



RUI
ANSELMO

PROTO AGONÍSTES

Proto Agonístes

Introdução

Proto-Agonístes é um roleplaying game onde cada jogador desempenha o papel de um aspecto mental, emocional, ou intelectual de um personagem, ao contrário de desempenhar e controlar apenas um personagem; neste jogo cada jogador irá licitar contra outros jogadores pelo privilégio de ser o protagonista em cada cena e de ter o papel principal; aliás, Proto-Agonístes significa o primeiro a falar, e é para isso que cada jogador vai jogar.

Este jogo não tem um cenário fixo; os jogadores criam um cenário antes de começar a jogar, e depois jogam-no, levando o protagonista a descobrir quem é; no início do jogo pouco ou nada se sabe sobre ele, cabe aos jogadores, através do jogo, descobri-lo.

A génese deste jogo partiu da ideia de criar um rpg que fosse apenas sobre um personagem, mas que mesmo assim permitisse ser jogado por várias pessoas; compreendo que não seja para todos, mas esse nunca foi o meu objectivo.

Para jogar Proto-Agonístes basta um baralho normal de 52 cartas.

Antes de passarmos às regras, vamos ver um pequeno glossário de termos utilizados neste jogo.

Cena – onde a acção decorre, composta por Objectivo e Obstáculo, desempenhada pelos Jogadores e Encenador

Cenário – o tema do jogo

Conceito – o que define os Naipes; havendo mais de 4 Jogadores, podem dividir Conceitos entre si

Encenador – um jogador responsável pelo enquadramento das Cenas

Jogador – os participantes que controlam o Protagonista

Naipes – o tipo de carta, Copas, Espadas, Ouros e Paus, cada um com Conceitos; cada Jogador representará um Naipes

Narrativa – o conjunto de Cenas, a história que os Jogadores vão criando

Objectivo – o fim que os jogadores pretendem atingir em cada Cena

Obstáculo – o que os Jogadores pretendem ultrapassar para atingir o Objectivo

Protagonista – o personagem principal, cuja história os jogadores pretendem revelar

Voz – o direito de ser o Protagonista, pelo qual os jogadores disputam entre si

Proto Agonístes

Cenário

Antes de começarem a jogar, os jogadores e o encenador devem decidir entre si qual o tema do cenário. Isto é importante porque define os guias narrativos, para onde os jogadores poderão orientar a narrativa quando forem protagonistas; é importante definir o tema e mantê-lo durante o jogo, para que haja coerência cénica.

Por exemplo, se o Cenário for de fantasia histórica, não faz sentido que haja pistolas de laser, a menos que isso tenha sido acordado por todos nesta fase.

Assim, entre todos decidam qual o Cenário onde a história do Protagonista vai ter lugar.

É fantasia histórica, com forte influência da Europa Medieval a que se junta magia e raças lendárias?

É num Império Galáctico do mal, e os jogadores querem que o herói liberte a Humanidade?

É contemporâneo, mas com influências Lovecraftianas de magia e terror?

É algo completamente diferente? É uma mistura de todos? Como é o mundo onde o Protagonista se movimenta?

O Cenário pode ser tão desenvolvido quanto os jogadores quiserem; podem tomar notas sobre um mundo inventado, com as suas organizações, clima e geografia, podem decidir usar um mundo já conhecido para não terem esse trabalho, ou podem ir inventando à medida que vão jogando; os livros de Roger Zelazny, *As Crónicas de Amber*, parecem ter sido escritos dessa maneira, por isso não há razão para os jogadores não o fazerem.

O Protagonista

O Protagonista é o elemento central ao jogo e é sobre ele que a história se desenrola. No início do jogo ninguém sabe muito acerca dele, sem ser se calhar o aspecto físico e o que traz vestido, porque tudo o resto irão descobrir ao longo do jogo. É importante não estabelecer nada do seu passado nem das suas competências, porque isso irá ser descoberto durante o jogo. Quem sabe, podem descobrir que o Protagonista é um semi-deus à descoberta da sua herança divina!

