



Universidade de Brasília - Campus Darcy Ribeiro
IdA - Instituto de Artes
DIn - Departamento de Design
Diplomação em Projeto de Produto
Habilitação: Projeto de Produto
Semestre: 1º/2019
Orientação: Professora Symone Jardim

Memórias de Yo'i: RPG como ferramenta de aprendizagem de folclore brasileiro.

Mariana Bentes Corrêa de Melo

Brasília, 26/06/2019

Mariana Bentes Corrêa de Melo - 13 0014419

Trabalho de Conclusão de Curso com habilitação
em Projeto de Produto do curso de Design
ministrado na Universidade de Brasília.
Orientação: Prof.^a Symone Rodrigues Jardim

Brasília
1º 2019

“Quando Sherazade contava, quem ouvia se esquecia de tudo, de quem era, do que era, se sentia fome ou sono. Podia a terra tremer ou o nariz coçar, nada importava quando Sherazade contava. Era tão gostoso como comer uma tâmara de olhos fechados, ouvindo as fontes do 5º Jardim suspenso, aquele das rosas amarelas. Tudo se encaixava, se esclarecia e se turvava, desenhos e melodias surgiam em quem ouvia, dizendo-lhes a diferença entre o que eram e o que acreditavam ser, quando Sherazade contava.”

(PAULINE ALPHEN)

Agradecimentos

Agradeço a todos que, de algum modo, fizeram parte da trajetória de um ano de desenvolvimento desse projeto.

Não posso deixar de mencionar a orientação da Professora Symone Jardim, que mesmo ocupada, ofereceu seu tempo e conhecimento para ajudar-me a construir este projeto. Obrigada por ser um exemplo de educadora dentro e fora da sala de aula.

Agradeço também, aos professores de design da Universidade de Brasília, por terem me dado a oportunidade de aprender mais sobre o que o mundo e como apreciar cada novidade que ele oferece.

Aos meus amigos do RPG da mesa "A montanha de si" de L5R, pela amizade e apoio nos momentos difíceis da vida e por me mostrarem como é incrível o universo que o RPG oferece.

À banca avaliadora, pelo tempo disponibilizado para a leitura deste relatório e por assistir a apresentação e fazer considerações ao projeto.

Resumo:

O projeto desenvolvido na disciplina de diplomação em design de produto é a criação de um jogo de Role Playing Game (RPG) para inserir o jogador no contexto cultural da comunidade indígena no Brasil.

A escolha dos Ticuna como representante neste cenário se deu principalmente por ser o povo indígena de maior número populacional na amazônia e no Brasil. A cultura popular ainda conhecida pela sua população e por sua história, infelizmente, marcada pela violência de agropecuários, seringueiros e madeireiros dentro de seu território. A proposta é desenvolver um jogo de RPG cuja plataforma necessita de pouco material para efetivamente ser jogado, além de sua natureza despretensiosa gerar uma ligação afetiva dos jogadores para com seu cenário. Como a construção do personagem por cada jogador é feita de maneira lúdica, a aprendizagem gerada por meio do jogo retira toda a obrigatoriedade de conhecer o assunto, trazendo os jogadores por vontade própria. Identificando os principais pontos da construção da narrativa de mitos, lendas e contos foi criado um RPG para ensinar sobre a cultura do povo Ticuna de maneira mais divertida, criando empatia entre jogador e os Ticuna.

Palavras chave: design, role playing game, educação, RPG, povo indígena ticuna, folclore.

Abstract:

The project developed in the discipline of product design degree is the creation of a Role Playing Game (RPG) to introduce the player in the cultural context of the indigenous community in Brazil.

The choice of Ticuna as representative in this scenario was mainly due to the fact that it is the most populous indigenous people in the Amazon and Brazil. The popular culture is still known for its population and its history, sadly, marked by the violence of agriculturalists, ilegal rubber tappers and loggers within its territory. The proposal is to develop an RPG game whose platform needs little material to be effectively played, in addition to its unpretentious nature to generate an connection between the players and their scenario. As the construction of the character by each player is done in a playful way, the learning generated through the game removes all the obligation to know the subject, bringing the players of their own volition to learn it. Identifying the main points of the construction of the narrative of myths, legends and tales created an RPG to teach about the culture of the Ticuna people in a funnier way, creating empathy between player and the Ticuna folk.

Keywords: design, game, role playing game, education, RPG, ticuna, indigenous folk, folklore.

Lista de Figuras:

Figura 1: Coleção de livros de regras para Dungeons & Dragons 5ª edição e miniaturas.

Figura 2: Capa do livro de regras para o jogo Chainmail 1ªed. 1971.

Figura 3: Mapa mental com o objetivo geral como ponto de partida.

Figura 4: Índios Ticuna durante ritual.

Figura 5: Índia Ticuna preparando alimento.

Figura 6: Transferência da igreja para outro local da aldeia, Porto Cordeirinho.

Figura 7: Índios Ticuna a caminho da roça.

Figura 8: Capa de “O Livro das Árvores” 1ª edição. 1997.

Figura 9: Desenhos feitos pelo povo Ticuna para ilustrar o mito de criação do mundo.

Figura 10: Conjunto de dados de 4, 6, 8, 10, 12 e 20 faces.

Figura 11: Capa de “Apocalypse World” 2ª edição. 2016.

Figura 12: Exemplos de produções que usam o sistema Apocalypse World.

Figura 13: Capa de “The Art of Game Design” 2ª edição. 2015.

Figura 14: Tétrade elemental da criação de jogos.

Figura 15: Capa do livro “Literatura Infantil em Gêneros” 1ª Edição.

Figura 16: Festa Folclórica Bumba meu Boi.

Figura 17: Contadora de histórias usando de apoio visual para construir a narrativa.

Figura 18: Tiamat, a rainha dos dragões. Uma divindade menor do universo de D&D.

Figura 19: Coleção de livros e acessórios de Crônicas das Trevas e Mouse Guard.

Figura 20: Capa do livro a Bandeira do Elefante e da Arara que deu origem ao RPG.

Figura 21: Logo da Netflix.

Figura 22: Ludoteca BCG.

Figura 23: Fotos do Encontro de RPG realizados pelo grupo D30 em Brasília.

Figura 24: Mapa de Empatia do público-alvo.

Figura 25: Brainstorm de nomes para movimentos.

Figura 26: Primeira alternativa de ficha usando grafismos da cultura Ticuna.

Figura 27: Segunda alternativa de fichas de personagem frente e verso.

Figura 28: Grupo de teste no encontro de RPG organizado pelo D30 RPG.

Figura 29: Ficha de personagem final do arquétipo O'i.

1.Introdução	10
1.1 Objetivo	12
1.2 Justificativa	12
1.3 Mapa Mental	13
2.Referencial teórico	15
2.1Ticunas	15
2.2 A Árvore do Mundo	19
2.3 RPG	22
2.4 Apocalypse World	24
2.5 The Art of Game Design	26
2.6 Literatura Infantil em Gêneros	28
3.Levantamento de dados	31
3.1 Análise de Similares	32
3.2 Público-Alvo	36
3.3 Painel Semântico	36
3.4 Definição de Público	37
3.5 Mapa de Empatia	37
4.Desenvolvimento do produto	39
5.Conclusão	57
Bibliografia	58
Anexo A- Livro de Regras “Memórias de Yo’i ”	60

1.Introdução

A população indígena brasileira representa 0,4% da população total, de acordo com a Fundação Nacional do Índio (Funai), em total de 896 mil pessoas no censo de 2010, sendo o povo Ticuna a maior população registrada. Infelizmente, este número não chega sequer a 1% da população original de 3.000.000 estimadas no ano de 1500. Sofrendo, atualmente, com invasão em território demarcado, violência contra os povos tradicionais e perseguição de grandes fazendeiros, estes povos indígenas têm esperado as respostas aos processos de denúncias feitas ao longo dos anos.

Existe também uma inércia da população nacional quanto à aprendizagem da cultura indígena no Brasil. Sem o apoio de políticas públicas eficientes, o conhecimento adquirido pela maioria da população prende-se ao conteúdo básico apresentado nos ensinamentos fundamental e médio. Conteúdos mais aprofundados se tornam facultativos nas escolas brasileiras, tendo atenção somente em datas comemorativas de mesmo tema.

Iniciando uma expansão nos anos de 1970 a 1990, a cultura geek¹ vem crescendo e ganhando espaço como centro do mercado midiático. Tomando 9 das 10 franquias com maiores bilheterias no mundo, bem como 3 dos 10 livros mais vendidos, é perceptível o alcance destas obras.



Figura 1: Coleção de livros de regras para Dungeons & Dragons 5ª edição e miniaturas. Fonte: jganora, 2018.²

É no mesmo período, em 1974 que surge o primeiro RPG, “Dungeons & Dragons” por Gary Gygax e Dave Arneson, baseado em outro jogo de tabuleiro já existente “Chainmail”.

¹ Pessoa que se interessa excessivamente por tecnologia, por tudo que é novo.

² Disponível em: <<https://imgur.com/gallery/rXYNZ>>. Acesso em: 17 Jun 2019

Sendo um jogo interpretativo, o RPG consegue trabalhar aspectos psicológicos e de aprendizagem de maneira não invasiva ou impositiva já apresentadas pela gamificação de didáticas. O RPG, no entanto, consegue alcançar emocionalmente seus jogadores de forma muito mais orgânica e personalizada, por criar de modo direto laços afetivos entre os participantes do jogo e a história contada.

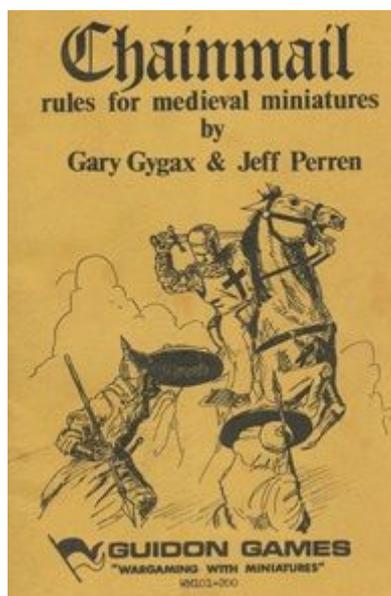


Figura 2: Capa do livro de regras para o jogo Chainmail 1ªed. 1971. Fonte: Wikipédia³

Por isso a criação de um jogo de RPG apresentando a cultura Ticuna é uma oportunidade de aproveitar esta expansão da cultura geek ao mesmo tempo que cria um laço empático entre jogadores e Ticunas, um interesse na cultura nacional e desenvolve um senso de responsabilidade para com a história e futuro de outros povos indígenas.

1.1 Objetivo

Trata-se de um produto voltado para o ambiente de lazer. Os objetivos do projeto foram delimitados a partir da necessidade de expansão do conhecimento sobre as culturas indígenas brasileiras e das possibilidades apresentadas pelo RPG e pela cultura geek. Sendo assim o objetivo geral do projeto é:

Criar um jogo de RPG que proporciona por meio da experiência lúdica o interesse e a empatia na história e cultura Ticuna.

Para atingir o objetivo geral, foram definidos os seguintes específicos:

³ Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/wiki/File:Chainmail-1st-thumb.jpg>>. Acesso em: 17 Jun 2019.

- criar um cenário e mecânicas de RPG cujo tema é o povo Ticuna;
- incluir contos do livro “O livro das árvores”, escrito pelo povo Ticuna para melhor representar a temática indígena;
- criar interesse dos jogadores sobre a história e a cultura Ticuna para conscientizá-los da existência da cultura indígena;
- criar acessórios para facilitar a narrativa do RPG;
- incluir dados históricos no cenário para empatizar os jogadores com a história real dos povos indígenas no Brasil.

1.2 Justificativa

O tema de pesquisa deste projeto surgiu da minha observação sobre a pouca exposição midiática da cultura dos povos indígenas no Brasil. Tal situação busca ser explorada na criação de um cenário de jogo de interpretação de papéis, RPG, de maneira que criasse um laço afetivo e empático entre os jogadores e povo Ticuna.

De muitas culturas ricas, cheia de histórias e tradições que datam antes mesmo da chegada dos Jesuítas ao Brasil, a população indígena hoje mantém somente 13% do território nacional demarcado e homologado como reserva indígena pela Funai, enquanto 46% são compostas por terras agrícolas. A constante invasão de empresas madeireiras, carvoarias e mineradoras ilegais, bem como o tráfico de drogas e o aumento da violência nos territórios das reservas demonstram a falta de cuidado e respeito para com esta população.

O RPG faz parte do grande conteúdo que forma a cultura Geek. Com um público ainda crescente, é possível observar que o uso de narrativa conjunta permite o desenvolvimento criativo e social dos participantes. Sem impeditivos criativos, é possível ajustar qualquer tipo de história no jogo. Por conta disto o RPG foi escolhido como lúdica na aprendizagem dos contos, lendas e mitos tão ligados a cultura dos povos indígenas.

Para então criar um jogo de RPG que proporciona por meio da experiência lúdica o interesse e a empatia na história e cultura Ticuna, foi usado o método de lentes apresentado no livro “The Art of Game Design” para atingir cada um dos objetivos específicos apresentados.

1.3 Mapa Mental

O projeto iniciou com a definição do tema a ser trabalhado como projeto de conclusão de curso, “RPG COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM DO FOLCLORE BRASILEIRO”. A partir disto, foi criado um diagrama seguindo o modelo apresentado pela orientadora no qual foi destrinchado uma explicação de cada palavra chave do título do projeto.

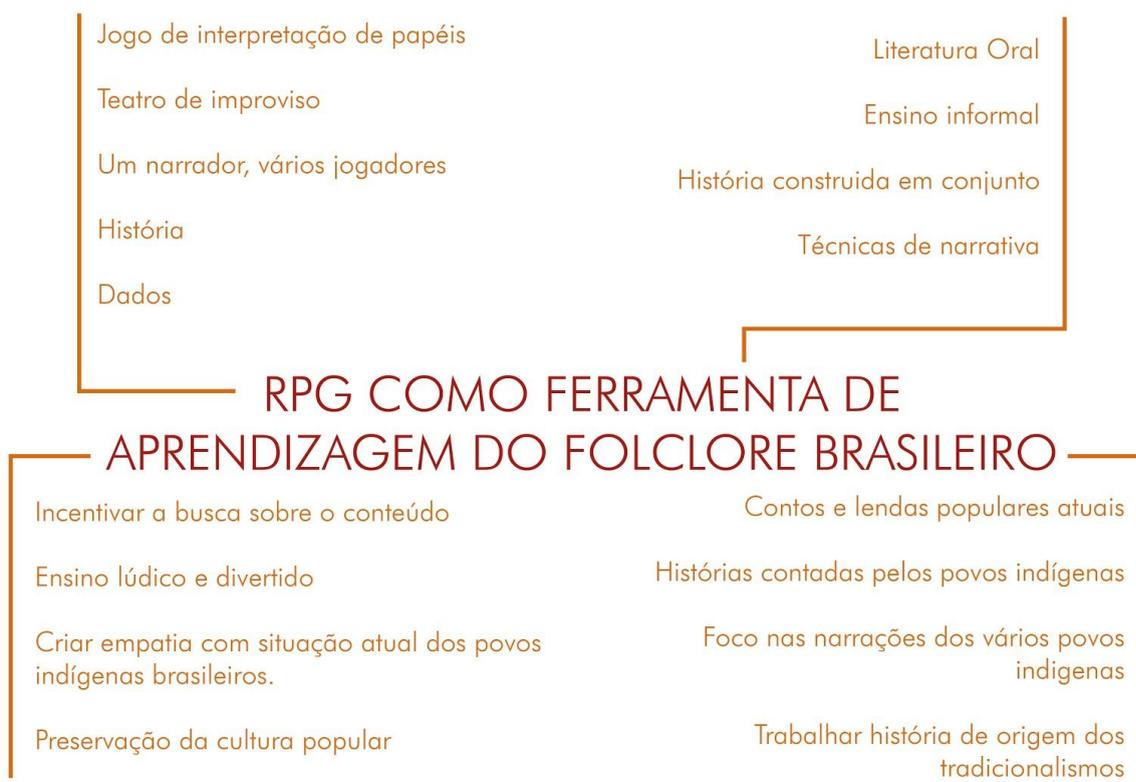


Figura 3: Mapa mental com o objetivo geral como ponto de partida. Fonte: Elaborado pela autora. 2019.

- RPG

Apresenta-se como um Jogo de interpretação de papéis, funcionando como um teatro de improviso. Nele existe um narrador e vários jogadores que constroem uma história em conjunto. Um de seus diferenciais são os formatos dos dados utilizados que variam para além do cubo de 6 faces.

- FERRAMENTA

A ferramenta trabalhada por meio do RPG é a Literatura Oral. Por ser um hobby o ensino obtido utilizando desta ferramenta é completamente informal e despretensiosa, o que permite que as pessoas adquiram esse conhecimento por vontade própria. Esse processo deve ser feito utilizando técnicas narrativas que melhor se adequem a necessidade do projeto

- **APRENDIZAGEM**

A aprendizagem dos jogadores, em sua maioria entre 16 e 30 anos de idade, é colocada neste projeto para incentivar a busca do conteúdo apresentado de forma lúdica e divertida. Esta aprendizagem procura criar empatia com a situação atual dos povos indígenas brasileiros, em especial o povo Ticuna. Além de permitir a preservação da cultura popular.

- **FOLCLORE BRASILEIRO**

O folclore é apresentado neste projeto como contos e lendas populares entre o povo estudado. O foco deve sempre ser nas narrativas desses povos e sua sociedade de modo a trazer seus tradicionalismos e origem.

2.Referencial teórico

2.1Ticunas

Com uma história marcada pela entrada violenta de seringueiros, pescadores e madeireiros na região do rio Solimões, os Ticuna conseguiram somente em 1990 o reconhecimento oficial da maioria de suas terras. Hoje enfrentam o desafio de garantir sua sustentabilidade econômica e ambiental, bem como qualificar as relações com a sociedade envolvente mantendo viva sua riquíssima cultura.



Figura 4: Índios Ticuna durante ritual. Fonte: Jussara Gruber, 1978.

Os Ticuna são um povo ameríndio que atualmente habita a fronteira de Brasil, Peru e o Trapézio Amazônico da Colômbia. Originário, de acordo com a própria literatura oral, do Igarapé Eware, situado nas nascentes do igarapé São Jerônimo na margem esquerda do Rio Solimões.

A primeira referência escrita dos Ticuna feita por Cristobal de Acuña, se encontra no capítulo LI do livro “Novo Descobrimento do Rio Amazonas”:

"Mantêm estas tribos, por uma e por outra margem do rio, contínuas guerras com os povos vizinhos que, pelo lado do sul, são, entre outros, os Curina tão numerosos, que não apenas se defendem, pelo lado do rio, da grande quantidade dos Água, como também sustentam armas, ao mesmo tempo, contra as demais nações que por via terrestre os atacam constantemente.

Pelo lado norte os Água têm como inimigos os Tecuna que, de acordo com boas informações, não são inferiores aos Curina nem em número nem em brio, já que também sustentam guerras com os inimigos que têm terra adentro” (ALCUÑA, 1994).

Desde a chegada da missão jesuíta espanhola até a tomada desta região por Portugal, no século XVIII, os espanhóis e os portugueses vinham disputando a hegemonia no alto Solimões. Os temidos Omágua (também conhecidos como Cambeba), de tradição guerreira, quase foram exterminados neste processo, seja por contraírem doenças ou por sua participação na querela entre os dois Estados coloniais. Com o tempo, os europeus não quiseram ou não conseguiram povoar a região antes habitada pelos Omágua, e os Ticuna passam a ocupar esse espaço, descendo dos altos igarapés, onde conseguiram se esquivar do contato mais intenso.



Figura 5: Índia Ticuna preparando alimento. Fonte: Jussara Gruber, 1979

Com a exploração da borracha, a Amazônia se tornou palco de uma intensa exploração do trabalho seringueiro. O alto Solimões, apesar de não contar com seringais tão produtivos quanto os do Acre, por exemplo, também não ficou de fora da corrida pelo “ouro branco”, como era chamada a borracha.

Através da instituição do sistema de barracão, o “patrão” tinha exclusividade no comércio com índios, já que seu armazém era o intermediário comercial obrigatório. A legitimidade dessa empresa era dada por títulos de propriedade conseguidos por poucas famílias, vindas em sua maioria do Nordeste, que incidiam sobre a terra dos Ticuna, os quais passavam a dever obediência aos recém-chegados.

Em 1910, ainda segundo Nimuendajú, uma nova agência de contato se faz presente no alto Solimões. Nessa época, capuchinhos vindos da província da Úmbria, na Itália, instalam a Prefeitura Apostólica do alto Solimões. A presença do Serviço de Proteção aos Índios (SPI) nessa situação de domínio dos seringalistas era meramente formal, ou seja, restrita a relatórios de um delegado desta repartição a partir de 1917. É somente em 1942 que este órgão da administração federal vai criar um posto na região.

“Uma nova situação histórica começa a se delinear em meados da década de 1960: a Amazônia e sua faixa de fronteira vão sendo transformadas em área de segurança nacional para o exército brasileiro. A antiga guarnição militar de Tabatinga cresce em tamanho e importância, transformando-se no Comando de Fronteira do Solimões (CFSOL), com mais autoridade para intervir localmente. Isso faz com que a relação entre patrões e índios seja profundamente alterada. Sem a possibilidade da coerção por castigos físicos, coibida pelo exército, os patrões descobriram outros modos de fazer valer seu controle sobre a população indígena” (Oliveira, 1988: 211-3)

O sincretismo religioso trazido pelos católicos não desviaram seu caminho do povo Ticuna. Se aproveitando do período em que ainda existiam “Patrões” donos das terras onde moravam os Ticuna, missionários batistas americanos utilizaram a compra de terras para disponibilizar aos que quisessem viver junto, assim mobilizando a população indígena da região para compartilhar os ensinamentos de sua religião.



Figura 6: Transferência da igreja para outro local da aldeia, Porto Cordeirinho. Fonte: Jussara Gruber, 1979.

A população que passa a morar nessas aldeias, cujas famílias permaneciam divididas em clãs, Keá, que se juntavam em três diferentes grupos relacionados a terra, água e ar. Deste modo, era proibido que se tivesse relações sexuais com pessoas do mesmo clã para impedir defeitos genéticos. No entanto a estrutura de organização dessa população só passa a mudar

significativamente no início de 1970 com a chegada de um homem chamado José Francisco da Cruz associado a Irmandade da Santa Cruz.

A Funai surge, substituindo o antigo SPI, usando o movimento da Irmandade de Santa Cruz para o projeto de integração do indígena, apoiando as lideranças da Irmandade bem como o faccionalismo religioso que hoje divide aldeias como Umariacú e Belém do Solimões.



Figura 7: Índios Ticuna a caminho da roça. Fonte: Jussara Gruber, 1979.

Em 1981, as lideranças Ticuna convocaram uma reunião na aldeia Campo Alegre para discutir a proposta de demarcações de terras, encaminhada posteriormente a Funai. Na reunião também foi escolhida uma comissão para ir até Brasília apresentar esta proposta. Com a pressão dos Ticuna, a Funai mandou um grupo de trabalho para identificar as áreas Ticuna em 1982.

Atualmente os Ticuna compõe a maior população dentro das reservas indígenas do Brasil com mais de 50 000 indivíduos em sua sociedade, dos quais 36 000 estão no Brasil, 8 000 na Colômbia e 7 000 no Peru.

2.2 A Árvore do Mundo

Este livro faz parte do projeto “A Natureza segundo os Ticuna”, iniciado em 1987. Seu estudo veio para permitir aos Ticuna, recordar a importância da floresta na vida de cada um deles. Como fala Jussara Gomes Gruber, a autora, no mesmo livro:

“Este livro, portanto, apresenta intensa relação dos Ticuna com as árvores que formam a floresta, focalizando o valor e o significado de várias espécies, preferencialmente nativas, para sua sobrevivência física e cultural.”(O Livro das Árvores, p.2).

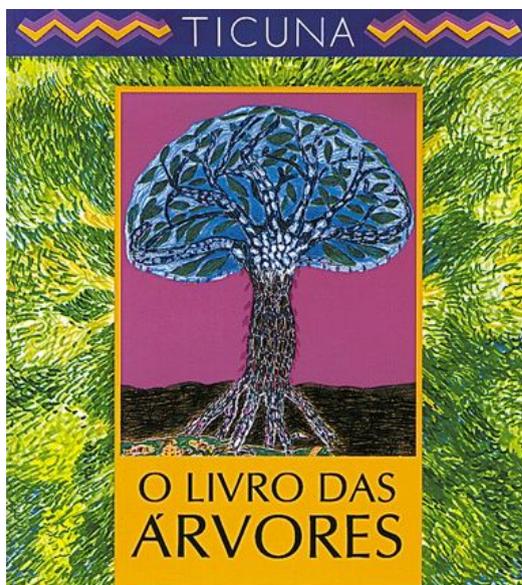


Figura 8: Capa de “O Livro das Árvores” 1ª edição. 1997. Fonte: Global Editora⁴

Não se trata de um livro de botânica, mas de uma memória das árvores que permite aos Ticuna recordar a importância de cada uma delas na sua vida. Folheando página por página, compreende-se as razões que levaram a defesa e a preservação de suas florestas, um patrimônio que deverá ser eterno, passando de pai para filho, como uma herança das mais belas e mais ricas.

“O livro acolhe o olhar dos Ticuna sobre a natureza que os cerca e lhes serve de morada, trazendo textos e imagens que fixam suas concepções do real e do imaginário, numa linguagem onde se entremeiam conhecimentos práticos, valores simbólicos e inspiração poética.” (O Livro das Árvores, pg. 02).

É ainda mais interessante que as ilustrações deste livro foram elaborados individualmente pelos próprios Ticuna enquanto o texto foi resultado coletivo baseado no saber de domínio da aldeia. Desta forma se abre espaço para que os próprios Ticuna falem sobre si, valorizando suas experiências sem a necessidade de um porta-voz que nunca teve as experiências e vivências daquela cultura.

⁴ Disponível em: <<https://globoeditora.com.br/catalogos/livro/?id=2112>>. Acesso em: 14/06/2019

Vemos algumas das histórias, classificadas como Mito por se tratar da criação do mundo pela visão mística dos Ticuna, apresentando o herói, Yo'i, que de maneira nenhuma se assusta ou se torna curioso pela forma mágica que o mundo se desenvolve a sua volta. A fauna e flora são representados como pré existentes ao homem, e de mesma importância comparada as figuras de Yo'i e Ipi, onde o casamento com a irmã dos dois, Aicüna, é possível com o Quatipuru, uma espécie de esquilo habitante da floresta amazônica.



Figura 9: Desenhos feitos pelo povo Ticuna para ilustrar o mito de criação do mundo. Fonte: O Livro das Árvores, p.14

“No princípio estava tudo escuro sempre frio e sempre noite.

Uma enorme samaumeira, wotchine, fechava o mundo, e por isso não entrava a claridade na terra.

Yo'i e Ipi ficaram preocupados.

Tinham de fazer alguma coisa.

Pegaram um caroço de araratucupi, tcha, e atiraram na árvore para ver se existia luz do outro lado.

Através de um buraco, os irmãos enxergaram uma preguiça-real que prendia lá no céu os galhos da samaumeira.

Jogaram muitos e muitos caroços e assim criaram as estrelas.

Mas ainda não havia claridade. Yo'i e Ipi ficaram pensando e decidiram convidar todos os animais da Mata para ajudarem a derrubar a árvore. Mas nenhum deles conseguiu, nem o pica-pau.

Resolveram então oferecer a irmã Aicüna em casamento para quem jogasse formigas de fogo nos olhos da preguiça-real.

O quatipuru tentou, mas voltou no meio do caminho. Finalmente aquele quatipuruzinho bem pequeno, taine, conseguiu subir. Jogou as formigas e a preguiça soltou o céu. A árvore caiu e a luz apareceu.

Taine casou-se com Aicüna“ (O Livro das Árvores, pg.14).

No livro também é apontado a história da criação humana através das borras de sumo do jenipapo, que se transformaram em peixes, e a consequente pesca desses peixes em que ao caírem na terra se transformavam em animais. Cada isca transformava em um animal

diferente, até chegar a vez dos humanos que Ipi seguiu com um grupo para o lado que o sol se põe enquanto Yo'i ficou com os Ticuna e os povos que rumaram para o lado onde o sol nasce.

Um aspecto importante é a existência de certas lendas que compõem a cultura de outros povos, não somente os Ticuna, como o Curupira e Mapinguari. Cada uma destas criaturas é responsável por uma mata ou árvore. Diferente do apontado durante o Sincretismo jesuíta, estas criaturas não aparecem divididas sob uma visão maniqueísta de bem e mal, ao contrário cada uma delas tem sua função e comportamento natural, normalmente protegendo a floresta e seus animais.

Foi definido o nome do jogo deste projeto como "Memórias de Yo'i" por conta do papel importante que este personagem recebe durante as narrativas da mitologia espiritual ticuna apresentadas neste livro.

2.3 RPG

RPG vem do inglês Role Playing Game que, em tradução livre, significa "Jogo de interpretação de papéis" e é basicamente como ver uma série ou filme favorito, só que você é quem decide como o personagem principal vai desenrolar as histórias. Os Jogadores escolhem interpretar um personagem fictício e decidem o que esses personagens pensam, falam e sentem em cada situação apresentada na narrativa. Como em outros jogos, existem regras, marcadores e dados que ajudam a descrever e resolver essas situações.

Diferente de outros jogos, no RPG não existem vencedores e perdedores nem times opostos. O único objetivo é viver uma experiência nova, divertindo-se, e aproveitando o desenrolar dessas histórias.



Figura 10: Conjunto de dados de 4, 6, 8, 10, 12 e 20 faces. Fonte: Cubo Mágico - Geek Store

O aspecto comum entre todos os jogos de RPG é o uso de dados para definir o sucesso ou falha de ações sem que essas sejam definidas arbitrariamente por um dos jogadores. Normalmente se usa a expressão de “número de dados + d + número de faces do dado” para se referir aos dados usados em jogo, por exemplo 2d6 seria usado para se referir a dois dados de seis faces. Existe ainda o fator comum de adicionar valores ao valor de uma rolagem de dados, onde “4d10 +3” se refere ao valor total da soma de dois dados de dez faces mais três.

Fichas de personagens aparecem em todos os jogos com informações vitais e valores importantes para uso durante os jogos de rpg. Essas informações ficam organizadas em folhas para fácil acesso dos jogadores.

Além do benefício que o momento de lazer proporciona ao jogar RPG, já foi apontado nos artigos do site rpgstudies.net sobre os impactos sociais positivos em adolescentes impacientes ao trabalhar as divisões de ações para cada jogador (ASCHERMAN,1993) e do uso do RPG para tratamento psicoterapêutico em adultos com transtorno de personalidade esquizóide por usar o jogo como método de libertar medos e sentimentos para conscientização dos mesmos (BLACKMON, 1994).

2.4 Apocalypse World

Apocalypse World é um premiado jogo de RPG publicado em 2010 nos EUA pela Lumpley Games, com uma segunda edição lançada em 2016. Criado por D. Vincent Baker e Meguey Baker o livro apresenta um cenário pós-apocalíptico, propondo narrativas de ação, mistério, romance e terror. O sistema de regras apresentado pela primeira vez neste livro recebe o nome de Powered by the Apocalypse (PbtA). Com uma proposta de mecânicas para dar o devido destaque ao lado narrativo dos jogos de RPG, o PbtA entende a forma orgânica como conversas acontecem usando das regras apenas como mediadores desta conversa.

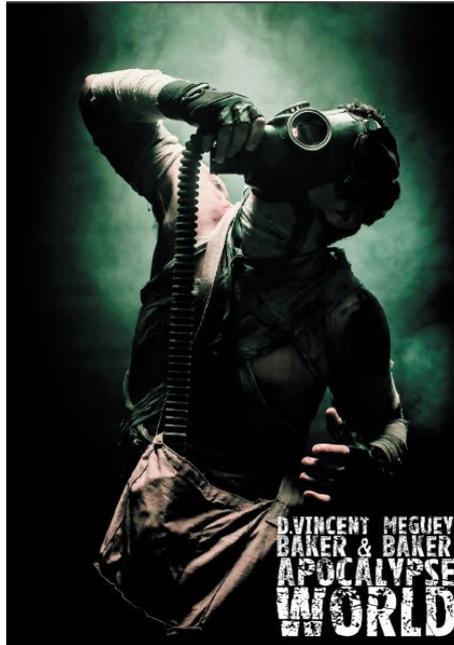


Figura 11: Capa de “Apocalypse World” 2ª edição. 2016. Fonte: Apocalypse World

A principal mecânica deste jogo são os usos de “movimentos” e dois dados simples de seis lados. Os movimentos aparecem como um conjunto de ações base que o jogador ou narrador podem tomar durante a narrativa, seguindo uma ordem de anúncio da ação para em seguida rolar os dados de resultado da mesma ação caso ela se encaixe nos movimentos base. Cabe ao narrador descobrir qual o melhor movimento para uma ação anunciada pelo jogador caso o mesmo não saiba.

Para facilitar a criação de personagens e facilitar o acesso às habilidades disponíveis, o sistema PbtA apresenta os Arquétipos de Personagem. Arquétipo é um conceito criado pelo suíço Carl Jung, usado na psicologia analítica como representante de um primeiro modelo de algo ou de antigas impressões sobre algo, de acordo com o livro “Um mar e possibilidades” (MEDEIROS, 2010).

No caso do Apocalypse World o termo arquétipo é usado para representar um modelo primordial de personagem a ser usado no jogo. No sistema existem ainda opções para que cada personagem seja único nas escolhas de habilidades, relações com outros personagens e histórias passadas, contudo existe sempre um fator comum que liga este personagem ao arquétipo escolhido inicialmente.



Figura 12: Exemplos de produções que usam o sistema Apocalypse World. Fonte: Steemit⁵

A partir deste primeiro exemplar de regras surgiram, até o momento deste projeto, outros noventa e cinco cenários desenvolvidos e catalogados juntos ao site do Apocalypse World. Com poucas alterações nas mecânicas de forma a manter o sistema característico do PbtA porém com seus cenários únicos. Muitos autores usam da licença livre deste sistema para lançar no mercado suas próprias criações, evitando o processo exaustivo de inventar seu próprio sistema.

Por isso foi escolhido para este projeto o sistema apresentado em Apocalypse World, o PbtA, como base por atender ainda mais as necessidades de enfoque narrativo da contação de histórias bem como a simplicidade necessária para atrair novos jogadores.

2.5 The Art of Game Design

“The Art of Game Design” é um livro escrito por Jesse Schell e lançado no ano de 2015 nos EUA pela CRC Press. Nele o autor apresenta as várias etapas da criação e desenvolvimento de jogos usadas para melhor alcançar o público de cada jogo, usando metáforas de lentes que descrevem os objetivos de cada uma destas etapas.

⁵ Disponível em:

<<https://steemit.com/tabletop-rpg/@niduroki/review-pbta-is-a-great-system>>. Acesso em: 17 Jun. 2019

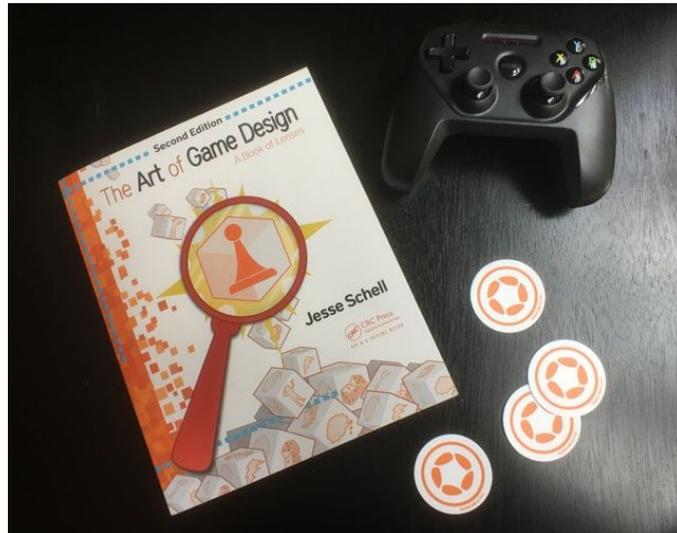


Figura 13: Capa de “The Art of Game Design” 2ª edição. 2015. Fonte: Charles McKeever, 2016.

O livro começa apresentando o trabalho do designer em imaginar a experiência que o jogo proporciona e como trabalhá-la para que o jogador a receba de maneira mais completa possível. Contudo, o jogo não é a experiência em si. O jogo, como mídia, funciona como mediador entre mensagem criada e recebida.



Figura 14: Tétrade elemental da criação de jogos. Fonte: Elaborado pela autora. 2019.

Assim que compreendida a experiência que devemos alcançar, o autor define os quatro elementos básicos que devem compor o jogo, representados na figura 14 onde os elementos mais acima são os mais perceptíveis para o jogador enquanto os mais abaixo são menos perceptíveis. A estética, como todo o trabalho visual que primeiramente atinge o jogador. A mecânica, ou seja, as regras que regem o jogo. A história, que representa a sequência de eventos a serem descobertas no jogo. Por fim, a tecnologia, que representa a mídia que o jogo utiliza na qual os outros elementos serão apresentados.

O designer deve usar das mecânicas para que consigam atingir as motivações, imaginação, necessidades e expectativas do jogador, criando assim a experiência mencionada anteriormente.

Assim que se entende aonde devemos chegar e quais ferramentas estaremos usando para tal, é o que o designer pode enfim se focar em como contar a história que cerca esse jogo. Construir essa história envolve os aspectos do mundo imaginário que ele existe, os personagens dentro dele e os espaços com que os personagens interagem com o mundo. É proposto que um mundo mais complexo e intrincado gera o interesse dos jogadores e da comunidade que eles formam em melhor compreendê-lo.

O autor passa a explicar a forma como o jogo pode ser afetado de diferentes maneiras pelo cliente que pediu a sua criação pelo mercado de vendas e pelos jogadores. Mas o verdadeiro ponto de interesse do projeto volta a aparecer quando o livro explica os impactos que o jogo cria em seus jogadores.

Entre a manutenção mental, a conexão criada entre jogador e jogo e a forma de vida vendida pelo jogo existe o ponto focal deste projeto, educação. O autor apresenta o sistema educacional padrão nas mesmas perspectivas da criação do jogo e explica por que esse modelo não parece atingir os jogadores, neste caso os estudantes, da mesma forma que outros jogos produzidos.

Para explicar a situação, Jesse Schell mostra que os limites de tempo apresentados na sala de aula; somados ao ritmo ajustável de conteúdo para cada jogador; o fato das pessoas que controlam o sistema educacional não estarem familiarizados com a estrutura de jogos; e a dificuldade de criar jogos educativos realmente bons que consigam cobrir a quantidade de matérias propostas acabam por boicotar o sistema de jogo como uma proposta ao sistema educacional. Por outro lado, jogos podem ser usados como ferramentas específicas para atingir os alunos com certas matérias de maneira mais convincente

Por todos os pontos expostos durante este livro, foram usadas as lentes apresentadas para garantir que o projeto conseguisse alcançar da melhor maneira o público-alvo e os objetivos predefinidos para a criação dos aspectos mecânicos, narrativos e tecnológicos do jogo Memórias de Yo'i.

2.6 Literatura Infantil em Gêneros

O livro “Literatura Infantil em Gêneros” organizado por José Nicolau Gregório Filho, foi lançado em São Paulo em 2012 pela editora Mundo Mirim. Trata-se de uma análise da importância e características da literatura na educação e formação moral de crianças e adolescentes. Traz ainda sugestões de trabalho em sala de forma que ajudam o educador a estimular a leitura e a formar verdadeiros leitores.



Figura 15: Capa do livro "Literatura Infantil em Gêneros" 1ª Edição. Fonte: Saraiva.

Desde a antiguidade clássica a sociedade usa da literatura oral de mitos e lendas para explicar fatos e fenômenos naturais. Esta oralitura (literatura oral) inicial se apresenta como importante fonte de memória popular, sendo repassada de maneira espontânea, livre e anônima, as narrativas tradicionais acabam por se constituir como literatura intimamente ligada ao folclore. O folclore narrativo costuma se apresentar por dois gêneros, os mitos e as lendas.

Mitos trazem uma narrativa de origem, seja ela do mundo, dos homens, deuses ou técnicas num passado imemorial e fabuloso. Os personagens dessas narrativas são deuses ou seres sobrenaturais que não se deslumbram com o universo a sua volta, qualquer reação fantástica que aconteça por suas ações serão tratadas como algo natural.



Figura 16: Festa Folclórica Bumba meu Boi. Fonte: Brasília De Fato.

Lendas tratam do sobrenatural ou de períodos históricos, buscando esclarecimentos simples sobre fatos complexos. Diferente dos mitos, os personagens de lendas são humanos ainda que se mantenha o caráter imaginário do gênero.

Lembrando sempre da importância da imaginação na formação de reflexão consciente dos alunos. O livro propõe o uso da oralitura para recuperar a experiência lúdica da performance, dentro de um contexto próximo ao dos jogos.

“O jogo sendo um fenômeno que transcende necessidades e conferindo um sentido a ação. Por ser o jogo desinteressado, ele é capaz de absorver o jogador por completo, criando um espaço consagrado no qual se respeitam as regras no qual rege uma ordem absoluta sem obrigar-se” (HUIZINGA,1996).



Figura 17: Contadora de histórias usando de apoio visual para construir a narrativa. Fonte: Jeremiah Program

Com o conhecimento adquirido deste livro, entende-se a naturalidade com o qual as histórias se envolvem com a oralitura. Usar dessa ferramenta tão familiar em conjunto com o ambiente do jogo, gera uma interação ainda mais forte entre os ouvintes e narrador. O RPG se encaixa com perfeição nestas duas propostas e por isso foi escolhida como plataforma para estender o conhecimento da mitologia espiritual Ticuna.

3. Levantamento de dados

Para entender melhor como alcançar os objetivos definidos no início do projeto é necessário compreender quem serão as pessoas alcançadas pelo jogo, seus comportamentos e como outros jogos similares se apresentam no mercado.

Usando de uma pesquisa exploratória simples de formulário aberto para definir o público do meu jogo, quais os principais jogos que eles usam de maneira mais frequente e

quais têm os estilos de narrativa favoritos deste público. Com as respostas adquiridas foi possível definir um conjunto de produtos similares ao jogo deste projeto por também atender as necessidades de lazer da comunidade geek e os motivos pelos quais esses jogadores se interessavam por cada um destes similares.

3.1 Análise de Similares

Usando de uma pesquisa exploratória simples de formulário aberto com o grupo de jogadores de RPG de Brasília para saber quais os principais jogos que esta comunidade usa de maneira mais frequente e quais têm os estilos de narrativa favoritos deste público, foi possível definir um conjunto de similares, os motivos pelos quais esses jogadores se interessavam por cada um destes. Os concorrentes foram definidos em similaridade por se tratarem do mesmo jogo e quando estes trabalhavam os mesmos aspectos míticos e lendários da literatura oral.

Os seguintes similares foram escolhidos por serem jogos de RPG com enfoque no mesmo público, estarem a mais tempo no mercado e por trabalharem a fantasia de mitos e lendas mundialmente conhecidos:

- Dungeons & Dragons (D&D)



Figura 18: Tiamat, a rainha dos dragões. Uma divindade menor do universo de D&D. Fonte: Wizards of the Coast.

Por ser o primeiro RPG já criado, esse jogo domina o mercado global de RPGs. A D&D busca incentivar criações, seja da própria empresa ou material independente, de forma que gera um suporte ao jogo ao mesmo tempo que consegue atingir as necessidades dos seus clientes.

Por ter sido, durante longos anos, o único RPG vendido no Brasil, os jogadores acabaram por criar uma cultura de adaptação de qualquer história para o sistema D20 do D&D. Contudo esse sistema é extremamente combativo e não dá o devido enfoque narrativo como o PbtA.

- Mouse Guard e Crônicas das Trevas (WoD)

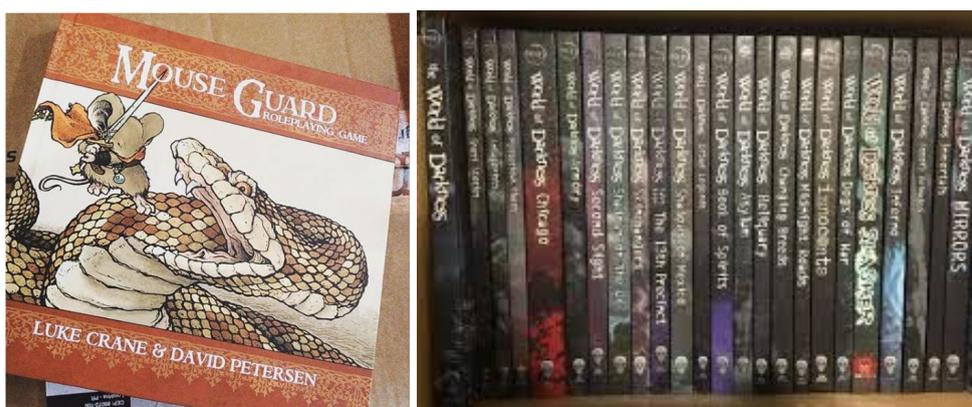


Figura 19: Coleção de livros e acessórios de Crônicas das Trevas e Mouse Guard. Fonte: Compilado pela autora.⁶

Ambos os cenários apresentam o uso de mitologias e lendas mais populares. Mesmo que o enfoque de mecânicas mais simples que D&D, e dando um valor maior a narrativa, esses RPGs não conseguem trabalhar fora do cenário mítico europeu sem que haja um enorme esforço de adaptação por parte do narrador.

A Bandeira do Elefante e da Arara

⁶ Mouse Guard - Retropunk. Disponível em: <<https://www.instagram.com/retropunkgd/>>. Acesso em: 12 Jun. 2019.

Crônicas das Trevas. Disponível em: <<https://itsmorethanjustgaming.com/2017/03/03/i-got-bored-and-started-looking-at-onyx-path/>>. Acesso em: 12 Jun 2019



Figura 20: Capa do livro a Bandeira do Elefante e da Arara que deu origem ao RPG. Fonte: eamb

Um RPG nacional com foco no folclore popular que apresenta mecânicas coerentes com os objetivos do sistema e que ajudam a compreender parte da história de colonização. Por ser baseado em um livro já lançado com o mesmo nome, as aventuras propostas seguem o mesmo período histórico no qual foi baseado.

A principal diferença proposta entre este projeto e o RPG da Bandeira do Elefante e da Arara é o enfoque do povo Ticuna e o mundo se localizar em um período contemporâneo.

Os seguintes similares foram definidos por apresentarem o mesmo público-alvo, pelo seu fácil acesso, usarem do contexto da cultura geek para atingir o público-alvo e pelos ambos terem conquistado esse mesmo público ao oferecer baixo custo para usufruir das plataformas apresentadas. Entre eles:

- Netflix

A Netflix é uma plataforma de vídeos on demand. Por conta da facilidade de acesso, baixo custo e variedade de programas ele se apresenta como fator comum de lazer na população com acesso a internet. Pode-se propor maneiras de aproveitar a plataforma em conjunto mas a atividade de assistir os vídeos é completamente individual, por isso o público menciona que por vezes preferem sair para se encontrar com amigos do que assistir os vídeos da Netflix, já que podem ser feitos num período em que eles estejam inevitavelmente sem esse grupo de amigos.



Figura 21: Logo da Netflix. Fonte: Netflix.

- Jogos de Tabuleiro

Os jogos de tabuleiro foram precursores do RPG, propõe da mesma forma atividades em conjunto e o lazer que se espera deste projeto. O uso atual de lojas que alugam esses jogos, como a Ludoteca BCG na figura 22, por um preço muito menor do que o valor de compra aumentou ainda mais o consumo deste produto. Contudo as mecânicas são mais simples para que os jogadores possam ler as regras e comecem a jogar mais rapidamente, visto que não se espera que seja jogado muitas vezes no ano. Sua característica de simplicidade acaba por boicotar a ligação emocional dos jogadores com as histórias criadas, criando apenas uma constatação do que se joga ao invés de criar um significado mais profundo com o jogador.



Figura 22: Ludoteca BCG. Fonte: Ludoteca BCG.

3.2 Público-Alvo

A definição do público alvo é uma ferramenta essencial para qualquer projeto de design e principalmente quando envolve questões mercadológicas. Tendo em mente que o jogo em questão se baseia na cultura geek, foi definido que o público ao qual o projeto deveria satisfazer é o dos jogadores de RPG antigos e novos.

Em seu livro “Administração de Marketing”, os autores Philip Kotler e Kevin Keller (2012, p.228) definem a segmentação de mercado como “um grupo de clientes que compartilham um conjunto semelhante de necessidades e desejos”. Tal segmentação é baseada nas características descritivas dos consumidores, que são elas: geográficas, demográficas, psicográficas e comportamentais. Para o seguinte projeto foram definidas como mais relevantes as características demográficas e comportamentais.

3.3 Painel Semântico



Figura 23: Fotos do Encontro de RPG realizados pelo grupo D30 em Brasília. Fonte: D30 RPG. Compilação da autora.

3.4 Definição de Público

O público escolhido para este projeto é composto de jogadores de RPG, incluindo os novos e antigos. Sendo em sua maioria homens, com um crescente número de mulheres, entre 16 e 30 anos de idade que já tem um emprego.

Esse público apresenta um comportamento introspectivo, mas que procura desenvolver habilidades sociais por meio do RPG, no ambiente controlado de amigos e outras pessoas que compartilham de gostos próximos.

A ligação existente entre esse público e a cultura de mitos e lendas indígenas se restringe nas informações de atividades escolares, nos momentos de datas comemorativas ou quando propostas como atividade extracurricular pela escola.

3.5 Mapa de Empatia

Para compreender o público-alvo atingido com esse projeto foi utilizado outro diagrama, o mapa de empatia. O mapa de empatia é uma ferramenta de síntese das informações sobre o cliente numa visualização do que ele diz, faz, pensa e sente. Por isso foi utilizada para organizar os dados obtidos sobre o público de forma que promovesse

entendimento das situações de contexto, comportamentos, preocupações e até aspirações do usuário.

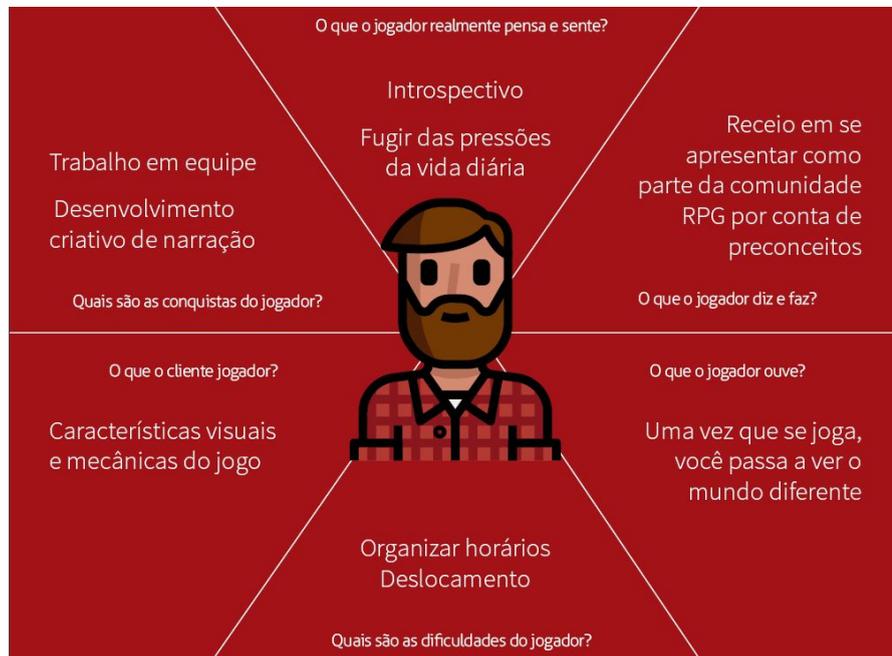


Figura 24: Mapa de Empatia do público-alvo. Fonte: Elaboração da própria autora.

- O que o cliente enxerga?

O cliente observa o RPG como uma fuga da realidade e tem muito apreço pela características visuais e mecânicas do jogo. São pessoas criativas que conseguem adquirir imagens mentais de uma descrição facilmente.

- O que o cliente ouve?

O cliente descreve o RPG como “uma vez que se joga, você passa a ver o mundo diferente”. É através do ambiente deste jogo que este cliente consegue entrar em contato com pessoas fora do seu nicho de conhecimento, podendo assim adquirir várias opiniões diferentes, aprendendo a como respeitá-las.

- O que o cliente realmente pensa e sente ?

Este cliente, o jogador de RPG de Brasília, é uma pessoa introspectiva que tem buscado no RPG uma maneira de fugir das pressões de trabalho e estudos ao mesmo tempo que procura encontrar um grupo com quem possa dividir e lidar suas frustrações sem ser julgado por isso.

- O que o cliente diz e faz?

O jogador de RPG por mais que não tenha um padrão de vida fora o hobby, esse cliente apresenta um certo receio em se apresentar como parte da comunidade RPG. Muito em parte do desconhecimento sobre o assunto por parte do resto da população bem como o preconceito que existe sobre essa atividade. Existe no entanto um momento que lhe é permitido apresentar o RPG para outra pessoa e nesse momento o cliente procura ser o mais cooperativo possível.

- Quais são as dificuldades do cliente?

As dificuldades encontradas pelo cliente são principalmente organizar horários para estabelecer uma rotina com o hobby, deslocamento para participar do jogo presencialmente e conseguir lidar com outras necessidades fora do momento de lazer.

- Quais são as conquistas do cliente?

O cliente procura sempre mostrar o lado positivo do RPG, focando no trabalho em equipe, no desenvolvimento criativo de narração e de projetos físicos.

4.Desenvolvimento do produto

Após a etapa de pesquisa e análise dos dados obtidos do público-alvo, concorrentes e referências pôde-se começar a desenvolver o jogo Memórias de Yo'i. Usando a Tétrade elemental foi definido o RPG como a tecnologia utilizada para transmitir as regras do jogo bem como a narrativa que viria a apresentar. A característica visual, tão importante em jogos de video game ou de tabuleiro, acabam em segundo plano quando boa parte do jogo se passa no imaginário dos jogadores. Pelo livro de regras ser usado apenas para consulta, o aspecto visual do jogo foi trabalhado na ficha de personagem.

Com isso em mente se iniciou o processo de criação da narrativa deste projeto. Manteve-se o seguinte conto do mito de criação da mitologia espiritual Ticuna apresentada em “O Livro das Árvores” como base para o cenário:

“[...] Quando a piracema passou, Yo'i fez um caniço e foi pescar, usando caroço de tucumã maduro. Mas os peixes quando caíam na terra viravam animais: queixada, anta, veado, caititu e muitos outros. Ai Yo'i usou a isca da macaxeira, e com essa isca os peixinhos se transformavam em gente. Yo'i aproveitou e pescou muita gente.

[...] Ipi saltou em terra, pegou o caniço e pescou os peruanos e outros povos. Esse pessoal foi embora com Ipi para o lado onde o sol se põe. Da gente pescada por Yo'i descendem os Ticuna e também outros povos que rumaram para o lado onde o sol nasce.” (O Livro das Árvores, p.18)

Mas para se tornar uma narrativa de jogo, precisava-se de um conflito principal que os personagens enfrentar nas histórias criadas no decorrer do RPG. Sabendo da importância que os espíritos tem durante toda a mitologia Ticuna, foi criado uma divisão entre mundo material e espiritual.

O mundo material existe sem nenhuma condição para mantê-lo, mas o mundo espiritual precisa da energia mágica gerada pelas memórias dos contos que os descrevem para se manter.

Para ligar esse fato ao mito Ticuna, foi criado um prólogo do momento que Yo'i pesca parte da humanidade. Neste prólogo o deus oferece para um grupo de pessoas guardar e manter suas próprias memórias em forma física para os Ticuna.

Visto a possibilidade de ofender o real povo Ticuna com os estereótipos caricatos de personagens e famílias, decidiu-se criar o povo fictício Waiíma, que em língua Ticuna significa terra, para protagonizar esse prólogo no lugar dos Ticuna.

Com o elemento narrativo principal criado. Segui para a parte mais importante de um RPG, a criação de regras e mecânicas que serviriam como ferramentas para criar as histórias que os jogadores viriam a criar.

Para definir essas mecânicas foi definido duas diretrizes principais baseadas nos objetivos específicos. A primeira delas era o de que o jogo deveria transmitir a sensação de co-autoria das histórias que seriam feitas no RPG. A segunda era garantir que as memórias deixadas por Yo'i e o mundo mágico tivessem a devida importância fixada pelas mecânicas.

Com essas diretrizes, observou-se nos outros jogos de PbtA as seguintes mecânicas em comum:

- Movimentos

Modelos de ações que transformam a interpretação do personagem em regras pré definidas e calculáveis. São os movimentos que definem qual e quando serão feitas a rolagem de dados.

- Arquétipos

Bases de personalidades pré montadas que funcionam como uma moldura para o personagem customizável do jogador.

- Características

Apresentadas em cinco principais: Reflexiva, Persuasiva, Agressiva, Metódica e Exploratória. Representam em valor quantificado as características principais dos arquétipos,

- Rolagem de dados

Diferente de qualquer outro RPG, a rolagem de dados no PbtA acontece com o uso de dois dados iguais no qual o resultado de um sucesso ou falha varia da soma desses dados ao valor das características.

Com público-alvo já ser definido como adolescentes e jovens adultos jogadores de RPG e o ambiente de jogo voltado ao lazer, surgiu a necessidade de criar um vínculo afetivo com os jogadores. Para isso foram definidas certas palavras mais genéricas que pudessem englobar uma totalidade maior das Características usadas no jogo. Ao final, foram escolhidos:

- Instinto

Mede o quão rápido você consegue agir de maneira calma e controlada num momento de urgência e perigo.

- Conversa

Mede o quão bem você consegue convencer outro personagem, esteja você sendo mais gentil e persuasivo ou esteja você tentando se impor contra as vontades de outro de maneira mais direta.

- Afronta

Mede o quão forte e agressivo você é em uma luta.

- Esmero

Mede o quão atento e perspicaz você é numa situação que os conhecimentos e pistas estão escondido em detalhes.

- Homun

Mede sua capacidade de encontrar sua ligação mágica para realizar ações que nenhuma outra pessoa comum poderia realizar.

A partir disso foi possível definir os principais movimentos que dariam a diretriz de ações para os personagens. Esses movimentos precisavam de estar numa linguagem mais informal e característica do português brasileiro para melhor criar um laço afetivo com o jogo. Foi feito um brainstorm para escolher frases e palavras que melhor descrevessem essas ações e seus objetivos.

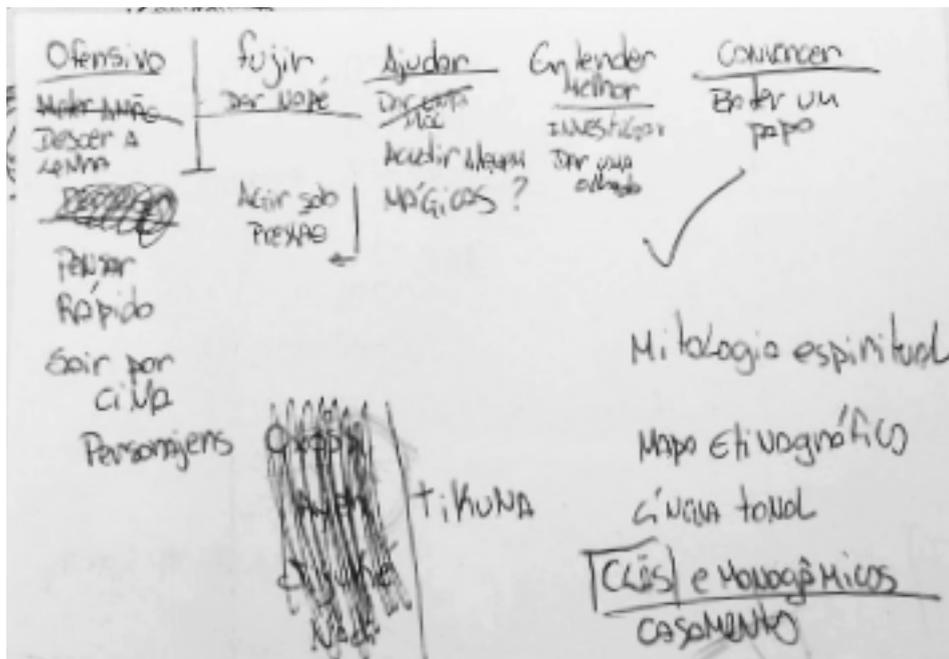


Figura 25: Brainstorm de nomes para movimentos. Fonte: Elaboração da autora.

Por fim foram definidos os movimentos:

- Descer a lenha

Quando seu personagem estiver enfrentando alguém ou alguma coisa que também esteja revidando, você pode começar uma luta e Descer a lenha rolando +Afronta.

Com qualquer valor de 7 ou mais você e seu adversário causam danos um ao outro. O valor do dano é baseado na forma e objeto que você vai atacar (veja mais em equipamento). Qualquer escolhido pode receber até 7 de dano até ficar incapacitado.

Se você rolar com 10 ou mais no total, pode escolher um dos efeitos abaixo.

- Dar no pé

Quando você perceber que a situação está muito perigosa ou está prestes a virar uma talvez seja uma chance de escapar ou se esconder ao Dar no pé, role +Instinto.

Com um somatório de 7 ou mais nos dados você consegue escapar da situação, mas deixa outro escolhido exposto ou algo importante para trás. Com 10 ou mais você escapa ou se esconde perfeitamente bem e quem quer que esteja causando a situação de perigo não faz ideia de onde você está agora.

Com qualquer valor abaixo de 6, você acaba chamando atenção ou fica bloqueado por um obstáculo no caminho que não te permite escapar.

- Dar uma olhada

Quando se está procurando por algo, você pode fazê-lo de várias maneiras: investigando um lugar, ouvindo histórias de outras pessoas, seguindo rastros ou observando objetos atentamente. Quando você quiser Dar uma olhada para investigar alguma coisa, role +Esmero.

Com 10 ou mais nos dados, você pode fazer duas perguntas para o narrador. Com 7 a 9 apenas uma pergunta pode ser feita.

Com uma falha, de 6 ou menos nos dados, você revela uma informação errada ou que te distraia pelos próximos minutos.

É importante lembrar que suas tentativas de investigar algo devem estar sendo feitas de maneira plausível e consistente com a cena atual. Por exemplo, se você estiver pedindo ajuda para os espíritos da natureza, você provavelmente não vai descobrir muita coisa sobre o esquema de corrupção financeira por trás da madeira ilegal que invadiu a reserva indígena que vocês moram. O narrador deve sempre responder com honestidade as boas rolagens, mas não necessariamente vai revelar a informação por completo

- Bater um papo

Uma conversa convincente pode mover montanhas. Talvez você precise de convencer alguém a te fazer um favor que esse alguém não esteja muito disposto no momento ou que você realmente vem trabalhando nesse prédio que está obviamente abandonado a alguns meses. Se, no fim das contas, você precisa fazer alguém acreditar em você com uma boa razão, você pode convencê-lo ao Bater um papo e rolar +Conversa

Com 10 ou mais nos dados, você convence o outro personagem a te fazer um favor ou o convence de um fato. Se o favor for muito complexo, o personagem vai dizer o que você precisa fazer para convencê-lo

Com um valor entre 7 e 9, você não convence o outro personagem de algum fato ou ele se propõe a fazer um favor em troca de algo de valor para o personagem.

Com uma falha, de 6 ou menos nos dados, o personagem se ofende com o que você falou e isso permite ao narrador criar um obstáculo na história.

- Encontrar seu Keá

Quando o você precisar usar de magia para resolver uma situação você pode usar o tema do Keá para realizar ações mágicas.

Com 10 ou mais, você realiza a ação perfeitamente

De 7 a 9, você consegue realizar a magia mas algo de errado pode acontecer, o narrador então ganha uma oportunidade de incluir um novo obstáculo na história.

Com 6 ou menos seu personagem falha em conseguir realizar a ação.

- Sair por cima

Algumas situações muito perigosas acontecem de maneira inesperada e agir sob pressão nestes momentos precisa de ser feito com agilidade e percepção. Se você, por exemplo, estiver tentando escalar uma árvore enquanto um mapinguari insistiu que você devia ser o jantar dele esta noite ou quando você estiver tentando se concentrar numa tarefa, mas um trator enorme está prestes a chegar bem no lugar que você se escondeu, está na hora de Sair por cima da situação com uma rolagem de +Instinto

Com 10 ou mais você consegue realizar a ação de maneira fenomenal e ainda garante um ponto adicional para sua próxima rolagem.

Com valores de 7 a 9, seu personagem realiza a ação mas chama atenção do adversário ao fazê-lo. Você obrigatoriamente precisa fugir ou lutar como próxima ação.

Com um total de 6 ou menos você falha ao realizar a ação e permite uma brecha para que o narrador adicione um obstáculo.

Visto ainda que não existiam movimentos que evidenciasse o aspecto mais cooperativo do RPG foi definido a mecânica de Relacionamento para definir um valor quantitativo para a proximidade entre os personagens. Com esse novo valor, foram criados os movimentos:

- Curar

Normalmente, ferimentos menores (1 a 3 de dano) vão melhorar naturalmente quando este personagem tiver a chance de descansar ou receber os primeiros socorros, mas para ferimentos graves (4 ou mais de dano) é necessário um movimento de Curar para que o personagem se recupere, role +Esmero para recuperar dois pontos de dano. Você não pode mais realizar esta ação com o mesmo personagem até o fim da cena.

- Acudir alguém

As vezes vale mais a pena ajudar um amigo, impedindo que ele sofra dano ou dando uma mão no que ele pretende fazer. Para isso você pode Acudir alguém com uma rolagem +Relacionamento.

Com 7 a 9, você consegue dar um adicional de +1 para a rolagem de quem você está ajudando.

Com 10 ou mais, você garante +2 pontos para a rolagem de quem você está ajudando.

Com 6 ou menos você acaba atrapalhando quem você tentou ajudar e acaba diminuindo -1 da rolagem de quem você tentou ajudar..

Para dar mais atenção ao aspecto fantasioso das lendas e mitos foram definidos movimentos que misturavam persuasão e mágico, ambos para a característica Homun:

- Pedir um trato

Quando quiser pedir um favor a alguma criatura não humana, faça uma rolagem +Homun.

Com 10 ou mais você consegue convencer a criatura ou ela te diz o que você precisa fazer para convencê-la

Com 7 a 9 Você não consegue o favor ainda, mas a criatura propõe um valor alto para realizar essa ação.

Com uma rolagem de 6 ou menos, se personagem ofende a criatura ao pedir o favor e ela vai passar a lhe importunar durante o resto da seção.

- Falar com a natureza

As árvores e plantas guardam um grande conhecimento do presente e passado, porém a forma como esses espíritos falam pode soar misterioso ou enigmático. Quando você buscar algum conhecimento com algum espírito da natureza, role +Homun

Com um valor de 10 ou mais, seu personagem entende perfeitamente o que a natureza quis dizer e permite que você faça uma pergunta ao narrador.

Com 7 a 9 seu personagem recebe uma mensagem difícil de entender ou enigmática.

Com 6 ou menos você entende a mensagem completamente errada e pode acabar causando um problema pela falta de interpretação.

Até o momento, não surgiu real necessidade de arquétipos já que a customização do movimento de personagem podia ser feita livremente através do animal que seu clã, ou Keá, representava. Assim a mágica poderia ter qualquer efeito desejado contanto que mantivesse o tema do clã.

Os dados escolhidos para o Memórias de Yo'i, de maneira a facilitar o acesso e garantir a inclusão e uso de pessoas que não estão envolvidas com o mundo do rpg, foram dados cúbicos simples de seis lados sem customização (2d6).

Com os movimentos e características definidos, iniciou-se a construção da ficha de personagem. Essa ficha deveria conter espaços específicos para anotar os valores usados para as rolagens e informações importantes para a imersão do jogador. Os espaços foram definidos para: características, relacionamentos, a quantidade de dano que o personagem suportava, o nome do jogador, o nome do personagem e o Keá ao qual ele pertencia. Mais tarde foi adicionado o grafismo Ticuna na lateral.



Jogador: _____

Personagem: _____

Keá: _____

- Instinto
- Conversa
- Afronta
- Esmero
- Homun

DANO:

Quando chegar em 4 ou mais, o personagem é retirado de ação.

Ileso | Morrendo

RELACIONAMENTOS:

Pontos	Nome do personagem

Figura 26: Primeira alternativa de ficha usando grafismos da cultura Ticuna. Fonte: Elaboração da autora.

Visto que a ficha não atendia as necessidades de jogadores mais novos de explicar parte das regras do jogo ou mecânicas específicas, foi adicionado as descrições de movimentos para rápida conferência pelo jogador. O tamanho também foi alterado para uma folha A4 na horizontal.



Jogador: _____

Personagem: _____

Keá: _____

- Instinto
- Conversa
- Afronta
- