Em qualquer ponto onde novas informações são acrescidas pelo narrador, o jogador que representa um dos protagonistas pode propor um processo de criação em andamento, revelando, naquele momento, uma forma como seu personagem interage com aquela informação. Cabe ao narrador, sem deixar de ser criterioso, mas sem se tornar restritivo, decidir quando a sugestão é válida ou não. Um jogador não deveria se aproveitar dessa situação para tentar levar vantagem a cada nova situação, e sim para desenvolver a história pregressa e alguns traços definidores do Guerreiro Errante.

Esse desenvolvimento pode ser simples ou complexo, mas não pode nunca fugir ao conceito da personagem. Se o arco é utilizado tipicamente por bárbaros, não faz sentido que o jovem da cidade de repente se mostre conhecedor das técnicas adequadas para o manejo da arma, quando tudo o que se disse a respeito dele até aqui aponta para um indivíduo preso ao ambiente urbano e avesso a qualquer prática pouco sofisticada.

No entanto, se um Guerreiro Errante pouco narrou a respeito da sua família, é legítimo que, quando sua companhia chega a uma nova cidade sem qualquer pista do rumo a tomar, seu jogador sugira encontrar-se ali um de seus tios, que viveu na casa de seus pais quando o Guerreiro Errante era criança e que agora lida com comércio. Esse tio certamente teria boas informações para compartilhar com viajantes.

Da forma acima descrita é que a criação em andamento vai se desenvolver. Como regra opcional, o grupo pode debater e votar se determinada sugestão é interessante ou não para a história e está de acordo ou não com o conceito da personagem. Infelizmente, embora tal método seja o mais interessante para uma construção coletiva, pode levar mais tempo do que a maioria dos grupos poderia dispor, principalmente levando-se em consideração que a criação em andamento pode acontecer várias vezes em uma única sessão de jogo! Você pode, é claro, intercalar os dois métodos, com o narrador decidindo na maior parte dos casos e o grupo debatendo as criações mais significativas.

Exemplo em Jogo: Durante uma sessão, o narrador descreve a chegada da Companhia de Hien a uma cidade localizada no reino de Antura. Longe de casa e sem confrontos significativos há muito tempo, os membros da companhia começam a desanimar de sua busca.

João, que interpreta o guerreiro errante Syong, decide que este pode ser um bom momento para se utilizar do processo de criação em andamento para modificar a história em favor do grupo. “Eu não falei quase nada sobre a família de Syong ainda, então proponho que um tio do guerreiro seja ocupante de um cargo público na cidade. Talvez ele tenha informações que nos levem a algo significativo”.

Isso não afronta o conceito do guerreiro errante em questão, mas pode-

ria atrapalhar os planos do narrador. Se fosse o caso, ele poderia se recusar, ou poderia dar ao grupo a chance de deliberar e votar, embora isso seja opcional. O jogador poderia recuar diante da recusa, respeitando o melhor interesse do narrador, ou sustentar sua idéia inicial, e tentar convencer os demais.



O Líder

Toda companhia precisa de um homem que tome a frente e seja a representação do espírito de batalha de seus companheiros. Não é por acaso

que muitas companhias adotam os nomes desses indivíduos como seus próprios nomes, se tornando *A Companhia de Hien* ou *Os Cavaleiros de Thalkis*, entre outras escolhas igualmente inspiradas. A postura corajosa do comandante serve de espelho aos seus comandados, e sua fé na busca reflete diretamente naquilo que os outros conseguem realizar. Eles são chamados de líderes, ou *Dûks*, e são personagens fundamentais em *Busca Final*.

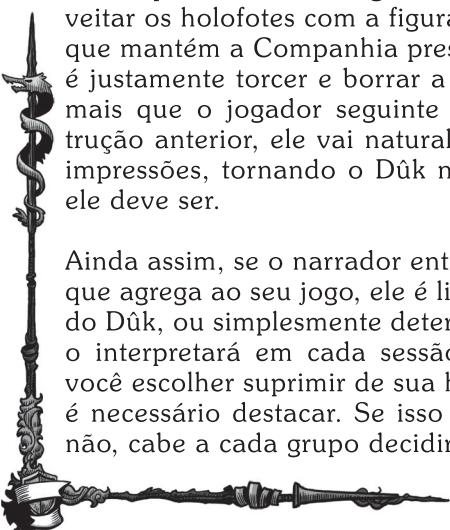
De fato, o *Dûk* é tão importante para a companhia que sua representação não poderia ser limitada a apenas um jogador. Diferente dos demais protagonistas, ele inicia cada sessão



Tomando o Controle

Em *Busca Final*, a personagem líder flutua entre os jogadores. Isso foi pensado assim tendo em mente duas principais finalidades: a primeira delas é garantir que cada jogador possa aproveitar os holofotes com a figura que, querendo ou não, é a cola que mantém a Companhia presa à Busca. A segunda finalidade é justamente torcer e borrar a personalidade do líder, pois por mais que o jogador seguinte tente ser coerente com a construção anterior, ele vai naturalmente imprimir as suas próprias impressões, tornando o *Dûk* na figura única e enigmática que ele deve ser.

Ainda assim, se o narrador entender que isso prejudica mais do que agrega ao seu jogo, ele é livre para tomar para si o controle do *Dûk*, ou simplesmente determinar de forma categórica quem o interpretará em cada sessão. Cada elemento aleatório que você escolher suprimir de sua história a tornará mais previsível, é necessário destacar. Se isso é uma característica positiva ou não, cabe a cada grupo decidir.





nas mãos de um novo jogador, que passa então a falar pelo líder, sem, no entanto, deixar de respeitar a construção coerente que tenha se desenvolvido ao redor dessa personagem anteriormente. Isso quer dizer que, mesmo que seja responsável solitário pelas decisões do líder, espera-se do jogador que ele seja capaz de ouvir o resto de seus companheiros nas guinadas mais significativas.

A importância dessa tarefa exige concentração total. Enquanto um jogador controlar o *Dûk*, seu outro Guerreiro Errante ficará temporariamente sob o controle do narrador, o que significa que ele deixa de ser um dos protagonistas por aquele período de tempo, e existe no mesmo microcosmo que os demais membros da companhia que já não são normalmente protagonistas; ele não passará por confrontos, e não terá sua convicção ou experiência diminuídas ou aumentadas nas eventualidades em que isso poderia ocorrer para o coletivo da companhia.

Quando o grupo se reúne para o jogo de *Busca Final*, todos, incluindo-se o narrador, mas excetuando-se o jogador que teve o controle do líder por último, devem tirar cartas do Baralho do Destino, consecutivamente e em sentido horário, até que alguém tire uma carta com o naipe de paus ou um coringa. O primeiro jogador a tirar uma carta de paus controlará o *Dûk* pelo restante daquela sessão de jogo. Se antes disso um jogador revelar um coringa, ele deverá determinar quem, com exceção dele próprio e do último controlador, terá o controle do *Dûk* até a próxima sessão.

Papel e Importância Narrativa

A maioria dos jogos de narrativa semelhantes a este não possui um papel fixo e previamente determinado de Líder, que será exercido por um dos jogadores em relação aos demais. Dentro do contexto que apresentamos aqui, no entanto, o *Dûk* é uma figura fundamental. A figura do líder é bastante comum na literatura de fantasia, onde realmente se espera que um grupo em busca de algo seja levado por um indivíduo que, relutantemente ou não, guia seus companheiros nas horas mais escurras e toma para si o fardo mais pesado nos momentos de fracasso.

O líder não precisa ser o melhor guerreiro, talvez não seja o mais sábio ou o mais corajoso, mas em regra carrega todas essas características, não sendo melhor que seus comandados em cada uma delas individualmente, mas servindo como uma boa base de comparação por onde as virtudes de uma companhia podem ser observadas. Um líder forte e convicto de seus objetivos transmite essas características através daqueles que o cercam.

Para compreender o papel do líder, é importante destacar os elementos que chamamos de *Atos* ou *Efeitos* de comando, ou aquilo que se espera de um *Dûk* preparado em relação aos membros de sua companhia.

O primeiro deles é o ato ou efeito de *Judicium*, o poder do Líder de decidir por seus comandados, proferindo julgamento diante de um impasse sobre

o rumo a tomar. Se a Companhia de Ryen encontra-se perdida entre boatos de criaturas da noite aparecendo nas terras do Sul e o resgate de um grimório antigo nas terras do Leste, cabe a Hien decidir para onde partir em seguida. O *Judicium* se traduz também na força para resolver disputas entre os membros da companhia, impedindo que ela se esfacel em virtude de temperamentos divergentes entre os Guerreiros Errantes.

Em segundo lugar, vem o ato ou efeito de *Discessio*, o poder de dar direção, rumo ou estratégia à companhia, guiando seus passos em uma situação em que ação coordenada seja o segredo para o sucesso. Isso inclui, mas não está limitado a, controlar uma ação de combate ou dar comandos a um dos Guerreiros Errantes para que utilize suas melhores habilidades da forma que for mais benéfica para a companhia.

Por fim, o ato ou efeito de *Inflatus* é a inspiração, a capacidade de um *Dûk* manter a moral da companhia alta quando existem todas as razões para que seja em sentido contrário. Derrotados em um confronto, pegos em desvantagem numérica por um grupo de bandoleiros ou desanimados para continuar após andarem por dias sem alcançarem nenhum resultado digno de nota, aqueles que escolheram seguir Thalkis na busca olham para ele em busca de conforto. Se ele não for capaz de fazê-los acreditar, não será digno de sua posição de líder; o efeito de *Inflatus* separa os verdadeiros pilares de liderança de meros guias de estrada.

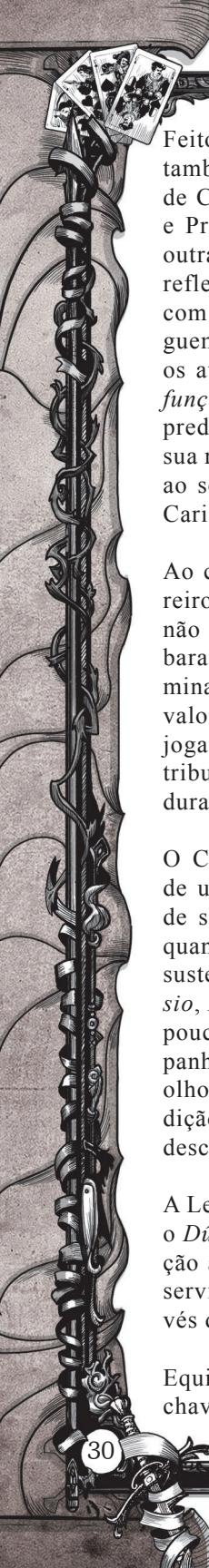
Judicium, *Discessio* e *Inflatus* não estão representados mecanicamente, pois são elementos inherentemente inseridos na condição de líder. São coisas que o jogador responsável pelo *Dûk* em uma determinada sessão de jogo deve ter em mente. Cabe ao narrador (e aos demais jogadores, subsidiariamente), no entanto, reforçar a idéia caso o jogador não seja capaz de transmiti-la da forma adequada ao longo da representação.

Nesta hipótese, é sempre bom conversarem com o jogador de maneira cordial e descontraída, uma vez que não é como se o mesmo estivesse “jogando errado”.

Características do Líder

Em termos de regras, o líder é semelhante a um Guerreiro Errante, mas não igual. Ele possui todos os atributos possuídos pelo Guerreiro Errante comum, saca uma mão da fortuna própria, e também agrupa detalhes à *persona* por via do processo de criação em andamento; ele é criado coletivamente, utilizando-se o mesmo método acima descrito para um Guerreiro Errante comum, num processo em que todos os jogadores devem tomar parte.

Uma vez determinados os atributos do líder, cada um deles é acrescido em um ponto; isso representa sua disposição natural de ser levado a fazer grandes coisas em nome da busca, já que os Guerreiros Errantes se reúnem justamente ao redor de sua figura poderosa.



Feito isso, é necessário determinar também seus atributos de líder. Além de Convicção, Experiência, Valentia e Presença, o líder conta com duas outras características que são um reflexo fundamental de sua relação com os Guerreiros Errantes que o seguem. O que isso quer dizer é que os atributos do líder são *apenas em função da companhia*, e não refletem predisposições naturais, ou mesmo sua relação com o restante do mundo ao seu redor. Eles são chamados de Carisma e Lealdade.

Ao contrário dos atributos do Guerreiro Errante, os atributos do líder não estão associados a um naipe do baralho do destino, e nem são determinados por ele. Cada um tem um valor entre 1 e 10, decidido pelos jogadores em conjunto, com a distribuição de 11 pontos entre ambos durante a criação.

O Carisma representa a capacidade de um líder em manter a convicção de seus Guerreiros Errantes mesmo quando ela poderia estar perdida, sustentando seus poderes de *Discessio*, *Inflatus* e *Judicium*. Um líder de pouco Carisma pode ver sua companhia se esfacelar diante dos seus olhos, ou mesmo perder a sua condição de líder (de acordo com regras descritas abaixo).

A Lealdade é um atributo que apenas o *Dûk* possui, e representa sua devocão à companhia, sua capacidade de servir seus próprios vassalos, ao invés de ser servido por eles.

Equilíbrio entre os dois atributos é a chave para um *Dûk* bem sucedido. O

Dûk de muito Carisma e pouca Lealdade tende a se tornar egoísta e manipulador, enquanto o *Dûk* de muita Lealdade e pouco Carisma dará muito mais aos seus seguidores errantes do que jamais receberá deles. Ambos os caminhos levam à decadência da companhia, e retiram poder e integridade dela, enquanto a afastam de sua busca.

Carisma e Lealdade, assim como os outros atributos do Guerreiro Errante, possuem um valor que pode flutuar ao longo do jogo. Se o Carisma do Líder é menor ou igual a 3, sua liderança pode ser desafiada por um outro membro da companhia (em regra, um dos guerreiros que protagonizam a história, que são controlados pelos jogadores). As regras do desafio são as mesmas regras do combate, vistas mais adiante, embora não necessariamente o desafio em si seja um duelo de *zward*. Além disso, enquanto tal situação se mantiver, os guerreiros errantes não poderão testar o atributo Integridade da companhia para evitarem a perda de Convicção, da forma descrita abaixo.

Perder a condição de liderança é um impacto devastador, e normalmente um líder não se mantém junto à companhia que rejeitou seu comando. Ele pode abandonar a busca ou partir para longe à procura dos elementos para formar um novo grupo. Não importa qual seja seu destino, no entanto, não diz respeito àqueles que ficam; outra história começa a ser narrada daquele ponto em diante, para os dois lados.

Uma Lealdade limitada, por outro lado, pode ser igualmente devastadora. Se a característica do *Dûk* for em algum momento igual ou inferior a 3, seu diálogo com a companhia estará ameaçado não pela sua incapacidade de ser ouvido, mas sim pela incapacidade de ouvir.

O resultado é que a companhia como um todo fica prejudicada. Enquanto tal situação persistir, o guerreiro errante não poderá usar a prerrogativa descrita abaixo de adicionar o atributo Poder da companhia a um teste realizado.



A Companhia

Alguém poderia desafiar os segredos do mundo e sair em uma campanha pela verdade sem ajuda, e talvez até encontrasse sucesso após passar por grandes provações. Esse, no entanto, não é o caminho que os Guerreiros Errantes escolhem, e por isso é fundamental neste jogo o conceito de companhia.

A companhia é uma espécie de unidade básica que divide os guerreiros errantes. Cada uma delas possui um número indeterminado de membros, mas apenas aqueles controlados pelos jogadores que não sejam narradores são considerados protagonistas da história.

Quando, por um motivo qualquer, um dos protagonistas deixa a companhia ou de alguma forma perde as características que o tornam adequa-

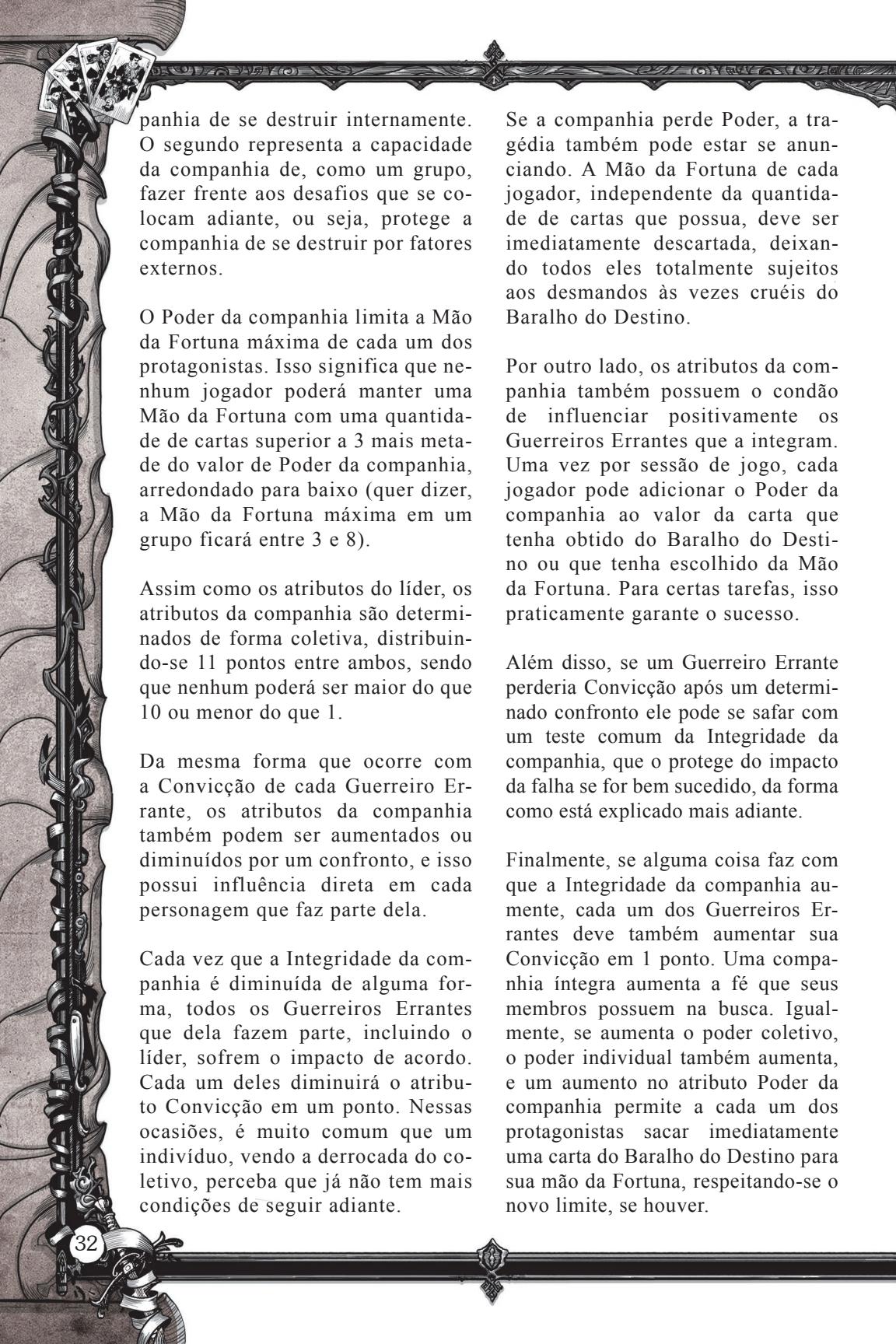
do a ser um protagonista, então outro guerreiro errante poderá adquirir esse status, devidamente controlado por um jogador. Em termos de jogo, ele foi elevado à condição de protagonista; na história, no entanto, não existe qualquer evento para ser notado; os Guerreiros Errantes não são capazes de distinguir quais entre eles são realmente especiais.

O ideal é que o narrador procure desenvolver ao máximo os membros da companhia que não são controlados pelos outros jogadores. Ainda, compreendendo a situação em termos de narrativa a ser desenvolvida, é importante que os jogadores tenham em mente que as personagens não enxergarão mais valor ou terão mais amizade por um dos companheiros simplesmente porque na prática ele é controlado por um jogador, enquanto outro não é.

A companhia pode ser considerada também uma espécie de *persona supra*. A história narrada em Busca Final não é a história de um dos Guerreiros Errantes ou do *Dûk*, mas sim a história da companhia da qual eles fazem parte! Esse conceito é desenvolvido mais adiante, e permeia os princípios utilizados no desenvolvimento deste jogo.

Características da Companhia

Assim como o líder, a companhia tem seus próprios atributos: Integridade e Poder. O primeiro representa a união dos Guerreiros Errantes em torno da busca, que protege a com-



panhia de se destruir internamente. O segundo representa a capacidade da companhia de, como um grupo, fazer frente aos desafios que se colocam adiante, ou seja, protege a companhia de se destruir por fatores externos.

O Poder da companhia limita a Mão da Fortuna máxima de cada um dos protagonistas. Isso significa que nenhum jogador poderá manter uma Mão da Fortuna com uma quantidade de cartas superior a 3 mais metade do valor de Poder da companhia, arredondado para baixo (quer dizer, a Mão da Fortuna máxima em um grupo ficará entre 3 e 8).

Assim como os atributos do líder, os atributos da companhia são determinados de forma coletiva, distribuindo-se 11 pontos entre ambos, sendo que nenhum poderá ser maior do que 10 ou menor do que 1.

Da mesma forma que ocorre com a Convicção de cada Guerreiro Errante, os atributos da companhia também podem ser aumentados ou diminuídos por um confronto, e isso possui influência direta em cada personagem que faz parte dela.

Cada vez que a Integridade da companhia é diminuída de alguma forma, todos os Guerreiros Errantes que dela fazem parte, incluindo o líder, sofrem o impacto de acordo. Cada um deles diminuirá o atributo Convicção em um ponto. Nessas ocasiões, é muito comum que um indivíduo, vendo a derrocada do coletivo, perceba que já não tem mais condições de seguir adiante.

Se a companhia perde Poder, a tragédia também pode estar se anunciando. A Mão da Fortuna de cada jogador, independente da quantidade de cartas que possua, deve ser imediatamente descartada, deixando todos eles totalmente sujeitos aos desmandos às vezes cruéis do Baralho do Destino.

Por outro lado, os atributos da companhia também possuem o condão de influenciar positivamente os Guerreiros Errantes que a integram. Uma vez por sessão de jogo, cada jogador pode adicionar o Poder da companhia ao valor da carta que tenha obtido do Baralho do Destino ou que tenha escolhido da Mão da Fortuna. Para certas tarefas, isso praticamente garante o sucesso.

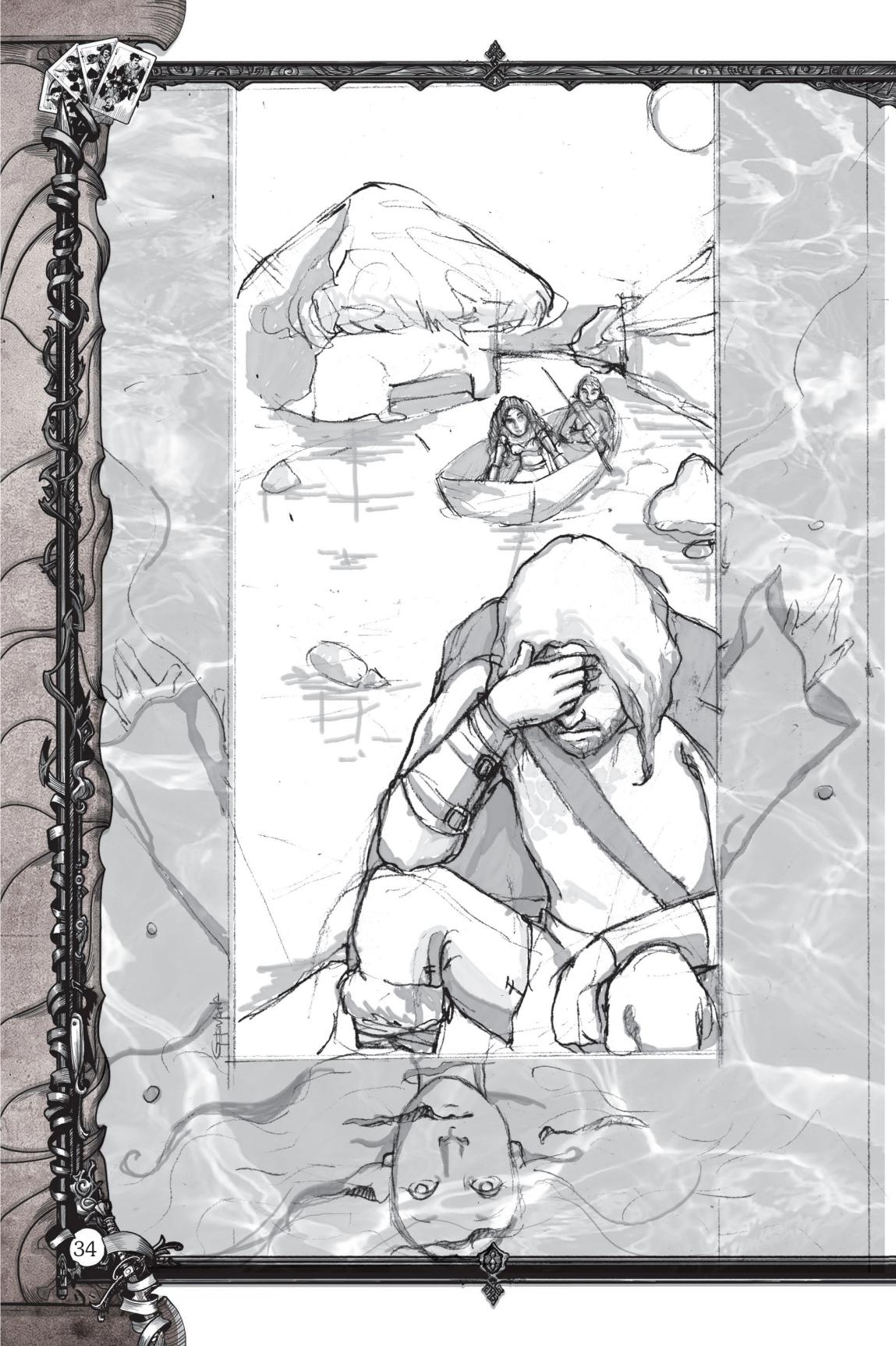
Além disso, se um Guerreiro Errante perderia Convicção após um determinado confronto ele pode se safar com um teste comum da Integridade da companhia, que o protege do impacto da falha se for bem sucedido, da forma como está explicado mais adiante.

