Universidade de Brasília – UnB

Instituto de Letras – IL

Língua Portuguesa e Respectiva Literatura

Insânia, ou como aprender Álvares de Azevedo jogando RPG

Arthur Burity

170029565

Brasília, DF

2022

Universidade de Brasília – UnB

Instituto de Letras – IL

Língua Portuguesa e Respectiva Literatura

Insânia, ou como aprender Álvares de Azevedo jogando RPG

Arthur Burity

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade de Brasília para graduação em Língua Portuguesa e Respectiva Literatura

Orientador: Prof. Dr. Wiliam Alves Biserra

Brasília, DF

2022

Aos professores e professoras Domingos Coelho, Ellen Geraldes, Gilson Sobral, Henryk Siewierski, Ormezinda Ribeiro, Paulo Medeiros e Walkíria Praça, que me ajudaram a achar um caminho na universidade.

Ao mestre Dan DeFazio, que me mostrou o como fazer meus jogos favoritos e me impediu de desistir.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à equipe do Restaurante Universítário (RU), que sempre me serviu carne extra para minha fome grande. Agradeço também ao Artur Viana da Copiadora do DCE, que garante xerox de excelência, e ao Rodrigo Amorim da Barbearia do Chico, que me deixou apresentável ao longo da graduação.

Agradeço a Álvares de Azevedo, que me mostrou como o sujo pode ser belo, e agradeço à equipe de limpeza da UnB, que nunca deixou o sujo embelezar a universidade, talvez entristecendo o poeta romântico.

Agradeço à minha mãe Valéria Burity, que me educa, e meu pai Sávio Rosa, que me deseduca. Também agradeço à minha namorada Augusta Proença, maruja de lago e Senhora dos Rádios Diminutos, só tenho amor para vocês!

Agradeço aos meus amigos do peito, Guilherme Mendel, Henrique Lima, Pedro Bandeira e Pedro Hirata, todos gente boa (dormindo), sem os quais não conseguiria fazer este trabalho, pois desde 2015 me acompanham na melhor e mais épica aventura de RPG de todos os tempos. Agradeço também aos amigos e amigas de cursos, que, para minha gratidão e alegria, são demais para citar.

Por fim, agradeço ao orientador e amigo Wiliam Biserra, que topou esta ideia maluca e foi tão amistoso nos comentários que ainda me encontro sem jeito. Valeu, professor!

SUMÁRIO

RESUMO 6
INTRODUÇÃO 7
1) Objetivo 7
2) Justificativa 7
I. RPG E FUNDAMENTOS TEÓRICOS 10
1) O que são RPGs e como se distinguem de outros jogos? 10
1. Agência 12
2. Coerência 13
3. Engajamento 14
2) Fundamentos teóricos do design de RPGs 15
- Mecânica principal 16
- Atributos 17
RESUMO DA SEÇÃO I 19
II. O DESENVOLVIMENTO DO RPG *INSÂNIA* 19
1) Análise do jogo justificada sob a ótica didática 20
a) O Título 20
b) A simplicidade das regras 21
c) Criatividade a partir da obra na Ficha de Personagem 22
d) Notas sobre as características do autor 24
e) Sugestões da temática azevediana 26
CONSIDERAÇÕES FINAIS 30
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 31
APÊNDICE I – RPGS RECOMENDADOS 33
APÊNDICE II – INSÂNIA 34

INSÂNIA, OU COMO APRENDER ÁLVARES DE AZEVEDO JOGANDO RPG

INSÂNIA, OR HOW TO LEARN ÁLVARES DE AZEVEDO BY PLAYING AN RPG

RESUMO

O jogo *Insânia* foi criado a partir das obras e temáticas de Álvares de Azevedo. O presente artigo busca apresentar este jogo como uma proposta de ensino de Literatura, especificamente da segunda fase do Romantismo no Brasil. Para tal, primeiro apresentaremos a relevância de Álvares como principal representante desse movimento, em seguida demonstrando quais fundamentos teóricos utilizamos para criar o jogo. Por fim, baseados na crítica especializada de CANDIDO (2000 e 1989), BOSI (1975) e diversos estudos envolvendo Literatura, ensino e RPG, vamos embasar as decisões tomadas ao criar o jogo *Insânia* para então avaliar o seu potencial didático por meio de metodologias ativas e protagonismo dos alunos.

Palavras-chave: RPGs, Jogos Interpretativos, Álvares de Azevedo, Ensino de Literatura.

ABSTRACT

The game *Insânia* was created based on the works and themes of Álvares de Azevedo. This article seeks to present this game as a proposal for teaching Literature, specifically the second phase of Romanticism in Brazil. To this end, we will first present the importance of Álvares as the main representative of this movement, then demonstrating which theoretical foundations we used to create the game. Finally, based on the specialized review of CANDIDO (2000 and 1989), BOSI (1975) and several studies involving Literature, teaching and RPG, we will base the decisions made while creating the *Insânia* game and then evaluate its didactic potential through active methodologies and student protagonism.

Keywords: RPGs, Álvares de Azevedo, Literature Teaching.

INTRODUÇÃO

1) Objetivo

Este trabalho busca apresentar o jogo *Insânia* como uma alternativa de ensino-aprendizagem das temáticas abordadas nas obras de Álvares de Azevedo, especialmente *Macário* e *Noite na Taverna*. *Insânia* é um Jogo Interpretativo, ou RPG[1], no qual os jogadores podem criar personagens e vivenciar a obra azevediana de forma lúdica e colaborativa. O jogo foi desenvolvido como complemento a esta monografia e é baseado no RPG *Eldritch*[2], de Dan DeFazio.

Para cumprir este objetivo, vamos primeiro tratar da obra e da relevância de Álvarez de Azevedo superficialmente[3], seguindo por uma coletânea de estudos (CORSO, 2012; DEVIDES, 2017; ZAFALON, 2008) que destacam, respectivamente, os benefícios didáticos de se adaptar obras literárias, as vantagens de quando essa adaptação se dá por meio de jogos e, por fim, a necessidade de ensinar literatura com uma metodologia mais ativa. Partindo daí, podemos então definir melhor os Jogos Interpretativos na primeira seção, associando seu conceito com uma teoria de *design* de jogos. Esse embasamento será necessário para uma compreensão mais completa da segunda seção, que explora as partes do jogo *Insânia*, associando teoria crítica e própria obra, como fundamentos para as decisões tomadas.

2) Justificativa

Álvares de Azevedo é o maior expoente da 2ª fase do Romantismo no Brasil. BOSI (1975) o considera o "escritor mais bem dotado de sua geração (p. 121)", e CANDIDO o classifica como "talvez o poeta mais interessante do nosso Romantismo" (1989, p. 7) e "a personalidade literária mais rica da geração" (2000, p.159). A obra azevediana é um retrato da influência gótica em nossa literatura, uma síntese de todo um movimento artístico e grandes autores, deste período ou não, sob a ótica macabra e pessoal do jovem autor. OLIVEIRA (2010) ilustra essa síntese quando situa *Noite na Taverna* como "herdeira bastarda do gótico inglês e das obras sombrias de Hoffmann e dos frenéticos franceses, com pitadas de Sade

---

[1] Do inglês *Role-playing Game*, mais informações na Seção I: RPG E FUNDAMENTOS TEÓRICOS

[2] Eldritch também se originou de uma produção literária, sendo ela a do autor H. P. Lovecraft e suas histórias combinando investigação e horror cósmico.

[3] Esta análise será aprofundada na Seção II: O DESENVOLVIMENTO DO RPG INSÂNIA

e dos melodramas, além, é claro, da ligação com Byron e de seu herói com os vilões góticos", e CANDIDO também trata dessa mesma síntese quando diz que Álvares "teve o privilégio oneroso de corporificar as várias tendências psíquicas de uma geração[4]", e também quando destaca sua relação com Byron no seguinte trecho:

> "A influência de Byron é avassaladora nele, embora coada em grande parte através de Musset, manifestando-se em declarações, citações, epígrafes, pastichos, temas, técnicas, concepção de vida. A ela se misturam as de Shakespeare, Hoffmann, Victor Hugo, os portugueses." CANDIDO (2000, p. 167)

Considerando a riqueza dessa concentração, a adaptação da obra azevediana vem com uma proposta de diversificar o acesso a este autor e apresentar uma ferramenta lúdica para tratar de suas temáticas. Partindo primeiro da questão "por que fazer adaptações[5]?", CORSO responde com a dualidade de *necessidade* e *importância*:

> "[adaptações literárias para jovens leitores são] Necessárias por contribuírem na formação de leitores também de textos clássicos. Importantes por defenderem/promoverem a circulação desses textos e, assim, manterem/preservarem certas referências culturais. Necessárias por servirem como um "convite" a uma leitura do/mergulho no original – que muitas vezes pode ser a tradução. Importantes, principalmente, por tornarem a leitura diferente, menos densa, mais prazerosa, e, de acordo com as ideias de Lobato, sem "termos do tempo da onça" e "português de defunto", mas uma leitura "o dobro mais interessante"." CORSO (2012).

Compreendendo essa relevância cultural, estimulante e prazerosa, se torna praticamente obrigatório estabelecer um contato positivo entre leitor e obra para que ela desperte o interesse do aluno, cada vez mais distante da literatura. Esse desinteresse, no entanto, não é somente desta década: visando combater o que ela chamou de "crise do ensino da literatura", ZAFALON já apresentou toda uma proposta mais ativa de ensino literário, na qual as obras e seus temas são trazidos para a sala de aula desprovidos de saberes cristalizados e dominados somente pelo

---

[4] CANDIDO, 2000, p. 161.

[5] Embora os estudos de CORSO (2012) seja especificamente voltado para reescrita de obras literárias objetivando a formação de leitores mais jovens, a ideia de adaptação ainda é válida porque a pesquisadora considera os parâmetros de COELHO (1996) apud CORSO (2012), que é uma adaptação da composição/ nível da narrativa, nível do personagem e nível do discurso. Em jogos, esses mesmos parâmetros são considerados.

professor. Em vez disso, os alunos são protagonistas de debates relevantes para suas ideias, interpretações e associações. Nas palavras da autora:

> "Os estudantes (leitores) reclamam para si o papel de sujeito durante as aulas de literatura, eles rejeitam as aulas monológicas, totalmente expositivas, em que o professor e o livro didático são os únicos enunciadores. O debate e a ação de compartilhar os textos literários constituem o caminho que pode auxiliar cada leitor da sala de aula a vencer suas próprias dificuldades de leitura e aumentar sua disposição para aprender literatura." ZAFALON (2008)

Associando isso a nossa sociedade contemporânea, na qual a tecnologia permite maravilhas antes inimaginadas, um livro oferece bem menos estímulos sensoriais para jovens que podem recorrer a realidade virtual, séries, vídeos e filmes de todos os gêneros, orçamentos e culturas, fora os *games*, os jogos eletrônicos, um setor em desenvolvimento exponencial desde a década de 70. É pensando no interesse dos jovens pelos *games* que DEVIDES partiu em defesa de sua utilização, especialmente os jogos eletrônicos baseados na literatura brasileira, como uma ferramenta didática que exalta o poder de decisão e de agência do jogador em detrimento da especificidade engessada do estudo literário tradicional. O autor evidencia seu pensamento em dois momentos:

> "Quando se cobra respostas prontas, interpretações instituídas, se está na verdade, tolhendo a liberdade do leitor (aluno, no caso) em fruir a obra de acordo com suas experiências, horizontes e limitações. Tal pensamento escolar limita a abrangência à obra literária, tornando-a algo hermético e de interpretações restritas, o que pode levar o aluno/leitor a ver o livro de literatura da mesma maneira que outros, como os de biologia, química, ou seja, como algo que deve ser lido, entendido e aprendido tal qual está posto ali, deixando uma margem muito pequena para divagações."
>
> "Para além das questões estritamente pedagógicas, o uso de jogos digitais adaptados de textos literários possibilita uma interação diferenciada com a obra. Primeiro porque é possível, como avatar, experienciar o enredo fazendo parte efetivamente dele, vendo suas escolhas, alterando os rumos da história, podendo, num segundo momento, vivenciar esta experiência do prisma de outro personagem. Segundo, porque, tendo poder de decisão, pode mudar o final da história ou de algum personagem, que no original não lhe agradava ou simplesmente gostaria que fosse diferente." DEVIDES (2012)

Considerando então esse nível de agência, de escolha, propõe-se uma experiência associada aos entretenimentos contemporâneos, mas que nenhum deles, nem mesmo os mais complexos jogos eletrônicos atuais, consegue reproduzir. Essa é a experiência dos Jogos Interpretativos, ou RPGs: ela pode ser

adaptada da literatura, promovendo a reinvenção de um mesmo texto; ela é ativa, já que todos os jogadores são também colaboradores da experiência; e ela é lúdica, com regras, desafios e objetivos.

Na seção I, "RPG e Fundamentos Teóricos", vamos tratar um pouco da definição de Jogos Interpretativos, com um breve parágrafo sobre suas origens históricas. O foco será nas características fundamentais que distinguem o RPG de outros tipos de jogos. Ainda na mesma seção, será abordado os fundamentos teóricos que guiaram a criação do jogo *Insânia*, com explicação de termos que podem ser desconhecidos para leitores externos ao universo de RPGs. No entanto, caso o leitor já seja familiarizado, recomenda-se somente ler o último parágrafo da seção I, um resumo.

Na seção II, "O Desenvolvimento do RPG *Insânia*", vamos passear pelo jogo parte a parte, associando trechos das obras e um aprofundamento da crítica especializada como embasamento para as decisões tomadas. Nesta seção serão apresentados diversos estudos envolvendo ensino de Literatura e Jogos Interpretativos, não somente para expandir as referências do leitor mas também para tornar mais concretas as propostas do jogo em sala de aula.