O Protagonista acorda para o Cenário sem qualquer conhecimento de si próprio, e esta é uma viagem de auto-descoberta também para ele; se parecer estranho, pensem em todos os elementos de ficção que usam este artifício: os filmes de Jason Bourne, o filme *Memento*, o jogo de computador *Planescape: Torment*, entre vários outros.

Assim, o Objectivo Final do jogo é descobrir o passado do Protagonista; quando este for descoberto, o jogo termina e a narrativa é concluída. Esta história está terminada, mas não quer dizer que não a possam visitar novamente; para um Protagonista sem memória, há sempre coisas a descobrir no seu passado.

Proto Agonístes

Os Jogadores

O Proto Agonístes joga-se com um baralho normal de 52 cartas. Estes baralhos estão divididos em 4 Naipes, Copas, Espadas, Ouros e Paus, que têm depois Conceitos próprios, e que representam um aspecto intelectual do Protagonista. Os jogadores escolhem entre si quem fica com que Naipe; se houver mais de 4 jogadores, podem partilhar os Naipes, dividindo os Conceitos entre si; se houver menos de 4 jogadores, então um dos Naipes não terá Jogador, o que significa que não é influente no Protagonista.

Os 4 Naipes são:

1 - O naipe de Paus: relacionado com o elemento Fogo, o naipe de Paus tem por Conceitos o crescimento, autodesenvolvimento, criatividade, engenhosidade, energia, ideias, inspiração, paixão. Tradicionalmente está ligado ao aspecto físico.

2 - O naipe de Copas: relacionado com o elemento Água, o naipe de Copas tem por Conceitos o mundo dos sentimentos, do amor, sonhos, fantasias, dons artísticos e psíquicos. Tradicionalmente está ligado ao aspecto espiritual.

3 - O naipe de Espadas: relacionado com o elemento Ar, o naipe de Espadas tem por Conceitos a forma e a matéria, geralmente representando a mente lógica e racional. Este naipe também tem a ver com disputa, luta, busca da verdade. Tradicionalmente está ligado à guerra.

4 - O naipe de Ouros: relacionado com o elemento Terra, o naipe de Ouros tem por Conceitos a expressão física, dinheiro, trabalho e materialidade. Tradicionalmente está ligado ao comércio.

In Media Res

Assim que tiverem decidido em que Cenário irão jogar e qual dos Naipes pertence a cada jogador, em conjunto pensam numa situação que está a acontecer naquele momento e onde o Protagonista está envolvido; a acção começa *já!*

As Cenas

Cada Cena é composta de dois elementos, o Objectivo e o Obstáculo.

O Objectivo é aquilo que o Protagonista pretende atingir. Seja descobrir uma pista, seja falar com alguém, seja investigar um local, seja derrotar um inimigo. Quando o Objectivo da Cena for atingido, passa-se para a Cena seguinte.

No entanto, isto só acontece depois de ultrapassado o Obstáculo, que são as forças que se opõem ao Protagonista. Podem ser outras pessoas, a quem precisa convencer de algo ou com quem precisa de lutar, ou podem ser outro tipo de Obstáculos; o importante é que, para atingir o seu Objectivo, o Protagonista tem que ultrapassar o Obstáculo.

O Encenador não precisa revelar nem o Objectivo nem o Obstáculo; se ele estiver apenas a responder ao que os jogadores vão introduzindo no jogo, então é provável que não tenha

Proto Agonístes

nada planeado; apesar disso, assim que uma Cena começar a desenvolver-se, é importante para todos que o Objectivo e Obstáculo comecem a ficar definidos.