Finalmente, se alguma coisa faz com que a Integridade da companhia aumente, cada um dos Guerreiros Errantes deve também aumentar sua Convicção em 1 ponto. Uma companhia íntegra aumenta a fé que seus membros possuem na busca. Igualmente, se aumenta o poder coletivo, o poder individual também aumenta, e um aumento no atributo Poder da companhia permite a cada um dos protagonistas sacar imediatamente uma carta do Baralho do Destino para sua mão da Fortuna, respeitando-se o novo limite, se houver.

Criação em Andamento Coletiva

De maneira feita coletivamente pelos jogadores, a companhia passa pelo seu próprio processo de criação em andamento também. Isso utiliza uma sistemática idêntica àquela utilizada para os Guerreiros Errantes. Isso posto, deve se levar em conta que cada jogador tem o direito de opinar em cada instância criativa; e o narrador tem esse direito igualmente, assim como a palavra final, o que faz com que a criação em andamento que traz novas características para a companhia seja mais restrita, e ocorra com menos freqüência.

Vários temas (que sejam adequados ou não para personagens individuais) se desenvolvem bem tendo a companhia como objeto do processo. Exemplos incluem amizades ou inimizades, rivalidade com outros grupos (sejam saudáveis ou não), ou mesmo local de origem e estruturação das cadeias de comando. A coisa importante a se saber é: se algo ainda não foi falado a respeito da companhia, pode ser inventado a qualquer momento, desde que seja obedecida a coerência na narrativa corrente.



Parte Dois: Prelúdio

Nós costumávamos ser magos” – Hidax pensou – “agora não somos mais do que meros mortais”. “Nós costumávamos controlar os elementos da natureza e criá-los aparentemente do nada, e nossos inimigos nos temiam. Agora eles nos espreitam à espera do momento mais adequado.”

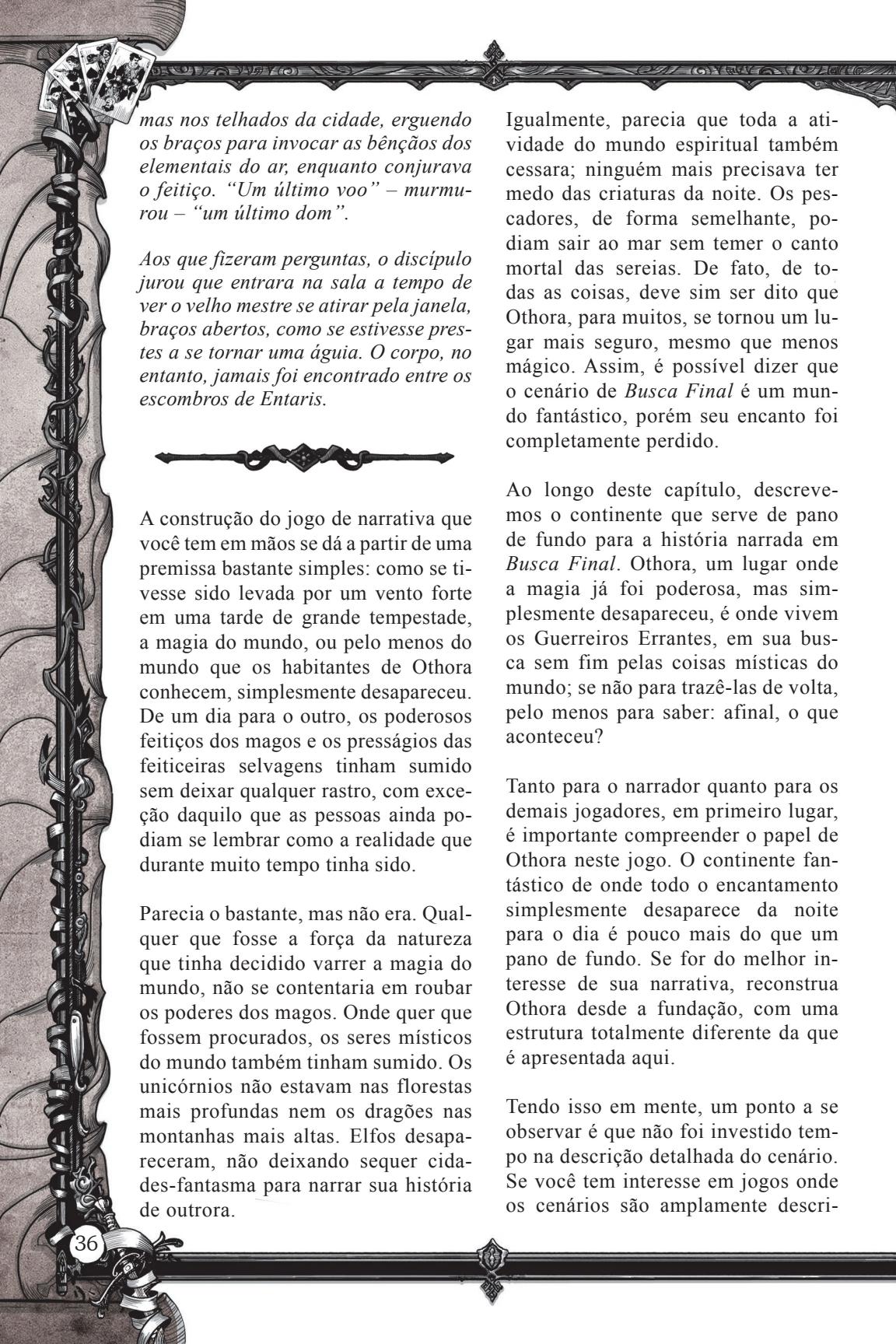
Enquanto pensava em todas essas coisas, o chefe da Ordem dos Magos do Norte caminhava de um lado para o outro da grande biblioteca que a Ordem acumulara ao longo de todos aqueles anos. Os livros possuíam muitas fórmulas, descreviam muitas criaturas místicas e falavam de uma era sobre a qual as gerações futuras pouco saberiam. A magia estava morta, e não havia nada que aquele grupo de lordes poderosos, agora transformados em pobres infelizes, pudesse fazer.

Do lado de fora os lobos uivavam ferozes. Os exércitos de Antura haviam chegado, e ele podia ouvir o barul-

lho de centenas de lanças se batendo contra escudos de guerreiros ferozes, embora não soubesse se tal sensação se devia aos sentidos aguçados ou à alucinação provocada pelo pânico. Cansado de esperar, o mago subiu ao ponto mais alto da Torre de Entaris e olhou pela janela. Manithis, a luz resplandecente do Norte, estava cercada por todos os lados, e a população saía às ruas em desespero.

“Não” – ele pensou – “não posso crer que vá terminar assim”. Naquele momento, olhando para o universo ao seu redor, e sem temer o futuro de seu povo, Hidax orou aos deuses da magia por um último voo. O voo derradeiro do mais poderoso entre os magos do Outono, um vento, a carregá-lo para longe e cobrir sua terra amada com esperança. “Manthilus. Sua chama permanecerá. Suas glórias serão suas, e eternas.”

Incrivelmente ágil para um homem de idade avançada, Hidax sumiu no paraíso e contemplou as primeiras cha-



mas nos telhados da cidade, erguendo os braços para invocar as bênçãos dos elementais do ar, enquanto conjurava o feitiço. "Um último voo" – murmurou – "um último dom".

Aos que fizeram perguntas, o discípulo juro que entrara na sala a tempo de ver o velho mestre se atirar pela janela, braços abertos, como se estivesse prestes a se tornar uma águia. O corpo, no entanto, jamais foi encontrado entre os escombros de Entaris.

A construção do jogo de narrativa que você tem em mãos se dá a partir de uma premissa bastante simples: como se tivesse sido levada por um vento forte em uma tarde de grande tempestade, a magia do mundo, ou pelo menos do mundo que os habitantes de Othora conhecem, simplesmente desapareceu. De um dia para o outro, os poderosos feitiços dos magos e os presságios das feiticeiras selvagens tinham sumido sem deixar qualquer rastro, com exceção daquilo que as pessoas ainda podiam se lembrar como a realidade que durante muito tempo tinha sido.

Parecia o bastante, mas não era. Qualquer que fosse a força da natureza que tinha decidido varrer a magia do mundo, não se contentaria em roubar os poderes dos magos. Onde quer que fossem procurados, os seres místicos do mundo também tinham sumido. Os unicórnios não estavam nas florestas mais profundas nem os dragões nas montanhas mais altas. Elfos desapareceram, não deixando sequer cidades-fantasma para narrar sua história de outrora.

Igualmente, parecia que toda a atividade do mundo espiritual também cessara; ninguém mais precisava ter medo das criaturas da noite. Os pescadores, de forma semelhante, podiam sair ao mar sem temer o canto mortal das sereias. De fato, de todas as coisas, deve sim ser dito que Othora, para muitos, se tornou um lugar mais seguro, mesmo que menos mágico. Assim, é possível dizer que o cenário de *Busca Final* é um mundo fantástico, porém seu encanto foi completamente perdido.

Ao longo deste capítulo, descrevemos o continente que serve de pano de fundo para a história narrada em *Busca Final*. Othora, um lugar onde a magia já foi poderosa, mas simplesmente desapareceu, é onde vivem os Guerreiros Errantes, em sua busca sem fim pelas coisas místicas do mundo; se não para trazê-las de volta, pelo menos para saber: afinal, o que aconteceu?

Tanto para o narrador quanto para os demais jogadores, em primeiro lugar, é importante compreender o papel de Othora neste jogo. O continente fantástico de onde todo o encantamento simplesmente desaparece da noite para o dia é pouco mais do que um pano de fundo. Se for do melhor interesse de sua narrativa, reconstrua Othora desde a fundação, com uma estrutura totalmente diferente da que é apresentada aqui.

Tendo isso em mente, um ponto a se observar é que não foi investido tempo na descrição detalhada do cenário. Se você tem interesse em jogos onde os cenários são amplamente descri-

tos, certamente encontrará opções melhores para seu grupo. O foco de *Busca Final* é a busca realizada pelo Dük juntamente com seus seguidores; tornando a idéia aqui apresentada pouco interessante para os jogadores que queiram desenvolver outros aspectos em um Jogo de Narrativa.

Em tal contexto, esta Parte 2 cumpre uma tarefa importante de dar ao grupo um ponto de partida. Mesmo que Othora não seja para você, trata-se de um exemplo descrito de um cenário onde o tipo de história que planejamos para *Busca Final* se passa. Sendo este um sistema de regras capaz de sustentar narrativas que envolvam outras espécies de buscas, é possível facilmente optar por um outro cenário, quer seja um que o grupo tenha inventado, quer seja um publicado independentemente deste manual.

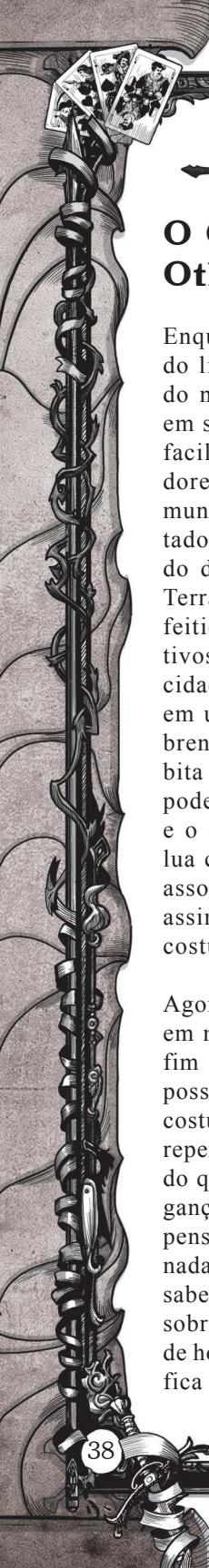
Como um grande fã da obra de Tolkien, Pedro sempre teve interesse em se juntar aos seus amigos para uma tentativa de reconstruir a narrativa de O Senhor dos Anéis. Com o conjunto apresentado em Busca Final, ele observa que esta não será uma tarefa difícil. Embora ele certamente vá ignorar a Parte 2 deste livro, deixando Othora para uma oportunidade mais adequada, ele observa que o restante do conteúdo serve para narrar histórias sobre aventureiros trilhando um caminho tortuoso em uma grande tarefa, independente do que tal tarefa realmente seja e onde tenha lugar. Enfim, restaurar a magia do mundo ou destruir a fonte do mal na Terra

são apenas dois exemplos do tipo de coisa que os grandes heróis estão destinados a realizar.

"E se eu quiser desenvolver Othora mais profundamente?" Trata-se de uma questão relevante. Nesse caso, eu diria que Othora é tudo aquilo que você quiser que seja. Se você prefere colocar no pano de fundo das aventuras dos guerreiros errantes um mundo impiedoso, em uma era feudal de muito sofrimento e pouca esperança, pode fazê-lo. Se desejar um cenário menos medieval e mais moderno, com grandes navegações e desbravadores ainda mais destemidos, seus recursos narrativos podem se expandir ainda mais. Existem tantas possibilidades que, ao descrever cada reino do continente, aproveitamos para colocar algumas dicas sobre formas de imaginá-los novamente, em uma roupagem diversa.

No fim, o importante é que você encontre diversão e a narrativa mais adequada para você e seus jogadores. Para isso, utilize Othora como mais uma das ferramentas disponíveis aqui.

Na descrição de cada um dos reinos, deixamos um ou dois parágrafos para dizer o que lhes acontece em seguida, ou seja, como Antura, Conth, Irakas e Manthilus se desenvolverão, décadas ou séculos depois da Grande Perda. O ponto de interesse é que a reprodução futura desses locais, se for do interesse do grupo, também pode ser utilizada como pano de fundo para a busca.



O Continente de Othora

Enquanto desenvolvemos esta parte do livro, o objetivo é que a Othora do narrador se torne bastante clara em sua cabeça, para que possa mais facilmente passar aos demais jogadores. Para começar, pensemos no mundo de fantasia clássico, habitado por magos e dragões. Flutuando da Era Hyboriana de Howard à Terra Média de Tolkien. Pense nos feiticeiros malignos e nos elfos altivos, reclusos em suas gloriosas cidades verdes. Você deve pensar em um mundo cheio de perigos sobrenaturais, onde o conde que habita o castelo no alto da montanha pode bem ser um vampiro poderoso, e o camponês gentil, nas noites de lua cheia, veste a pele do lobo para assombrar o mundo ao seu redor. É assim que o continente de Othora costumava ser.

Agora, pense em nações perdidas em meio ao tumulto provocado pelo fim de uma era. Reflita acerca das possibilidades, quando aqueles que costumavam comandar muito poder, repentinamente, se tornam nada mais do que pobres mortais abertos à vingança de seus inimigos. Você pode pensar em uma nação inteira governada pela força da magia, ou quem sabe um reino onde a coroa descansa sobre a cabeça de um dragão em pele de homem. Quando eles se vão, quem fica com o poder? O que fazer?

◆◆◆◆◆

Na cidade de Tuvaras, ao Sul do Reino de Manthilus, os magos exercem a função de altos inquisidores, utilizando sua magia para encontrar os criminosos e para levá-los às autoridades, para que paguem pelos crimes que cometaram. Algum tempo depois da grande perda, Koneip, senhor da guilda de ladrões que comanda o crime na vizinha Eruna, toma conhecimento de que os magos de Tuvaras não mais podem interferir em seus negócios; após um século de penúria, os criminosos se preparam para alcarem vôos maiores e erguerem o sindicato do crime a um novo nível, regional.

Qual é o desafio de fazer avançar a medicina após passar séculos contando com a habilidade dos magos de desenvolver cura mágica? Othora possui clérigos como outros cenários de fantasia? Se a resposta é positiva, o que eles pensam, agora que sua magia se foi? Os deuses os abandonaram?

Todos os questionamentos acima, e muitos outros, são importantes para tornar o continente em que se passa *Busca Final* um pano de fundo adequado, vivo, para as explorações conduzidas pela companhia do *Dûk*.

Os reinos de Othora, quando da Grande Perda, são quatro. Em um território talvez tão grande quanto a nossa própria América do Sul, cercado pelos oceanos, a maior parte da população evita os vários santuários insulares, outrora habitados por grandes magos ou alto-sacerdotes, e faz sua moradia entre os expansionistas de Antura, na ameaçada nação de Conth, nas misteriosas montanhas de Irakas ou entre os místicos de

Manthilus. Não importa onde você esteja, no entanto, a sensação de incômodo e incerteza é lugar comum, e as pessoas se tornaram ainda mais desconfiadas de estrangeiros e bandidos armados. Sem dúvida, tempos interessantes para as companhias de guerreiros errantes de *Busca Final*.

Em Irakas e em boa parte de Antura, encontra-se um povo de pele cor de trigo, alta estatura e temperamento bélico. A etnia kompurana é considerada a mais antiga das etnias civilizadas de Othora, e ainda é a mais numerosa, mesmo após a explosão populacional dos danti. Este outro povo é considerado parente dos kompur, com quem guardam grande semelhança física, mas chegou aos litorais de Othora muito depois, fixando-se no oeste e vivendo da pesca. Com a ajuda de seus poderosos magos, fundaram o reino de Conth e viveram em relativa paz desde então; os danti nunca amaram as batalhas como seus primos mais numerosos.

Em Manthilus estão os sahur, de pele cor de ébano e olhos de fogo, magos que por longos séculos resistiram ao poderio militar que reside no Norte, para fundar o mais próspero dos reinos de Othora, e também aquele cujo poder é fatalmente colocado em cheque pela Grande Perda.

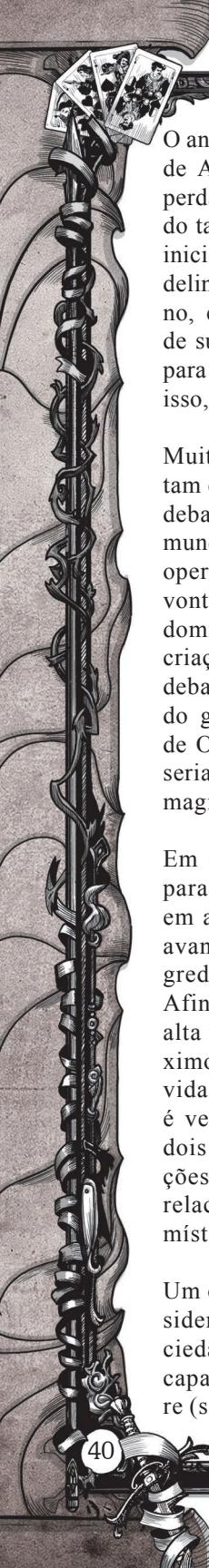
Nas vastas áreas selvagens do continente, sem conhecerem as fronteiras dos chamados povos “civilizados”, ainda vivem os habitantes nativos de Othora, nas várias tribos do povo que os kompuranos chamaram de amuk, os lépidos. Raramente são vistos pelas pessoas comuns, e sobrevivem de

caça e coleta nas grandes florestas e também nas ilhas mais próximas do continente. Os amuk eram amigos dos elfos e de outros seres da floresta, e, embora não sejam por natureza grandes praticantes de magia, sentiram como todos os outros a perda, que alguns consideram um castigo dos deuses e culpa exclusiva dos “habitantes de cidades”.

Othora possui ainda uma grande população de sangue misturado, principalmente em locais como Irakas e Antura, onde o contato dos kompuranos com outras populações, tanto de origem sahur quanto amuk foi maior, e certamente mais amistoso. Os danti, por outro lado, muito devido a uma cultura de isolação, cuja origem é antiga e nebulosa, praticamente só são encontrados em Conth, e pouco se misturaram com as demais populações; pelo menos até serem forçados a fazê-lo, diante da grande perda.

A Grande Perda

A magia morreu? É difícil se dizer. Para onde foram todas as coisas e todos os seres mágicos do mundo? Ninguém realmente sabe. Este é, na verdade, o ponto de conflito essencial na narrativa a ser construída a partir de *Busca Final*. Em Othora, as pessoas se acostumaram a viver em um mundo essencialmente místico; embora esta nunca tenha sido uma terra de anões ferreiros acampados em cidades humanas e meio-elfos passeando entre as pessoas comuns, um mago ou sacerdote capaz de conjurar magias poderia ser tanto um inimigo terrível quanto um grande aliado.



O ano, no entanto, é 1828 na contagem de Antura, e um ano atrás a grande perda caiu sobre o mundo, assombrando tanto as pessoas comuns quanto os iniciados. Como narrador, é sua tarefa delinear o real significado do fenômeno, embora nós tenhamos uma série de sugestões que você poderá utilizar para construir a sua própria (sobre isso, falaremos na Parte 4 do livro).

Muitos cenários de fantasia levantam entre seus maiores admiradores o debate a respeito de como seria um mundo onde as pessoas pudessem operar milagres através da força de vontade, devoção divina ou simples domínio dos símbolos místicos da criação. *Busca Final* propõe um outro debate, tão intenso quanto o interesse do grupo em desenvolver o cenário de Othora para além da busca: como seria uma sociedade que já possuiu a magia, mas deixou de tê-la?

Em certo sentido, poderia ser comparada a uma sociedade que dispôs em algum momento de alto nível de avanço, mas por algum motivo regrediu a um estágio mais primitivo. Afinal, não seriam a alta magia e a alta tecnologia elementos muito próximos na determinação do modo de vida das pessoas? Em Othora, isso é verdade em relação a pelo menos dois reinos: Conth e Manthilus, nações cuja existência é amplamente relacionada à existência de um poder místico sustentador.

Um outro ponto a ser levado em consideração é a posição dentro da sociedade daquele que costumava ser capaz de realizar magia. Como ocorre (se é que ocorre) a transição de um

indivíduo central na sociedade para um cidadão de segunda classe? Magos são respeitados por sua sabedoria ou por sua magia? A religião tem a mesma força no momento em que os deuses não mais respondem diretamente com efeitos sobre o mundo? Voltando ao exemplo citado acima da guilda criminosa na cidade de Tuvoras, o que acontece quando um equilíbrio de poder tênue é rompido?

Uma questão importante, no entanto, permanece para que o narrador e os demais jogadores deliberem. Quão conhecida entre as pessoas comuns é a Grande Perda? Como veremos adiante, Irakas mantém sua população pelo menos parcialmente na ignorância, por razões essencialmente políticas.

Um dos pontos de confronto que o narrador pode explorar é a morte de Othora. Encarada como um desastre que derruba a sociedade a um grau primitivo em relação ao anterior, a Grande Perda pode ser vista como o primeiro passo na direção de uma sociedade pós-apocalíptica. Em alguns séculos, os reinos e as pessoas poderão estar tão transformados que em nada mais lembrarão a sociedade que existiu anteriormente, inclusive podendo cair na selvageria ou em uma idade das trevas, de forma semelhante ao que sucede na Europa com a queda do Império Romano.

Justificar essa escolha, no entanto, é um pouco mais complicado do que meramente continuar a conduzir um mundo de fantasia padrão, porém privado da magia. É possível, no entanto, narrar as aventuras dos guerreiros

errantes não um ano, mas vários séculos depois da Grande Perda.

Com tudo isso posto, é necessário nos perguntarmos: que tarefa os guerreiros errantes exercem nesse novo mundo? Decididos a descobrirem a verdade, eles representam a esperança de alguns, com certeza, mas nem todos os habitantes de Othora aguardam ansiosamente o retorno da magia, o que pode gerar ferrenha oposição por onde quer que os guerreiros da busca passem. Não é possível agradar a todos...

Agora, enquanto pensamos a grande perda com seu papel fundamental na construção do cenário no qual interagem os guerreiros errantes, devemos pensar em Antura, Conth, Irakas e Manthilus, nações irmãs na Grande Perda, porém separadas pelos próprios interesses. Será que podem sobreviver?

Reinos e Motivações

Os reinos de Othora permanecem, embora não se saiba exatamente até quando. Uma gigantesca transformação no modo de vida dos indivíduos deve resultar em mudanças radicais na forma como se organizam, naquilo que valorizam e em suas perspectivas futuras. Talvez até por isso os quatro reinos estejam entre os mais interessados na busca realizada pelos guerreiros errantes. Enquanto um reino como Conth ou Manthilus tiver recursos para tentar reverter a situação, não terá qualquer escolha que não seja fazê-lo.

Um ponto de partida importante é fa-

lar sobre os vários reinos de Othora antes da grande perda. Obviamente, muito mais nos interessa aquilo a que se dedicam durante o período em que *Busca Final* se passa, mas a verdade é que não é possível construir essa relação sem primeiro pensar em como tudo era anteriormente. Othora era um lugar pacífico ou violento? Próspero ou decadente? Neste sentido, o que poderia ter mudado desde então? Mais importante: antes de se tornarem o que são, quem eram os guerreiros errantes?

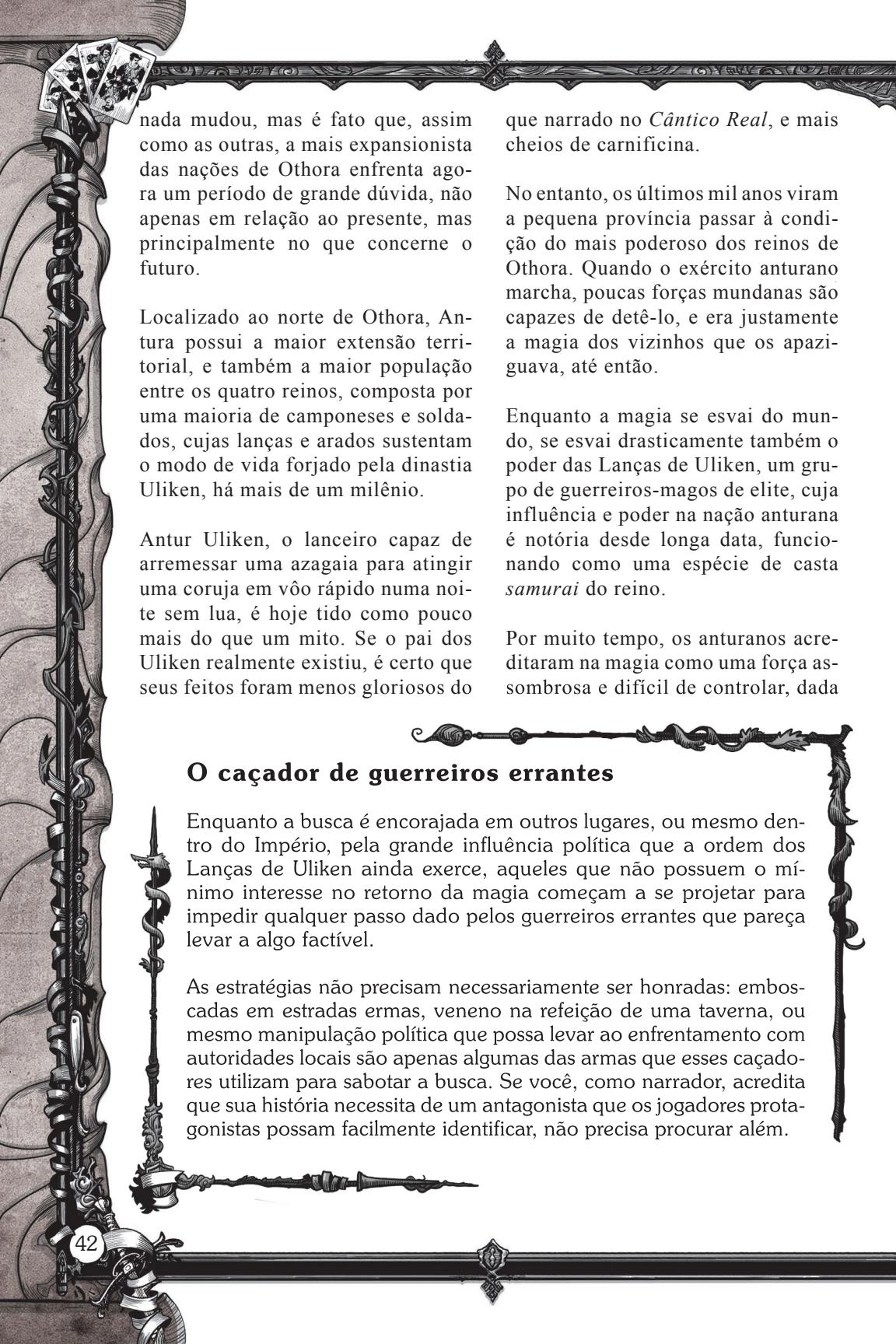
As motivações aqui expostas para os vários reinos de Othora não podem ser consideradas definitivas, mas em boa parte, elas definem o tom e atitude que imprimimos em cada um deles ao longo da descrição. Isso significa, por exemplo, que não é possível resumir Antura a um reino tentando expandir seu território além das fronteiras atuais através da força, mas esse sentimento mancha a visão que as pessoas comuns têm da nação, e deve ser um tema importante em uma história de *Busca Final*.

Antura

“Pela lança de Antur, pela glória da nação, nós marchamos!”

Em Othora, onde a esperança é pouca e o tumulto é intenso, Antura tenta ser o farol na escuridão, levando sua paz e seu desenvolvimento aos reinos vizinhos, mesmo contra a vontade deles.

Hoje, aqueles que permanecem no comando tentam fazer parecer que



nada mudou, mas é fato que, assim como as outras, a mais expansionista das nações de Othora enfrenta agora um período de grande dúvida, não apenas em relação ao presente, mas principalmente no que concerne o futuro.

Localizado ao norte de Othora, Antura possui a maior extensão territorial, e também a maior população entre os quatro reinos, composta por uma maioria de camponeses e soldados, cujas lanças e arados sustentam o modo de vida forjado pela dinastia Uliken, há mais de um milênio.

Antur Uliken, o lanceiro capaz de arremessar uma azagaia para atingir uma coruja em vôo rápido numa noite sem lua, é hoje tido como pouco mais do que um mito. Se o pai dos Uliken realmente existiu, é certo que seus feitos foram menos gloriosos do

que narrado no *Cântico Real*, e mais cheios de carnificina.

No entanto, os últimos mil anos viram a pequena província passar à condição do mais poderoso dos reinos de Othora. Quando o exército anturano marcha, poucas forças mundanas são capazes de detê-lo, e era justamente a magia dos vizinhos que os apaziguava, até então.

Enquanto a magia se esvai do mundo, se esvai drasticamente também o poder das Lanças de Uliken, um grupo de guerreiros-magos de elite, cuja influência e poder na nação anturana é notória desde longa data, funcionando como uma espécie de casta samurai do reino.

Por muito tempo, os anturanos acreditaram na magia como uma força assombrosa e difícil de controlar, dada

O caçador de guerreiros errantes



Enquanto a busca é encorajada em outros lugares, ou mesmo dentro do Império, pela grande influência política que a ordem dos Lanças de Uliken ainda exerce, aqueles que não possuem o mínimo interesse no retorno da magia começam a se projetar para impedir qualquer passo dado pelos guerreiros errantes que pareça levar a algo factível.

As estratégias não precisam necessariamente ser honradas: emboscadas em estradas ermas, veneno na refeição de uma taverna, ou mesmo manipulação política que possa levar ao confronto com autoridades locais são apenas algumas das armas que esses caçadores utilizam para sabotar a busca. Se você, como narrador, acredita que sua história necessita de um antagonista que os jogadores protagonistas possam facilmente identificar, não precisa procurar além.

apenas aos mais grandiosos entre os homens. Hoje em dia, no entanto, ninguém mais parece ser grande o bastante para tanto.

Em Antura, uma figura central entre os guerreiros errantes é justamente o Lança de Uliken, que às vezes aparece como *Dûk* de uma companhia, enquanto outras vezes faz com que seus guerreiros vassalos tomem parte nas expedições em busca da magia perdida.

Enquanto a história de *Busca Final* se desenvolve, o reino de Antura está perigosamente posto entre a cruz e a espada: nunca antes houve uma oportunidade tão clara de avançar as fronteiras mais para o Sul, tirando proveito da fraqueza de Manthilus, mas o fato é que as Lanças de Uliken estão agora voltadas para uma questão mais urgente e perigosa.

Independente do rumo escolhido na história que for narrada pelo seu grupo, ainda demorará um tempo até que os anturanos tenham a resposta definitiva. Enquanto isso, aqui os homens estão tão dispostos a se aventurarem na busca final quanto em qualquer outro reino.

Antura é um bom ponto de partida para narrar Othora como uma fantasia ainda mais sombria do que a descrita aqui. Algumas idéias interessantes sobre o reino de Antura poderiam ser colocadas, se você resolver utilizar esse reino como pano de fundo para sua história.

Os Lanças de Uliken são geralmente vistos como heróis e justos coman-

dantes da nação nos tempos de maior glória, mas isso não impede que, em sua versão do cenário, eles sejam na verdade homens de pouco escrúpulo, dados a abusos de autoridade e outras formas de corrupção, criando companhias de Guerreiros Errantes afeitas a crueldades e afastadas dos grandes feitos épicos.

Qualquer que seja sua escolha, o futuro reserva para Antura mais do que para seus vizinhos. Sem a magia de Manthilus ou o poderoso dragão de Irakas para desafiar seu poderio militar, os anturanos avançam para o Sul ao longo da década seguinte, promovendo a guerra e forjando um império de aço.

Ao longo desse caminho, a casta dos guerreiros-magos é rapidamente substituída por comandantes mais aptos, e o século seguinte vê a ascensão da indústria e o fim do mito, com a dinastia Uliken finalmente unificando o que restou de Othora, e a figura de Antur sendo elevada à de uma divindade: o líder de um panteão forjado para exaltar a grandeza de Antura.

Nesta nova realidade, aqueles que ainda se julgam guerreiros errantes passam a ser vistos como aberrações, inimigos do estado a serem perseguidos e aniquilados. Nesta ação, os governantes anturanos são bem sucedidos em grande parte, e, duzentos anos após a grande perda, apenas pequenos bandos de homens vistos como desenganados ou loucos ainda procuram pela magia de Othora.

De fato, um pequeno preço a pagar pela vitória do progresso.

Conth

“Que nem mesmo o mar se coloque contra o destino dos filhos de Danta.”

Dos quatro reinos de Othora, Conth é certamente aquele que vê o tempo se esvaindo enquanto a grande perda não é de alguma forma revertida pelos guerreiros errantes em sua grande busca.

Fundado em um passado distante, o reduto da etnia Danti em outra época era restrito a uma faixa no litoral do continente e algumas ilhas próximas, até os sacerdotes de Danta resolverem utilizar o poder da deusa das águas para forçar um espaço até então inexistente. Com uma poderosa invocação ritual, lentamente empurraram as ondas para trás, criando terra onde antes não existia, e um espaço de prosperidade onde deveriam estar o oceano e seus habitantes. Agora que a magia se foi, lentamente o mar clama de volta seus limites, ameaçando engolir a maior parte de Conth em alguns poucos anos.

Conth está localizado na região mais ocidental de Othora, e conta com a segunda maior população entre os quatro reinos. A etnia predominante, quase única, é a dos Danti, um povo fisicamente semelhante aos kompranos, porém menos belicoso e de alta cultura. Segundo seus próprios textos sagrados, foram levados a Othora pelo poder de Danta, outrora uma deusa menor das águas e dos oceanos, mas cuja religião passou a dominar toda a tradição pública religiosa em Conth.

Originários do mar, e eternamente conectados a ele, os conthianos fizeram dessa relação sua principal forma de sustento, exportando pescado, sal e outros produtos originados dos oceanos, ao mesmo tempo em que se tornaram os principais responsáveis por manter os mares ocidentais relativamente livres de pirataria, com uma força naval impressionante.

Prestes a chegar ao auge de seu desenvolvimento tanto econômico quanto militar e cultural, Conth se deparou com a Grande Perda de forma intensa e traumática, com os sacerdotes de Danta despertando em uma manhã corriqueira para descobrirem que a deusa não mais atendia mesmo às mais simples preces.

Forçado a explicar o porquê de tais acontecimentos, o alto-sacerdote de Danta, Ebrahim Soone, reuniu um grupo de seus homens de confiança em uma embarcação e jurou navegar pelo mundo, não retornando a Conth enquanto não soubesse a resposta para o desaparecimento da magia. Assim, formou a primeira companhia de guerreiros errantes – *A Esquadra de Soone* – tornando-se também o primeiro dos *Dûks*.

Enquanto o tempo avança e as esperanças diminuem, os conthianos não temem apenas que as pessoas se esqueçam de que um dia o mundo já foi místico; eles temem muito mais que as outras pessoas esqueçam que um dia já houve um reino de grande prosperidade onde passou a existir apenas água. Enquanto isso não acontece, no entanto, já é possível observar o desespero daqueles que, pela força

incontrolável das águas, já foram forçados a abandonarem seus lares.

Nesse sentido, Conth é um cenário interessante para explorar o aspecto pós-apocalíptico de uma campanha de *Busca Final*. À medida que o mar avança, as pessoas deixam as cidades inundadas, passando inicialmente a errar pelas regiões selvagens, para depois se amontoarem nas cidades que restaram, trazendo fome e peste, além do aumento da criminalidade, tudo isso sem qualquer possibilidade de controle por parte dos governantes, que se tornam agressivos e autoritários com a própria população.

Como não é difícil de imaginar, o futuro de Conth é sombrio. Nos anos seguintes, *A Esquadra de Soone* desaparece no mar, e com ela vão os vestígios de esperança de um reino.

Com o fim da linhagem real, o trono passa a ser cobiçado por várias famílias, mas é a dinastia Uliken, de Antura, quem apresenta condições reais, utilizando-se do parentesco entre com-

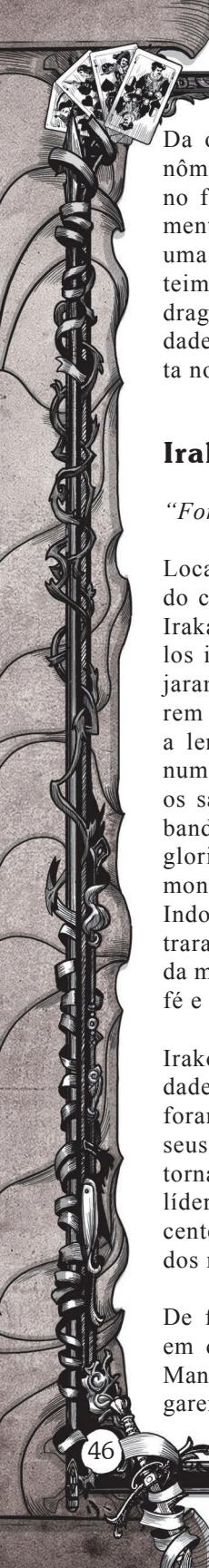
puranos e danti para fundamentar sua pretensão de unificação entre Antura e a faixa de terra que passa a ser Conth.

Roubados de sua terra, os danti se espalham pelos demais reinos, e enfim se tornam vítimas da残酷 final, massacrados e escravizados, sem uma liderança determinante para reerguer seu povo. Alienados de sua cultura e finalmente integrados ao restante de Othora, duzentos anos após a Grande Perda, os danti já não podem mais ser considerados um povo distinto. De todos os habitantes de Othora, talvez sejam aqueles cujo destino se manifesta de forma mais cruel.

Nos mares, no entanto, uma raça de nômades, refugiados de Conth, obtém relativa prosperidade no comércio e, principalmente, na pirataria. Habitando as ilhas ao redor de Othora, mas passando a maior parte do tempo longe da terra firme, vão se tornar o terror das embarcações imperiais de Antura e refúgio para alguns que, séculos depois, ainda mantêm a busca pela magia.

O guerreiro errante de Conth

Para você, recuperar a magia é muito mais do que simplesmente trazer o lado místico do mundo de volta: seu povo não enxerga, em verdade, qualquer outra possibilidade de sobrevivência. Ao mesmo tempo, nenhum outro povo sentiu no próprio solo o impacto imediato da Grande Perda, e isso torna os Guerreiros Errantes de Conth mais amargos e até pessimistas, não em relação à busca simplesmente, mas ao próprio futuro. Como traduzir isso na construção da personalidade do Guerreiro Errante, no entanto, é uma tarefa do jogador.



Da origem danti, no entanto, esses nômades pouco falam. Em verdade, no futuro de Othora, Conth rapidamente passa ao status de mito, como uma espécie de Atlântida que, na teimosia em desafiar os deuses, foi dragada pela fúria dos mares. A verdade, no entanto, permanecerá oculta no oceano.

Irakas

"Forjado sob as asas do Dragão."

Localizado na parte mais oriental do continente de Othora, o reino de Irakas é composto, basicamente, pelos imigrantes kompuranos que viajaram mais longe antes de encontrarem um lugar para se fixarem. Reza a lenda que, aos pés da montanha, numa terra de tempo quente e seco, os sacerdotes que acompanhavam o bando nômade tiveram uma visão gloriosa, na qual voavam pela área montanhosa com asas de dragão. Indo em busca dessa visão, encontraram Irakon, o dourado, e aos pés da magnífica criatura, colocaram sua fé e o destino de seu povo.

Irakon, um dragão cuja idade e verdadeira extensão dos poderes sempre foram desconhecidas, adotou como seus filhos aqueles homens kompur, tornando-se para eles um guia, um líder, um tutor e, principalmente, por centenas de anos, o mais poderoso dos reis.

De fato, os irakanos orgulhavam-se em dizer: "deixem os feiticeiros de Manthilus e os soldados de Antura brigarem o quanto quiserem, e, enquan-

to isso, descansaremos sob as asas do rei." Ao seu redor, Irakon criou cultura, desenvolvimento e prosperidade, exigindo muito pouco em troca, já que, mesmo hoje, é difícil para as pessoas comuns imaginarem o que uma criatura tão extraordinária poderia querer de simples homens.

Com o desaparecimento da magia, no entanto, Irakon se viu em um mundo estranho, que não mais conhecia. Temeu pelo futuro de seus filhos, e decidiu ele mesmo sair em busca de uma solução para aquele mistério. Sem ter muito que fazer enquanto estivesse buscando respostas, e temendo que sua ausência levasse ao caos o reino de Irakas, o dragão ancião deu a Glemir Simanthalas, líder dos sacerdotes, o Cajado do Dragão, com o qual sua sabedoria poderia ser usada para resolver disputas, e ele também poderia ser invocado de volta, caso o reino viesse a sofrer perigo.

Uma mentira engenhosa. Temendo pelo pior, essa foi a história que os sacerdotes de Irakon contaram ao povo, e deixaram que seus inimigos soubessem. Na verdade, assim como todas as coisas místicas do mundo, o poderoso dragão de Irakas simplesmente desapareceu com a Grande Perda, sem deixar qualquer vestígio que seus seguidores pudessem investigar.

Enquanto a notícia se espalhava Simanthalas e seus conselheiros foram bastante espertos para elaborarem algo convincente e forjarem, em segredo, o Cajado do Dragão; em verdade, nada mais do que uma bela peça de joalheria.

Diziam, assim, que era tamanho o poder de Irakon, que não apenas o dragão sobrevivera à Grande Perda, como também deixara para trás o último aparato mágico do continente. Os sacerdotes de Irakas têm uma boa história que, no entanto, está longe de ser perfeita.

Sabendo disso, entenderam que muito mais adequado era encontrar Irakon e a magia do mundo, onde quer que eles estivessem. Os guerreiros errantes de Irakas são diferentes dos outros, agindo disfarçados, quase como espiões, andando pelo mundo sem poder dar aos outros muitas explicações sobre sua missão. As poucas companhias que tornam suas atividades públicas agem como se fossem arautos do dragão, tentando dizer que ainda são as suas ordens que guiam o povo do reino oriental.

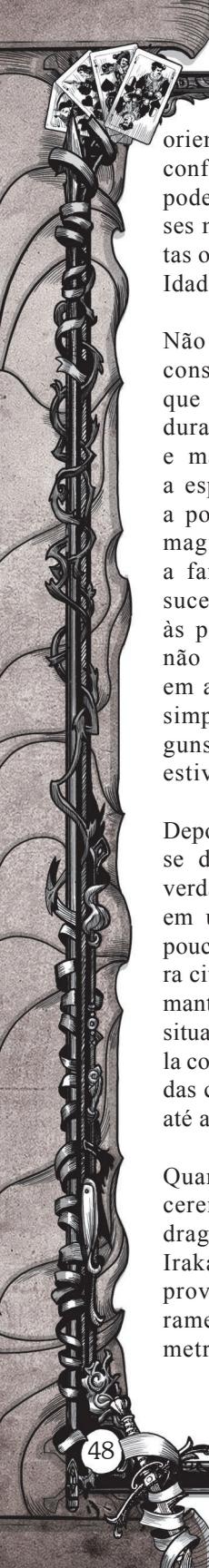
Por outro lado, muitas companhias de guerreiros errantes se dirigem para Irakas, tentando desvendar o mistério por trás da existência do Cajado do Dragão, e da permanência do grande Irakon, quando tudo o que era mágico simplesmente desapareceu. Esses guerreiros encontram uma nação desconfiada, que nutre antipatia pelos estrangeiros e não reconhece neles qualquer valor, indo da simples desconfiança à agressividade ostensiva.

Nesse sentido, Irakas é um local perfeito para ser narrado como “o reino misterioso do oriente”. Com o tom e atitude colocados aqui, não seria difícil nem mesmo fazer da região uma espécie de China em Othora, com direito a filosofia, religiosidade e até mesmo estilos de luta de roupagem

O guerreiro errante de Irakas

Cada um dos povos de Othora representa, grosso modo, a perda de um aspecto importante que a existência da magia impõe sobre o mundo. O Guerreiro Errante de Irakas teme muito mais a desordem interna de seu povo que qualquer outra coisa; as pessoas não aprendem da noite para o dia a exercerem o autogoverno depois de passarem séculos com uma criatura sobrenatural poderosa e única dizendo a elas o que fazer.

Assim, é possível dizer que o Guerreiro Errante de Irakas carrega em si uma confusão permanente, que é interessante de ser interpretada. No fim das contas, quem realmente dá as ordens? O que fazer? Essa é uma busca pela magia ou simplesmente uma busca por Irakon, o dourado? Para você, as chances são de que a resposta correta seja a segunda opção.



oriental. Se o narrador não se sentir confortável indo tão longe, sua Irakas pode igualmente ser baseada nos países muçulmanos mais fundamentalistas ou no Império Bizantino durante a Idade Média.

Não importando a forma como você construir Irakas, tenha em mente que a mentira dos sacerdotes vai durar pouco tempo. Enquanto mais e mais guerreiros errantes perdem a esperança de encontrarem algo, e a população aprende a viver sem a magia, torna-se impossível manter a farsa. O sacerdote Tanus Kronir, sucessor de Simanthalas, admite às pessoas de seu reino que Irakon não vai voltar, causando impacto em alguns, desespero em outros, ou simplesmente demonstrando para alguns que, durante o tempo inteiro, estiveram com a razão.

Depois da grande revelação, Kronir se declara rei-sacerdote, o primeiro verdadeiro líder humano de Irakas, em um contexto turbulento, que em poucos anos leva abertamente à guerra civil no Reino do Dragão. Tentando manter algum controle e alcançar uma situação de governo viável, Tanus isola completamente seu reino do restante das civilizações humanas. Pelo menos até a chegada de Antura.

Quando as pessoas finalmente esquecerem que a magia um dia existiu, e dragões já caminharam pelo mundo, Irakas será pouco mais do que uma província anturana de cultura ligeiramente exótica para os padrões da metrópole.

Manthilus

“O Sul tingido de dourado dá Norte à Civilização.”

Em quase todos os cenários de alta fantasia, existe pelo menos um reino conhecido, temido ou admirado pela força dos feiticeiros que o comandam. Em Othora, esse é o Reino dos sahur, o reino de Manthilus.

Embora a concepção adequada não seja uma “magocracia”, é verdade que o reino sempre dispôs dos mais capacitados entre todos os feiticeiros, que com bastante freqüência utilizaram-se da magia para, num primeiro momento, estabelecer um patamar de excelência para a população ao seu redor e, em segundo lugar, manter tal condição.

Sahur é o nome do grupo que em tal reino se estabeleceu. Homens de pele escura, rosto tatuado e vestes de cores vivas, tornaram-se, historicamente, o principal ponto de confronto da austerdade belicosa de Antura, com quem fazem fronteira ao Norte. Os dois reinos quase que automaticamente se colocaram, há muito tempo, em posição de inimigos declarados, e assim permanecem, indo de períodos de trégua instável àqueles em que os campos são fatalmente manchados de vermelho.

O povo sahur nunca foi dado às guerras, mas sua riqueza, a prosperidade da população e, principalmente, as vastas minas de carvão, atraíram a cobiça dos vizinhos desde o início, de forma que os magos mais competentes de Othora resolveram se armar para a guerra, e o fizeram com perfeição.

Decididas a jamais permitirem que o modo de vida de seu povo fosse arrasado pelos imigrantes kompurnos, as cinco ordens de alta magia de Manthilus se reuniram e celebraram um pacto místico, abençoado pelo alto sacerdote de Dunoanthis, deus da magia, e também pelo Rei Kalaris III. O acordo foi chamado de Pacto do Rei, e impôs sobre os feiticeiros de Manthilus uma terrível maldição de morte, caso algum deles um dia viesse a faltar ao povo e à terra.

Assim, a ordem do Sul tomou para si a função de defesa, de preparar o exército do reino para lutar com o auxílio da alta magia. A ordem do leste tornou-se responsável pela segurança interna, exercendo jurisdição e poder de polícia sobre as pessoas comuns.

A ordem do Norte fez o juramento para proteger as minas de carvão mais cobiçadas de Othora e, num sentido geral, a riqueza do povo. A ordem do Oeste jurou honrar a alta cultura e o conhecimento da terra, guardando as maiores bibliotecas e poderosos tesouros ancestrais. Finalmente, a ordem do Centro aceitou o pesado fardo de, em todos os momentos e todos os lugares, observar e vigiar o trabalho das ordens irmãs.

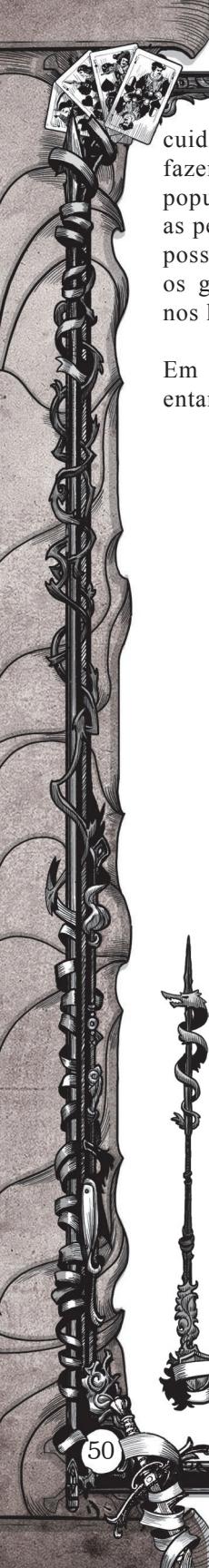
Durante séculos, o modo de vida de Manthilus foi protegido, e as ordens exerceram seu poder da forma como havia sido designado no Pacto do Rei. Em meio a boas doses de intriga política e manipulação na corte, muitas vezes o equilíbrio tênue foi ameaçado, mas nunca rompido, e o reino prosperou. No dia da Grande Perda, tudo isso mudou.

Por incrível que pareça, mesmo com os lobos famintos de Antura virados na direção de Manthilus, a primeira grande quebra ocorreu internamente, no momento em que cessou o efeito do Pacto do Rei. Sem uma força que pudesse mantê-los coesos, os magos culparam uns aos outros por “terem acabado” com a energia mística do mundo, e incendiaram ainda mais a velha intriga política entre as ordens.

Presos entre seu juramento ancestral e uma situação cada vez mais tensa, muitos membros da Ordem do Centro simplesmente desertaram, tornando-se os primeiros guerreiros (ou magos) errantes de Manthilus. Para trás, deixaram centenas de magos sem poderes, que rapidamente aprenderam a recorrer a uma arma muito mais mundana: o punhal; primeiro, voltando-se uns contra os outros, depois para a realeza.

Em meio ao caos da grande perda, o reino de Manthilus se tornou um lugar estranho. Uma grande metrópole contemporânea, de repente tendo que viver sem eletricidade; um rebanho jogado às terras selvagens sem um pastor, tudo isso foi o que o reino se tornou.

Apesar de tudo, é possível dizer que há esperança. Uma verdade é que, com exceção de vários membros da ordem do centro, poucos foram os magos que desertaram de suas funções dentro das ordens irmãs. Mesmo não tendo mais a magia arcana para auxiliá-los, muitos magos pegaram em armas para manter o controle que sempre tiveram, enquanto outros



cuidam de utilizar o cérebro para fazer as vezes do poder perdido. A população de Manthilus, entre todas as pessoas comuns, é de longe a que possui mais fé na busca, e enxergam os guerreiros errantes como genuínos heróis.

Em uma interpretação negativa, no entanto, Manthilus é um cenário

ainda mais distópico do que o reino ocidental de Conth. Enquanto este último representa a civilização pós-apocalíptica, o primeiro é um lugar sem esperanças, dominado pela corrupção das ordens irmãs e com uma família real que nunca foi forte, mas que está agora no auge de sua fraqueza.

O guerreiro errante de Manthilus

Aqui temos o mais trágico de nossos heróis. O futuro reservava grandes glórias, agora reserva apenas a morte. Diferente do Guerreiro Errante de Conth, no entanto, que vê seu mundo ser submerso pelas águas, o Guerreiro Errante de Manthilus sabe que Antura espreita, e é apenas uma questão de tempo até que o inimigo se arme bem o bastante para atirar suas forças militares amplamente superiores sobre os territórios agora precariamente protegidos. Não é uma perspectiva de exílio em terras estrangeiras e sim de ser violentado dentro de casa.

Os magos da Ordem do Centro se tornaram os maiores entre os Guerreiros Errantes de Manthilus. Se a sua narrativa começa aqui, há boas chances de que o Dûk da companhia seja um deles. No passado já foram homens muito poderosos, mas hoje há pouco de que possam se orgulhar. Como resultado, tendem a se tornar nostálgicos, e alguns tentam invocar o antigo poder, mesmo que apenas em palavras, rezando para que as pessoas ao seu redor ainda se lembrem.

Se sua história for projetada um pouco mais adiante, no entanto, a situação desses guerreiros se torna ainda mais precária, pois passam a ser ativamente caçados pelos senhores de Antura. Depois de dominar os territórios inimigos, o passo seguinte do império é justamente premiar qualquer um que possa trazer um escravo sahur, ou mesmo provar a morte de um indivíduo nascido com a *shatya*. Estes, é claro, são apenas alguns dos crimes que os anturbanos cometem contra seus mais odiados inimigos. Esteja preparado para o pior.

Independente da interpretação que você escolha dar a Manthilus, positiva ou negativa, a ameaça de Antura é um fato, e não demorará muito a se concretizar. Mesmo tendo exércitos ainda poderosos, sem a ajuda da magia o reino não é páreo para novas tentativas de conquista, e rapidamente perde força e território.

O terror maior, no entanto, está no fato de que os anos de rivalidade não fizeram dos kampuranos apenas inimigos, mas forjaram, em verdade, uma relação de ódio. Para os governantes de Antura, se um dia a grande perda pudesse ser revertida, a vingança sahur seria rápida e mortal; o extermínio seria a única solução.

Analizando os fatos futuros de Othora, talvez este seja o maior crime que o império de Antura cometerá. O extermínio da etnia sahur começa pelas linhagens nobres e continua em direção aos magos. Rapidamente, no entanto, se espalha para todos os possuidores da shatya, uma marca de nascença identificada na cultura sahur com a habilidade de praticar magia. Em menos de um século, o massacre se torna cruel e generalizado. De Manthilus, restarão construções imponentes, migalhas de alta cultura, filosofia e fé, além de algum sangue mestiço espalhado nas regiões mais ermas do império.

Para Othora, a morte da magia acabou por significar também a morte do mais mágico de seus povos.

Algumas vezes cruel, outras ve
benevolente, o Baralho do Destin



sempre no caminho dos guerreiros
errantes em sua busca. A forma de

Parte Três: Confronto

O cheiro horrível dos gases do pântano quase sufocava os guerreiros, embora eles insistissem em avançar no lamaçal, esperançosos a respeito das respostas a serem encontradas do outro lado. Não bastasse a situação precária, a fome e a sujeira, a chuva começara impiedosa pouco antes do anoitecer, e não dera trégua desde então. Naquele momento parecia que o próprio universo tentava detê-los, mas, ainda assim, eles se recusavam a desistir e avançavam, lentamente, pelas águas fétidas.

Com uma agilidade ímpar, Aylel subia em árvores e caminhava na lama com muito mais facilidade que seus aliados.

- Senhor Dûk! Creio ter visto algo adiante! – gritou pendurado em um galho – talvez seja mesmo a cidade perdida dos Elfos!

- Não seja tolo, Aylel! – Garred gritou de sua parte – acha mesmo que alguém vai acreditar que você enxer-

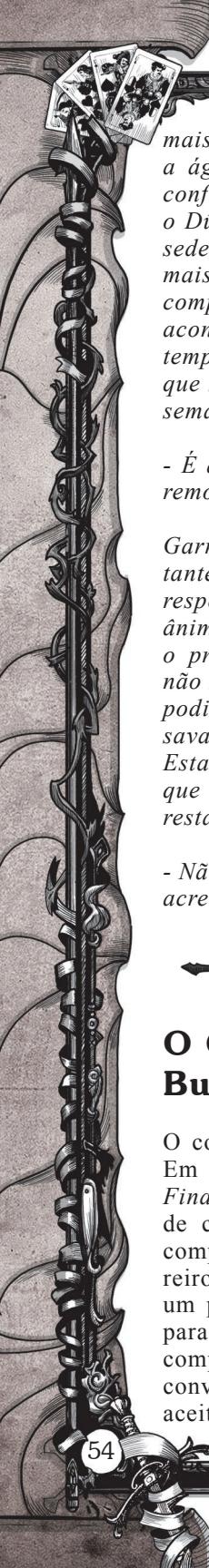
gou algo nessa escuridão?

- Eu juro! É verd...

As palavras do batedor foram repentinamente interrompidas, substituídas por um grito aterrorizante, mistura de dor e desespero. Se Aylel conseguisse articular uma frase sequer, certamente teria pedido socorro.

Ferozes e aparentemente despertos da letargia provocada pelas horas passadas no pântano, os guerreiros levantaram as espadas e correram em direção à voz sufocada, erguendo tochas na direção do grito, para encontrar o jovem batedor de olhos arregalados, tentando se debater em vão, enquanto uma gigantesca constritora tentava voltar às águas, incólume.

Investido com coragem repentina, Garred saltou em meio a raízes e lama, a espada cortando teias de aranha e o barulho ecoando pelo pântano, provocando uma revoada de aves que se ergueram aos céus de uma árvore próxima. Já não era



mais possível ouvir o jovem Aylel, a água tinha sufocado sua voz inconfundível. Sem saber o que fazer, o Dûk afundou a espada nas águas, sedento de sangue, mas não havia mais o que encontrar. O restante da companhia chegou logo atrás; tudo acontecera em uma ínfima fração de tempo. Veruman, um velho sargento que se juntara a eles havia algumas semanas, parou ao lado de Garred.

- É assim que nós também terminaremos, Dûk?

Garred ficou quieto por alguns instantes, como que imaginando que resposta poderia dar sem abalar os ânimos dos guerreiros. Aylel não era o primeiro a morrer, e certamente não seria o último. Havia pouco que podia ser feito para evitar, e precisavam seguir adiante mesmo assim. Estaria se aproximando o ponto em que os homens perdem o que lhes resta de esperança?

- Não sei, meu amigo, mas tenho que acreditar que não.

O Confronto e a Busca

O confronto é a essência da busca. Em verdade, a narrativa de *Busca Final* se resume a uma progressão de confrontos, que podem levar a companhia – ou cada um dos guerreiros errantes, individualmente – a um ponto no qual estão preparados para o fim do jogo ou no qual são completamente descartados, pois sua convicção desceu além de um ponto aceitável para continuar lutando.

Além de cuidar da natureza dramática dos confrontos de *Busca Final*, no entanto, este capítulo descreve a mecânica básica do jogo. A maioria dos jogos semelhantes tem muito mais mecânicas para resolução de ações das personagens. *Busca Final* tem apenas algumas, e pedimos, por favor, que você jamais permita que uma necessidade instintiva de vê-las em ação coloque a sua narrativa em uma direção errada. Eis o código fundamental das regras de *Busca Final*, portanto:

I – Se o jogador deseja levar adiante uma ação considerada razoável para o guerreiro errante que interpreta, não peça para ele realizar um teste, apenas diga que ele conseguiu.

II – Se a ação em questão é pouco razoável, acrescente alguma carga dramática antes de dizer que ele conseguiu.

III – Se a ação não é nada razoável, apenas diga a ele porque seu personagem jamais conseguiria realizá-la nas circunstâncias em que se encontra.

IV – Nos outros casos, peça para ele realizar um teste, sacando uma carta do baralho do destino ou através de sua mão da fortuna, tenha certeza de revisar as opções anteriores, no entanto.

Assim, se Cargaroff deseja escalar um dos vários paredões do complexo subterrâneo de Instilhia, onde sua companhia se encontra perdida, a prudência indica ao narrador não

pedir a ele um teste apenas para saber se ele caiu ou conseguiu realizar a escalada. O ponto de confronto da história está no que escondem as cavernas de Instilhia, e não em quão escoriados os guerreiros errantes sairão de lá.

O Baralho do Destino

Algumas vezes cruel, outras vezes benevolente, o Baralho do Destino, com seus presságios e revelações, está sempre no caminho dos guerreiros errantes em sua busca. Ele é a forma escolhida para a resolução de conflitos em *Busca Final*, justamente porque permite ao jogador um pouco de controle do que está por vir, através da Mão da Fortuna, sem, no entanto, excluir o elemento sorte. Na maior parte do tempo, no entanto, são os próprios jogadores quem escolherão se querem contar com a sorte ou se utilizarão as cartas que têm na manga.

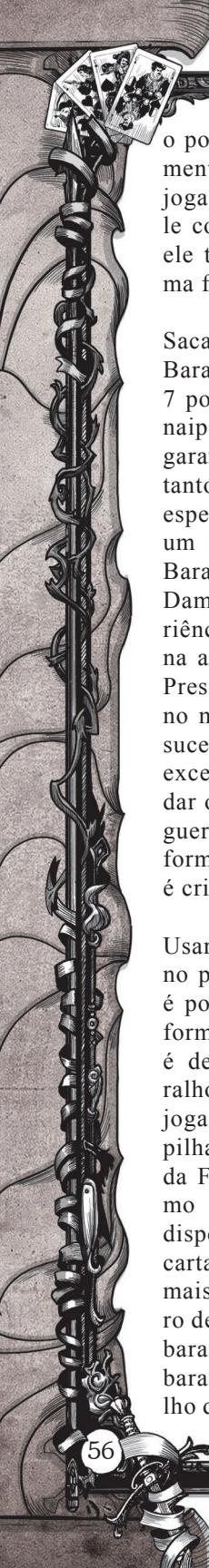
Das 54 cartas de um baralho comum, aqui 36 são consideradas presságios: as cartas numeradas de 2 a 10 nos quatro naipes. Um presságio não é nada além de um número a ser adicionado a um valor de atributo como forma de determinar sucesso ou fracasso em um teste. Em *Busca Final*, revelar um presságio do topo do Baralho do Destino tem como único efeito somar o valor da carta para um teste. As revelações, no entanto, não possuem essa natureza igualmente simples.

O baralho do destino possui 18 revelações. Embora sejam sempre consi-

deradas revelações, essas cartas não “revelam” qualquer coisa quando sacadas da Mão da Fortuna para um teste; elas só são revelações de fato quando aparecem no topo do Baralho do Destino. São revelações os dois coringas, os quatro ases e as doze figuras, e cada um desses grupos tem suas particularidades.

Sacado da Mão da Fortuna, o ás se comporta como um dois do mesmo naipe. Não possui qualquer valor inerente, e pouco é capaz de influenciar o resultado do qual o jogador necessita. Quando aparece no Baralho do Destino, no entanto, o ás possui valor igual ao da Convicção do guerreiro errante que realiza o teste. Se o teste resultar em sucesso, tratar-se-á de um sucesso crítico; o guerreiro se saiu muito melhor do que jamais imaginaria, e o narrador deve conduzir a situação de acordo. Por outro lado, se o resultado é uma falha, o guerreiro errante investiu sua convicção para o sucesso e tudo acabou sendo em vão. Um desastre ocorrerá, e o narrador é responsável por fazer o jogador lamentar.

Na Mão da Fortuna, o coringa vale 1 ponto, mas seu naipe será aquele que o jogador escolher, inclusive se aproveitando de uma eventual “explosão” do topo do baralho, como veremos mais adiante. Tendo em mente que o sistema de cartas de *Busca Final* associa os diferentes naipes a diferentes inclinações, o coringa também pode transformar uma falha horrível em uma falha mediana, ou um sucesso mínimo em um sucesso superior. Quando sacado do baralho do destino, no entanto, o coringa é



o poder de conduzir a cena. No momento em que a revelação aparece, o jogador passa a ter o controle daquele confronto, podendo decidir como ele termina (provavelmente, de forma favorável à companhia).

Sacadas da Mão da Fortuna ou do Baralho do Destino, as figuras valem 7 pontos dentro de seus respectivos naipes, ou seja, um sucesso quase garantido. Cada uma delas, no entanto, está associada a um atributo específico, para o qual pode obter um sucesso crítico, se aparecer do Baralho do Destino na hora certa. A Dama impulsiona os testes de Experiência, enquanto o Valete impulsiona a Valentia, e o Rei impulsiona a Presença. Quando um deles aparece no momento certo, faz com que um sucesso comum se torne um sucesso excepcional, com potencial para mudar os rumos do confronto ao qual o guerreiro errante está submetido. A forma como isso ocorre, no entanto, é critério do narrador.

Usar mais de um Baralho do Destino para um único grupo não apenas é possível como é recomendável. A forma correta de fazê-lo, no entanto, é definir anteriormente qual o baralho de cada grupo de dois ou três jogadores e não misturá-los, criando pilhas de descarte separadas e Mão da Fortuna sacadas sempre do mesmo lugar. Com essa organização, disponibilizar dois ou três maços de cartas certamente tornará seu jogo mais dinâmico, e diminuirá o número de situações nas quais as cartas do baralho acabam e é necessário embaralhar a pilha de descarte no Baralho do Destino novamente. Para isso,

também recomendamos usar baralhos com estampas diferentes na parte de trás da carta, como a maioria dos conjuntos que são vendidos em papelerias ou lojas de brinquedos, com dois maços de 54 cartas, sendo que cada um geralmente possui o verso de uma cor.

Solução de Conflitos pelo Baralho do Destino

A mecânica básica de solução de conflitos em *Busca Final* é bastante simples. Em todas as vezes nas quais a resolução de uma ação dentro do confronto fizer com que o narrador imponha um teste ao jogador protagonista, ele deve optar entre sacar uma carta do Baralho do Destino ou utilizar uma das cartas de sua Mão da Fortuna. Para que obtenha sucesso, a soma entre o valor do atributo e os pontos atribuídos pela carta deve ser maior ou igual a 9.

Essa mecânica vale em todas as vezes nas quais estivermos falando de um teste não resistido, ou seja, o guerreiro errante enfrenta uma força comum da natureza que, embora seja um obstáculo, não pode ser classificada como outra personagem. Em sua busca, os protagonistas desse jogo muitas vezes se lançam contra obstáculos de forma aparentemente estúpida; a verdade é que, na maior parte do tempo, eles simplesmente não possuem uma escolha.

Exemplo: Cargaroff, um guerreiro errante de poucos invernos e Valentia 6E, se encontra diante de uma criatura nunca antes vista, um lobo

das estepes. Seu impulso mais primitivo é fugir dali, mas Cargaroff não é exatamente o que se pode chamar de um medroso. Mesmo assim, por se tratar de uma situação inédita para o protagonista, o narrador decide que o risco da falha vale o teste.

Jamais cedendo ao vício da covardia, Cargaroff testa o atributo que reflete a coragem do guerreiro errante. Se conseguir uma carta igual ou superior ao 3, será bem sucedido. Neste exemplo, Cargaroff sacou um 7 de copas do baralho do destino, e manteve-se firme diante da criatura; uma história para ser narrada por seus aliados na companhia, quando voltarem ao reino de Conth.

Em alguns momentos, o guerreiro errante não estará apenas contra suas próprias chances, mas enfrentando a habilidade de outro personagem. Nestes casos, ao invés de se aplicar a dificuldade 9 da mecânica básica, vence aquele que conseguir o melhor resultado, somados a carta e o atributo.

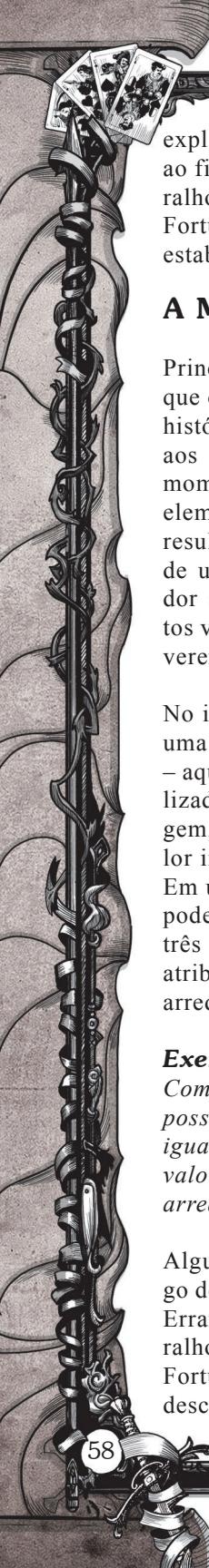
Exemplo: Mais adiante, passando pelo Grande Bazar da cidade de Hakan-gull, Cargaroff se encontra às voltas com um ladrãozinho ordinário, que tenta, de passagem, levar-lhe algumas moedas. Cargaroff testa sua Experiência 2O que deve servir para livrá-lo desse tipo de situação, enquanto o pobre ladino, testa sua pouca Convicção 2C – obviamente, ele não sabe que está tentando passar a adaga na bolsa de um guerreiro errante. Neste exemplo, Cargaroff obtém um 5 de paus, enquanto o ladrão obtém um 9 de ouros. Hoje

pode não ser o dia do nosso guerreiro, e talvez ele precise da ajuda de algum dos companheiros para pagar sua estalagem!

Em uma situação de teste resistido, é possível que ocorra um empate entre a soma de atributo mais carta das duas personagens envolvidas. Se for este o caso, todos os empates do jogo são assim resolvidos: a carta sacada cujo naipe corresponda àquele tipo de ação é sempre vencedora. Se o naipe também for igual, vence a personagem com maior Convicção. Se o empate persistir, cabe ao narrador, no benefício da história, definir quem foi o vencedor.

Tanto nos testes simples quanto nos resistidos, existe a possibilidade do jogador conseguir “explodir” a pilha de cartas, sacando de acordo com o naipe que está envolvido no teste. Isso vale igualmente nas cartas do topo do Baralho do Destino e naquelas sacadas da Mão da Fortuna (é justamente o elemento que torna vantajosa a presença de um coringa como carta da manga).

Quer dizer que, quando um jogador saca em um teste uma carta cujo naipe é adequado ao que está sendo testado (espadas para físico, ouros para mental, copas para social e paus para espiritual), ele pode imediatamente revelar a carta seguinte do Baralho do Destino e acrescentar seu valor ao teste. Se a carta revelada também tiver o naipe adequado, o teste explode novamente e mais uma carta é revelada, e assim por diante, até que seja revelada uma carta de outro naipe. Em todas as vezes nas quais



explodir a pilha, o jogador poderá, ao final, sacar a carta do topo do Baralho do Destino para a sua Mão da Fortuna, respeitando-se seu limite estabelecido.

A Mão da Fortuna

Principal representativa do controle que os protagonistas mantêm sobre a história, a Mão da Fortuna permite aos jogadores decidirem em quais momentos é importante suprimir o elemento aleatório em favor de um resultado certo. Trata-se, no entanto, de um recurso escasso, que o jogador sábio guardará para os momentos verdadeiramente decisivos, como veremos adiante.

No início do jogo, cada jogador terá uma Mão da Fortuna de três cartas – aquelas mesmas que não foram utilizadas nos atributos de seu personagem, durante a criação. Esse é o valor inicial, mas não o valor máximo. Em um dado momento, cada jogador poderá acumular até um máximo de três cartas mais metade do valor do atributo Poder da companhia, sempre arredondado para baixo.

Exemplo: Cargaroff, membro da Companhia das Águas Cinzentas, possui uma Mão da Fortuna máxima igual a 5: três mais metade de 5, o valor do Poder de sua Companhia, arredondado para baixo.

Algumas situações descritas ao longo deste livro permitem ao Guerreiro Errante sacar uma carta extra do Baralho do Destino para a sua Mão da Fortuna. Outras fazem com que ele descarte uma ou mais cartas. Além

daquelas descritas excepcionalmente, em todas as vezes nas quais sua Convicção aumentar, o Guerreiro Errante pode sacar uma carta para sua Mão da Fortuna. Da mesma forma, sempre que sua Convicção diminuir ele deve ser obrigado a descartar uma carta e, se já estiver de mãos vazias, ter sua Valentia diminuída em um ponto.

Exemplo: Nas Cavernas de Instilhia, ao confrontarem a pista de uma civilização antiga que teria ensinado magia aos sahur, os Guerreiros Errantes da Companhia das Águas Cinzentas não apenas nada obtêm, como vêem sua Convicção ser abalada mais uma vez, diante da falha do Dûk em lhes oferecer o Discessio. O narrador decreta a perda de Convicção para todos os membros do grupo, pois se tratou certamente de um confronto que resultou em fracasso generalizado. Cargaroff, que a essa altura possui uma Mão da Fortuna de uma mísera carta, falha no teste de Integridade da companhia e, além de perder Convicção, é obrigado a descartá-la. Se não tivesse mais uma mão da Fortuna, veria sua imponente Valentia de 6E ser reduzida para 5E.

Os oponentes, assim como todas as outras personagens não-protagonistas, se permitem guiar pela mão invisível do destino o tempo inteiro. Isso significa que mesmo aqueles antagonistas considerados mais importantes para sua história não terão uma Mão da Fortuna. Exercer controle sobre o resultado de suas ações é prerrogativa exclusiva dos protagonistas em Busca Final.

A Mão da Fortuna nunca pode superar o limite imposto pelo nível de Poder da companhia. Se algum elemento do jogo faz com que o jogador saque cartas do Baralho do Destino para sua Mão da Fortuna até que a quantidade seja maior do que esse limite, ele deve descartá-las imediatamente, antes de fazer qualquer outra escolha ou utilizar a Mão da Fortuna em algum teste. O próprio jogador escolhe o que vai descartar, selecionando o conjunto que lhe parecer mais interessante manter.

Combate

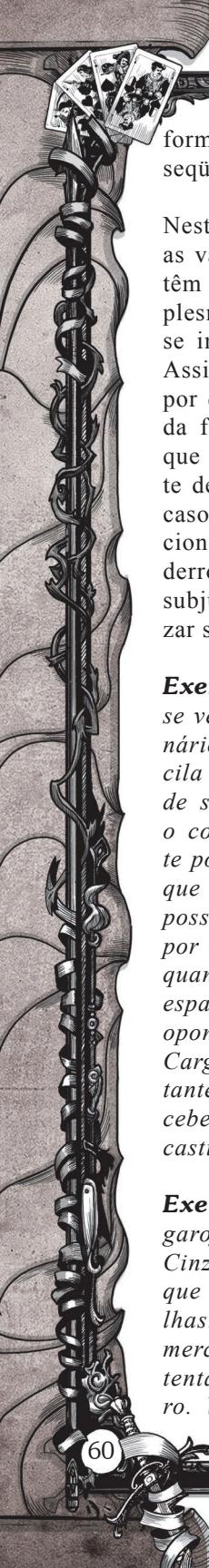
Este é um jogo sobre guerreiros. Desta forma optamos por tornar o combate o único sistema dramático que, diferente da simplicidade em todo o restante, possui regras próprias, implicações únicas, e uma forma específica de ser conduzido pelo narrador e pelos protagonistas.

Em outros jogos parecidos, o combate tem um papel muito mais central. Em *Busca Final*, é importante saber como os Guerreiros Errantes se comportam diante de uma situação de batalha, mas você cometerá um erro grave se fizer desse tipo de situação o alimento principal da narrativa. O que queremos dizer é que utilizar um combate contra bandoeiros na floresta para animar um pouco as coisas quando a sessão de jogo estiver arrastada não é uma boa idéia, é simplesmente uma tentativa de ocultar um nó na narrativa, ao invés de tentar genuinamente desatá-lo com boas idéias.

Tendo isso em mente, as regras de combate que se seguem apresentam um altíssimo nível de letalidade. Na verdade, é difícil imaginar uma cena de batalha narrada sem que pelo menos alguns dos guerreiros errantes venham a falecer tragicamente, e pode acontecer que um ou mais deles sejam, de fato, protagonistas. Esses mesmos protagonistas têm algumas prerrogativas que podem auxiliá-los a enganar a morte, mas não para sempre.

Este é um jogo de narrativa trágica; pode terminar com sucesso, mas nada indica que seja dessa forma. Assim, os jogadores devem estar preparados para se desprenderem de guerreiros errantes específicos que venham a interpretar, pois o foco não é cada personagem individual, e sim a saga da Companhia como um todo.

Valentia e Presença são os atributos que determinam, em boa parte, o resultado nos combates. Se você teme, como poderá enfrentar? Antes de qualquer carta ser sacada para ataques, defesas e coisas parecidas, os combatentes devem realizar um teste resistido, em que o atacante testa sua Valentia contra a Presença do oponente. Se o atacante for bem sucedido, o combate segue adiante com o seu ataque. Se o defensor for bem sucedido, ele tem a escolha de terminar o combate naquele momento com uma manobra de subjugar, que poderia ser um desarme, apresamento ou derrubada, além de qualquer outra idéia interessante e que pareça razoável para a narrativa. Além disso, poderá ele mesmo atacar, dando continuidade ao combate. De qualquer



forma, o lado vencedor dará rumo à seqüência seguinte.

Neste ponto já começam a aparecer as vantagens dos protagonistas, que têm muito menos chances de simplesmente borarem as botas quando se inicia uma seqüência de ataque. Assim sendo, um jogador pode optar por descartar uma carta de sua mão da fortuna como forma de impedir que sua personagem fraqueje diante de adversários aterradores. Neste caso, o Guerreiro Errante se posicionará para a batalha mesmo se for derrotado no teste, não podendo ser subjugado ou atacado antes de realizar seu ataque.

Exemplo: Quando sua companhia se vê diante de um grupo de mercenários de Irakas, Cargaroff não vacila em sacar sua zward, em nome de seu glorioso Dük e partir para o combate. Nossa guerreiro errante possui Valentia 6E; o mercenário que agora se encontra diante dele, possui Presença 5C. A carta obtida por Cargaroff, é um 5 de copas, enquanto seu oponente obtém um 3 de espadas. Olhando nos olhos de seu oponente, o mercenário percebe que Cargaroff não recuará por um instante sequer, e se prepara para receber o golpe no peitoral de aço já castigado pelas batalhas.

Exemplo II: Valis, aliado de Cargaroff na Companhia das Águias Cinzentas, é um guerreiro errante que já sobreviveu a muitas batalhas. No mesmo combate, um dos mercenários saca seu machado e tenta decepar a cabeça do guerreiro. Valis possui uma Presença 8P,

contra a Valentia 6O do agressor. Ele obtém um 3 de ouros no baralho do destino, enquanto Valis obtém um 2 de copas. É pouco, mas o bastante para fazer o oponente tremer. Sua presença aterradora é lendária, e toca o coração do mercenário de Irakas no momento em que se vêem frente a frente no combate. Com o controle da narrativa, que o permite descrever um momento de subjugação, o jogador que interpreta Valis determina que seu oponente vacile por tempo bastante para que ele rapidamente, com um movimento curto da zward, arremesse o machado para longe, deixando o inimigo completamente indefeso.

Uma única jogada representa toda a seqüência de combate entre dois oponentes. Nela, os guerreiros errantes e seus adversários fintam, trocam golpes de espada, cortam uns aos outros, cospem, gritam, dão rasteiras, jogam lama nos olhos do oponente... Encorajamos tanto o narrador quanto o jogador a descreverem ricamente essas seqüências, pois são justamente elas que darão cor a uma batalha que, de outra forma, é resolvida com o saque de duas cartas.

A narrativa de uma jogada de ataque é livre. A jogada de ataque representa um golpe fatal, capaz de retirar um dos oponentes do combate e com sorte (ou azar!) levá-lo ao Reino dos Mortos. A jogada de ataque é feita num teste resistido de Valentia (para o atacante) contra Experiência (para o defensor). Isso determina se um personagem conseguiu ferir significativamente seu oponente.

Exemplo: Cargaroff está atacando furiosamente um mercenário! O adversário de Irakas tem Experiência 4E. Cargaroff tirou um 5 de ouros em seu baralho do destino, o que dá um respeitável resultado 10, uma vez que sua Valéncia é 6E. O mercenário consegue um 4 de copas. Não é

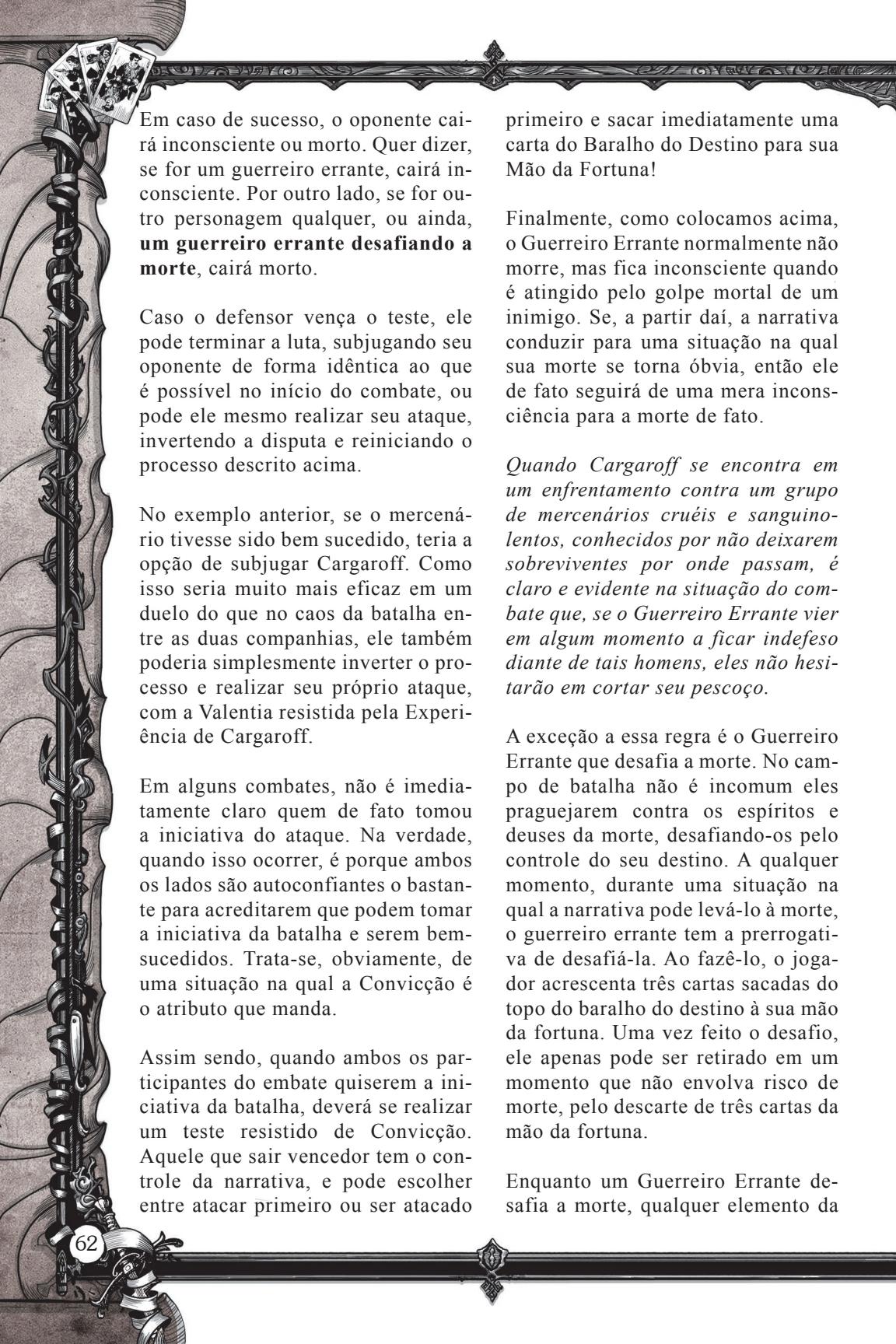
suficiente: nosso guerreiro errante é um bom espadachim, e após esquivar de alguns golpes de machado (e ser atingido por um chute bem colocado...), acerta em cheio o pescoço do inimigo, que cai inerte no campo de batalha.

Desafiando a Morte

É melhor que nós sejamos honestos: o jogador cria a personagem disposto a se envolver em um jogo que pressupõe um alto nível de simbolismo, narrativa arrojada e desenvolvimentos profundo ao longo de uma construção compartilhada. Tudo isso, no entanto, pode ir por água abaixo se o primeiro confronto acaba por significar também o primeiro guerreiro errante indo para a pilha de descarte e sendo substituído por um novo. Sessão seguinte, nova personagem, nova morte, e assim por diante, até o jogador já não ter mais qualquer interesse em investir-se emocionalmente com o guerreiro errante que criou para sua aventura de *Busca Final*. Essa, infelizmente, é uma situação comum em muitos jogos semelhantes, e nós gostaríamos de evitá-la por aqui.

O primeiro passo é afastar critérios objetivos que determinam a morte das personagens. Nada de pontos de vida, níveis de vitalidade ou qualquer elemento parecido: o guerreiro errante morre quando os elementos da história ao seu redor indicam que ele tem que morrer.

Dito isso, porque não permitir também ao jogador ter controle sobre essa situação? Desafiar a morte dá poder ao guerreiro errante, mas também o coloca em um risco que ele normalmente só corre em contextos específicos. A finalidade aqui é, mais uma vez, compartilhar com os protagonistas o controle que é tradicionalmente exercido pelo narrador. Você desafia a morte em busca de uma vantagem para o guerreiro errante, mas passa a ser totalmente responsável pelo resultado de sua escolha. Se a personagem acaba por encontrar um fim trágico, foi a condução do jogador protagonista que levou àquele momento. Compartilhe o poder, mas responda pelos resultados!



Em caso de sucesso, o oponente cairá inconsciente ou morto. Quer dizer, se for um guerreiro errante, cairá inconsciente. Por outro lado, se for outro personagem qualquer, ou ainda, **um guerreiro errante desafiando a morte**, cairá morto.

Caso o defensor vença o teste, ele pode terminar a luta, subjugando seu oponente de forma idêntica ao que é possível no início do combate, ou pode ele mesmo realizar seu ataque, invertendo a disputa e reiniciando o processo descrito acima.

No exemplo anterior, se o mercenário tivesse sido bem sucedido, teria a opção de subjugar Cargaroff. Como isso seria muito mais eficaz em um duelo do que no caos da batalha entre as duas companhias, ele também poderia simplesmente inverter o processo e realizar seu próprio ataque, com a Valentia resistida pela Experiência de Cargaroff.

Em alguns combates, não é imediatamente claro quem de fato tomou a iniciativa do ataque. Na verdade, quando isso ocorrer, é porque ambos os lados são autoconfiantes o bastante para acreditarem que podem tomar a iniciativa da batalha e serem bem-sucedidos. Trata-se, obviamente, de uma situação na qual a Convicção é o atributo que manda.

Assim sendo, quando ambos os participantes do embate quiserem a iniciativa da batalha, deverá se realizar um teste resistido de Convicção. Aquele que sair vencedor tem o controle da narrativa, e pode escolher entre atacar primeiro ou ser atacado

primeiro e sacar imediatamente uma carta do Baralho do Destino para sua Mão da Fortuna!

Finalmente, como colocamos acima, o Guerreiro Errante normalmente não morre, mas fica inconsciente quando é atingido pelo golpe mortal de um inimigo. Se, a partir daí, a narrativa conduzir para uma situação na qual sua morte se torna óbvia, então ele de fato seguirá de uma mera inconsciência para a morte de fato.

Quando Cargaroff se encontra em um enfrentamento contra um grupo de mercenários cruéis e sanguinolentos, conhecidos por não deixarem sobreviventes por onde passam, é claro e evidente na situação do combate que, se o Guerreiro Errante vier em algum momento a ficar indefeso diante de tais homens, eles não hesitarão em cortar seu pescoço.

A exceção a essa regra é o Guerreiro Errante que desafia a morte. No campo de batalha não é incomum eles praguejarem contra os espíritos e deuses da morte, desafiando-os pelo controle do seu destino. A qualquer momento, durante uma situação na qual a narrativa pode levá-lo à morte, o guerreiro errante tem a prerrogativa de desafiá-la. Ao fazê-lo, o jogador acrescenta três cartas sacadas do topo do baralho do destino à sua mão da fortuna. Uma vez feito o desafio, ele apenas pode ser retirado em um momento que não envolva risco de morte, pelo descarte de três cartas da mão da fortuna.

Enquanto um Guerreiro Errante desafia a morte, qualquer elemento da

narrativa que o levaria à inconsciência e pessoas comuns à morte, ao invés disso o levará à morte. Para alguns, no entanto, uma morte gloriosa é um destino mais fácil do que tentar restaurar a magia do mundo, e não são poucos aqueles que faleceram dessa forma desesperada, por terem se arremessado à frente do perigo.

O Confronto como Elemento da Busca

Sacar cartas e resolver disputas com momentos únicos de sorte ou sagacidade pode ser bastante divertido, mas está longe de ser o foco de *Busca Final*. O confronto que descrevemos aqui se passa, ao mesmo tempo, fisicamente e mentalmente para o Guerreiro Errante, e podemos dizer que é narrado noventa por cento do tempo (pelo conjunto dos participantes) e jogado apenas no restante.

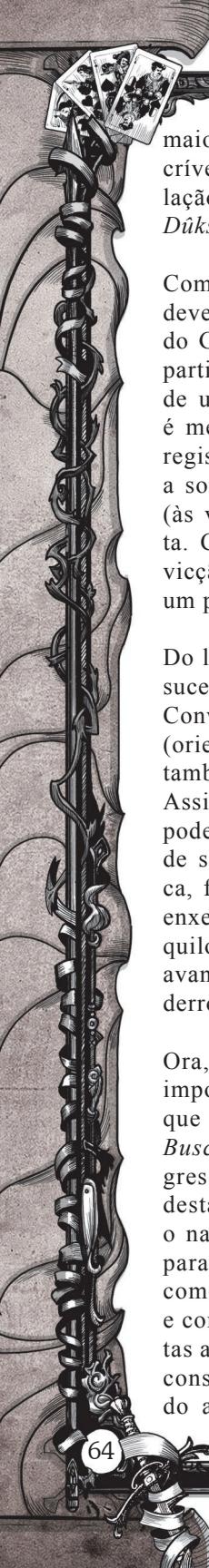
É físico porque a jornada é física. Os guerreiros errantes vão de embarcações instáveis em alto mar ao centro das maiores cidades do continente. Igualmente, passam de aldeias habitadas por homens muito antigos às selvas dominadas por animais selvagens e perigosos. Na maior parte do tempo, estão cansados e com fome; mesmo quando têm como parar pelo conforto, pois às vezes ele não existe, ou não é viável. Na cidade de Omora, no sul da Antura, a Companhia das Águas Cinzentas de Cargaroff poderia ficar confortavelmente instalada no melhor estabelecimento da cidade, mas opta por se esconder junto com cavalos em um estábulo, pois sabem que não podem gerar desconfiança da população lo-

cal. Por tal esconderijo, o Dük acaba pagando o mesmo que lhe custaria um bom quarto.

Embora a jornada física tenha o poder de abalar o Guerreiro Errante, ela não é capaz de lhe roubar a convicção na busca. Estamos falando, afinal, de indivíduos que abandonam tudo para entrar numa aventura de pouca ou nenhuma esperança. O indivíduo que se torna um Guerreiro Errante é, em regra, capaz de suportar privações maiores que aquelas pelas quais passam as pessoas comuns, pois está movido por um ideal grandioso e pela própria companhia, que nutre seu espírito.

O que mina a convicção do Guerreiro Errante no dia a dia, no entanto, é o aspecto mental do desafio. Aqui, quando o mundo lhe mostra que tolerância às provações não é o bastante, é onde o guerreiro fraqueja e se desespera, principalmente se a integridade da companhia estiver em baixa, ou se o Dük já não for mais capaz de dar aos seus comandados o efeito de *Inflatus*.

Como jogador-narrador, você deve enfatizar esse aspecto sempre que possível, mostrando aos jogadores como uma viagem de objetivo duvidoso pode minar um indivíduo dia a dia. Não tenha medo de perder tempo em longas descrições dos locais e das situações pelas quais os Guerreiros Errantes têm de passar, pois isso dará aos seus jogadores-protagonistas um sentimento mais aproximado do que significa fazer parte de uma companhia realizando uma grande busca. Não é fácil e é inglório na



maior parte do tempo, pois, por incrível que pareça, boa parte da população não nutre qualquer amor pelos Dûks e seus comandados.

Como jogador-protagonista, você deve procurar vivenciar a angústia do Guerreiro Errante e interpretar a partir daí. Perder Convicção diante de um confronto mal-resolvido não é meramente mudar um número no registro da personagem e praguejar a sorte: é um momento de reflexão (às vezes deturpada) sobre a derrota. Cada vez que diminui sua Convicção, o Guerreiro Errante se afasta um pouco mais da busca.

Do lado contrário, o confronto bem-sucedido que provoca aumento na Convicção do Guerreiro Errante (orientando-o para o fim do jogo) também é um momento de reflexão. Assim como o confronto fracassado, pode ser deturpado pelo turbilhão de sentimentos de envolvem a busca, fazendo com que o protagonista enxergue uma vitória grandiosa naquilo que, em verdade, é um pequeno avanço que, ainda assim, esconde a derrota que virá no fim.

Ora, a essa altura já ficou clara a importância do confronto, e porque entendemos que a narrativa de *Busca Final* é na verdade uma progressão de confrontos. O objetivo desta sessão é justamente orientar o narrador a respeito de como preparar sua narrativa de *Busca Final* como uma progressão de confrontos e conduzir os jogadores-protagonistas através deles, com as posteriores consequências e, finalmente, levando a companhia ou seus membros

individualmente ao fim do jogo.

Diferente de outros jogos semelhantes, *Busca Final* é preparado para ter princípio, meio e fim (ou, se você preferir: prelúdio, confronto e fim). O Guerreiro Errante não é um indivíduo jogado ao mundo para conseguir glória, poder ou riqueza. Ele tem um objetivo específico que delinea as suas ações e que, ao final, o levará para um clímax que não é só importante, é necessário para que este jogo de narrativa seja viável dentro de sua proposta.

Ao contrário do desenho animado em que os garotos perdidos ficam separados da volta pra casa sempre por mínimos detalhes, e essa premissa pode render várias temporadas, cada uma com vinte ou mais episódios, o tema de *Busca Final* se esvai rapidamente se as sessões de jogo passam sem que o confronto que leva ao Fim de Jogo apareça. Você sempre pode iniciar uma nova busca, com uma companhia ou mesmo com propósitos totalmente diferentes, mas não permita que sua paixão por um grupo de personagens ou por uma dada história faça com que ela se projete por mais tempo do que deveria. Em verdade, tenha em mente desde o início o seu final, com ou sem a vitória dos Guerreiros Errantes.

Formulação

Como dito antes, tenha em mente que *Busca Final* é uma experiência narrativa limitada. Sendo assim, a primeira parte do processo de formulação é justamente responder al-

gumas perguntas fundamentais que determinam os limites de tal experiência. Uma vez que você tenha uma compreensão, se não precisa, pelo menos aproximada, de por onde passará a saga dos Guerreiros Errantes, você estará pronto para pensar nos confrontos individualmente, mas primeiro é necessário ter um projeto para a sua saga.

Por quantos confrontos verdadeiros os protagonistas passarão?

Não é necessário que você dê um número preciso de confrontos, mas é importante que você tenha uma visão pelo menos aproximada. Vinte e sete não é uma boa resposta; de vinte e cinco a trinta sim. Mesmo que a saga acabe por se resolver em vinte e três episódios de confronto, ou mesmo que ela se prolongue por mais de trinta, você terá uma noção de qual é a zona onde gostaria de estar, e isso ordenará melhor seus pensamentos para as etapas seguintes.

O que aconteceu com a magia de Othora?

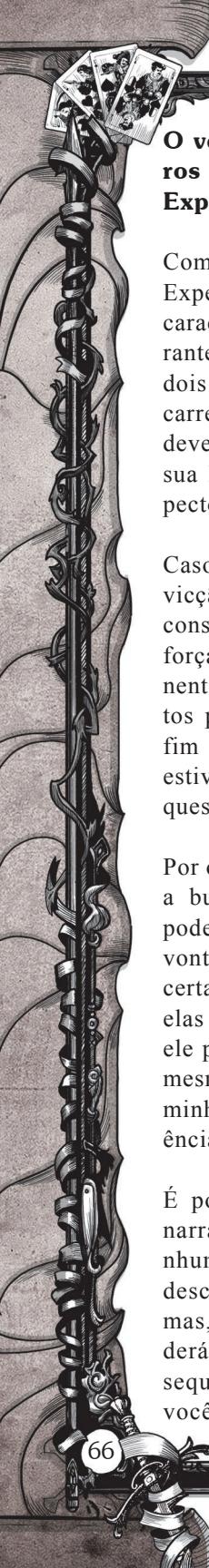
Talvez você não esperasse ter que responder a essa pergunta. De fato, Busca Final poderia vir com uma resposta pronta, mas isso certamente diminuiria o valor de se jogar novamente, sem contar que poderia estragar a experiência daquele jogador que, sendo protagonista em uma história, é também narrador, ou simplesmente teve a oportunidade de ler este livro.

Sua resposta pode ir do trivial ao assombroso, do reversível ao irreversível, do trágico ao cômico, tudo a seu critério. Elaboramos alguns exemplos de formulações possíveis ao final, mas elas são apenas a ponta do iceberg criativo que está proposto aqui.

Não caia jamais no erro de começar sua história sem saber onde ela termina! Você certamente formulará alguns confrontos verdadeiros e outros falsos, que levarão os Guerreiros Errantes ao objetivo da Busca Final, mas faça tudo isso baseado no conhecimento a respeito do que eles precisam descobrir. Quando souber a resposta para essa pergunta, passe às perguntas seguintes.

A história dos guerreiros é trágica ou gloriosa?

Pode parecer cruel, mas uma das formas de narrar *Busca Final* é formulando confrontos que fatalmente levam ao fracasso. Quer dizer, desde o início você tem consciência de que os Guerreiros Errantes, em verdade, jamais chegarão ao fim da busca e jamais descobrirão de fato o que aconteceu com a magia de Othora. Você deve determinar se sua busca é trágica ou gloriosa também no início, o que os protagonistas só saberão quando o fim estiver próximo, talvez ao observarem que os confrontos pelos quais passam minam a Convicção de seus personagens o tempo inteiro, oferecendo pouca esperança em troca, e a Experiência também teima em não evoluir.



O verdadeiro teste dos guerreiros é um teste de Convicção ou Experiência?

Como descrito antes, Convicção e Experiência são as duas principais características de um Guerreiro Errante, por um motivo simples: são os dois elementos que resolvem o jogo, carregando-o para o fim. O narrador deve decidir, no entanto, ao iniciar sua história, para qual dos dois aspectos o núcleo da Busca se voltará.

Caso o núcleo se volte para a Convicção, aquele Guerreiro Errante que conseguir se manter, testando sua força de vontade, que será permanentemente desafiada pelos confrontos pelos quais passará, chegará ao fim do jogo quando sua Convicção estiver no limite. É meramente uma questão de não desistir da busca.

Por outro lado, se a Experiência guia a busca. O Guerreiro Errante não pode confiar apenas na sua força de vontade, ele deve fazer as escolhas certas no momento certo, para que elas aumentem o seu conhecimento e ele possa chegar a uma resposta. Da mesma forma, o fim do jogo se encaixa no momento em que a Experiência alcança o seu limite.

É possível também promover uma narrativa mista (em verdade, nenhum dos dois aspectos é capaz de descartar completamente o outro), mas, via de regra, sua narrativa poderá ser mais bem ordenada e, consequentemente, mais dinâmica, se você optar por um dos dois.

Defina, portanto, se seus Guerreiros Errantes precisam suportar provações, mergulhar em mistérios ou as duas coisas.

Há esperança de volta?

Deixamos por último a pergunta que, talvez, seja a mais importante. Você já sabe se a narrativa dos Guerreiros Errantes é trágica ou gloriosa. Se for trágica, não há muito que se perguntar aqui. Se for gloriosa, no entanto, seu ciclo tem a possibilidade de se dividir em duas partes, de acordo com sua resposta para a pergunta acima.

Quando a busca chega ao final, os protagonistas podem descobrir o que aconteceu com a magia do mundo. Se não há esperança de volta, é onde tudo termina. Embora haja glória, o resultado não é o que se espera, pois Othora é um continente fadado a ter para sempre a aura pálida dos mundos onde o sobrenatural inexiste.

Por outro lado, talvez o processo seja reversível. Se assim for, o segundo ciclo da busca se inicia: o que os Guerreiros Errantes podem fazer para que Othora volte a ser um continente mágico? De forma idêntica ao primeiro ciclo, o segundo não vai começar antes que você saiba como ele deve terminar. Tenha em mente o cuidado para não transformá-lo numa mera continuação da saga, e sim em um segundo ato de uma história que não terá mais do que dois.

Se assim desejar, você pode deixar algumas pontas soltas do primeiro ciclo para serem amarradas durante o segundo. Essa sensação de continuidade é importante, e se você encerrar a história respondendo a todas as perguntas que surgiram anteriormente, dará aos jogadores-protagonistas uma sensação agradável de que, definitivamente, tudo foi narrado até o limite.

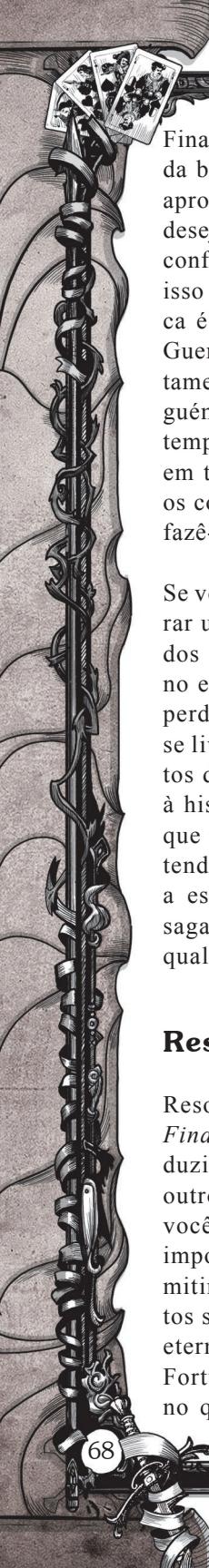
Uma vez que tiver respondido a todas as perguntas acima, o narrador estará pronto para formular os confrontos individualmente. Deixe sempre espaço para improviso, tanto da sua parte quanto dos jogadores. Isso significa que formular cada confronto completamente não é a melhor escolha, sendo muito mais interessante dar direções básicas, como o local onde ocorre e quais são os principais eventos e personagens associados. Você pode também marcar seus confrontos de acordo com os naipes do Baralho do Destino, para determinar o tipo de provação envolvida para os guerreiros errantes. Uma saga ideal terá confrontos de toda espécie, num ciclo que começa entre os naipes de copas e espadas e termina certamente no naipe de paus, quando o lado espiritual da busca pode aflorar.

O confronto de espadas é um confronto físico. Reflete a necessidade dos Guerreiros Errantes de, eventualmente, colocarem o corpo em provação. O combate em si não pode ser considerado o confronto, mas sua inclusão em um confronto de espadas

certamente será uma escolha acertada. Outro elemento em tal espécie de enfrentamento é a privação física, direcionada a abalar a Convicção do Guerreiro Errante. Uma primeira escolha seria utilizar esse tipo de elemento, ao invés de no início da saga, ao final, submetendo o guerreiro à tortura física, antes de encontrar o conhecimento verdadeiro.

O confronto de copas é um confronto social. Nele os Guerreiros Errantes podem se colocar frente a frente com o próprio mundo que os cerca, e devem fazer prevalecer, para quem quer que os julgue, a importância da busca que realizam. Uma coisa é saber que, talvez, os sacerdotes de Irakas tenham uma pista adequada que levaria a companhia numa direção correta. Outra, completamente diferente, é convencê-los de que fariam bem em ajudar. Tal tipo de confronto abre espaço também para que os jogadores desenvolvam mais as personagens, representando-as propriamente.

O confronto de ouros é o confronto mental. Mais do que meramente testar o intelecto dos guerreiros (e, mais ainda, dos jogadores), o confronto mental tem a tarefa de testar sua sanidade, quando a busca começa a ganhar corpo, e suas descobertas adquirem o potencial de moldar a Convicção. Você deve colocar a maioria dos confrontos mentais mais adiante, pois eles sinalizam a direção adequada a seguir antes de descobrir a verdade da Grande Perda.



Finalmente, quando os elementos da busca se afunilam e a verdade se aproxima, é possível, se você assim desejar, colocar os jogadores em confrontos de natureza espiritual. Se isso ocorrer, sinaliza-se que a busca é frutífera, pois os sinais que os Guerreiros Errantes encontrarão certamente são de uma espécie que ninguém mais tem visto durante muito tempo. Como o sucesso se aproxima em tal momento, você deve guardar os confrontos de paus para o final, e fazê-los na menor quantidade.

Se você utiliza *Busca Final* para narrar uma história que não seja a saga dos Guerreiros Errantes de Othora, no entanto, a ordem acima sugerida perde o sentido. Assim sendo, sintase livre para organizar seus confrontos da forma como melhor servirem à história narrada, e em quantidade que represente aquilo que você pretende narrar. Uma vez formulada a estrutura dos confrontos em sua saga, é hora de pensar na forma pela qual eles serão resolvidos.

Resolução

Resolver os confrontos em *Busca Final* não é muito diferente de conduzir uma narrativa em qualquer outro jogo semelhante pelo qual você já tenha passado. O elemento importante, no entanto, é não permitir que a resolução dos confrontos se transforme meramente em um eterno sacar de cartas da Mão da Fortuna e do Baralho do Destino, no qual os jogadores pulam de um

desafio para o outro como se estivessem jogando um jogo de cartas qualquer. *Busca Final* é um jogo de narrativa, as mecânicas para resolução de conflitos devem ficar em segundo plano, e não existem mecânicas para a resolução do confronto propriamente: isso você deverá promover contando a história junto com os jogadores-protagonistas.

Isso posto, temos algumas ferramentas que podem auxiliar na resolução dos confrontos, inclusive sendo uma delas a mecânica de resolução pelas cartas. Outro exemplo de mecânica que pode auxiliar é o sistema de criação em andamento tanto individual quanto coletiva que, se bem usado em conjunto com o grupo, pode dirimir situações que os jogadores se perdem e ficam em um impasse diante do confronto proposto.

Enquanto o jogo se desenvolve e os confrontos passam a ter um escopo mais arrojado, já direcionado ao fim do jogo, cabe ao narrador também trabalhar para que sua resolução se torne progressivamente mais complexa. Os primeiros confrontos de uma companhia podem ser facilmente resolvidos por um diálogo bem estruturado do jogador que interpreta o *Dük*, que talvez seja combinado com um teste do Baralho do Destino para alguma finalidade. Quando os Guerreiros Errantes estão com a Convicção e a Experiência em alta, no entanto, e o fim do jogo se aproxima, é natural que cada confronto exija inter-

interpretação de cada jogador, alguma habilidade de narrativa e, eventualmente, o teste de uma habilidade que não seja o ponto forte.

Antes de começar sua narrativa, tenha em mente que os confrontos de *Busca Final* não são “aventuras”, não devem ser estruturados com uma premissa maior e uma série de premissas menores ao redor. Cada confronto é apenas uma premissa maior, e a forma como os Guerreiros Errantes agem em torno dela, pois o objetivo não é ganhar ouro, ficar mais poderoso ou salvar a princesa no covil do dragão. A busca é um evento único na sua essência, então cada confronto é apenas um episódio em uma história contínua, que você deve procurar narrar deixando claro tal aspecto de continuidade.

Um erro que você pode cometer como narrador iniciante é transformar os confrontos em sessões de exploração – as já faladas aventuras. Evite que a estada dos Guerreiros Errantes em uma determinada região passe a ser um processo de entrar em um lugar (como uma masmorra...), procurar coisas interessantes lá dentro enquanto rechaçam ameaças e saírem de lá melhor do que entraram. No cerne deste jogo, estão contidas muito mais possibilidades de fracasso do que sucesso; você deve fazer os jogadores compreenderem isso. Em outros jogos parecidos, confrontos mal-sucedidos terminam com a morte do grupo de personagens. Em *Busca Final*, eles vão acontecer o tem-

po inteiro, e a saga simplesmente tem que continuar.

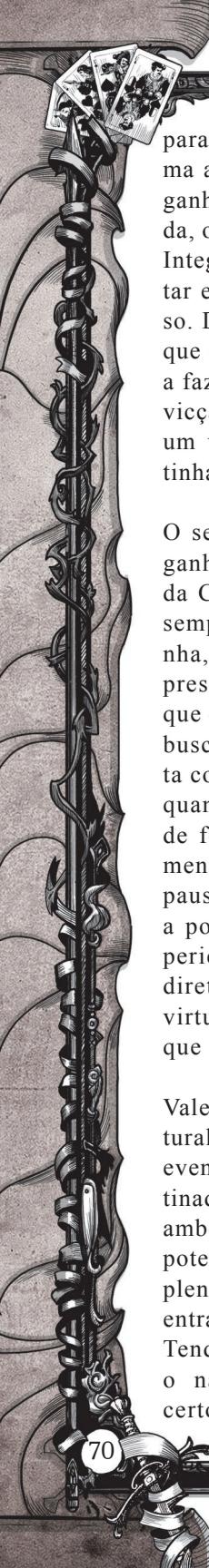
Tendo isso em mente, procure resolver os confrontos lançando mão da maior quantidade de ferramentas possível, e tente deixar claro para os jogadores-protagonistas que o caminho é por aí. Se for capaz de manter essa cumplicidade para a construção da narrativa, o resultado será um confronto mais completo, e cujas consequências possam ser compreendidas melhor pelos jogadores, para que se passe ao confronto seguinte.

Consequências

As consequências de um confronto, seja ele bem ou mal-sucedido para os Guerreiros Errantes, refletem imediatamente em cada personagem envolvido, promovendo um novo desenvolvimento na história, que deve caminhar sempre na direção do fim do jogo. Algumas consequências são mecânicas, outras meramente agregam elementos à narrativa, enquanto outras, diríamos que são as mais importantes, alimentam a etapa seguinte, ou seja, o próximo confronto.

Ganho e perda de valores dos atributos

O primeiro elemento mecânico associado ao confronto é o permanente flutuar do atributo Convicção, sendo que cabe ao Narrador determinar se um dado confronto termina



para os Guerreiros Errantes de forma a fazer com que eles percam ou ganhem Convicção. Em caso de perda, o guerreiro ainda pode remeter à Integridade da companhia para tentar evitá-la, como um último recurso. Deve ser observado, no entanto, que o curso natural das coisas tende a fazer com que nem sempre a Convicção do Guerreiro Errante tenha um valor igual ou superior ao que tinha quando teve início a busca.

O segundo elemento mecânico é o ganho de Experiência. Ao contrário da Convicção, esse atributo cresce sempre à medida que o jogo caminha, pois ter um forte papel de representar o total do conhecimento que o Guerreiro Errante acumula na busca, um fator que apenas aumenta com os confrontos. Assim sendo, quando um confronto for resolvido de forma bem-sucedida, principalmente os confrontos de ouros e de paus, o narrador deve considerar a possibilidade de aumentar a Experiência dos Guerreiros Errantes diretamente envolvidos nele, em virtude do ganho de conhecimento que possa ter ocorrido.

Valentia e Presença são valores naturalmente fixos, ou seja, não há eventos no jogo especialmente destinados a alterá-los. A idéia é que ambos refletem um conjunto de potenciais mais do que habilidades plenamente desenvolvidas, e podem entrar em ação a qualquer momento. Tendo isso em mente, ainda assim o narrador pode determinar que certo evento provoque uma modifi-

cação profunda o bastante para um determinado guerreiro para fazer com que ocorra uma alteração em um desses dois atributos. Aumentar ou diminuir a Valentia e a Presença das personagens em virtude de eventos da narrativa é uma prerrogativa única e incontestável do narrador, e deve ser usada com cuidado.

Atributos da Companhia e do Dûk

Assim como a Valentia e a Presença, os atributos da Companhia e do Dûk são do Narrador, para que ele aja sobre eles com total império. Isso significa que, em situações nas quais pareça que o resultado dos confrontos provocaria uma perda de Integridade ou Poder (no caso da companhia), ou de Lealdade ou Carisma (no caso do Líder), o narrador é livre para determinar que tal perda ocorreu, com todas as consequências que tiverem de haver para essas perdas (como explicado anteriormente, na Parte I).

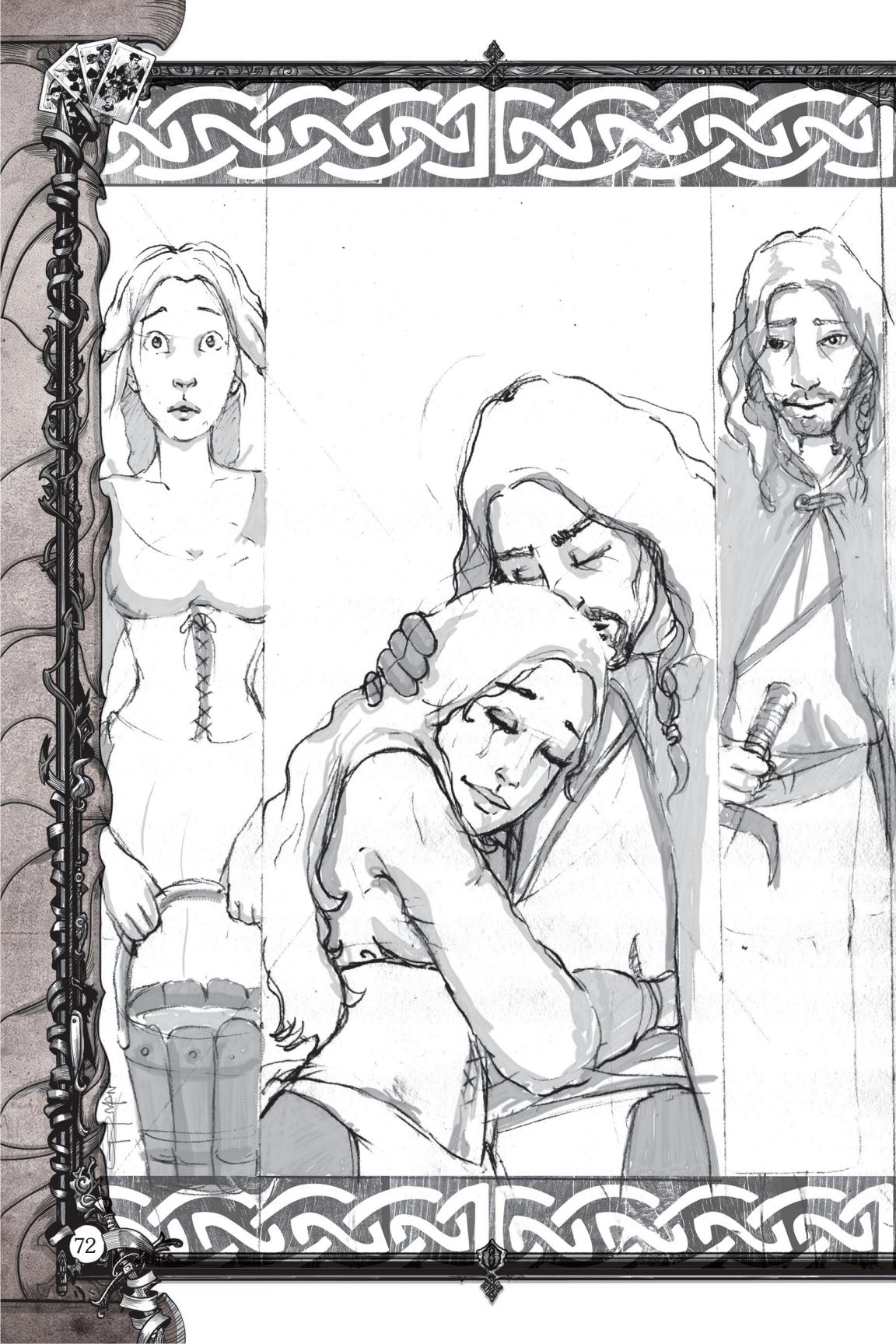
O Confronto Seguinte

Embora não seja obrigatório, é interessante que o narrador projete também ao final do confronto a pista para o passo seguinte a ser dado na busca. É como se cada episódio trouxesse ao fim uma pista para o que deverá ocorrer em seguida. O gancho pode ser algo tão simples quanto o nome de uma pessoa ou lugar, ou algo tão complexo quanto um livro contendo os escritos de um historiador respeitado de um

antigo império, descrevendo ritos de invocação para um deus da magia. Cabe a você decidir o que vem em seguida.

Independente de sua escolha, uma outra idéia interessante é abrir aqui imediatamente espaço para que os

jogadores promovam a criação em andamento tanto individual quanto coletiva, já visando o confronto seguinte e podendo, até mesmo, alimentar uma narrativa que seja o ponto de ligação entre os que se passou anteriormente e o que virá a seguir.



Parte Quatro: Fim de Jogo

Acasa estava mais arrumada do que de costume. Ao longo do último ano ela muitas vezes admitira para si mesma que tinha se tornado desleixada, que não fazia as coisas com o amor de antes, ou, simplesmente, que não era mais feliz. Naquele dia, no entanto, levantara-se ainda mais cedo do que era normal e colocara-se a arrumar todas as coisas ao seu redor, freneticamente e meticulosamente, enquanto a lenha seca estalava no fogão sobre o qual o leite espumava.

Morava sozinha, e todos a tinham como viúva, embora tivesse se recusado a vestir luto pelo amado. Um ano antes, durante a celebração dos ritos sagrados do inverno, ele havia saído com o restante da família para uma caçada no bosque; dezenas de homens cavalgando na noite, com arcos nas mãos e rostos pintados de vermelho, para honrar o grande caçador e garantir que o ano seguinte seria de caça abundante nos territórios do protetorado de Delak.

O que era para ser um dia de glória se transformou em tragédia quando um lobo estranho saltou sobre ele, ferindo com garras e presas afiadas. Naquele dia, ele foi ferido nas profundezas de seu espírito, com feridas que jamais cicatrizararam. Ele se tornou estranho, quase selvagem, e, apesar de todo amor, e de terem tão pouco tempo de convivência, já não falavam a mesma língua. Ela sofreu todos os dias; ele sofreu também. Por dentro, ambos estavam definhando.

No dia em que os lobos vieram e o levaram para longe, ele havia se transformado em um monstro de pessadelo. Ela quis se matar, mas seus familiares não deixaram; seu pai ordenou que ela guardasse luto, mas ela nunca aceitou. Sua dor não era uma dor de morte, era algo diferente, uma mistura de revolta e tristeza pura, que os outros não seriam capazes de entender. Um ano depois, no entanto, lá estava ela, sentada na varanda, contemplando o bosque e a



estrada que levava para o pequeno vilarejo.

Ele saiu do bosque e veio andando pela estrada. "Ash'utah! Como estava acabado!". As roupas ainda eram as mesmas do dia em que partira, mas não pareciam nada além de farrapos.

Ele caminhava cabisbaixo, como se tivesse medo do que iria encontrar em sua chegada. Ela, por outro lado, o olhava fixamente. Quando ele se aproximou, as lágrimas já desciam fartas por suas bochechas rosadas; ela não se importava que ele parecesse um mendigo, seu maior desejo estava realizado. Finalmente, os dois se olharam nos olhos.

Embora estivesse ainda um pouco tímid, permitiu-se erguer a mão para tocar a mão dela mais uma vez, depois de todo aquele tempo. "Estou de volta", ele falou com orgulho; o orgulho e altivez dos senhores de Delak-Ukan. "Eu sei", foi só o que ela respondeu.

Como um cavaleiro em busca do Cálice Sagrado, o Guerreiro Errante se atira a uma busca que tem pouca ou nenhuma esperança. *Busca Final* não foi construído como um jogo sobre a derrota, no entanto. Outros jogos de esquema narrativo profundo tendem a matar, enlouquecer ou levar a uma espiral de decadência seus protagonistas, talvez como uma forma de reforçar o drama como elemento essencial que torna esses jogos "sé-

rios". Esse também é um aspecto importante a ser desenvolvido aqui, mas o fim de jogo tem potencial para retratar muito mais do que a mera queda dos guerreiros no abismo do esquecimento.

Othora é um mundo fadado. Na Parte II, registramos alguns poucos "fatos futuros" a respeito de cada um de seus quatro reinos, como uma forma de demonstrar ao narrador e aos jogadores-protagonistas que o mundo caminha para um destino, segue adiante, e não fica parado à espera de uma resposta para a busca dos Guerreiros Errantes. A verdade aparecerá ou não; ainda assim, o tempo segue seu curso.

Nesse sentido, o Fim do Jogo é a parte mais importante, pois não é possível fazer da busca algo ideal e intangível, sem com isso destruir o propósito trazido aqui como ponto essencial da narrativa. Se você inicia uma narrativa de *Busca Final*, o esperado é que seu grupo termine de contar essa história dentro de alguns meses, e não dentro de alguns anos. Por isso, talvez, seja importante pensar no Fim do Jogo desde o início, ter conhecimento da verdade que pretende transmitir aos protagonistas, e planejar os confrontos.

Um ponto crucial para o qual você, como narrador, deve estar preparado (e nada que dissermos aqui será capaz de auxiliar nesse sentido, já que é uma viagem totalmente individual), é o momento de revelar a verdade aos protagonistas, se esse momento de fato chegar. É difícil predizer se a sua formulação,

qualquer que seja ela, será capaz de atender às expectativas que eles criarem. Por outro lado, também há de se pensar se os jogadores-protagonistas estão em condições de se comportarem adequadamente com o produto da narrativa. No fim das contas, tudo o que você deve exigir dos seus companheiros na construção da história é que sejam participativos e coerentes com o que foi construído coletivamente.

Ao longo desta parte, descrevemos os caminhos pelos quais o Guerreiro Errante alcança o fim do jogo, e como a narrativa prossegue diante de cada um deles. Como dissemos antes, tanto a Convicção quanto a Experiência podem levar o Guerreiro Errante ao ponto onde precisa estar, mas não são garantidores de que ele consiga ser bem-sucedido na busca. Obter sucesso nos confrontos anteriores e, consequentemente, alcançar esse estágio com ambas as características em valores próximos de 10 é um bom começo, e deve indicar o preparo tanto da personagem quanto do jogador que a representa.

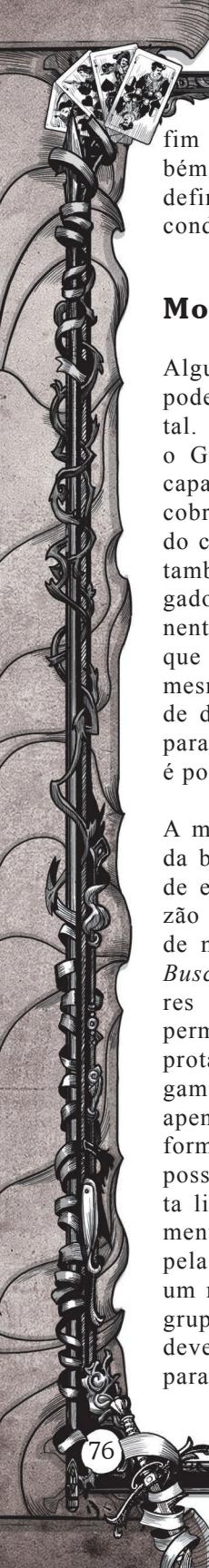
Destacamos o fato de que tudo o que vai ser colocado aqui não passa de sugestão. Em verdade, o narrador é quem deve saber a melhor forma de conduzir seu grupo a um fim de jogo do qual possam se orgulhar, nós não fazemos nada além de propor alguns elementos que talvez sejam interessantes e construtivos para uma experiência marcante de *Busca Final*.

Alcançando o Fim do Jogo

Enquanto caminha pelo Bosque de Arak-zur, Cargaroff sente as pernas tremendo e a mão já não segura a *zward* com a mesma segurança de outrora. Ele *sabe* que viu uma alma penada na noite anterior, e o líder dos habitantes locais, nos ermos da Ilha do Diamante, jura ser capaz de silenciar a voz dos espíritos quando assim desejar. A verdade para a Companhia das Águas Cinzentas não é bela ou repleta de esperança, mas Cargaroff a enfrentará, por ter recebido esse destino no momento em que vestiu o manto da busca.

Cada jogador pode alcançar o fim do jogo individualmente, ou podem todos fazê-lo em conjunto. Isso está muito mais relacionado às situações que se desenvolvem do que à escolha de cada um. Na verdade, o fim do jogo pode chegar antes para alguns e depois para outros. Inevitavelmente, quando algum dos Guerreiros Errantes é bem-sucedido em enfrentar o fim do jogo, a busca termina para todos. Mais provável, no entanto, é que vários deles fracassem pelo caminho, enquanto não chega a hora da companhia como um todo conhecer a verdade que o destino lhe reserva.

O fim do jogo é o confronto final, a última barreira. Depois de se colocar diante do desafio, ou de receber o conhecimento verdadeiro, o Guerreiro Errante deve aceitar aquilo que se tornou e viver ou morrer a partir daí. Em parte, cabe aos jogadores-protagonistas decidir o que ocorre com as personagens após enfrentarem o



fim do jogo, mas o Narrador também cumpre importante papel nesta definição, apresentando o cenário e conduzindo aos resultados.

Morte

Algumas vezes a busca da verdade pode conduzir para um desafio mortal. Em tempo, isso significa que o Guerreiro Errante pode não ser capaz de lidar com aquilo que descobriu e tirar a própria vida diante do caráter infrutífero da busca. Ele também pode simplesmente ser jogado num estado de tristeza permanente e devastadora, que faz com que desista de viver aos poucos, ou mesmo enfrentar a morte em virtude dos perigos aos quais se expõe para descobrir a verdade. Tudo isso é possível.

A morte como elemento definitivo da busca pode encontrar dificuldade entre os jogadores por uma razão simples: a maioria dos jogos de narrativa que segue a linha de *Busca Final* não trabalha com atores efêmeros, e sim com figuras permanentes, às quais os jogadores-protagonistas naturalmente se apegam e por cujo sucesso passam não apenas a torcer, mas a trabalhar de forma apaixonada. Embora isso seja possível aqui, trata-se de uma faceta limitada. Ainda assim, o rompimento entre personagem e jogador pela morte do primeiro pode não ser um movimento ideal dentro do seu grupo de jogo. Como narrador, você deve pensar a respeito disso ao preparar o fim do jogo.

Loucura

Algumas das verdades da busca podem ferir o Guerreiro Errante não no corpo, mas no espírito. Se, no momento em que enfrenta seu último confronto, ele não é capaz de lidar de forma adequada com os resultados, pode ser que simplesmente enlouqueça. De fato, muitas pessoas em Othora já consideram que as companhias não passam de bandos itinerantes de pessoas completamente insanas, tentando atingir o inatingível. Pensando por esse lado, pode ser que o Guerreiro Errante que se entrega à loucura apenas alcança sua verdadeira natureza, e pode mesmo ficar em paz consigo mesmo.

Trata-se de uma narrativa de carga muito mais densa do que meramente dizer que a personagem se atira de um precipício ou é devorada por tubarões enquanto tenta alcançar a Ilha do Diamante. Isso posto, o desafio maior tanto para o jogador-protagonista quanto para o narrador é como conduzir naturalmente para esse estado sem acabar por determinar que, de forma arbitrária, um indivíduo completamente saudável se torna repentinamente um louco.

Assim, alguns Guerreiros Errantes realizam viagens sem volta para mundos paralelos, existentes apenas dentro de suas próprias mentes, onde constroem a realidade de seus sonhos ou transfiguram o universo ao redor para dar feições místicas ao que é, em essência, completamente banal. Alguns, os mais carismáticos entre eles, são capazes até mesmo de voltarem ao mundo dos homens e recomeçarem a busca, levando

consigo outros ainda mais loucos ou equivocados, por caminhos ainda mais incertos do que aqueles anteriormente trilhados. Em verdade, mais de um *Dûk* poderia ser de tal maneira classificado.

Resignação

Não é de todo impossível que o Guerreiro Errante meramente se resigne a voltar para sua terra natal e recomeçar a vida em um mundo onde a busca falhou. Esses, em regra, são os guerreiros cuja convicção baixou aos limites de uma pessoa comum, quando simplesmente perderam a fé.

Para alguns, resignação é sinal de falta de fé, mas a verdade é um pouco mais complexa. E se a magia realmente não pode nunca mais retornar ao mundo? O tema que estrutura a narrativa de *Busca Final* é a viagem em si, e não a chegada ao local desejado. O ponto de chegada pode ser, em verdade, a resignação e amadurecimento do Guerreiro Errante, quando sua jornada passa a ser não uma em busca da magia perdida, mas sim para o seu abandono; enfim, uma jornada para aceitar que ela se foi.

Pode um mundo de tonalidades mais cinzentas conservar cores vibrantes aos olhos das pessoas comuns. O Guerreiro Errante pode se abrir para tal questionamento e, ao final, chegar à conclusão que a resposta é afirmativa, e viver com isso. A busca das coisas místicas do mundo tornasse, enfim, uma busca pela paz de espírito que permitirá à personagem protagonista dar seguimento à vida de um indivíduo comum.

Sucesso

O que o Guerreiro Errante pode construir com a verdade? Ele pode trazer a magia de volta ao mundo? E depois que obtém o sucesso, o que acontece em seguida? Via de regra, *Busca Final* termina nesse instante, sem se perguntar o rumo tomado pelos Guerreiros Errantes, mas é apenas natural que você levante tal questionamento.

Ainda existe lugar no mundo para o herói em sua volta para casa? As coisas ainda são da forma como ele se lembra? O que mudou? É possível construir essa peça narrativa como uma espécie de adendo à formulação original, permitindo que os jogadores tenham mais uma ou duas sessões de jogo para representarem a volta para casa dos guerreiros bem-sucedidos.

Como o Guerreiro Errante alcança o fim do jogo, no entanto? O conceito está aqui desenvolvido em duas partes, que chamamos de Desafio e de Conhecimento Verdadeiro; seriam as duas formas através das quais o guerreiro pode ter contato com a verdade e alcançar o fim do jogo com o fim da busca. O seu confronto final deve poder ser acessado por qualquer uma dessas formas, já que cabe aos jogadores-protagonistas decidirem como se aproximarião do fim. De um lado, o Desafio é um teste de Convicção. De outro, o Conhecimento Verdadeiro é um teste de Experiência. Em regra, ambos são confrontos focados nas inclinações espirituais, mas cada um tem suas peculiaridades, como abaixo está descrito.

Desafio

Mesmo que seu caminho e os confrontos bem-sucedidos não o levem a pistas significativas a respeito da verdade da Grande Perda, o Guerreiro Errante pode chegar ao fim do jogo simplesmente porque as situações pelas quais passa não são capazes de abalar sua Convicção, sendo capazes até mesmo de aprimorá-la, em verdade. O Desafio como fim de jogo representa a superação da companhia através da máxima: “o que não me mata me torna mais forte”.

Assim sendo, este é o momento para testar mais uma vez a Convicção dos Guerreiros Errantes, que neste ponto já deve estar próxima do valor máximo de 10. Fazemos isso através de três aspectos principais que irão compor o confronto final: um local, um sujeito e um objeto. A pergunta principal é a seguinte: o protagonista se armou com toda a confiança do mundo para enxergar o fim da estrada, mas será que, no momento em que isso realmente vier, ele terá forças para suportar?

Embora seja aparentemente o menos relevante dos elementos acima traçados, o local direciona o confronto derradeiro de forma única. Descobrir a verdade de Othora nas profundezas de um bosque insular tem tanto potencial quanto uma cena narrada nas catacumbas da capital de Irakas, mas cada um deve ser trabalhado de forma diferente pelo narrador. O local também é antecipado desde o início. Lembre-se que *Busca Final* é uma história de jornada, fazendo com que o elemento local seja importante inclusive na condição de ponto onde se quer chegar – como

Frodo não poderia ter destruído o anel em qualquer outro lugar que não fosse a Montanha da Perdição. Assim, pode ser que o local já tenha sido mencionado, ou até mesmo visitado em confrontos anteriores, mas tudo agora é diferente, pois tudo aquilo pelo qual os Guerreiros Errantes passaram leva a crer que, se existe uma resposta, ela está ali.

O segundo elemento é o sujeito, ele ou o objeto terão a importante missão de ser o fio condutor da verdade para os Guerreiros Errantes, se esta houver. A descoberta maior deve se dar através do sujeito ou do objeto. Esse sujeito não precisa ser um velho esperando no alto de uma montanha, ou um feiticeiro na torre oculta da floresta, nem mesmo uma avó estranha que, curiosamente, se lembra de como tudo aconteceu. Ele não precisa sequer aparecer no último confronto, pois talvez esteja oculto, ou até mesmo morto. Mesmo que indiretamente, é com ele que os Guerreiros Errantes dialogarão no fim. Se o sujeito não puder se fazer presente na cena do confronto final, ele certamente falará aos Guerreiros Errantes através do objeto que eles terão que decifrar.

Em tempo, o termo sujeito não precisa se referir necessariamente a um indivíduo único, podendo na verdade remeter a um grupo, ordem, seita, tribo ou qualquer outra coisa parecida que vá exercer exatamente o papel descrito acima no confronto final. Para deixar as coisas mais interessantes, é ideal que esse sujeito, independente de quem seja, também carregue um objeto.

Tal objeto aponta para a verdade em si, ou com ela de alguma forma se conecta. É o livro escrito cuja tinta mística foi destilada da essência de tudo o que era mágico no mundo, ou um manto decorado com as escamas de Irakon, confeccionado na noite em que o Dragão, o elo entre Othora e o deus da magia, foi morto pela traição de seus próprios sacerdotes. Qual é o objeto? Quem o possui? Por

que ele se encontra na cena do confronto final? Todas essas perguntas costuram o final da narrativa, e devem ser feitas enquanto o narrador trabalha cada um dos elementos individualmente e em conjunto.

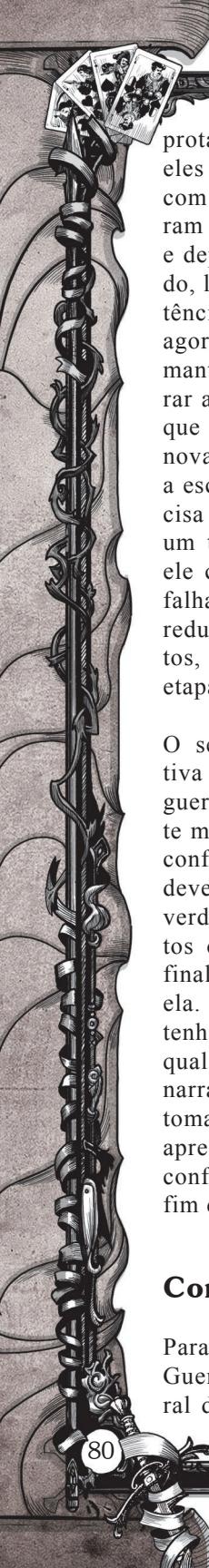
À medida que esses elementos vão sendo apresentados, é hora do verdadeiro desafio para a Convicção do guerreiro. Permita aos jogadores-

Convicção e Jornada

Como narrador, espera-se que você tenha capacidade de analisar o momento de cada personagem diante dos confrontos que foram estabelecidos para o fim do jogo. Para um jogador, natural é nunca assumir uma derrota, de forma que você não deve condená-los se eles jamais decidirem que é hora de voltar atrás e desistir, mesmo quando lhe parece que isso seria o mais adequado. Tenha em mente, no entanto, que *Busca Final* é um jogo, e como tal, tem regras com finalidades específicas.

Se você penaliza o guerreiro errante em sua Convicção, ele caminha para o próximo conflito menos apto a alcançar uma vitória. Se a Convicção do guerreiro errante torna-se equivalente à de uma pessoa comum, então, independente da vontade do jogador, é hora dele abandonar a busca em definitivo. É para firmar essa situação que se facilita ao Narrador impor a penalidade na Convicção da personagem.

Cabe a você, como narrador, exercer o juízo a respeito de quão grande deve ser a penalidade para se manter na busca. Aconselhamos um espaço entre 1 a 3 pontos por um motivo simples: permite ter um espaço de manobra dentro da justificativa do jogador. Se a justificativa se parece satisfatória, 1 ponto é o bastante. Se é pouco satisfatória, 2 pontos é o adequado, finalmente, se você não estiver em nada satisfeito, uma penalidade de 3 pontos te ajuda a firmar isso perante o restante do grupo. O jogador é livre, a partir daí, para aceitar a penalidade ou refletir a respeito do que o Guerreiro Errante realmente faz a partir daquele ponto.



protagonistas um tempo para que eles discutam, entre si ou mesmo com você, o narrador, o que inferiram da verdade até aquele momento, e depois a cada elemento apresentando, lance a eles o desafio pela desistência: se o Guerreiro Errante voltar agora, ele pode salvar a própria vida, manter a sanidade, ou quem sabe narrar a outros o que viu e sentiu, para que seu caminho possa ser trilhado novamente. O jogador deve justificar a escolha de seu guerreiro, mas precisa também ser bem-sucedido em um teste simples de Convicção. Se ele continua mesmo depois de uma falha, no entanto, o Narrador pode reduzir sua Convicção de 1 a 3 pontos, a seu critério, para dar espaço à etapa seguinte.

O segundo passo para esse narrativa é o desafio pela verdade. Se o guerreiro se sustentou até o presente momento com base apenas em ter confiança no resultado da busca, ele deve estar preparado para saber a verdade ou, se sua série de confrontos o desencaminhou, compreender finalmente que ele jamais chegará a ela. Depois que a narrativa da cena tenha revelado ao Guerreiro Errante qual é seu destino, o protagonista e o narrador devem discutir o rumo a ser tomado, dentro do esquema já aqui apresentado para a formulação dos confrontos e sobre como alcançar o fim do jogo.

Conhecimento verdadeiro

Para os mais bem-sucedidos entre os Guerreiros Errantes, a forma natural de se aproximar do fim do jogo

é o conhecimento verdadeiro, simplesmente porque ele deriva de uma compreensão construída com base em confrontos bem-sucedidos que geraram na companhia um ganho de experiência significativo. Naturalmente, o conhecimento verdadeiro só é próprio àqueles que realmente tenham alcançando um valor alto (10, ou próximo disso) em tal característica. Para eles, o confronto final é muito mais um momento de desatar nós e ligar pontos do que uma situação de vida e morte. Num mundo ideal, é o caminho adequado para alcançar o fim do jogo.

Assim como o fim de jogo pautado em um desafio, aqui também utilizamos elementos, mas tratam-se de elementos diferentes, e não mais do trinômio local/sujeito/objeto. O fim de jogo alcançado através do conhecimento verdadeiro se baseia nos elementos fato, causa e consequência, e se passa primariamente dentro da mente do Guerreiro Errante. Caso estejamos falando em um fim de jogo compartilhado pela companhia, a mente de cada indivíduo trabalha sozinha, enquanto o conjunto constrói um inconsciente coletivo orientado para a verdade. Eles chegarão até ela juntos, mas cada um oferecerá sua própria contribuição para isso.

Como elemento narrativo, o fato é aquilo que engatilha todo esse processo. Nas ruínas da antiga capital de Irakas, muitos séculos depois da Grande Perda, Amihar sonha com o assassinato de Irakon, o dragão dourado que para muitos é apenas uma lenda. Qual o significado do sonho? Como Guerreiro Errante, ele tem

para si que o dragão não é uma lenda, ele realmente existiu; sua jornada até aqui revelou muitas coisas, entre elas o fato de que seu desaparecimento coincide com a Grande Perda. A verdade pode estar próxima?

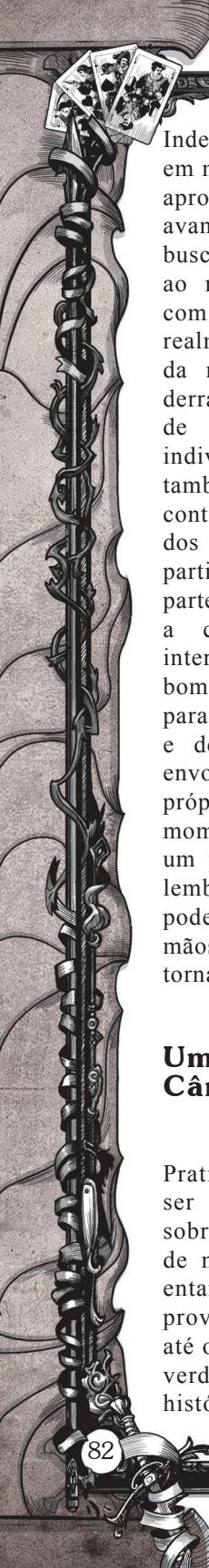
O fato possui uma causa, que precisa ser levantada pelo Guerreiro Errante como segundo elemento, antes que ele possa finalmente ligar o todo de informações envolvidas no fim do jogo. O sonho de Amihar vem com um motivo, e sua natureza mística parece clara ao guerreiro. Há alguém tentando se comunicar? Por que? O que a companhia deve fazer em seguida? O narrador pode guiar essa etapa com alguns testes de Experiência, ou qualquer outra característica, sempre com o foco nas inclinações espirituais (naipes de paus), levando os protagonistas finalmente a compreenderem a causa do fato que engatilhou o fim do jogo. É o ponto onde se passa a trabalhar a consequência do fato.

É possível afirmar que, sendo o fim do jogo, o elemento fato aqui trabalhando possui uma consequência imediata e uma consequência mediata. Por consequência mediata, falamos sobre a própria descoberta da verdade, sobre o próprio ato de alcançar o fim do jogo. A consequência imediata, por outro lado, é aquilo que se liga ao fato e à causa para abrir diante do Guerreiro Errante a possibilidade de transformar em ato próprio tudo o que ocorreu até agora. Assim, diferente da causa e do fato, a consequência é movida pelo guerreiro, um ato em virtude dos dois elementos anteriores.

Na história da Companhia das Sombras, por exemplo, Amihar passou por vários confrontos, entre eles o que o guiou ao lugar onde sonhou com a morte de Irakon. Passou também, no entanto, por um confronto no qual teve a revelação da existência de um complexo subterrâneo em Irakas que seria, em verdade, como uma espécie de cidade antiga. O narrador dessa história já determinou previamente que é lá que a companhia descobrirá a verdade sobre a Grande Perda – nesse caso, que a morte de Irakon rompeu o elo entre o mundo místico e o mundo dos homens – visitando o local onde os antigos sacerdotes aprisionaram o espírito do dragão, para conseguir assassiná-lo.

No exemplo narrado acima, o encontro com a verdade não é nada além da união de várias informações obtidas a partir dos confrontos anteriores. É a forma natural para a qual você deveria conduzir sua narrativa, sem, no entanto, fazer com que isso force os jogadores a tomar decisões diferentes das que tomariam.

Outra forma de conduzir o confronto final é colocando para os protagonistas um esquema misto, que mescla os elementos tanto do Desafio quanto do Conhecimento Verdadeiro. Nesse caso, o natural é o Conhecimento Verdadeiro levando a um Desafio, mas o contrário também pode ser possível, com o Desafio representando a peça derradeira, que finalmente permite aos Guerreiros Errantes acessar um conjunto de experiências bom o bastante para enfrentarem o confronto final através do Conhecimento Verdadeiro.



Independente da sua escolha, tenha em mente que o final da narrativa se aproxima (ou não, caso os Guerreiros avancem para uma nova etapa, na busca de restituir o poder místico ao mundo). Desafie os jogadores com a oportunidade de serem realmente importantes na construção da narrativa. Esse é o momento derradeiro para novos espaços de criação em andamento tanto individual quanto coletiva, além de também dar espaço a mudanças no controle da narrativa. Se cada um dos jogadores-protagonistas puder participar ajudando a narrar uma parte do fim do jogo, certamente a construção será ainda mais interessante e participativa, então é bom se permitir tomar algum tempo para escolher cenas específicas e determinar como cada jogador envolvido poderia contribuir sua própria visão narrativa para o momento. Embora isso possa parecer um pouco caótico (e talvez seja!), lembre-se de que, como narrador, o poder de decisão permanece em suas mãos, para controlar esse momento e torná-lo produtivo.

Uma Palavra Sobre o Cânone

Praticamente tudo o que precisava ser dito sobre *Busca Final*, sobre como conduzir este jogo de narrativa, já foi dito. Fica, no entanto, a expectativa da verdade. É provável que o leitor tenha esperado até o final para, quem sabe, ler uma verdade canônica, saber como a história de *Busca Final* termina

oficialmente, ou pelo menos saber qual é a visão do autor acerca dos acontecimentos que se desenvolvem em Othora na Grande Perda.

Inicialmente, tínhamos planejado cobrir esse último espaço com sugestões de formulação. Formulação não apenas dos confrontos, mas da própria verdade. Se você observar, algo a esse respeito escapa ao longo do texto, mas optamos por suprimir a idéia original e simplesmente permitir que cada narrador faça sua escolha, personalíssima, a respeito de como espera que a narrativa de *Busca Final* se encerre.

Tendo isso em mente, apresentar uma visão própria do que seria a verdade sobre a Grande Perda teria estragado completamente essa possibilidade, e dizemos isso com base em um entendimento bastante corriqueiro: independente de se dizer em sentido contrário, quando surge uma versão “oficial” para os fatos envolvendo um cenário de fantasia, toda a produção do narrador, feita por conta própria, em sua própria história, perde um pouco de credibilidade com o restante do grupo. Entendemos que isso é reflexo de uma visão equivocada de que o texto das fontes oficiais é de alguma forma melhor do que as idéias tidas em casa, caracterizadas justamente por serem formulados a partir do conhecimento das potencialidades dos jogadores, e com total propriedade para explorá-las.

Para não permitirmos que seu grupo caia em tal erro, deixamos que a

sua versão para a Grande Perda de Othora seja para sempre a sua própria versão canônica. Tal visão, além de ter os benefícios de suprimir as ocorrências acima, ainda agrupa a *Busca Final* um valor maior como jogo para ser jogado mais de uma vez: se você quiser narrar várias sagas em Othora, sempre com o mesmo tema estruturante, a cada vez a resposta para a busca dos Guerreiros Errantes será diferente, e cada criação narrativa tem potencial para ser igualmente única.



Últimas Palavras

Enquanto escrevo este, que deve ser o último texto a integrar o livro de jogo de *Busca Final*, tenho a oportunidade de pensar um pouco a respeito do pequeno projeto que continua sendo pequeno, mas, certamente, acabou ficando muito maior do que inicialmente eu tinha planejado.

Em sua proposta inicial, *Busca Final* era menos pretensioso, uma idéia que eu pretendia esgotar em vinte páginas no máximo, talvez como uma alternativa de jogo rápido e simples, para aqueles grupos que gostam de intercalar sessões de *Dungeons & Dragons* com outras meramente degustativas. O resultado em suas mãos é um pouco mais denso que a proposta original, mais abrangente em seu escopo e, ouso dizer, até mesmo sofisticado, enquanto experiência narrativa conjunta. Cabe ao autor falar da sofisticação de sua própria obra? Talvez não, mas fato

é que nunca consegui me entusiasmar demais com qualquer coisa que tenha escrito antes, então me permito pecar pela indulgência hoje, com aquele que deve ser o meu projeto favorito entre todos nos quais tive a oportunidade de laborar.

Enquanto o texto se desenvolvia, também alterei profundamente minhas pretensões. De uma espécie de *Scotland Yard* sobrenatural, jogado sem tabuleiro, *Busca Final* se tornou uma narrativa sobre desencantamento, por um lado, e amadurecimento, por outro. A figura do Guerreiro Errante deixou de ser meramente o meio de conduzir uma narrativa e se tornou o centro por onde essa narrativa necessariamente passa. Em essência, a história de *Busca Final* não é uma história sobre como um mundo perde sua magia e um grupo de guerreiros de fé a recupera, mas sim uma história sobre as longas caminhadas que todos nós realizamos, todos os

dias, rumo à aceitação das inúmeras permutações que o mundo ao nosso redor forja e em seguida impõe. Nesse sentido, o Guerreiro Errante é uma metáfora para o homem contemporâneo, tão desencantado quanto sua contraparte fantástica.

De forma semelhante, nós também empreendemos nossas buscas todos os dias. Saio de casa para o trabalho em busca de sucesso e reconhecimento, de forma idêntica ao Guerreiro Errante que sai de sua casa para tentar descobrir o que aconteceu com a magia de Othora. Pode ser que eu jamais alcance sucesso e reconhecimento com o meu trabalho, assim como ele tem boas chances de falhar. A possibilidade de falha, deve ser dito, torna a narrativa muito mais interessante, e era um elemento desde a construção mais primitiva do conceito que se tornou esse jogo.

Busca Final, como todo bom jogo de narrativa, tem que ser capaz de provocar no narrador e em seus jogadores-protagonistas um sentimento de inquietação; um incômodo que é derivado de se partilhar com as principais personagens os anseios que as impulsionam na busca. Como eu disse antes, é um jogo sobre amadurecer, sobre buscar o Cálice Sagrado e jamais tocar sua forma física, mesmo depois de encontrá-lo. O verdadeiro objetivo do Guerreiro Errante não é reverter a Grande Perda, mas encontrar paz de espírito e, essencialmente, viver em harmonia com tudo que o cerca. Ao falar, na Parte 4, sobre alcançar o fim do jogo, separrei a resignação do sucesso, mas acredito que o movimento de resig-

nação feito pelo Guerreiro Errante é um movimento para o sucesso, pois talvez Othora não precise passar por uma nova mudança, por uma reversão de tudo o que já aconteceu até ali. Assim, o guerreiro amadurece e se torna aquilo que nasceu para ser: não um herói, mas um indivíduo em paz com o mundo ao seu redor.

É claro que, depois de ter em mente a minha própria visão da construção narrativa, você é livre para refazê-la da forma como achar melhor, seja em um *Scotland Yard* sobrenatural, seja a partir de uma busca totalmente diferente e única, como já foi sugerido aqui mesmo, na Parte 2 deste livro. O importante, no fim das contas, é que a história narrada entre você e seu grupo seja capaz de envolver, empolgar e divertir os participantes pelo tempo que durar. Na realidade, o narrador é o líder; *Discessio*, *Inflatus* e *Judicium* são as suas atribuições, e a verdadeira busca é a construção de uma história que dialogue com os anseios de cada participante. As ferramentas estão aqui, o que se espera é que elas sejam as mais adequadas.

**Giltônio Santos
Belo Horizonte, Junho de 2010**



Os últimos cinco anos viram acontecer uma revolução, mas ninguém parece notar. Literalmente qualquer um pode publicar nesta Era do Silício. As pessoas tem novamente o poder de falar...

HAGEN, Mark Hein. *Vampiro: A Máscara*, 1992.

Embora o Giltônio tenha insistido para que meu nome figure como co-autor do *Busca Final*, essa inclusão é injusta: o livro é uma obra dele, que participei apenas como um bom amigo, presenteando meu camarada com um sistema de regras cru, ainda que surpreendentemente funcional e adequado a premissas do jogo que na época nem estavam definidas com exatidão, elaborado em uma tarde quente tomando cervejas geladas.

Busca Final me enganou por vários meses. Pensei inicialmente no jogo como uma proposta diferente de fantasia, seguindo uma premissa meio “*What If?*” sobre o que aconteceria caso a magia morresse em um mundo fantástico razoavelmente padrão, construído conforme os elementos e referências básicas do cânone da fantasia europeia medieval.

Percebo agora que na época em que as primeiras discussões do livro surgiram eu estava ainda preso a determinados paradigmas da fantasia *Dungeons & Dragons*, conceitos restritivos que o Giltônio antes de todos nós do Círculo, da Secular, dos Bucaneiros Sem-Fronteiras (ou seja lá de qual nome iremos ou irão nos chamar amanhã) já havia se libertado fazia tempo.

Quando ele escreveu o jogo, sua expressão criativa como designer de jogos não estava mais limitada a nenhuma restrição de referência ou criação. De fato, as premissas que hoje adotamos em todas as nossas obras seculares já estavam bem definidas aqui: narrativa construída de maneira compartilhada entre todos os jogadores, sistema próprio para cada jogo, premissas incomuns e terrenos inexplorados.

De primeiro, eu fazia e mexia, e pensar não pensava. Não possuía os prazos. Vivi puxando difícil de difícil, peixe vivo no moquéim: quem mói no asp'ro, não fantaséia. Mas, agora, feita a folga que me vem, e sem pequenos dessossegos, estou de range rede. E me inventei nesse gosto, de especular ideia. O diabo existe e não existe?

ROSA, João Guimarães. *Grande Sertão: Veredas*

Inclusive, não considero que *Busca Final* pertença ao saturado gênero dos jogos de interpretação de papéis, mas sim ao gênero jogo de narrativa compartilhada.

Embora o jogo de narrativa compartilhada tenha elementos comuns ao jogo de interpretação de papéis (personagens conduzidos por jogadores), parte de um objetivo distinto: contar uma história construída por meio do envolvimento direto e igualitário de todos os participantes, e não interpretar personagens em situações-limite (eventos, cenas) criadas por um narrador único, responsável, individualmente, pela história.

A interpretação é sem dúvida alguma um instrumento da narrativa compartilhada para a criação de histórias, mas definitivamente não é seu fim. Por isso, um *jogo de narração compartilhada* como o *Busca Final* não considera como fundamental o vínculo entre jogador e personagem, e tão pouco se preocupa em desenvolver um sistema mecânico complexo para representar a evolução dos personagens. O que evolui é a narrativa – o aprimoramento ou a decadência dos personagens tem relevância na história, mas não é o foco central desse gênero de jogo, que possivelmente é uma novidade para você, assim como tem sido para nós.

Por isso, vejo *Busca Final* como um marco no jogos que desenvolvemos não apenas por ser o primeiro livro que iremos imprimir de maneira absolutamente autônoma, o que não considero tão importante assim na Idade do *iPad*, mas por representar nossa absoluta ruptura com um modelo de criação e design de jogos que não é mais capaz de transmitir as nossas idéias e propostas.

Talvez Othora seja mesmo um mundo fantástico padrão onde a magia morreu, mas quando li o manuscrito final, percebi que o Giltônio conseguiu elevar os jogos de narrativa fantástica para outro patamar. *Busca Final* é uma colisão entre J.R.R Tolkien e os filósofos pré-socráticos, tem a violência furiosa de Robert. E Howard e a crítica às rupturas e incertezas da pós-modernidade que encontramos na obra de George A. Romero, e assim como em seus filmes de zumbis, os monstros mais fantásticos nas histórias narradas em Othora serão sempre os homens.

**Em algum lugar sobre o Oceano Atlântico, à dez mil pés,
19 de Outubro de 2010**

**Belo Horizonte,
25 de Dezembro de 2010**

R.



Índice Remissivo

A	Criação de Personagem.....15
Antura.....37	Criação em Andamento....21, 29
B	Desafio.....73
Baralho do Destino.....15, 51, 52	Diários de Viagem.....13
C	Dicescio.....25
Cânone.....78	Dûk.....10, 21, 22, 25, 66
Características da Companhia	
.....28, 66	
Características do Guerreiro	
Errante.....14, 19, 66	
Carisma.....25, 66	
Combate.....55	
Companhia, A.....10, 27	
Confronto.....50, 59, 61, 66	
Conhecimento.....76	
Conseqüências.....65	
Conth.....40	
Convicção....14,16,19,62,66,74,75	
D	
Experiência.....14, 17, 20, 62, 66	
E	
Fim do Jogo.....70, 71, 74, 77	
Formulação.....61	
F	
Grande Perda, A.....35	
Guerreiro Errante.....10, 14	
G	

I	
<i>Inflatus</i>	25
Integridade	28, 66
Irakas	42

J	
Jogo de Narrativa	11
<i>Judicium</i>	25

L	
Lealdade	25, 66
Líder	10, 21, 22, 25, 66
Loucura	72

M	
Mão da Fortuna	51, 54
Manthilus	44
Morte	57, 72

N	
Narrador	11

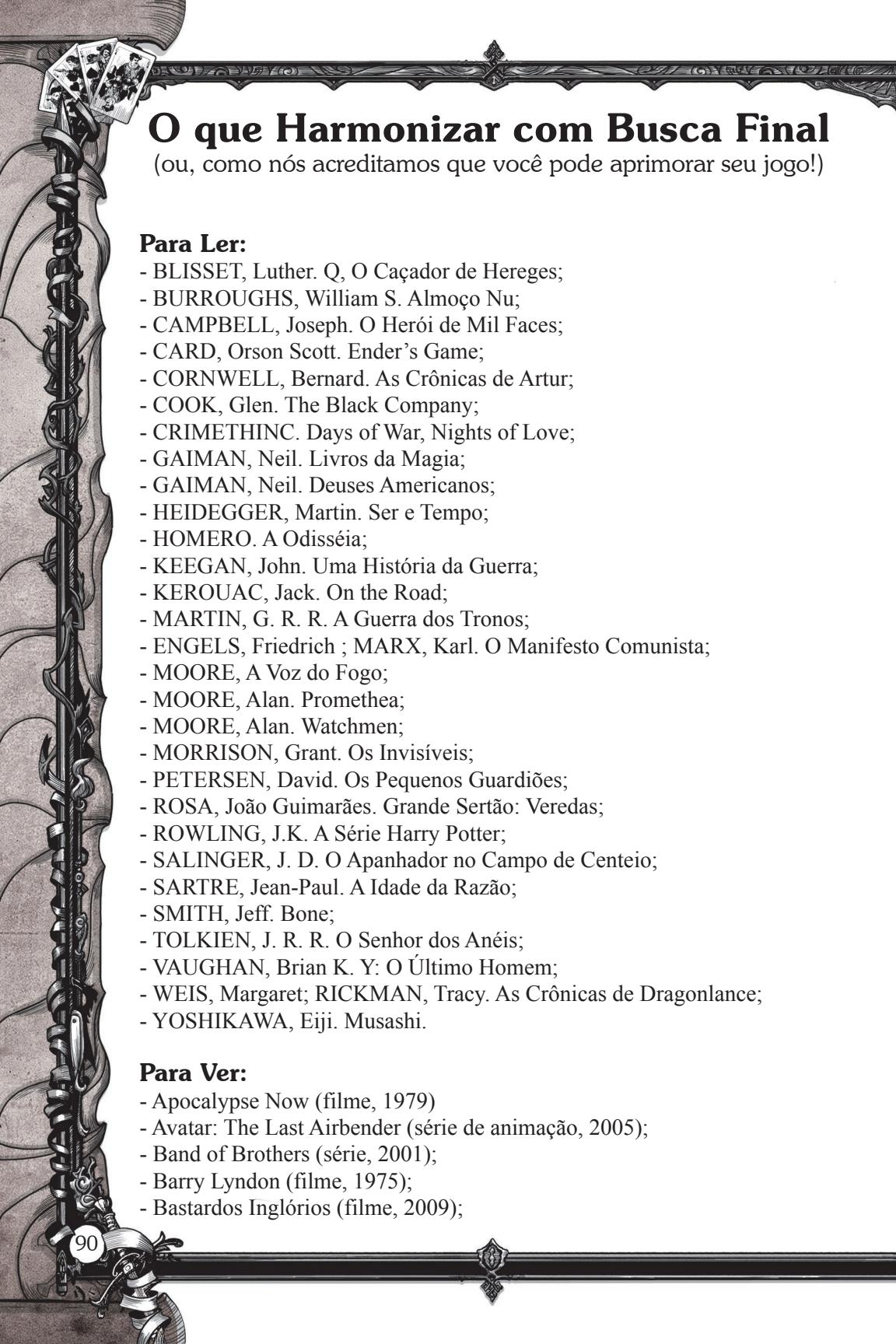
O	
Othora	32, 34, 61

P	
Poder	28, 66
Presença	14, 17, 20, 66
Protagonista	11

R	
Resignação	73

S	
Sucesso	73

V	
Valentia	14, 17, 20, 66



O que Harmonizar com Busca Final

(ou, como nós acreditamos que você pode aprimorar seu jogo!)

Para Ler:

- BLISSET, Luther. Q, O Caçador de Hereges;
- BURROUGHS, William S. Almoço Nu;
- CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces;
- CARD, Orson Scott. Ender's Game;
- CORNWELL, Bernard. As Crônicas de Artur;
- COOK, Glen. The Black Company;
- CRIMETHINC. Days of War, Nights of Love;
- GAIMAN, Neil. Livros da Magia;
- GAIMAN, Neil. Deuses Americanos;
- HEIDEGGER, Martin. Ser e Tempo;
- HOMERO. A Odisséia;
- KEEGAN, John. Uma História da Guerra;
- KEROUAC, Jack. On the Road;
- MARTIN, G. R. R. A Guerra dos Tronos;
- ENGELS, Friedrich ; MARX, Karl. O Manifesto Comunista;
- MOORE, A Voz do Fogo;
- MOORE, Alan. Promethea;
- MOORE, Alan. Watchmen;
- MORRISON, Grant. Os Invisíveis;
- PETERSEN, David. Os Pequenos Guardiões;
- ROSA, João Guimarães. Grande Sertão: Veredas;
- ROWLING, J.K. A Série Harry Potter;
- SALINGER, J. D. O Apanhador no Campo de Centeio;
- SARTRE, Jean-Paul. A Idade da Razão;
- SMITH, Jeff. Bone;
- TOLKIEN, J. R. R. O Senhor dos Anéis;
- VAUGHAN, Brian K. Y: O Último Homem;
- WEIS, Margaret; RICKMAN, Tracy. As Crônicas de Dragonlance;
- YOSHIKAWA, Eiji. Musashi.

Para Ver:

- Apocalypse Now (filme, 1979)
- Avatar: The Last Airbender (série de animação, 2005);
- Band of Brothers (série, 2001);
- Barry Lyndon (filme, 1975);
- Bastardos Inglórios (filme, 2009);

- Caverna do Dragão (série de animação, 1983);
- Coração Valente (filme, 1995);
- Excalibur (filme, 1981);
- Extermínio (filme, 2002);
- Extermínio 2 (filme, 2007);
- Guerra nas Estrelas – trilogia original (filmes, 1977, 1980 e 1983);
- Highlander (filme, 1986);
- Highlander: A Série (série, 1992);
- Madrugada dos Mortos (filme, 1978);
- O Mágico de Oz (filme, 1939);
- Matrix (filme, 1999);
- Platoon (filme, 1986);
- O Nome da Rosa (filme, 1986);
- The Pacific (série, 2010);
- O Senhor dos Anéis – trilogia (filmes, 2001, 2002 e 2003);
- Sete Samurais (filme, 1954);
- O Tigre e o Dragão (filme, 2000);
- Tombstone (filme, 1993);
- Toy Story 3 (filme de animação, 2010).

Para Ouvir:

Bauhaus, The Beatles, Black Sabbath, Blind Guardian, Cartoon, Deep Purple, DJ Shadow, The Doors, Dream Theater, Embrace, Genesis, Gentle Giant, Godspeed You! Black Emperor, Iron Maiden, Isis, Jethro Tull, Joy Division, King Crimson, Kylesa, Kyuss, Led Zeppelin, Mastodon, Melvins, Metallica, Mogwai, Neil Young, Neurosis, Nick Cave & The Bad Seeds, Nine Inch Nails, Pink Floyd, PJ Harvey, Portishead, Radiohead, Renaissance, Rites of Spring, Sunn O))), Wu Tang Clan, Yes. A maioria desses artistas fez coisas boas e ruins ao longo da carreira, cabe a você decidir quais são suas boas influências.

Para Jogar:

Adventure!, Arkanun (a primeira edição, pela transgressão) Ars Magica, Birthright, Burning Wheel, Castelo Falkenstein, Changeling: O Sonhar, Council of Wyrms, Chrono Trigger, Dark Sun, Dungeons & Dragons (a quarta edição nem pensar!), Fading Suns, Fallout 1 e 2, Final Fantasy VI, Grey Ranks, Houses of the Blooded, Lobisomem: O Apocalipse, Mago: A Cruzada dos Feiticeiros, Planescape, Planescape: Torment, Vampiro: A Máscara. Jogos Eletrônicos podem ser uma ótima forma de diversão, mas não deixe eles substituírem a sua criatividade!

Não fume maconha. Chupe laranja.

Painel da Saga do Guerreiro Errante

Nome: _____ **Jogador:** _____

Conceito: _____

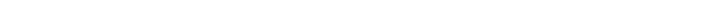
Origem: _____

Descrição: _____

Atributos:

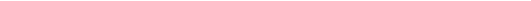
Convicção

Experiência



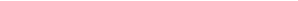
Valentia

Presença





Carisma



Lealdade

Utilize estes atributos apenas se o personagem for o Dûk da Companhia.

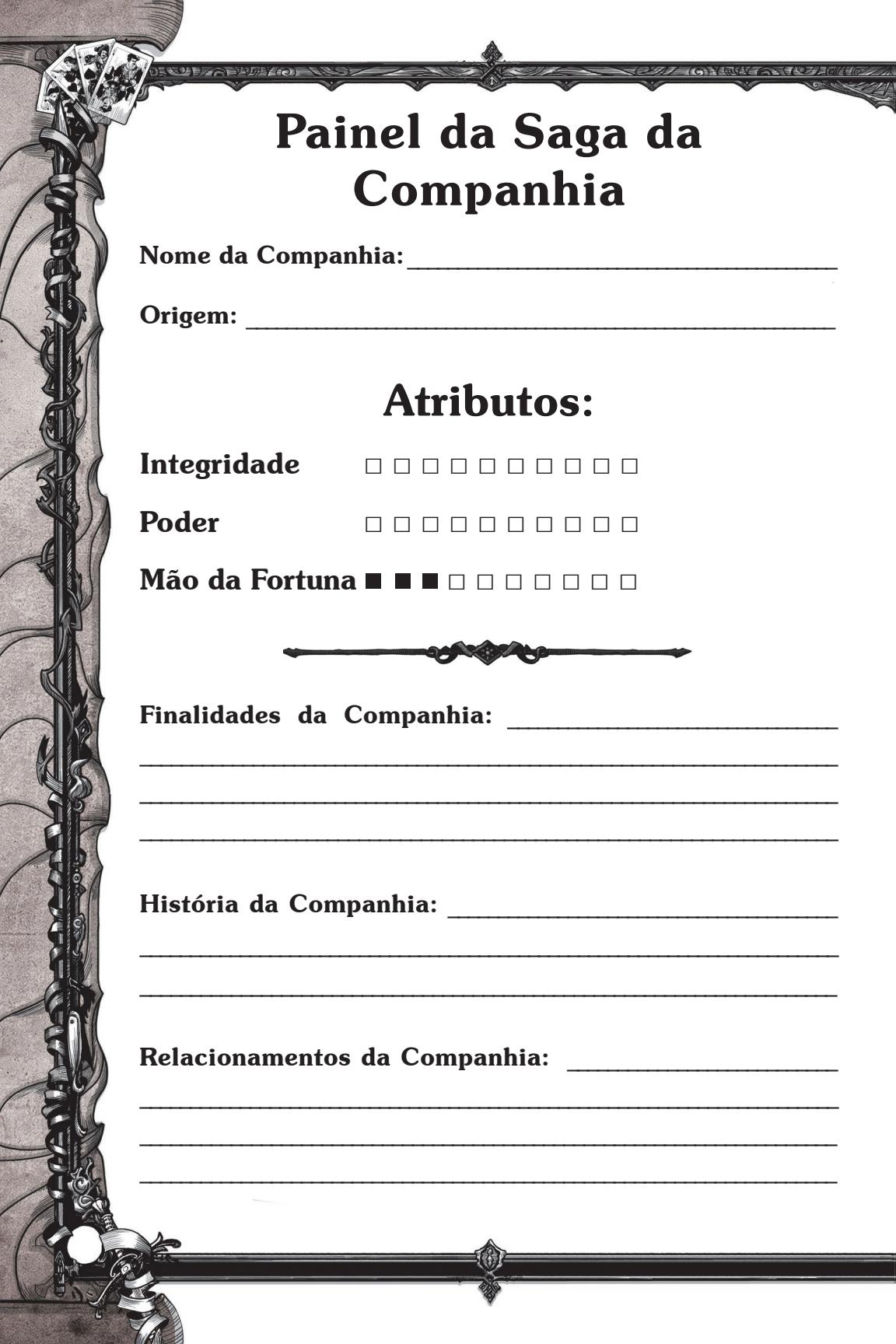


Este personagem atualmente está desafiando a morte?

Sim **Não**

Criação em Andamento





Painel da Saga da Companhia

Nome da Companhia: _____

Origem: _____

Atributos:

Integridade

Poder

Mão da Fortuna ■ ■ ■



Finalidades da Companhia: _____

História da Companhia: _____

Relacionamentos da Companhia: _____

Criação em Andamento

BUSCA FINAL

Grandes heróis procuram grandes aventuras.



Com o **Old Dragon®** a aventura **nunca** acaba.

No nosso site você vai encontrar os mais variados suplementos, livros de regras, cenários e aventuras inteiramente gratuitas!



Guia de Equipamentos

Tenha à mão todas as informações sobre mais de 600 itens e materiais para os aventureiros. São roupas, ferramentas, tesouros e até mesmo material de construção para auxiliar os personagens visionários a erguirem seus castelos e cidades nos mundos de fantasia!



Aventura "O mistério de Savih"

Junte até 4 bravos aventureiros de 5 níveis para explorar masmorras e investigar mistérios no melhor estilo Old School de jogar RPG. Com uma história bem amarrada e ricamente ilustrada, esta aventura é ideal para jogos casuais ou jogadores iniciantes!

Acesse e baixe seus suplementos agora mesmo!

 Role Playing Game
www.OldDragon.com.br

Regras para jogos clássicos de fantasia



Diagramação finalizada em
12 de Janeiro de 2011
em Belo Horizonte/MG,
usando o Adobe® InDesign® CS4
em um Intel® Core 2 Quad Q8200.

As fontes utilizadas foram
Times New Roman para o texto e
Souvenir Lt BT nos títulos e subtítulos.

Um jogo de Narrativa Épica de Fé, Conhecimento e Jornada

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

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

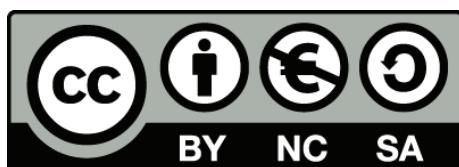
Como o Santo Graal dos cavaleiros de Artur, o anel de Frodo Bolseiro ou o regresso ao lar das crianças de Caverna do Dragão, a magia de Othora é apenas a ponta do iceberg. A narrativa que se desenha por trás do tema é o ponto essencial – tão arrebatadora e cativante quanto seu grupo puder torná-la.



SECULAR
GAMES



Este é um download legal, possibilitado pela licença Creative Commons utilizada pelo **Busca Final** (Atribuição - Uso Não Comercial - Compartilhamento pela mesma Licença). Para ver uma cópia desta licença, visite: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>



Não é nenhuma novidade que nós da **Secular Games** não somos contra a pirataria. Entendemos esta modalidade de compartilhamento de bens culturais não só como irrefreável, como também como um indício claro da necessidade de pensarmos formas alternativas e mais interessantes de comercializarmos idéias.

Por isso optamos por utilizar uma licença Creative Commons, que permite a distribuição gratuita e alteração do material, desde que não seja para fins comerciais. Em vista de nosso posicionamento em relação ao compartilhamento de idéias e produtos culturais, e munidos das ferramentas legais propiciadas pela Creative Commons, optamos por nós mesmos da **Secular Games** disponibilizarmos o download do livro completo em formato PDF de graça através do protocolo torrent de compartilhamento de arquivos.

Desta forma, acreditamos que não só garantimos ao acesso ao jogo para aqueles que não puderem pagar o preço do livro impresso, como também potencializaremos o interesse e discussão ao redor

do **Busca Final** ao permitir que um eventual comprador possa ter contato com o material antes de adquiri-lo. Apostamos muito na qualidade do jogo, e estamos confiantes que quanto mais pessoas puderem lê-lo melhor!

Na prática isto significa que você é livre para copiar, distribuir e alterar os elementos desta obra, desde que siga as seguintes condições:

1. o faça apenas para fins não-comerciais;
2. credite em sua obra **Busca Final** de Giltônio Santos e Richard Garrell;
3. que a obra derivada também compartilhe desta mesma licença.

Se você gostou do jogo, pode adquirir a cópia física por R\$29,90 em nosso site. Seu suporte vai garantir que continuemos criando e lançando mais jogos como este!

Quaisquer dúvidas nos contate através de nosso website: <http://www.secular-games.com>