I. RPG E FUNDAMENTOS TEÓRICOS

1) O que são RPGs e como se distinguem de outros jogos[6]?

Role-playing Game é um jogo tipicamente[7] colaborativo no qual os jogadores interpretam personagens num universo ficcional imaginado coletivamente. Os jogadores se reúnem em pequenos grupos de, em média[8] 6 integrantes, sendo que um deles assume um papel de destaque: ele será o *Mestre*[9] do jogo. Enquanto os jogadores são responsáveis por interpretar seus personagens, ou seja, tomar decisões diante dos conflitos apresentados, o *Mestre* é responsável por criar e apresentar problemas aos jogadores, planejar

[6] Caso o leitor desejar uma experiência mais lúdica e interativa desta seção, recomenda-se o vídeo *o que é RPG?*

[7] Existem também jogos competitivos, onde os jogadores disputam entre si, e também jogos solitários, nos quais basta um só jogador para vivenciar o RPG. Focaremos na experiência mais comum e relacionável.

[8] Segundo consta em Dungeon Vault. Acesso em 10 abr. 2022.

[9] Também chamado de Narrador, Guardião, Árbitro, etc. Há vários nomes, depende do jogo específico.

e conduzir o jogo, arbitrar as regras, interpretar os outros personagens do universo imaginado e garantir uma experiência prazerosa e voltada aos interesses estéticos[10] do grupo. Assim como descrito por Scott Rehm:

> "Imagine se cada jogo adquirido viesse com o criador dele. [...] O Mestre é um criador que consegue refazer o jogo enquanto ele é jogado. Isso é algo que nenhum computador, nenhum videogame, jamais conseguirá fazer. Pelo menos por enquanto." REHM (2018, p. 29)

Os RPGs, ou Jogos Interpretativos, surgiram nos Estados Unidos no início da década de 70. Os primeiros criadores foram Dave Arneson e Gary Gygax, que combinaram as regras de wargames[11] como *Strategos* (1880) e *Little Wars* (1913) com temáticas extraídas de obras de fantasia: as histórias do personagem Conan (1932), de Robert Howard, a série de ficção científica Star Trek (1966), o clássico da fantasia O Senhor dos Anéis (1954), de J. R. R. Tolkien, entre outros, publicando assim o primeiro RPG da história: Dungeons & Dragons.

Para não se delongar na parte histórica de RPGs, recomenda-se a leitura de *De Dados e Homens: A História de Dungeons & Dragons e das Pessoas Que O Jogavam*[12], de David Ewalt, e o documentário *Segredos de Blackmoor: A Verdadeira História de Dungeons & Dragons*[13], de Chris Graves e Griffith Morgan.

Em síntese, desde seu início, os Jogos Interpretativos sofreram diversas transformações: em *Seis Culturas de Jogo*[14], John Bell ilustra pelo menos seis modos consideravelmente distintos de jogar, que ele chama de *culturas*.

> "Uma cultura de jogo é um conjunto de normas em comum (objetivos, valores, tabus, etc.), deliberações e técnicas que informam um grupo de pessoas numeroso o bastante para que não estejam todos em contato direto entre si (chamemos isso de "comunidade"). Essas

---

[10] 'Estética' é definida por evocar as repostas emocionais desejadas nos jogadores quando eles interagem com o sistema de jogo (HUNICKE, LEBLANC e ZUBEK, 2004, tradução pessoal).

[11] Wargames, algo como "jogos de estratégia" ou "jogos de guerra" em português, são jogos feitos para simular batalhas de grandes exércitos. Diferente dos RPGs, era uma experiência por definição competitiva, e havia um árbitro para avaliar se as regras estavam sendo cumpridas por ambos os jogadores.

[12] Título original: Of Dice and Men: The Story of Dungeons & Dragons and the People Who Play It. Uma tradução ao português foi optada para tornar a leitura mais acessível. Tradução pessoal.

[13] Título original: Secrets of Blackmoor: The True History of Dungeons & Dragons. Tradução pessoal.

[14] Título original: Six Cultures of Play. Tradução pessoal.

> culturas de jogo são transmitidas por uma variedade de mídias, que vão desde livros e aventuras até indivíduos ensinando uns aos outros até artigos de revista e shows online de streaming.[15]" (BELL, 2021).

Essa riqueza de estilos, no entanto, é somente a ponta do *iceberg*: Bell faz questão de afirmar que focou nos jogos de língua inglesa, sem incluir as proto-culturas do início dos anos 70 e as infinitas possibilidades de combinações que ele sugere ocorrer em praticamente todos os grupos de RPG. No entanto, o que há em comum entre essas infinitas formas de jogar RPG? Qual a importância de definir este ponto em comum para esta seção e este artigo como um todo?

Definir este ponto em comum é fundamental para (a) distinguir o RPG de outros tipos de jogos e também para (b) entender quais as suas características fundamentais para aplicá-las em qualquer atividade ou área do conhecimento desejada, incluindo a Literatura. Vamos então para a essência do RPG, os três corações pulsantes do jogo, como definido por REHM, 2018. São eles:

1. Agência

   Definida pela *liberdade* do jogador diante das situações apresentadas. Elas podem ocorrer de 3 formas (ou 3 níveis): agência de *situação*, em que o jogador é apresentado a um conflito e ele pode escolher como vai resolver; agência de *conflito*, em que o jogador vai escolher um conflito específico e, uma vez diante dele, vai ter agência de situação; e agência de *objetivo*, na qual os jogadores têm total liberdade de escolher um objetivo para si próprios no mundo de imaginação coletiva. Para exemplificar os 3 tipos de agência, seguem simulações baseadas no próprio jogo de RPG:

   - Situação: ["A velha estrada segue cortando o bosque, vazia e silenciosa. Do fundo dos arbustos, você percebe um olhar maníaco espreitando seus passos. Uma voz frágil diz 'venha, viajante, chegue mais perto...' O que você faz?"].

[15] Texto original: A culture of play is a set of shared norms (goals, values, taboos, etc.), considerations, and techniques that inform a group of people who are large enough that they are not all in direct contact with one another (let's call that a "community"). These cultures of play are transmitted through a variety of media, ranging from books and adventures to individuals teaching one another to magazine articles to online streaming shows. Tradução pessoal.

Nesta cena, o jogador pode decidir fazer o que quiser: fugir ou atacar, conversar com a voz macabra ou mesmo ignorá-la.

- Conflito: [“Ao fim da estrada, você o encontra. O sombrio Castelo Garguli se projeta da montanha como costelas de uma carcaça. Guardas patrulham os portões e as muralhas tortas, e você sabe onde o túnel oculto do esgoto fica. Qual caminho quer seguir?”]. Diferente da situação, nesta cena o jogador pode escolher que tipo de conflito quer enfrentar. Será que é melhor ir pelo túnel dos esgotos, pelas muralhas ou pelos portões da frente? O esgoto pode ser mais furtivo, mas que criaturas imundas habitam lá? Os portões podem ser um caminho mais curto, mas eles estão cheios de guardas inimigos. Cada um desses conflitos oferece uma situação diferente para os jogadores, que uma vez nela terão novas decisões a tomar.
- Objetivo: [“Este é um mundo de espada e feitiçaria, mito e lenda. Senhores Anões[16] racham as montanhas em busca de ouro e mistérios, oráculos cegos vagam pela terra buscando campeões, sacrifícios; dragões colossais sopram tempestades de chamas para os reinos dos homens. O que você quer fazer?”]. Essa total liberdade, também chamada de mundo aberto, é extremamente difícil de ser executada, mas é a que apresenta o mais alto nível de agência, o de criar seu próprio objetivo em um mundo imaginário.

2. Coerência

   Definida pela *regularidade de padrões* de um determinado universo fantástico, algo semelhante às leis da física do nosso universo. Coerência é o que permite que a Agência exista, pois os jogadores só poderão ter liberdade de escolha se eles puderem refletir sobre suas opções antes de tomar uma decisão. Por

[16] Raça mitológica da mitologia nórdica como reimaginada pela obra de Tolkien e Gigax & Arneson.

exemplo, se um jogador feiticeiro é capaz de abrir portas com sua magia, ele vai contar com este poder em decisões futuras. É dever do Mestre apresentar um universo suficientemente coerente para que os jogadores avaliem suas decisões e possam agir com base no raciocínio lógico, ou seja, voltando ao exemplo, se uma porta não abre com magia é bom ter um ótimo motivo, não somente uma decisão aleatória do Mestre. Um jogo sem coerência se torna sem propósito e pouco divertido, pois os jogadores não exercem sua agência, já que o resultado pretendido independe das decisões e escolhas.

3. Engajamento

   É a capacidade do RPG de manter seus jogadores emocionalmente investidos no jogo. Engajamento vai além da diversão: ele também pode evocar tensão, tristeza, raiva e até medo dos jogadores, desde que eles se mantenham envolvidos, emocionados e instigados pela sessão de jogo. O autor ilustra, com base na teoria MDE[17], as 8 fontes de diversão provenientes de jogos. São elas: Desafio, que é o desejo de competir e vencer; Exploração, que se traduz em imersão e descoberta do mundo; Expressão, que é o prazer de mostrar e compartilhar a própria criatividade; Fantasia, que é semelhante ao escapismo literário; Irmandade, que é a satisfação de fazer parte de um grupo e trabalhar em equipe; Narrativa, que significa apreciar uma boa história com personagens interessantes; Prazer Sensorial, que se relaciona com o prazer de ver, ouvir e tocar em materiais físicos; e Dispersão, que é o gosto por mergulhar em tarefas simples, repetitivas e relaxantes.

Concluindo, definimos o termo RPG para, em seguida, dar uma breve contextualização histórica deste jogo. Tentamos então compreender o que, em essência, define os Jogos Interpretativos, para que essas características

[17] Mecânicas, Dinâmicas, Estéticas (HUNICKE, LEBLANC e ZUBEK, 2004). Este artigo será melhor explorado neste artigo na seção III – O Desenvolvimento do RPG Insânia.

fundamentais definidas por Agência, Coerência e Engajamento guiem a aplicabilidade de RPG em futuras questões deste artigo.

2) Fundamentos teóricos do design de RPGs

Esta seção não se apegará ao jargão restrito da área de *desenvolvimento de jogos*, mas sim demonstrará, da forma mais acessível e elementar possível, princípios para criação de Jogos Interpretativos e como eles foram aplicados na criação do RPG *Insânia*. Vamos partir dos pressupostos teóricos de HUNICKE, LEBLANC e ZUBEK, 2004, pois sua teoria de *Mecânicas, Dinâmicas, Estéticas* (MDE)[18] é suficientemente complexa para abarcar toda a proposta de jogo ao mesmo tempo que é simples o bastante para ser tratada nesta breve seção.

Como proposto pelos autores:

> "A estrutura MDE formaliza a utilização de jogos ao dividi-los em seus componentes distintos:
>
> **Regras** → **Sistema** → **"Diversão"**
>
> ...e estabelecendo seus correspondentes de *design:*
>
> **Mecânicas** → **Dinâmicas** → **Estéticas**
>
> **Mecânicas** descrevem os componentes particulares do jogo, no nível de algoritmos e representação de dados.
>
> **Dinâmicas** descrevem o comportamento de execução das mecânicas geradas pelas ações do jogador ao longo do tempo.
>
> **Estéticas** descrevem as respostas emocionais que se deseja evocar no jogador, quando ele/ela interage com o sistema de jogo."
>
> (HUNICKE, LEBLANC e ZUBEK, 2004,)

Trazendo esses conceitos para a criação de Jogos Interpretativos, o objetivo foi desenvolver regras *simples* que apoiassem um sistema de jogo *ágil* e *dramático* apelativo para jogadores interessados mais no aspecto "interpretativo" que no aspecto "jogo". Com isso em mente, vamos ilustrar alguns conceitos de

[18] Do inglês *Mechanics, Dinamics, Aesthetics (MDA).*

Insânia que podem causar estranhamento a indivíduos alheios ao vocabulário de RPG.

- Mecânica[19] principal

  Em Jogos Interpretativos, tipicamente o mestre descreve um cenário e introduz um conflito, convidando os jogadores a agir; os jogadores, então, descrevem suas ações. Uma das formas de determinar se a ação foi um sucesso ou não é por meio de uma *mecânica principal*, ou seja, a regra mais utilizada no jogo. Geralmente ela é um *teste* dos dados associado com probabilidade, que significa que ações fáceis são mais prováveis e ações difíceis são menos prováveis. Em *Insânia*, a mecânica fundamental utiliza dois dados de seis lados, ou 2d6, e num teste fácil é necessário tirar o resultado de 4 ou mais, num médio, 7 ou mais, num difícil, 10 ou mais. Vamos para um exemplo no contexto do jogo:

  "MESTRE: É aí que vocês notam que a porta do calabouço está destrancada. Um fedor pestilento escapada das trevas enquanto gemidos chorosos e malditos, de criaturas levadas pela doença e ressuscitadas por um ritual profano, se aproxima mais e mais da saída. O que vocês fazem?

  JOGADOR1: Eu corro em direção a porta, vou tentar mantê-la fechada!

  JOGADOR2: Vou preparar uma solução inflamável para mandar esses mortos-vivos de volta para sepultura.

  MESTRE: Certo, JOGADOR1, tire 6 ou mais nos dados. JOGADOR2, você tem os materiais e o conhecimento para fazer essa solução, então não precisa fazer nenhum teste.

  JOGADOR1: (rola os dados) Tirei 10!

  MESTRE: Mãos apodrecidas surgem da escuridão, mas o JOGADOR1 chega bem a tempo de impedi-las! Você empurra a

[19] Mecânica, em RPG, é um termo técnico que significa *procedimento com pequenas regras envolvendo condições*, como em "se X ocorrer, faça Y, e Z acontece". Exemplo: "Se o personagem sofre um incidente trágico, some 1 ponto de Miséria. Ele está mais próximo de sua sepultura, e você deve narrar como sua aparência se agravou diante da tragédia."

porta e a mantém fechada. Mais criaturas vão se juntando do outro lado, e cada uma que se junta é mais difícil mantê-las presas...”

- Atributos

  São uma forma de representar as características relevantes do personagem, e variam para cada jogo. Em *Insânia*, os atributos são: Corpo, Mente, Sina, Miséria e Presença. Corpo representa a integridade física, pois quando os personagens sofrem dano perdem pontos de corpo; Mente funciona igual a Corpo, mas agora é a integridade mental, e ambos podem ser recuperados com descansos e tratamentos; Sina representa a sorte do personagem, sendo que cada ponto de Sina significa um dado extra que pode ser utilizado para obter vantagem em testes; Miséria representa, em pontos, quantos eventos trágicos o personagem vivenciou, sendo que ele só pode acumular no máximo 6; e Presença representa um bônus numérico[20] somado quando o personagem age de acordo com suas habilidades. Por exemplo, se seu personagem é intelectual e artístico, ele vai somar o bônus de Presença em teste envolvendo suas capacidades mentais ou artísticas. Continuando o exemplo anterior:

  “JOGADOR2: certo, estou com a solução inflamável pronta! Abre a porta que vou incendiar os bichos!

  MESTRE: JOGADOR2, seu personagem é engenhoso, mas não é violento. Você precisa tirar 6 nos dados e não soma seu bônus de Presença.

  JOGADOR2: (lança os dados) oh não! Tirei 4!

  MESTRE: JOGADOR1, você abre a porta e revela o horror. Cadavéricas e amontoadas, as criaturas jorram pra dentro da sala. O JOGADOR2 lança seu frasco incendiário, mas ele se parte em cima da porta, fazendo chover fogo em parte das criaturas e em você JOGADOR1! O que você faz!

[20] Também conhecido como “modificador”, pois ele literalmente modifica o resultado final, aumentando-o ou reduzindo-o.

JOGADOR1: É por isso que não confio em quem faz poções... Vou apagar as chamas em mim e cuidar das criaturas com meu bom e velho machado de batalha.

MESTRE: certo, como veterano de guerra você soma seu bônus de presença. Você não está numa situação fácil, e leva 3 pontos de dano no seu valor de Corpo. tire 10 ou mais para sair daí!

JOGADOR1: (lança os dados) agora sim, 11!

MESTRE: descreva como você apaga as chamas e usa seu machado.

JOGADOR1: eu dou umas batidas bem brutas, saco o machado e me torno um redemoinho de aço! Quero rolar cabeças!

MESTRE: uma por uma, elas caem diante de sua fúria. A primeira leva de criaturas está em chamas ou em pedaços, e mais delas vêm das profundezas... O terror está só começando."

As definições acima, em associação com os exemplos, objetivam ilustrar como a teoria MDE influenciou a estruturação de Insânia. Na próxima seção, uma análise do jogo em si apresentará como a obra de Álvares de Azevedo foi utilizada para embasar sua criação assim explorando o potencial de ensino-aprendizagem dele.

É importante ressaltar que a maioria dos Mestres aprende essa "teoria de RPG" a partir de livros de sistemas como, por exemplo, o próprio D&D, que foi se preocupando ao longo de suas edições em ser mais didático; e não de teorias específicas (como as teorias associadas a Ron Edwards que tentaram montar uma 'estrutura universal' de todos os Jogos Interpretativos).

O aprendizado prévio do RPG é fundamental para aplicação do jogo *Insânia*, que assume que o Mestre já tenha familiaridade com Jogos Interpretativos e sua condução. Para aprender sobre narrar o jogo, recomenda-se a leitura do *Xtreme Dungeon Mastery*, de Tracy e Curtis Hickman, assim como o livro *Game Angry: How to RPG the Angry Way*, de Scott Rehm e os dois livros de Michael E. Shea: *The Lazy Dungeon Master* e *The Return of the Lazy Dungeon Master*. Também recomenda-se jogar com Mestres próximos para ver na prática como é essa experiência. Complementando tudo isso, o canal do YouTube DungeonCraft aborda as regras de maneira muito mais profunda e criativa, e a

lista de reprodução ABC do RPG do canal Saúdem o Mestre foi desenvolvida para ensinar o jogo desde as suas bases até elementos mais avançados.

RESUMO DA SEÇÃO I

Jogos Interpretativos são uma experiência colaborativa em que os jogadores interpretam personagens que se aventuraram num universo imaginado coletivamente. Um dos jogadores fará o papel de Mestre: ele vai criar desafios, descrever os cenários e interpretar outros personagens do mundo. O objetivo do Mestre é garantir uma experiência engajante, feita sob medida para o grupo de jogadores. O objetivo dos jogadores é buscar os próprios interesses deixando espaço para que os outros jogadores os busquem também. A história e o prazer são construído coletivamente, pois no RPG todos são responsáveis pela diversão de todos. As características fundamentais dos RPGs são Agência, Coerência e Engajamento. Agência é a liberdade dos jogadores de tomarem decisões em vez de um conjunto finito de escolhas (como *games* ou jogos de tabuleiro tradicionais); Coerência são como as leis da física de um universo funcional, relacionando ação e consequência, e ela embasa a Agência fornecendo uma ilusão consistente o bastante para que decisões lógicas guiem o jogo em vez de uma desordem entediante; Engajamento é o que mantém o grupo envolvido, fornecendo diversas possibilidades de interesses aos jogadores, como, por exemplo, uma trama bem construída, desafios empolgantes, escapismo, trabalho em equipe, exercício de criatividade, entre outros.

Concluindo, uma forma de pensar nas regras dos RPGs é por meio de Mecânicas, Dinâmicas e Estéticas. Mecânicas são as regras do jogo, e dependendo da sua complexidade e quantidade, elas possibilitarão diferentes Dinâmicas de jogo, que é a ponte entre as regras e os jogadores utilizando-as. Por fim, Estéticas são diretamente influenciadas pelas Dinâmicas, e elas refletem os interesses pessoais de cada jogador ao buscar um jogo específico. Exemplificando: um Jogo Interpretativo com regras mais complexas (mecânicas) pode providenciar uma experiência de jogo mais tática e lenta (dinâmicas) que por sua vez podem atrair jogadores mais interessados numa experiência metódica e estratégica (estética).

II. O DESENVOLVIMENTO DO RPG *INSÂNIA*

1) <u>Análise do jogo justificada sob a ótica didática</u>

Nesta seção, vamos avançar pelo RPG *Insânia* tentando validar suas propostas a partir da teoria, crítica e da própria obra de Álvares de Azevedo para que, no fim, o leitor avalie se é uma ferramenta que o interessa. Os tópicos relevantes serão destacados e então abordados para facilitar o entendimento.

a) O Título

Não somente um título, mas todos os termos técnicos do jogo foram nomeados a partir de uma amostra lexical retirada da obra de Álvares. A decisão do título veio de uma das mais emblemáticas passagens do livro *Noite na Taverna*, que é quando, após o personagem Bertram condenar o humano à contradição perpétua, como um ser que oscila "entre o passado visionário, e este amanhã do velho, gelado e ermo depois como um cadáver que se banha antes de dar à sepultura" (AZEVEDO, 2004, p. 39), um personagem misterioso surge repentinamente e traz suas próprias percepções acerca da "miséria e loucura[21]" enquanto apresenta uma comparação repleta de referências entre a poesia e a insanidade:

> "Sêneca o disse: - a poesia é a insânia. Talvez o gênio seja uma alucinação e o entusiasmo precise da embriaguez para escrever o hino sanguinário e fervoroso de Rouget de l'Isle [22]ou para, na criação do painel medonho do cristo morto[23] de Holbein, estudar a corrupção no cadáver. Na vida misteriosa de Dante[24], nas orgias de Marlowe[25], no peregrinar de Byron[26] havia uma sombra da doença de Hamlet[27]: quem sabe? AZEVEDO (2004, p. 40)

Este trecho de *insânia* e inspiração poética é, como referido, uma das passagens mais emblemáticas, pois é mais uma amostra das inúmeras referências de Álvares, semelhante ao pontuado por OLIVEIRA

[21] Máxima declarada por Bertram e exaltada pelo velho misterioso.
[22] Autor da canção que veio a ser conhecida como "A Marselhesa", o hino nacional da França. Sua letra bélica e melodia estimulante a deu bastante destaque como uma canção revolucionária.
[23] Pintura a óleo de 1521 feita por Hans Holbein. O corpo cadavérico de cristo, com retorções macabras e feições carrancudas, dá um aspecto especialmente tenebroso à obra.
[24] Dante Alighieri, poeta dos séculos XIII-XIV, considerados um dos maiores da literatura italiana.
[25] Christopher Marlowe, dramaturgo inglês do século XVI.
[26] George Gordon Byron, ou somente *Lord Byron*, poeta do romantismo inglês nos séculos XVII-XIX.
[27] Personagem da peça "*A Tragédia de Hamlet*", de Shakespeare, do início do século XVII.

(2010) e CANDIDO (2000) na Introdução deste artigo, mas também se enquadra em uma outra das descrições de CANDIDO:

> "A febre de escrever atirou-o atabalhoadamente sobre o papel, como se as palavras viessem por demais imperiosas; grande número de seus escritos manifestam o fluxo incontrolado que, para o Romantismo, era o próprio sinal da inspiração. CANDIDO (2000, p. 167)

Concluindo, temos uma palavra icônica, pouco usual, que além de se repetir na obra de Álvares quase com um tom de poesia, também centraliza duas problemáticas de destaque em seus escritos: a força dos sentimentos e a irracional condição humana.

b) A simplicidade das regras

O ambiente escolar é *plural*. Considerando as múltiplas inteligências, habilidades e individualidades deste ambiente, foi desenvolvido um sistema de regras simples e com muito espaço para alterações e adições. Essas modificações são relevantes para o processo de aprendizagem por meio de jogos, como demonstra em seu projeto com RPG para ensino e valorização de lendas e mitos dos povos tradicionais o professor Roberto MIBIELLI (2008). Ele trata das regras como fundamentais para a experiência de ensino lúdico, defendendo que elas sejam elaboradas de maneira coletiva, incentivando a participação dos alunos e estimulando o "erro[28]" como uma forma de desenvolvimento da criatividade.

Sendo assim, a única regra importante em *Insânia* é "role 2d6[29], role alto!", ou seja, "descreva as ações do seu personagem e, se o Mestre pedir um teste, role 2d6 e tire o mais alto possível para garantir um sucesso sem consequências". Essa simplicidade almeja não só um rápido entendimento das regras como também facilidade em sua alteração, redução ou adição.

[28] Segundo o autor, o erro criativo é "uma forma de demonstrar respeito pelo conhecimento do aluno e sua capacidade criativa" (MIBIELLI, 2008) e, dessa forma, eliminar as preocupações do aluno com o falhar trabalhar a confiança dele durante produção de textos.

[29] Dois dados de seis faces

c) Criatividade a partir da obra na Ficha de Personagem

Fazer um personagem é, talvez, um dos momentos em que o jogador mais pode interagir com a obra. Desconsiderando o que não envolve escolha/ criação do jogador, como os atributos Corpo, Mente e Sina (que só envolvem rolar os dados), a ficha e o passo-a-passo de criação de personagem dão direção e liberdade. Direção, pois apresenta um resumo de como são os personagens azevedianos; liberdade, pois permite que o jogador seja criativo em cima das opções fornecidas.

Numa proposta de ensino priorizando a autoria dos alunos, as professoras Rosana Gomes e Gabriela Pereira e o professor Murilo Quevedo levaram *Capitães da Areia*, de Jorge Amado, para a sala de aula por meio do RPG. As características distintas dos protagonistas de Jorge Amado facilitaram a criação de classes[30] de personagens pelos alunos, o que, segundo o artigo, permitiram "ao aluno se apropriar da obra literária e tornar-se também autor" (GOMES, QUEVEDO e PEREIRA, 2021).

Intencionando essa mesma "coautoria", neste tópico (c), trataremos da nomeação do personagem e dos atributos (e seus respectivos textos) Miséria e Presença, associando a importância da personalização do jogador com o embasamento crítico de *Insânia*.

Primeiro, tratando da nomeação, foram selecionados nomes próprios retirados direto da obra de Álvares. Essa imersão passiva, embora neste caso não possua relevante poder didático, serve ao menos para familiarizar o jogador com os nomes utilizados em *Noite na Taverna*, *Macário* e *Boêmios* e alguns fragmentos/ rascunhos do autor. O jogador também é convidado a pesquisar nomes próprios do século XIX, caso queira mais opções ou inspirações para criar o seu.

Segundo, tratando de Miséria, foi desenvolvida uma mecânica "visando a desenvolver o lado escuro do homem" (CANDIDO, 1989, p.18), ou seja, trabalhar as ideias elucidadas por Antonio Candido de

[30] Classes é um termo técnico dos RPGs que pode significar ofício, arquétipo ou função. Exemplo de classe incluem *Ladrão*, um indivíduo furtivo e engenhoso e *Bárbaro*, um indivíduo bélico e cheio de fúria. Esse conceito é particularmente usado em D&D (Dungeons & Dragons), embora outros jogos o utilizem também.

ruína crescente[31], mas também de um "destino como fatalidade inexorável" (CANDIDO, 1989, p.18), já que acumular 7 pontos de Miséria significa a inevitável morte do personagem. O poder de criação sobre as Misérias é dado no início do jogo, em que cada jogador cria um evento macabro[32] com o jogador à direita. Esses laços e relacionamentos prévios tornam a união do grupo mais lógica e coerente e as interações mais orgânicas.

Terceiro, tratando de Arquétipos, o objetivo foi selecionar um conjunto de personagens de obra azevediana e aliar personalidade e habilidade em uma coisa só. Há um diálogo entre Miséria e Arquétipo, pois queria ilustrar a proposta de que "o modo de ser dos seus personagens [de Álvares de Azevedo] nada mais é do que uma consequência de experiências decisivas e arrasadoras do passado" (CANDIDO, 1989). No entanto, como mencionado, os Arquétipos vão além do modo de agir: eles sugerem o *Inventário*[33] do personagem e suas habilidades[34] marcantes.

Para entender como os Arquétipos contribuem no aprendizado, vamos primeiro tratar de alguns deles, trazendo exemplos de *Insânia* e quais personagens/ ideias serviram de inspiração:

- Poeta Louco, talvez o mais genérico dos personagens azevedianos. Suas especialidades são: "animar a festa, lidar com pessoas, sorte, talentos artísticos". Essas sugestões buscaram englobar o tipo libertino, beberrão e caçador de orgias encontrado em Macário, Claudius Herman, Puff[35], entre outros.

- Demônio da Violência, o matador guiado pela fúria. Suas especialidades são: "arriscar a vida, mortífero (armado ou não),

[31] Por meio da "explosão de fantasmas brotados na treva da alma" (CANDIDO, 1989)
[32] Exemplos do livro incluem "veteranos de guerra, viram o massacre" e "mesmo orfanato, freiras sádicas"
[33] Inventário é um termo técnico muito comum em RPGs, e pode englobar seu equipamento, suas ferramentas, armas, poções, seus alimentos, enfim, tudo que seu personagem estiver portando.
[34] Aqui habilidade se aproxima de um termo técnico, pois se associa com regras do jogo. Se o seu personagem for, por exemplo, um "espadachim cavalheiro", isso significa que é hábil com a espada, assim como é muito cortês e desenvolto num meio social.
[35] Da obra Boêmios.

luta furiosa e imprudente". O objetivo foi retratar a temática recorrente de duelos e batalhas, sendo que alguns dos personagens se destacam pela proeza bélica como Bertram, Johann e os personagens marujos[36].

- Sacerdote Obsceno, um símbolo da inovação radical romântica. Suas especialidades são: "retórica, conhecimento religioso, apoio de fieis, práticas profanas, Curar Mente[37]". Aqui não houve inspiração necessariamente num personagem específico[38] mas sim nas ideias trazidas por BOSI (1975) e CANDIDO (1989), que, respectivamente, apresentaram as ideias do Romantismo que destrói as hierarquias, como a da igreja, e também do contraste entre o belo e o grotesco, o horrível ao sublime, contraste este apresentado pelo próprio Álvares como sendo uma das fundações de sua obra, intitulado de binomia[39].

Concluindo então a ideia de *criatividade a partir da obra*, o objetivo final foi como o de GOMES, QUEVEDO e PEREIRA (2021), que é desenvolver no jogador/aluno seu protagonismo, suas habilidades de trabalhar em grupo, sua empatia e sua criatividade. Para tal, os personagens da obra azevediana foram dissecados, gerando uma amostra de nomes, experiências e personalidades para direcionar o poder criativo do jogador sem impedir sua liberdade.

d) Notas sobre as características do autor

Talvez tão importante quanto as regras para jogar, ao menos como função didática, são as notas que o jogo *Insânia* traz a respeito de detalhes da vida e obra de Álvares de Azevedo. Essas notas estão

[36] Como o valente capitão na história de Bertram e Siegfried, o pirata, cujo nome aparece, sem evidência de ser o mesmo personagem, tanto em *Noite na Taverna* quanto em *Boêmios* (na qual ele se chama "Sigofredo").
[37] Um atributo do personagem que representa a integridade mental.
[38] Embora Macário duvida se deve ou não virar frade, cita um "Frade Sombrio" que "lançou nas montanhas a semente dessa cidade"(AZEVEDO, 2004, p. 97), e questiona se o seu próprio pai não seria um padre (p. 94)
[39] Prefácio em AZEVEDO, 1862, Tomo I.

distribuídas ao longo do jogo, e trazem informações e questionamentos sobre: o contexto histórico de Álvares e algumas características de sua biografia; os personagens azevedianos e seu comportamento. Essas notas estão presentes porque entender a história deste autor é um útil complemento à leitura de sua obra, e vice versa. Partimos de BOSI para compreender o contexto de Álvares, na síntese que o autor faz associando um período histórico com as temáticas do Romantismo:

> "Ora, a oclusão do sujeito em si próprio é detectável por uma fenomenologia bem conhecida: o devaneio, o erotismo difuso ou obsessivo, a melancolia, o tédio, o namoro com a imagem da morte, a depressão, a auto-ironia mazoquista: desfigurações tôdas de um desejo de viver que não logrou sair do labirinto onde se aliena o jovem crescido em um meio romântico-burguês em fase de estagnação" (BOSI, 1975)

Esse trecho acima é útil para reafirmar as temáticas azevedianas, mas é ainda mais útil como fonte do questionamento "como o meio burguês influenciou sua obra?[40]". Em seu *Discurso Biographico* (AZEVEDO, 1862, p. 5), o relato de MONTEIRO pode responder algumas dessas características. Partindo do *Discurso*, destaca-se a custosa formação aos moldes europeus, com a proficiência em diversos idiomas e da literatura deste continente. Talvez seja por este motivo que os personagens em *Noite na Taverna* e *Macário* não sintam barreiras monetárias e de idiomas, independentes de sua nacionalidade ou local que estiverem? Ademais, talvez por pertencer a um meio burguês, considerando a tendência romântica de desfazer hierarquias[41], pode ter sido intencional o envolvimento específico de aristocratas em situações "comuns" e sexualizadas como forma de ilustrar a decadência da Nobreza. Segundo OLIVEIRA:

> "A literatura de horror surgiu em um estágio particular e bem definido no desenvolvimento da civilização europeia, no momento de ascensão da burguesia, de queda da aristocracia e de todas as mudanças trazidas

[40] Importante destacar que o objetivo aqui não é se aprofundar na personalidade de Álvares ou se ele vivenciou ou não experiências como as de seus personagens. O objetivo é questionar como seu poder aquisitivo e sua formação escolar pode ter influenciado seus personagens. Esses dúvidas se apresentam após observarmos alguns detalhes sobre sua biografia, e são levados ao RPG Insânia com o intuito de informar o leitor sobre o próprio Álvares de Azevedo.

[41] BOSI, 1975, p. 120

> pela "Era das Revoluções". Estaria aí, segundo alguns, sua fascinação pela reconquista de eras passadas e por tudo que era decadente." OLIVEIRA (2010)

Embora este artigo não forneça uma resposta concreta para essas questões, é fato que nas duas obras citadas os personagens possuem fortuna o suficiente para viajar livremente e frequentar os núcleos sociais que desejarem, assim como parecem ter suficiente erudição para citarem autores e personagens clássicos, dialogando sem dificuldades num idioma comum apesar de distintas nacionalidades. Da mesma forma, a aristocracia está presente na obra como personagens falíveis, sujeitos a traições[42], crimes[43], morte[44] e sexualidade[45]. Essas informações todas estão presentes em *Insânia*, mais como questões que como certezas, e elas aqui se apresentam como uma pequena possibilidade de relacionar, pelo RPG, disciplinas como história, literatura, geopolítica, sociologia e teatro, entre outras[46]. Em sua pesquisa, NOGUEIRA (2011) buscou relacionar o RPG com característica fundamentais da educação, sendo que deu um destaque para sua capacidade interdisciplinar. Suas reflexões vão desde a origem das classes de personagens, na qual ela associa um *Paladino*[47] com literatura medieval e psicologia Junguiana, até o próprio momento do jogo em si, no qual a percepção dos jogadores é fundamental para relacionar diferentes disciplinas de maneira universal, humana e sem vícios de convenções.

e) Sugestões da temática azevediana

Concluindo a análise, vamos verificar como *Insânia* ilustra a jornada dos personagens e as sugestões de cenários, conflitos, léxico e adversários inspirados na obra de Álvares de Azevedo.

Partimos de duas afirmações para guiar nossos argumentos:

---

[42] Como a de Bertram ao fidalgo (AZEVEDO, 2004, p. 35)
[43] Como o sequestro da Duquesa Eleonora, por Claudius Hermann (AZEVEDO, 2004, p. 57)
[44] Como o fim macabro do Duque Maffio AZEVEDO, 2004, p. 66)
[45] Como a Condessa Barbora, que se deitou com Solfieri (AZEVEDO, 2004, p. 28)
[46] A depender da proposta de cada jogo, muito mais disciplinas podem ser levadas em conta. Essas destacadas são apenas uma sugestão somente levando em conta o trecho de OLIVEIRA (2010)
[47] Guerreiro honrado e leal, tipicamente representado como um defensor dos indefesos e da justiça.

> "Das imagens satânicas que povoavam a fantasia do adolescente dão exemplos os contos macabros de *A Noite na Taverna*, simbolista *avant la lettre*[48], e alguns versos febris de *O Conde Lopo* e do *Poema do Frade*. Também nessa literatura que herdou de Blake e de Byron a fusão de libido e instinto de morte, Álvares de Azevedo caminhava na esteira de um Romantismo em progresso enquanto trazia à luz da contemplação poética os domínios obscuros do inconsciente." BOSI (1975)

> "[A Noite na Taverna], onde as chapas lúgubres e a bravata juvenilmente perversa estão articuladas por não sei que intensidade emocional, e por uma expressão tensa, opulenta, dissolvendo o ridículo e a *pose* do satanismo provinciano. É como se o autor tivesse conseguido elaborar, em atmosfera fechada, um mundo artificial e coerente, um jogo estranho mas fascinador, cujas regras aceitamos." CANDIDO (2000)

Vamos então não só aceitar essas regras, mas brincar com elas, desfrutar desse universo macabro e criar formas lúdicas de interpretá-lo. De início, falemos da *jornada de personagem*. Em *Insânia*, considera-se não somente a integridade física dos jogadores, mas também a mental. Essa decisão se deve a dois fatos: a trajetória e o destino dos personagens da obra azevediana.

Sobre a trajetória, os personagens estão sujeitos a diversos perigos: sejam batalhas sangrentas[49] a duelos agoniantes[50], sejam a fome e a sede[51] e venenos letais[52]. Considerando tudo isso, o atributo Corpo representa a integridade física atual do personagem, ou seja, perder pontos de corpo significa que o personagem está em risco. Essa pontuação pode ser recuperada[53] com atendimento médico e descanso, da mesma forma que se cura feridas, doenças e outros tipos de danos físicos na vida real.

Sobre o destino, os personagens geralmente encerram suas jornadas de três formas: envelhecimento, no qual o personagem prega o

---

[48] "Antes de o termo existir" ou "antes da consolidação deste movimento".

[49] Batalha entre piratas e marujos (p. 38), Batalha de Waterloo (citada, p. 40)

[50] Bertram vs lobo do mar (p. 43), Johann vs Arthur (p. 70), Johann vs seu próprio irmão (p. 70-71)

[51] Naufrágio de Bertram (p. 42)

[52] Suicídio do pintor e sua esposa (p. 51)

[53] Mas não acima de seu valor máximo predefinido anteriormente, ao lançar dois três dados de seis faces e escolher os dois melhores resultados. Exemplo: Lancei os dados e obtive 2, 6 e 3. Meu valor de Corpo máximo, então, é 9 (6 + 3), e nunca posso ganhar pontos acima disso.

pessimismo da condição humana[54]; morte ou suicídio relacionado à pessoa amada[55]; e cometendo algo nefasto, e aí morre ou se suicida[56]. Para simular esse tipo de dano, o atributo Mente representa um desgaste mais profundo do personagem, um desgaste que, segundo as regras, só pode ser curado como os personagens das obras fazem: ou em festejos intensos, ou em peregrinações bucólicas. No fim, se o personagem zerar o atributo Mente, ou ele precisa se retirar do jogo ou se matar após cometer sua última ação.

Essas mecânicas de Mente e Corpo contribuem com as temáticas de Álvares, mas são só uma parte. Com o intuito de acentuar essa contribuição, foram criadas listas que direcionam a criação do jogo ao fornecer cenários, conflitos, léxico e adversários inspirados na obra. Essas listas funcionam da seguinte forma:

- Cenários: 20 locais baseados em passagens das obras, como as "ruínas esquecidas no topo de uma montanha lamacenta", de *Macário*, e um "castelo feudal perdido numa velha floresta", de *Conde Lopo*.

- Conflitos: 20 problemas para os jogadores resolverem retiradas dos livros, por exemplo "a pólvora do navio é incendiada, fujam!", de *Noite na Taverna*, e "duelo até a morte por uma pessoa amada", de *Boêmios*.

- Léxico: 40 palavras e expressões marcantes da obra de Álvares para utilizar no seu jogo, como por exemplo "argênteo", "saturnal" e "mefistotélico", ou mesmo "nuvem de miasmas" e "gozo blasfemo". Serve não somente para expandir o vocabulário como também para se familiarizar com a escrita do autor.

[54] Velho sem nome, os protagonistas de Noite na Taverna, provavelmente Macário.
[55] Penseroso, Laura, Arthur.
[56] Mestre pintor, Giórgia, Duque Maffio.

- Adversários: 12 Personagens do Mestre (PdMs) para os jogadores interagirem, influenciados pela temática do autor, como “Siegfried, o Pirata”, inspirado nos personagens de mesmo nome que aparecem em *Boêmios* e *Noite na Taverna* e “Nobre Arruinado”, inspirado no fidalgo traído por Bertram de *Noite na Taverna*.

É importante destacar que estas listas não servem para limitar a criatividade dos jogadores de RPG, mas sim para sugerir temas a serem abordados em seus jogos. Em sua dissertação de Mestrado, Edson Cupertino traz diversas relações entre o RPG e o ensino de Literatura, sendo que delas destaco o ciclo inspiração-inovação: obras que inspiram a criatividade dos jogadores e, em grupo partindo dessas obras, inovam por meio de um diálogo coletivo, inclusivo e lúdico. Nas palavras do autor: “tornar público a construção de narrativas e personagens nos *roleplaying game* é fomentar o hábito de leitura e, em última análise, deixar fluir a criação entre nossos jovens, seja num jogo de mesa ou na internet, em casa ou na escola” (CUPERTINO, 2008).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Partimos para apresentar o jogo Insânia como uma ferramenta de ensino de literatura, mas penso que fomos bem mais longe que isso. Essa apresentação foi somente 1 de 3 objetivos deste artigo. O segundo objetivo foi apresentar uma série de trabalhos que buscaram alternativas para o ensino de literatura, um dos mais prejudicados. Talvez o prazer da leitura pode ter perdido a vez para o prazer de filmes ou *games*, talvez o método tradicional e a abordagem esteja afastando os jovens leitores em vez de estimulá-los. Independente do motivo, o RPG é uma poderosa ferramenta para atiçar o prazer pela leitura, pois apresenta obras de maneira adaptada, estimula o trabalho em grupo, a resolução de problemas, o protagonismo dos estudantes e a possibilidade de coautoria criativa diretamente da obra.

É importante destacar que o RPG não deve substituir o livro, mas deve ser "uma forma de recuperar a afetividade do estudante com a literatura e de realizar uma leitura preliminar coletiva" (ZAMARIAM, 2017). Sabemos que há muitas outras alternativas de ensino disruptivo de literatura, igualmente, se não mais, benéficas. No entanto, RPG é o que conhecemos bem, e por isso este artigo.

É mais importante ainda destacar que é necessário conhecer RPGs e, preferivelmente, ter alguma prática dele fora do meio didático. O terceiro objetivo deste artigo foi apresentar um caminho para adaptar *qualquer* obra de literatura[57] apresentando os elementos que distinguem o RPG de qualquer outro jogo. Com isso, o leitor já é capaz de criar, de aplicar, de inovar nessa experiência lúdica. Recomendamos esse caminho a partir da lista no APÊNDICE I – RPGS RECOMENDADOS.

Esperamos que o jogo *Insânia* seja de alguma forma útil para o ensino e a divulgação da obra de Álvares de Azevedo, proporcionando muitas horas de diversão. Talvez seja tempo de permitir aos alunos tomarem a frente de sua educação e descobrir por si próprios o prazer da leitura, guiados pela curiosidade. Para tal, que nossa consciência, enquanto professores diante de alunos, seja como a fala de Macário a Satã: "Cala-te. Ouçamos." Que maravilhas podemos esperar de mentes envolvidas pelo prazer?

[57] Na verdade você poderá adaptar bem mais: filmes, séries, desenhos, etc.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AZEVEDO, Álvares de. "Noite na Taverna – Macário". Edição não especificada. Editora Martin Claret, São Paulo, 2004.

_____. "O Conde Lopo – Poema inédito". Edição não especificada. Ex Libris, Rio de Janeiro, 1886. Digitalizado por Biblioteca Brasiliana Guita e José Mindlin, disponível em bbm.usp.br. Acesso em 08 abr. 2022.

_____. "Obras de Manoel Antonio Alvares de Azevedo Precedidas de um Discurso Biographico e Acompanhadas de Notas Pelo Sº Dº Jacy Monteiro". 2ª Edição. Tomo Primeiro. Livraria de B. L. Garnier, Rio de Janeiro, 1862.

BELL, John. Six Cultures of Play. The Retired Adventurer. 06 abr. 2021. Disponível em: retiredadventurer.blogspot. Acesso em: 15 abr. 2022.

BOSI, Alfredo. "História Concisa da Literatura Brasileira". 2ª Edição, 4ª Impressão. Editora Cultrix, São Paulo. 1975.

BURITY, Arthur. "Insânia". [s.l.]. [s.n.] 2022.

_____. Saúdem o Mestre. Youtube, 22 fev. 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/channel/UCoN_bZy4IRmd5nYScxZJ1iw/featured. Acesso em: 18 abr. 2022.

CANDIDO, Antonio. "Educação pela Noite & Outros Ensaios". Edição não especificada. Editora Ática, São Paulo, 1989.

_____. "Formação da Literatura Brasileira (Momentos Decisivos)". 2º Volume. 9ª Edição. Editora Itatiaia Limitada. Belo Horizonte, 2000.

COELHO, Nelly Novaes. "O processo de adaptação literária como forma de produção de literatura infantil". Jornal do Alfabetizador, ano III, n.44, 1996 apud CORSO, Gizelle Kaminski. Adaptações literárias para jovens leitores. ComCiência, Campinas, n. 140, jul. 2012 . Disponível em ComCiência. acessos em 12 abr. 2022.

CORSO, Gizelle Kaminski. Adaptações literárias para jovens leitores. ComCiência, Campinas, n. 140, jul. 2012 . Disponível em ComCiência. acessos em 12 abr. 2022.

CUPERTINO, Edson Ribeiro. "Vamos Jogar RPG? – Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria". São Paulo, 2008. Dissertação (Mestrado em Letras). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo.

DE FAZIO, Dan. "Eldritch – Rules Light Horror RPG". [s.l.]. [s.n.]. 2020.

_____. DungeonCraft. Youtube, 08 out. 2016. Disponível em: https://www.youtube.com/c/DUNGEONCRAFT1/featured. Acesso em: 18 abr. 2022.

DEVIDES, Dílson César. "Ludicidade e Leitura: Experiência Estética e Fruição em Obras Literárias Adaptadas para Videogames". Revista Trimestral de Letras da Universidade do Estado do Pará, p.150-166. Pará, 2017.

EDWARDS, Ron. GNS and Other Matters of Roleplaying Theory, Chapter 1. The Forge. 2001. Disponível em Indie RPGs. Acesso em 12 abr. 2022.

GOMES, Rosana; QUEVEDO, Murilo; PEREIRA, Gabriela. “Rola um d20, Pedro Bala! - Criação Literária Usando RPG de Mesa”. Letras & Letras, V. 37, Nº 1. Uberlândia, 2021.

GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. “Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaings Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures”. Volume 1 – Men and Magic. Tactical Studies Rules. Lake Geneva, Wisconsin, 1974.

_____. “Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaings Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures”. Volume 2 – Monsters & Treasure. Tactical Studies Rules. Lake Geneva, Wisconsin, 1974.

_____. “Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaings Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures”. Volume 3 – The Underworld & Wilderness Adventures. Tactical Studies Rules. Lake Geneva, Wisconsin, 1974.

HICKMAN, Tracy; HICKMAN, Curtis. “XDM: X-treme Dungeon Mastery”. Ilustrações por Howard Tayler. [S. l.]: Tayler Corporation, 2009.

HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert. “MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research.” AAAI Workshop - Technical Report. 1. 2004.

MIBIELLI, Roberto. “A prática do RPG como estímulo à leitura literária e à reapropriação de lendas e mitos para culturas tradicionais”. XI Congresso Internacional da ABRALIC: Tessituras, Interações, Convergências. USP, São Paulo, 2008.

MONTEIRO, Domingos Jaci. “Discurso Biographico” apud AZEVEDO, Álvares de. “Obras de Manoel Antonio Alvares de Azevedo Precedidas de um Discurso Biographico e Acompanhadas de Notas Pelo Sº Dº Jacy Monteiro”. 2ª Edição. Tomo Primeiro. Livraria de B. L. Garnier, Rio de Janeiro, 1862.

NOGUEIRA, José. “Jogos de RPG em Educação: Personificação, Transdiciplinaridade e Criação”. Rio de Janeiro, 2011. Monografia de conclusão de curso. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

OLIVEIRA, Jefferson Donizeti de. “Um sussurro nas trevas: uma revisão da recepção crítica e literária de Noite na Taverna, de Álvares de Azevedo”. São Paulo, 2010, 187 f. Dissertação (Mestrado em Literatura Brasileira). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo.

REHM, Scott. “Game Angry; How to Play RPG The Angry Way”. Ilustrações por Jon Mosley. Ohio: editora Third Act Publishing, 2018.

SHEA, Michael E. “The Lazy Dungeon Master”. [s.l.]. [s.n.] 2012.

_____. “The Return of The Lazy Dungeon Master”. [s.l.]. [s.n.] 2018.

ZAFALON, Míriam. “Refletindo Sobre a Leitura e o Ensino da Literatura”. Universidade Estadual de Maringá. Paraná, 2008.

ZAMARIAM, Franciela; "Literatura em Jogo: Ensino de Leitura por meio do RPG", p. 302-316 . In: . São Paulo: Blucher, 2017.

APÊNDICE I – RPGS RECOMENDADOS

Se o objetivo for conhecer alguns dos RPG mais famosos, recomenda-se:

- Dungeons & Dragons[58] – Gary Gygax, Dave Arneson
- Tormenta RPG – Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, JM Trevisan
- Pathfinder – Jason Bulmahn
- Chamado de Cthulhu – Sandy Peterson
- Vampiro, a Máscara – Mark Rein-Hagen
- A Lenda dos Cinco Anéis – Brad Andres, Erik Dahlman, Nate French
- GURPS – Steve Jackson, Sean Punch e David Pulver
- Numenera – Monte Cook
- 7th Sea – John Wick
- FATE – Leonard Balsera, Brian Engard, Mike Olson, Fred Hicks

Se o objetivo for conhecer RPGs com uma proposta que de alguma forma se destacam dos demais e que influenciaram indiretamente a produção deste artigo, recomenda-se:

- D&D 5E Hardcore Mode – Runehammer
- D&D 5E Deathbringer – Dungeon Craft
- Eldritch – Dungeon Craft
- Mörk Borg - Pelle Nilsson, Johan Nohr
- Dungeon Crawl Classics – Joseph Goodman
- Reflections – Jim McClure
- Shotgun Diaries – John Wick
- 17th Century Minimalist – Andre Novoa
- Barbarians of Lemuria – Simon Washbourne
- Kingdom – Ben Robbins

[58] Especialmente a 5ª Edição

APÊNDICE II – INSÂNIA

Insânia

V0.1[59]

por Arthur Burity

Agradecimentos especiais a Dan Defazio e seu jogo Eldritch, principal inspiração

Sumário

Insânia 34
Introdução 36
O que você vai encontrar em *Insânia*: 37
Regras 38
Críticos 38
Determinando uma dificuldade 38
Presença 39
Sina 39
Criação de Personagem 40
Arquétipos 42
Nomeando seu personagem 44
Línguas diferentes 45
SEÇÃO DO MESTRE 45
Narrando Insânia 45
Equipamento e Riquezas 46
Armas 46
Combate 47

[59] Esta é a versão ainda não diagramada e carente de alguns testes, mas completa de conteúdo.

Turnos e rodadas 47
Zonas 49
Críticos nos ataques: 49
Dano físico 49
Dano mental 50
Jogando insano 51
Tratamento 51
Cura física 51
Cura mental 52
Avançando na história 52
Misérias 39
Tabelas para o Mestre 53
Palavras e expressões de Álvares de Azevedo para usar em seus jogos 53
A Trama 54
Conflitos 54
Personagens do Mestre (PdMs) 55
Luta contra PdMs 58
Regras opcionais 59
Duelos 59
Adaptando o jogo para o sistema d20 61
Ficha de Personagem 62

Introdução

Insânia é um jogo interpretativo (RPG) com regras simples feito para vivenciar aventuras com temáticas da obra de Álvares de Azevedo: personagens arruinados em histórias macabras e cenários sombrios. Se você não conhece RPGs, basta escanear o código QR abaixo. Encorajamos que você também faça algumas pesquisas por conta própria.

Para jogar, basta ter uma folha de papel, um lápis, borracha, alguns dados de seis faces (d6) e algumas moedas (é um dado de duas faces, d2, basta "cara" valer 1 e "coroa" valer 2).

Embora *aventura* não seja algo tão associado à obra de Álvares, seus personagens são bastante aventureiros. Eles viajam em campos ermos, enfrentam piratas em navios, exploram a cidade pela noite, festejam em orgias, duelam e esbarram-se em criaturas e experiências sobrenaturais. Espero que este livro seja não somente um guia para interpretar esses personagens e criar essas aventuras, mas também uma forma diferente de aprender sobre literatura brasileira, buscando vivenciar a estética da 2ª fase do romantismo em vez de só decorar para alguma prova.

Bons jogos!

Arthur

O que você vai encontrar em *Insânia*:

Testes feitos com 2d6, os dados mais acessíveis no Brasil. A dificuldade média é 7, e o mestre vai abaixar ou subir este número conforme cada situação. Também usaremos moedas como d2.

Ficha de jogador simples. Em menos de 2 minutos tenha seu personagem pronto, diretamente inspirado na obra azevediana.

Regras fáceis voltadas para uma experiência narrativa e dinâmica. É possível aprender o jogo em poucos minutos, e tanto jogadores iniciantes quanto veteranos terão o mesmo nível de conhecimento.

Combate rápido e mortífero. Ele é feito por *zonas*, e não será necessário um tabuleiro nem miniaturas.

Atmosfera. Este jogo sugere elementos para você criar suas próprias aventuras na temática romântica.

Diversidade de acesso. A literatura brasileira pode fazer proveito de mais meios artísticos (filmes, séries, HQs, jogos virtuais, etc) para divulgar seu conteúdo. Este jogo é baseado em obras da segunda fase do romantismo, especialmente Noite na Taverna e Macário, embora outras obras de Álvares influenciem este trabalho indiretamente, como Conde Lopo, Boêmios, O Livro de Fra. Gondicário, etc.

Regras

Como realizar testes:

1) Jogador(a) descreve as ações de seu personagem
2) O Mestre determina se há um risco relevante envolvido. Se houver, ele atribui uma dificuldade – chamada Categoria de Dificuldade (CD) – entre 2 e 12.
3) Jogador(a) rola os dados e, se houver, soma valores como:
    - Dados de Sina (p. 39)
    - Bônus de Presença (p. 39)
4) Se o resultado final for igual ou maior que a dificuldade, o personagem obteve sucesso! Se não, ele falhou.

Lembre-se: este é um jogo dinâmico. Use os dados o mínimo possível, e não deixe a falha travar a cena. Se um personagem, por exemplo, quiser descer do mastro rasgando a vela do navio, a falha pode significar que o atingiram no caminho ou que ele pousou no meio de uma luta, ou mesmo que perdeu sua lâmina.

Mantenha o jogo em movimento, descarte as regras se preciso!

Críticos

- Se os dois dados derem o número 6, o sucesso é espetacular!
- Se os dois dados derem o número 1, a falha é desastrosa...

Determinando uma dificuldade

CD	*Dificuldade*
4	Fácil
7	Médio
10	Difícil
12	Quase impossível

Presença

Neste jogo não há listas detalhadas de habilidades. *Presença* representa as competências do seu personagem de acordo com o *Arquétipo* que você escolher.

Se a ação do seu personagem estiver relacionada com seu arquétipo, você soma o valor de Presença aos 2d6. Se o Mestre determinar que a sua ação não está relacionada, você rola os 2d6 direto.

Sina

Falhar faz parte da diversão, mas não sempre! *Sina* é uma forma de dar mais poder de escolha ao jogador na forma de d6 extras.

Use os dados de Sina para:

- Aumentar o resultado do seu teste em d6 pontos
- Dobrar o dano do seu ataque
- Reduzir dano recebido em d6 pontos

Ganhe dados de Sina quando:

- Rolar abaixo da CD proposta pelo Mestre e não somar dados de Sina
- Interpretar de maneira incrível, tornando o jogo memorável!

Não há um limite para quantos dados de Sina você pode usar por jogada, desde que você tenha a quantidade que quiser usar. Agora falhar traz uma opção: é melhor gastar Sina para ter sucesso ou fracassar para ganhar Sina e usar depois?

O único cenário em que você não pode usar sua Sina é quando rolar uma falha crítica: ela sempre deverá ser uma falha catastrófica.

Misérias

Miséria representa quão arruinado um personagem está e, consequentemente, quão perto ele está da sepultura. O valor mínimo dos desfortunados personagens é 1, o máximo é 6 e 7 significa a morte!

Quando ganhar +1 ponto de miséria, adicione às suas notas como ela te transformou. Talvez tenha adquirido um vício novo ou mesmo uma nova fobia? Uma nova prática, quem sabe, malvista na sociedade urbana? Como seu personagem está se aproximando do fim?

Conforme os personagens ganham pontos de Miséria, sua aparência também reflete isso. Ela pode ocorrer de muitas formas:

- Necrose e amputação de um membro
- Aparência cadavérica, pálida e ossuda
- Envelhecimento precoce
- Agravamento da tuberculose
- Crie a sua!

Mestre, aqui fica a autorização para você modificar este jogo como você quiser. Não se esqueça que a decisão final é sua: altere ou mesmo remova as regras que impedirem você e seus jogadores de viver uma boa história ou realizar ideias incríveis. Confiamos em você para entregar a melhor experiência possível ao seu grupo. Este livro é somente uma fonte, não a lei!

Criação de Personagem

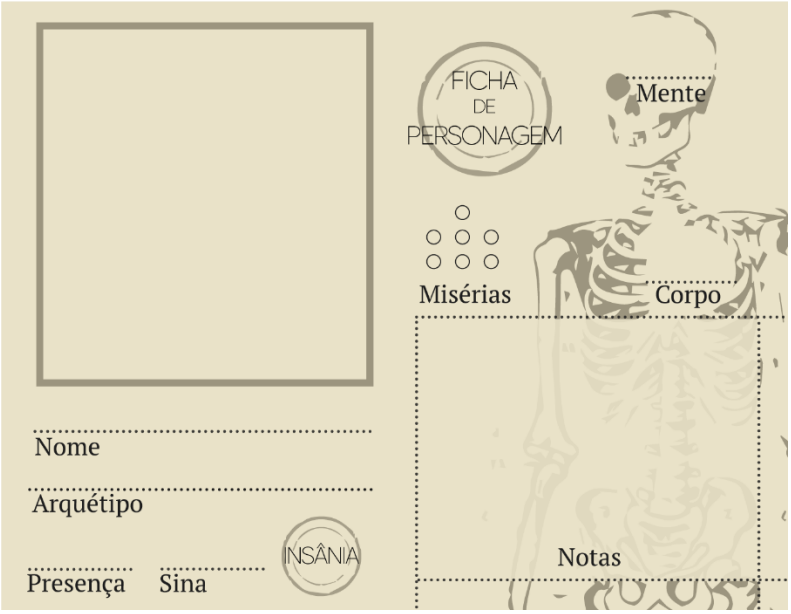
A maioria dos personagens azevedianos são libertinos insaciáveis. Eles bebem, fumam e se deleitam em orgias. Sua distinção está nos traços de personalidade: melancólicos e entediados, eles costumam ser movidos por fortes emoções e impulsos eróticos, e suas histórias trágicas ilustram opiniões fúnebres e pessimistas acerca da condição humana.

Vamos partir disso para criar um personagem:

1. Determine seus atributos
2. Escolha um Arquétipo (p. 42)

3. Escolha ou crie um nome

Ficha de personagem



Determine seus atributos:

1. Lance 2d2 para sua Presença
2. Role 3d6 para seu Corpo. Descarte o menor dado e some os outros dois.
3. Role 3d6 para sua Mente. Descarte o menor dado e some os outros dois.
4. Deixe Miséria em 1. Crie um evento trágico do passado vivenciado com o jogador à sua direita. Exemplo com 4 jogadores:

   Jogador 1> Jogador 2: veteranos de guerra, viram o massacre

   Jogador 2> Jogador 3: colegas de orfanato, freiras sádicas

   Jogador 3> Jogador 4: naufrágio, devoraram os falecidos

   Jogador 4> Jogador 1: desonra, duelarão até a morte na hora certa

Desta forma, cada jogador criou uma relação com o próximo e recebeu uma relação com o jogador anterior. Conforme você sobrevive às aventuras, mais pontos de miséria são somados.

Amostra de eventos trágicos:

- Amantes proibidos, a sociedade não permitiria
- Destino infeliz, um não viverá sem o outro
- Estrangeiros indesejados, testemunharam o horror
- Inimigos, disputam o amor da mesma pessoa
- Irmãos ocultos, um sabe e protege o outro, que desconhece
- Peregrinos congelaram, duas crianças escapam
- Família perseguida, tochas e forcados deixaram cicatrizes
- Amaldiçoados, a lua cheia é um mau presságio
- Selecionados para o ritual, fugiram antes do eclipse
- Servidão, por dívidas ou por nascimento

5. Deixe Sina em branco. Ganhe pontos ao falhar ou por interpretação incrível!
6. Escolha ou crie um arquétipo. Anote as características dela na área de notas.
7. Escolha ou crie um nome para seu personagem.

E é isso! Seu personagem está pronto para o jogo!

Arquétipos

Arquétipo é como uma bússola para guiar as ações do seu personagem, indicando o que ele faz com maestria. Cada arquétipo possui um conjunto de palavras sugerindo suas especialidades, e elas não são uma lista rígida e fechada, mas sim uma referência para inspirar o jogador.

Se a ação de seu personagem estiver de acordo com seu arquétipo, você soma seu bônus de Presença. Se não estiver, ou você rola sem bônus, ou é penalizado ou, em alguns casos, a ação é impossível. Por exemplo, seu personagem consegue derrotar um marinheiro parrudo numa queda de

braço? Se ele for um *sedutor melancólico*, a resposta pode ser "tira 12 nos dados" ou mesmo "não, você não consegue". Se ele for um *pirata bêbado*, a resposta pode ser "tira 7 nos dados, soma sua Presença."

É importante lembrar que certas especialidades podem ser feitas por qualquer arquétipo independente de estarem listadas ou não. Por exemplo, todos podem tentar *intimidar* alguém, mas o *Veterano grisalho* faz isso melhor.

O ideal é escolher um Arquétipo após as Misérias serem criadas. Como a Miséria vivenciada por você influenciou no seu modo de ser?

ARQUÉTIPO	ESPECIALIDADES
Poeta louco "Hidromel! Me dê aquela cabra, farei com ela um dueto trágico!"	Animar a festa, lidar com pessoas, sortudo, talentos artísticos.
Veterano grisalho "Essa cicatriz? Foi do 8º duelo ou da 4ª batalha, não lembro bem..."	Ler pessoas, instinto, intimidação, resistência física (+2 Corpo).
Espadachim cavalheiro "Apresse-se. Não quero me demorar nesta arte bruta de matar gente."	Etiqueta, esgrima, charme, lutar com extravagância e bravata.
Lobo-do-mar beberrão "Bêbado? Absurdo! Só bebo dentro de um navio. Ou fora dele."	Conhecimento marítimo, natureza, força bruta, luta trapaceira, lábia.
Nobre decaído "Mantenha suas esmolas! Deixe-me deitar em paz nas ruas que mandei construir!"	Cavalgar, Armas de Fogo, Erudição (+2 Mente).
Demônio da violência	Arriscar a vida, mortífero (armado ou não), luta furiosa e imprudente.

"Toma, pegue minha espada e minha pistola. Sua faca não será o bastante contra mim"	
Polímata corrompido "Eureca, não explodiu desta vez!"	Invenções e manipulações químicas/ mecânicas, curar 2d2 de Corpo (ver Cura Física, p. 51).
Sacerdote obsceno "O mal sussurra em meus ouvidos. Por que sua voz é tão doce?"	Retórica, conhecimento religioso, apoio de fieis, práticas profanas. Curar 2d2 de Mente (ver Cura Mental, p. 52).
Criatura da Noite "A escuridão e um punhal bastam para igualar os fortes e os fracos."	Furtividade, golpes escondidos, tarefas delicadas, sangue frio.
Sedutor melancólico "Um instante, donzelas! Não veem que não terminei meu autorretrato?"	Sedução, escapar do perigo, Música e pintura, recursos materiais, contatos.

Nomeando seu personagem

Álvares de Azevedo nasceu em uma família abastada da burguesia no século XIX, e seus protagonistas tendem também a serem burgueses abastados e cultos. Sua obra é diretamente influenciada pela escrita de Byron, Shakespeare e Goethe, fora diversos autores clássicos. Essa erudição europeia influencia não somente seus cenáriosf mas também os nomes de seus personagens.

Abaixo segue uma lista de nomes europeus do século XIX e de nomes extraídos diretamente da obra de Álvares. Se você quiser dar um toque extra de decadência ao seu personagem, dê um título como Duque ou Conde, já que neste período histórico as ruínas da nobreza foram dando vez ao poder ainda em ascensão da burguesia.

Nomes Femininos	Nomes Masculinos
Mary, Elisah, Sarah, Ângela, Belvidera, Eleonora, Giorgia, Inês, Laura, Madalena, Nausa, Martha, Alice, Ellen, Eugenia, Dina, Alfonsa, Agostina, Teresa, Elvira, Rosina Belvidera, Mercedes, Josephina, Juana, Carmen, Selma, Emma, Helene, Emilie, Hendrina, Louise, Camille, Agathe, Amélie	Agapito, Ali, Archibald, Arnold, Artur, Bertram, Carlo, Claudius Hermann, Esteves, Fossuário, Gastão, Gennaro, Gambioleto, Giovani, Godofredo Walsh, Gregório, Isaacaar, Jedediah, Johann, Juan, Larius, Lopo, Loriolo, Macário, Maffio, Níni, Penseroso, Puff, Siegfried, Spadaro, Sturm, Tybald, Tancredo.

Línguas diferentes

Os idiomas não são barreiras na obra de Álvares. Os personagens conversam entre si numa "língua comum" independente de nacionalidades, o que novamente pode ser uma influência da erudição do autor, que não só lia em outros idiomas como também traduziu obras estrangeiras.

SEÇÃO DO MESTRE

Narrando Insânia

Como Mestre, você não somente é livre para usar e modificar esse livro como quiser, como também encorajamos que o faça. Nos tópicos a seguir você encontra dicas para jogar da forma proposta, mas todas elas podem ser descartadas se elas não servirem para você, para seu jogo ou para divertir seus jogadores. Adicione lobisomens, dragões e alienígenas. Faça uma cidade de caos cibernético ou em cavernas tribais da idade da pedra, raios, faça o jogo ser cheio de regras ou só na interpretação pura. Este é o seu jogo, Mestre! Sinta-se em casa e aproveite!

Este jogo foi feito tendo em mente que:

- Jogadores que apreciam uma experiência narrativa e teatral, não uma focada em regras e números, são os ideais.
- Personagens falhos, vulneráveis e em desvantagem sempre serão mais envolventes que os perfeitos, invencíveis e poderosos.

- Um jogo memorável e divertido prioriza a trama, o conflito e o desenvolvimento de personagens, mesmo que isso signifique a morte deles.
- Todos se responsabilizam pela diversão do grupo e confiam entre si como colaboradores da mesma experiência.

Equipamento e Riquezas

Não estamos aqui para administrar recursos. Em vez de uma detalhada lista de itens, seu personagem carrega o que fizer sentido com seu arquétipo e objetivo.

Será que o Conde Gerônimo, o espadachim cavalheiro, carrega um sabre? Provavelmente sim. E que tal ferramentas de gatuno? Provavelmente não. O mestre vai ter de usar a lógica para decidir cada situação.

Considerando riquezas, ela não será problema. Os personagens azevedianos têm dinheiro suficiente para festejar e viajar pela Europa à vontade, frequentar os ambientes da alta sociedade e dispor de recursos como armas, cavalos e serviços diversos.

Armas

Geralmente essa é a seção com uma lista de armas e detalhes sobre o dano que causam, mas não neste jogo. Em *Insânia*, um punhal é tão mortífero quanto uma espingarda. Isso pode não ser realista, mas o objetivo deste jogo é simular histórias dramáticas, não imitar a vida real.

A lógica é mais ou menos assim: se seu arquétipo se relaciona com violência, você corta, surra e atira somando seu bônus de presença e pode brigar frente a frente com seus adversários. Se seu arquétipo não se relaciona, você não soma seu bônus e deve recorrer à facadas pelas costas e tiros por debaixo da mesa para não se prejudicar.

Alguns Arquétipos têm especialidades em armas específicas, como espadas ou armas de fogo. Nesse caso, cabe ao Mestre, a depender da situação, se o jogador deve usar o bônus de Presença ou não. Será que um Nobre Decaído somaria Presença ao usar uma faca, sendo que ele treinou armas de fogo? Se ele está numa briga louca de bar, é provável que não. Se está nas ruínas

de seu palácio defendendo sua honra, pode ser que some. O Mestre dará a palavra final, sempre.

Basicamente as armas de fogo portáteis da primeira metade do século XIX só atiravam uma ou duas balas antes de recarregar, e na segunda metade já vemos armas que atiravam de 6 a 10 vezes. Use essa informação da forma que desejar em seu jogo!

Sobre problemas com as autoridades, os personagens podem se matar à vontade dependendo do bom senso: um tiroteio numa taverna ia atrair os guardas, um duelo de punhos num local reservado, não.

Combate

Nossas regras de combate foram feitas para serem dinâmicas, mortíferas e abstratas, trazendo uma experiência de batalha caótica o suficiente para desesperar seus jogadores e manter um ritmo acelerado, mas não caótica a ponto de ninguém entender e se entediar.

Como este é um sistema focado no jogador, é ele que vai rolar para atacar e para se defender, não o mestre.

Atacar um oponente é feito da mesma forma que um teste normal: 2d6 versus CD, somando Presença se fizer sentido. Dependendo das circunstâncias, como um adversário bêbado ou neblina densa, os jogadores podem ser beneficiados ou prejudicados na dificuldade dos testes.

Turnos e rodadas

Quando um combate se inicia, os jogadores dizem o que querem fazer e cada personagem faz alguma ação. Quando todos os personagens e adversários fizeram suas ações, ou seja, cada um teve seu turno, acaba uma rodada. Cada turno dura pouco segundos, e nele é possível coisas como:

- Correr alguns metros
- Se mover e atacar
- Sacar uma arma e disparar
- Fugir

Em Insânia, os turnos acontecem ao mesmo tempo. Isso quer dizer que num teste de ataque o jogador está rolando para atacar e defender na mesma jogada. Exemplo:

Sir Thomas está duelando com seu pai por desonrar a própria família. O velho é um veterano de guerra, e não será uma luta fácil. Sir Thomas precisa de 9 ou mais para atingi-lo. Ele lança os dados e... 7! Seu sabre abre um pequeno corte na orelha do pai, que o estoca no braço da espada![60]

Aqui vão algumas dicas para seu combate ser mais dinâmico e mortífero:

- Rolar *acima* da CD significa que o jogador teve sucesso no ataque e na defesa
- Rolar *abaixo* da CD significa que o adversário teve sucesso no ataque e na defesa
- Resultados próximos da CD são acertos simultâneos: se o jogador rolou um pouco acima, ele sofrerá um golpe com dano reduzido; se ele rolou um pouco a baixo, ele golpeará com dano reduzido.
- Dê um limite de tempo para os jogadores declararem suas ações. 1 minuto e meio é um bom limite de tempo para um grupo de 4 jogadores. Você também pode contar lentamente até cinco com os dedos na frente de cada jogador, e se eles não responderem até lá significa que o personagem não tomou ação nenhuma.

Lembre-se que *nem sempre* rolar abaixo significa levar dano. Se um pistoleiro está escondido ou mesmo não está na mira de ninguém, rolar abaixo só significa que seu dano será reduzido. Da mesma forma acontecerá num golpe corpo-a-corpo que o jogador não está sendo atacado pelo adversário.

E quem vai primeiro?

O mestre decide a ordem das ações dos jogadores. Ele pode começar com os que estão atacando à distância com pistolas e espingardas, e depois fazer o turno dos jogadores com espadas e punhais. Na próxima rodada ele já

[60] Confira as regras opcionais de duelo no fim do livro

pode iniciar com os que estão se atacando no corpo-a-corpo, e assim por diante. Para isso dar certo, escute o que os jogadores querem fazer e combine isso com sua veia artística de diretor de cinema: se os jogadores querem derrubar óleo no chão para depois cortarem o lustre com velas em cima, não comece pelos espadachins próximos do lustre, mas sim com aqueles pertos dos barris! Dê a eles o incêndio que desejam!

Zonas

O espaço físico da luta é abstrato, representado por duas zonas: **aqui** e **lá**.

AQUI significa que você está corpo a corpo, peito a peito, pé a pé com os adversários, e todos nesta zona podem se golpear no mesmo turno.

LÁ significa que você está afastado dos adversários, e só poderá machucá-los com armas à distância. Se mover de lá para aqui leva um turno inteiro.

Os jogadores vão declarar ações como "vou pra cima dos inimigos!" ou "vou pegar cobertura e atirar de lá!". Isso são pistas se eles vão para AQUI, direto pro coração da batalha, ou para LÁ, com cobertura e distância de disparo.

Esse modo versátil pode ser tanto um campo de batalha quanto um beco estreito. Se oriente pelos planos dos jogadores para entregar a o cenário que desejam.

Críticos nos ataques:

- Se os dois dados derem o número 6, o corte é sangrento, o golpe é brutal e o tiro é preciso. O jogador dá o dobro de dano (ver sessão *Luta contra PdMs*, p. 62)
- Se os dois dados derem o número 1, algo terrível acontece com o jogador. Ele é desarmado, o oponente o humilha diante da mulher amada, sua arma explode em sua mão. O mestre vai decidir baseado no que for relevante no momento.

Dano físico

As aventuras estão cercadas de perigos mortais. Se um jogador é atingido, ele sofre uma redução no seu valor de Corpo.

Se seu valor de Corpo for reduzido a 0 ou menos, lance uma moeda.

- Cara: Horror! A morte chegou, e você pode fazer mais uma ação e declarar suas últimas palavras antes de partir. Se você morrer após rolar uma falha crítica, você não tem direito a ação nenhuma, só a uma morte estúpida e sangrenta.
- Coroa: Morte em d6 turnos a não ser que suas feridas sejam tratadas (CD 10). O Personagem carregará cicatrizes terríveis ou a perda de alguma parte do corpo, o que for melhor para a história.

Dano mental

Cenas horríveis de carnificinas e visões sobrenaturais pedem um teste de Mente. Sucesso significa manter a mente preservada, fracasso significa que sua sanidade está ruindo e a loucura está à espreita.

O mestre deve pedir testes de Mente quando um personagem vê:

- A morte de um amigo ou familiar
- Causar a morte de um amigo ou familiar
- Uma carnificina sanguinária
- Um ser humano em estado deplorável e decrépito
- A pessoa amada, que será o fruto de sua perdição
- Atos bárbaros (canibalismo, sacrifícios humanos, etc)

Se seu valor de Mente for reduzido a 0 ou menos, lance uma moeda.

- Cara: miséria e loucura! Seu personagem se tornou irreversivelmente insano, e pode fazer mais uma ação antes de morrer ou se matar.
- Coroa: Recolha-se por d6 meses para uma peregrinação, farra perpétua ou isolamento bucólico para recuperar d6 pontos de Mente. Veja a sessão *loucura*.

Jogando insano

Este jogo não tem regras de insanidade. Se um personagem estiver ficando insano, ele deve demonstrar isso agindo com nervosismo e paranoia. Os jogadores podem dizer que seus personagens estão secando garrafas de vinho ou torrando todo seu fumo e ópio. Isso não é problema se eles estão contribuindo com a qualidade do jogo e a diversão do grupo.

O fim dos personagens azevedianos geralmente são os seguintes:

1. Envelhecer cético e vagabundo, pregando uma filosofia da ruína da condição humana.
2. Suicídio ou simplesmente morre graças à perda da pessoa amada.
3. Uma última ação arruinada, e aí se suicida ou só morre.

O mestre decide o que é melhor para a história ou os jogadores escolhem por conta própria.

Tratamento

Personagens contam com a ajuda da precária medicina de meados do século XIX. Dependendo do seu ritmo e estilo de jogo, o tempo de tratamento pode ser estendido por meses ou reduzido para algumas horas.

Cura física

Personagens curam 1 ponto de Corpo por dia. Se receberem atendimento médico, curam 2d2 pontos de Corpo, mas o resto da cura será 1 ponto por dia como normalmente. O arquétipo *Polímata Corrompido* cura 2d2 pontos de Corpo, mas só pode curar cada personagem uma vez por aventura. A cura restante segue como indicado.

Se você for hospitalizado, fique lá por alguns dias para recuperar o valor de Corpo completamente.

Cura mental

Um personagem pode recuperar d6 pontos de Mente se passar os próximos dia em orgias regadas a bebidas e fumo. O personagem pode também, uma única vez, fazer uma peregrinação bucólica e recuperar d6 pontos de Mente, desde que ele narre, com muito sentimento, como foi sua caminhada por montanhas desoladas, grutas solitárias, ruínas perdidas e afins.

O arquétipo *Sacerdote Obsceno* cura 2d2 pontos de Corpo, mas só pode curar cada personagem uma vez por aventura. A cura restante segue como indicado.

Avançando na história

Em Insânia, seu personagem não se torna mais poderoso ao longo do tempo. A morte e a decadência lhe aguardam, e a sobrevivência será a sua maior recompensa!

Quando uma aventura acabar, os personagens devem:

1. Rolar 1d6 para Presença:
    - Se o resultado for mais alto que o valor atual de Presença do personagem, sua Presença sobe em 1 ponto.
    - Se o resultado for mais baixo que o valor atual de Presença do personagem, sua Presença desce em 1 ponto.
    - Se for o mesmo valor, nada acontece.
2. Recuperar d6 pontos de Mente se os personagens cumprirem a missão em nome da pessoa amada.
3. Se o Mestre desejar, ele pode dar aos jogadores +1 ponto de Miséria por aventura.

Tabelas para o Mestre

Palavras e expressões de Álvares de Azevedo para usar em seus jogos

1. Argênteo
2. Cadavérico
3. Cavernoso
4. Devassidão
5. Ébrio
6. Endoidecido
7. Festim
8. Infame
9. Insânia
10. Lânguido
11. Libertino
12. Macilento
13. Mefistotélico
14. Modorra
15. Moribundo
16. Pestilento
17. Saturnal
18. Vertigem
19. Virginal
20. Vulto

1. Branco de mortalha
2. Convulsão do amor
3. Delírio de morte
4. Embriaguez da crença
5. Fatalidade infernal
6. Fogo do vinho
7. Frio como mármore
8. Gozo blasfemo
9. Labirinto das ruas
10. Lascívia nos lábios
11. Nuvem de miasmas
12. Ópio do sono
13. Palidez de âmbar
14. Parasita da esperança
15. Pesado como chumbo
16. Saibo de sangue
17. Sofreguidão febril
18. Sono da saciedade
19. Vinho do deleite
20. Voz do instinto

A Trama

Seguem abaixo algumas sugestões de cenários, personagens e conflitos inspirados nas obras:

Cenários

1. Após a batalha, um vale assombrado por almas atormentadas.
2. Campos doentes, de vegetação baixa e orvalho gelado.
3. Casa de apostas, a fortuna é disputada numa corrida de cavalos.
4. Castelo feudal perdido numa velha floresta.
5. Cavernas profundas, um eremita louco cumpre seu exílio.
6. Cemitério chuvoso cobiçado por ladrões de sepultura.
7. Deserto distante e místico, lar dos sultões e dos corcéis velozes.
8. Estalagem solitária à beira da estrada.
9. Festejo extravagante, regado a vinho, fumo e luxúria.
10. Hospital carniceiro, enfermos dividem leitos com o necrotério.
11. Montanhas áridas e tortuosas, cabanas isoladas vendem a morte.
12. Navio em um alto mar tempestuoso e infestado de piratas.
13. Ocaso de um festejo, ébrios roncam sobre a desordem imunda.
14. Palácio magnífico e opulento cheio de servos traiçoeiros.
15. Residência no campo, serena e pacífica. Dentro, uma vítima sofre.
16. Ruas vazias de uma cidade à noite, vultos espreitam nos becos.
17. Ruínas esquecidas no topo de uma montanha lamacenta.
18. Taverna agitada, bêbados discutem próximos ao bilhar.
19. Teatro da alta sociedade apresenta em esplendor e decadência.
20. Túmulo da glória do passado, um príncipe poeta está enterrado.

Conflitos

1. A pólvora do navio é incendiada, fujam!

2. A sua pessoa amada está com outros interesses amorosos.
3. Alguém dado como morto retorna, arruinado e vingativo.
4. Bebidas são drogadas, as vítimas são indefesas.
5. Duelo até a morte por uma pessoa amada.
6. É necessário se separar da pessoa amada.
7. Luto familiar, sua casa o chama para o funeral.
8. Naufrágio, sede e fome. Como sobreviver?
9. Personagens são presenteados com um assassinato brutal.
10. Piratas se aproximam!
11. Seu adversário o encurrala diante de um precipício.
12. Um antigo familiar vem em busca de respostas.
13. Um bilhete chama um amante para um endereço específico.
14. Um cadáver se levanta do túmulo.
15. Um crime é cometido numa casa, desavisados batem à porta.
16. Um homem carrega uma mulher desacordada noite adentro
17. Um jogo de azar inicia uma briga até a morte.
18. Um punhal trapaceiro aguarda num beco escuro.
19. Uma estranha melodia vinda do cemitério é irresistível.
20. Uma patrulha noturna busca criminosos.

Personagens do Mestre (PdMs)

Personagens para interagir com seus jogadores. A lista a seguir apresenta também informações estatísticas que são abordadas na seção seguinte.

1. Guarda Noturno
   Patrulha as ruas noturnas, carrega um porrete
   CD: 8
   Dano: 4
   ()

2. Siegfried, o Pirata
   Barulhento, fanfarrão e excelente jogador de cartas (CD 12 para ganhar dele no baralho)
   CD: 9
   Dano: 7
   () () ()
3. Artos, o lobo do mar
   Brutal e valente, comanda uma tripulação de caçadores de piratas
   CD: 10
   Dano: 5
   () () ()
4. Coveiro bêbado
   Sonolento e muito pessimista, carrega uma pá e a chama de esposa
   CD: 4
   Dano: 4
   ()
5. Lurdes, a bela
   Jovem e irresistível, quem a vê faz um teste CD 10 ou fica perdidamente apaixonado, sendo impossível machucar esta personagem daí em diante.
   CD: 4
   Dano: 1
   ()
6. Assassino Cavalheiro
   Aguarda nas trevas, dá "boa noite", fala com muita educação. Utiliza de um certo nível de surpresa e carrega um punhal.
   CD: 8
   Dano: 5
   () ()
7. Dama arruinada
   Pálida e de luto, possui um punhal e sede de sangue.
   CD: 10
   Dano: 7
   Dano mental:1
   () () ()

8. Velha Apotecária
   Vende venenos numa barraca erma e sombria, sabe demais.
   CD: 2
   Dano: 1
   ()
9. Pintor de pesadelos
   Sonâmbulo e agressivo, sua força bruta é devastadora
   CD: 9
   Dano: 6
   Dano mental:2
   () ()
10. D'Agan, nobre desonrado
    Sério e taciturno, teve a filha sequestrada, busca vingança pela própria espada.
    CD: 8
    Dano: 5
    () ()
11. Baltan, o animal
    Sofre de licantropia clínica, suas vítimas desfiguradas são confundidas com as de feras selvagens
    CD: 10
    Dano: 9
    Dano Mental:3
    () () () ()
12. Rainha-Cadáver
    Cercada de esqueletos ébrios em festejo, esta assombração é um insulto às leis naturais. Ela deseja a força vital dos vivos.
    CD: 7
    Dano: 6
    Dano Mental: 6
    () ()

Luta contra PdMs

Seja em duelos de honra ou batalhas caóticas, combates são ameaças mortíferas aos seus jogadores. Quando um Personagem for atacar um PdM, da mesma forma que os testes, ele deve rolar 2d6 e tirar igual ou acima da CD. Quanto mais acima da CD, maior será o dano do jogador no PdM. Da mesma forma, quanto mais baixo o jogador rolar, maior será o dano do PdM no jogador

Vamos usar o exemplo do Assassino Cavalheiro para entender. Se ele tentasse surpreender um jogador, esse mesmo jogador teria de tirar 8 ou mais no 2d6 para se proteger, pois essa é a Categoria de Dificuldade desse PdM. Numa briga, se o jogador tirar acima de 8, ele atacou e desviou do golpe do Cavalheiro, mas se ele rolou muito abaixo, quer dizer que o Cavalheiro vai reduzir em 5 o valor de Corpo do jogador: isso é dano.

Se o jogador rolar uma falha crítica, o Mestre pode aumentar ainda mais o dano, indo para 7 ou 8. Se o jogador rolou não tão abaixo de 8, o dano pode ser reduzido para 4 ou 3, e se o jogador rolar 8 ou 9, que é bem perto da CD, o Cavalheiro pode dar só 1 ou 2 de dano de raspão.

Mas e se o jogador golpear o Cavalheiro? O dano em personagens dos jogadores (PJ) é diferente do dano em personagens do mestre (PdM).

Se o jogador atingir um Personagem do Mestre (PdM), isso vai contar como um *acerto*. Acerto é todo dano relevante o bastante para machucar um PdM. Uma espetada de agulha ou uma bofetada de luva não contam como um acerto, mas um soco de um valentão ou uma facada escondida, sim. Fica a cargo do mestre se um ataque de jogador conta ou não como um acerto.

Recomenda-se registrar os acertos como um pequeno círculo. Se o jogador acertar de raspão, risque o círculo e, se for um acerto normal, risque duas vezes, fazendo um “x”. Se o jogador rolou muito acima da CD marque um “x” e um “/”, para compensar o número alto, e se for um acerto crítico, risque dois “x”.

Raspão (/)( )

Acerto (X)( )

Acerto + Raspão (X)(/)

Crítico (X)(X)

Um PdM morre quando todos os círculos são riscados.

Regras opcionais

Duelos

Você já tem todas as regras para fazer o que quiser nesse jogo, no entanto vou deixar esta parte opcional para dar um gostinho a mais nos seus duelos. As sugestões a seguir dão ainda mais certo numa luta jogador *versus* jogador, mas você e seus PdMs podem aproveitar também.

Antes de tudo, é importante dizer duas coisas: a primeira é saber dar aos duelos a importância necessária. Alguns podem, e devem, ser decididos num cara ou coroa ligeiro, outros podem ser lentos e pesarosos se isso for relevante para a história. A segunda é que um duelo só é tão bom quanto os personagens por trás. O motivo que levou ao duelo e as consequências dele são a parte interessante, não as regras. Apresente duelos que valem a pena! Antes da luta, faça os jogadores falarem porque vão se enfrentar e quais as consequências disso.

Duelos de agonia longa (espadas, punhais e socos)

1. Descrevam suas ações, seus golpes.
2. Rolem d6 vs d6, somando Presença se fizer sentido.
3. Quem tirar o maior número descreve seu golpe, dizendo como aparou o adversário. Se a rolagem mais baixa só perdeu por um ponto (exemplo: 5 e 4, 3 e 2), o adversário acertou de raspão. Se foi empate, os dois se acertam.
4. Os jogadores dão o valor de Presença de dano um no outro (metade se for raspão), reduzindo os pontos de Corpo. Assim segue até o duelo ser encerrado, desistido ou um oponente morrer.
5. Se o adversário que faleceu for um jogador, ele narra uma consequência terrível para o vitorioso, que soma uma Miséria e tem de lidar com as consequências propostas pelo morto. Exemplos de consequências:
    a. “Alguém virá me vingar!”

b. “Você sempre se lembrará disso com tristeza”

c. “Após minha morte, você descobrirá que fui seu melhor amigo”

d. “O peso na consciência fez você abandonar a violência”

e. “Ante de partir, levei sua mão junto comigo!”

Duelos de agonia curta (pistolas, espingardas, etc)

1. Tenham uma conversa sobre a irracionalidade da existência. Façam também uma espécie de testamento: O que quer que faça com seu corpo? Você tem algum desejo final?
2. Cada um escolhe um número de 1 a 6 (não pode ser o mesmo número escolhido pelo adversário) e rola 1d6.
3. Se sair o número que você escolheu, você matou seu oponente e venceu o duelo. Se não sair o número que você escolheu, você errou o tiro.
4. Se os dois errarem, escolham mais um número de 1 a 6, sendo que não pode ser o mesmo número escolhido previamente nem um número que seu adversário escolheu. Agora você está apostando em 2 números e seu oponente também. Rolem o d6 novamente, volte ao *passo 3* ou desistam do duelo.
5. Se ainda assim não sair um número escolhido, escolham mais um número de 1 a 6, sem ser igual ao do adversário e sem ser igual uma escolha prévia, e repitam a rolagem até um número escolhido sair.
6. O oponente vitorioso soma uma Miséria e o derrotado narra uma consequência terrível para o sobrevivente.

Ou, alternativamente, iniciando no *passo 2*....

2. Cada um faz um lance de cara ou coroa. Cara significa que você errou o tiro, Coroa, que você acertou seu oponente.

3. Se ambos tirarem Coroa, os dois se mataram. Se ambos tiraram Cara, ambos erraram. Repitam o *passo 2* ou desistam do duelo.

4. O oponente vitorioso soma uma Miséria e o derrotado narra uma consequência terrível para o sobrevivente.

Observação: Nem sempre os personagens têm a mesma chance de se matar. Se os dois são violentos, ou os dois são pacíficos, a chance é a mesma. No entanto, se um personagem usar Presença para violência e o outro não, o bônus de Presença vira rerolagens. Você, violento, pode jogar novamente o d6 ou a moeda caso tenha errado o tiro, tendo uma segunda oportunidade na mesma rodada, simbolizando sua agressividade em mais chances de vitória.

Adaptando o jogo para o sistema d20

O d20 é um dos dados mais famosos e icônicos dos RPG. Para adaptar os 2d6 do Insânia para o d20, basta seguir a tabela:

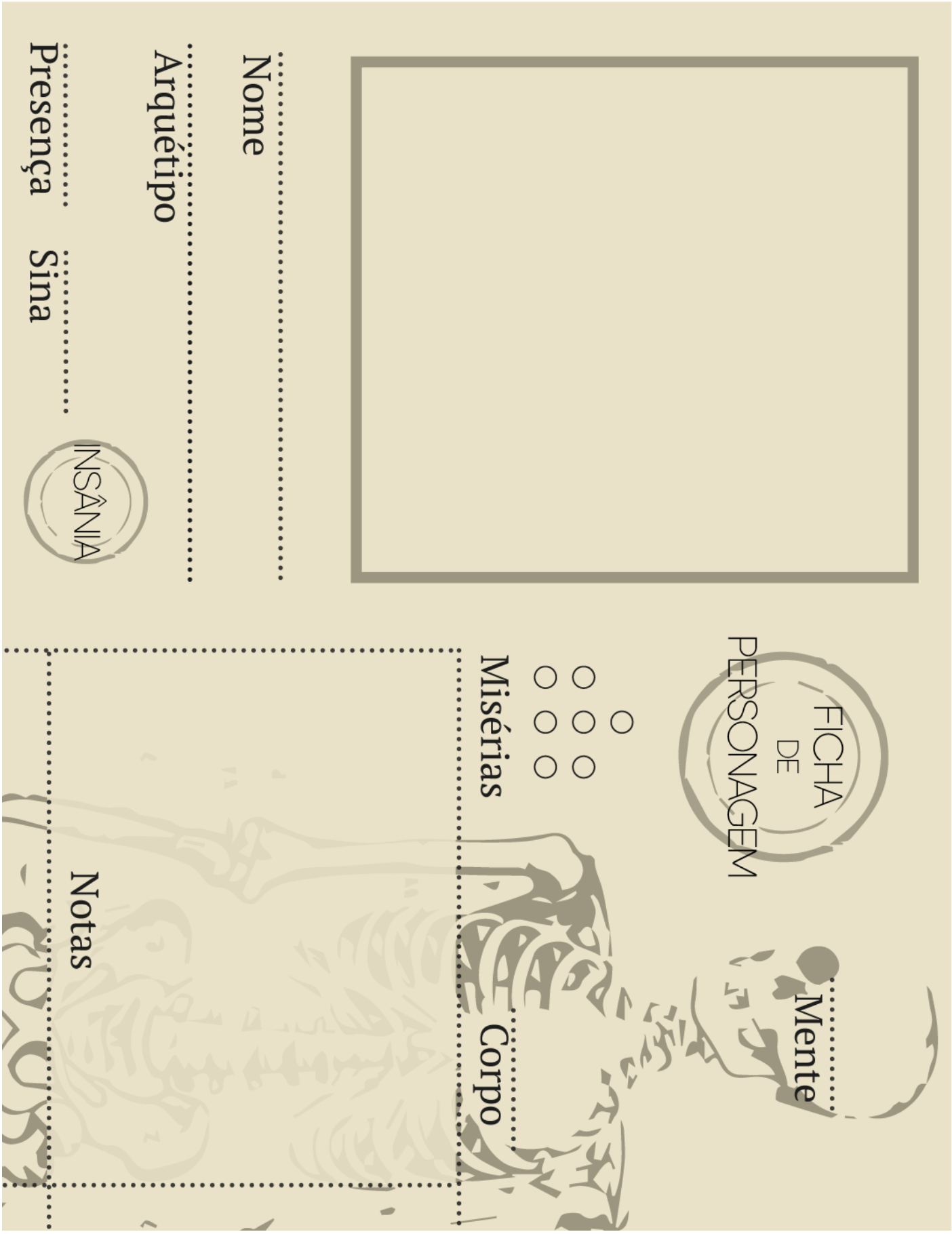
2d6

CD	Dificuldade
4	Fácil
7	Médio
10	Difícil
12	Quase impossível

d20

CD	Dificuldade
5	Fácil
10	Médio
15	Difícil
20	Quase impossível

Mantenha calcule o valor de Presença utilizando 2d6 em vez de 2d2. É só rolar 2d6 e escolher o maior resultado. Os dados de Sina se mantêm da mesma forma[61]

[61] Se você está interessado no motivo matemático, é o seguinte: 2d6 não fornece resultados como o d20. O d20 tem iguais chances de cair qualquer um de seus números, mas o 2d6 tende a se aproximar da média entre os dois dados, 7. Sendo assim, o "bônus maior" do d6 de Sina somado aos 2d6 compensa essa tendência pra média.

Ficha de personagem