Durante o jogo, o Encenador irá enquadrar as Cenas para os Jogadores. Ele irá dizer-lhes o que se passa, o que vêem, o que ouvem, o que está à sua volta, e aquilo que é imediatamente perceptível ao Protagonista; os Jogadores irão depois responder a estes estímulos dados pelo Encenador e são livres de fazer as perguntas que quiserem, mas não podem, de maneira nenhuma, dizer aquilo que o Protagonista faz; se isso acontecer, cada um irá jogar contra os outros para ganhar esse direito.

Para isso, cada jogador tira 5 cartas do baralho, vai guardá-las e não as vai mostrar aos outros jogadores. Depois, ao mesmo tempo, cada jogador coloca uma carta na mesa; a ideia aqui é ganhar a Voz, por isso quanto mais alto melhor. As cartas são o Ás, que vale 1, as cartas de números que vão de 2 a 10 e têm o valor facial, e as cartas de figuras que valem 11, para o Valete, 12 para a Dama e 13 para o Rei.

Depois de todos Jogadores terem jogado uma carta, e se não estiverem de acordo com os resultados, podem começar a disputa. Cada jogador vai tentar somar mais pontos que os outros, para poder ser a Voz do Protagonista, pondo cartas na mesa até não ter nenhuma, ou decidir não jogar mais nenhuma carta; no fim, quem tiver mais pontos, ganha e é eleito Voz do Protagonista.

Depois, esse jogador vai interpretar o Protagonista, dizendo o que este faz e respondendo ao que o Encenador lhe propõe, mas sempre tendo em conta qual o Naípe a que pertence; se um Jogador de Copas ganhou a Voz, então o Jogador deve representar a Cena de uma forma mais sentimental. Isto acontece até o Encenador revelar o Obstáculo, seja abertamente seja através de descoberta por parte de todos, altura em que o Jogador usa as cartas que lhe restam para jogar contra o Encenador e ultrapassar o Obstáculo.

Quando o Encenador revelar o Obstáculo, tira 3 cartas para si e não as revela; estas cartas representam a Dificuldade do Obstáculo, e o Encenador vai agora jogar contra a Voz para o impedir de atingir o seu Objectivo.

Assim que a natureza do Obstáculo for revelada, é importante saber se vai ou não de encontro ao Naípe do Jogador; se for, qualquer Conceito que se enquadre à Cena acrescenta +1 ponto ao total; por exemplo, se o Jogador for Espadas e o Obstáculo for um homem agressivo, o Jogador pode dizer que o Protagonista reage violentamente; isto vai ao encontro do Conceito de Espadas, e por isso o Jogador soma +1 ao total das cartas que jogar.

O Jogador que é a Voz pode não ter cartas suficientes para ultrapassar o Obstáculo. Neste caso, qualquer dos outros Jogadores pode intervir e jogar uma ou mais cartas até atingir um valor superior ao do das cartas do Encenador, mas sem contar com as cartas do Jogador Voz.

Se mesmo assim não conseguirem um valor superior, então acontece uma Complicação: o Protagonista sofre dano, aparecem inimigos que o levam preso, alguém próximo de si morre; o Encenador tira mais uma carta para si, que pode guardar para o Obstáculo seguinte, e, sem revelar a carta mas com base no seu naípe, diz qual a Complicação que acontece; se a carta for

Proto Agonístes

Ouros, por exemplo, o Encenador pode dizer que o Protagonista perdeu algo relacionado com bens materiais.

Quando o Obstáculo for ultrapassado, o Protagonista atinge o Objectivo para esta Cena.

Quer o Obstáculo seja ultrapassado e o Objectivo atingido, quer não e tenha surgido uma Complicação, o jogo segue para a próxima Cena e o processo é repetido.

Os jogadores não podem guardar cartas entre Cenas; qualquer carta que não tenha sido usada é posta de volta no baralho; a única excepção são as cartas de Complicação, que o Encenador pode guardar de uma Cena para outra.

As Figuras

As cartas de figuras são especiais; elas não valem apenas pelo seu valor facial, mas pelo potencial de descoberta do Passado do Protagonista; cada uma das cartas de figuras representa algo do passado do Protagonista, seja uma coisa boa ou má, e cabe ao jogadores e Encenador descobrir o seu significado e importância para o Protagonista.

Antes de enfrentar o Obstáculo e se tiver alguma carta de figura na mão, o Jogador Voz pode pô-la em jogo, descrevendo o seu significado para o Protagonista, conforme o guia abaixo:

1 - o Valete representa um aliado que o personagem faz durante a história, alguém que o pode ajudar em troca de algo; o Jogador Voz pode descartar uma carta qualquer da sua mão e usar o valor facial do Valete para ultrapassar o Obstáculo;

2 - a Dama representa um relacionamento próximo que o personagem (re)encontra, alguém que amou no passado, ou um relacionamento que estabelece agora mas que é importante para si; o Jogador Voz pode descartar uma carta da sua mão que seja do mesmo naipe da Dama para acrescentar o seu valor facial contra o Obstáculo;

3 - o Rei representa uma aptidão que o personagem descobriu sobre si próprio, um poder especial, uma competência superior, o que o Jogador Voz quiser; se quiser, o Jogador pode descartar duas cartas do mesmo naipe, ou três cartas quaisquer, e usar o valor facial do Rei para ultrapassar o Obstáculo.

O Jogador Voz é livre de inventar a maneira como este novo elemento do passado é descoberto; se for o Rei, talvez descubra acidentalmente que consegue falar várias línguas, ou se for a Dama, alguém se pode aproximar dele dizendo “tu, aqui? Julguei-te morto!”

Estas cartas, quando postas em jogo e descritas, ficam em jogo, não são devolvidas ao baralho; elas representam algo do passado do Protagonista, agora descoberto, e que pode ser usado como recurso para ultrapassar Obstáculos.

E o Encenador pode usar Complicações para retirar estas cartas de jogo, descrevendo esta acção de uma maneira dramática; elas não voltam ao baralho, são efectivamente postas de parte: aquela parte do passado do Protagonista já foi revelada, mas agora por alguma razão foi-lhe retirada de novo; ele não a esqueceu, simplesmente não lhe tem acesso.

Proto Agonístes

O Encenador também pode lançar cartas de figuras para descrever Obstáculos:

1 - o Valete representa um inimigo que aparece na sua vida, por causa das suas acções presentes, ou um inimigo antigo que se revela; o Encenador pode descartar uma carta qualquer da sua mão e usar o valor facial do Valete, além das outras cartas, como Dificuldade no Obstáculo;

2 - a Dama representa um némesis do personagem, que volta para o atormentar; o Encenador pode descartar uma carta da sua mão que seja do mesmo naipe da Dama para acrescentar o seu valor facial, além das outras cartas, como Dificuldade no Obstáculo;

3 - o Rei representa um defeito ou maldição que o personagem descobre sobre si próprio; o Encenador pode descartar duas cartas do mesmo naipe, ou três cartas quaisquer, e usar o valor facial do Rei, além das outras cartas, como Dificuldade no Obstáculo.

O Encenador é livre de descrever como estas cartas são usadas, mas devem ser sempre descrições dramáticas, tomando cuidado para que não se tornem melodramáticas.

Dénouement

Quando todos os Obstáculos forem ultrapassados e o Protagonista tiver descoberto o seu Passado por completo, a sua história terminou; os Jogadores, e o Encenador, devem pensar numa Cena final para resolver a história do Protagonista, usando as cartas de naipe reveladas como base para a descrição final desta última Cena: se houver mais cartas de passado do lado dos Jogadores, então o Protagonista termina melhor do que começou, e a sua história tem um final feliz; se, pelo contrário, houver mais cartas do lado do Encenador, incluindo as cartas que o Encenador tiver retirado de jogo, então o Protagonista tem um final trágico.

Mas mesmo a tragédia pode ser o início para uma outra história...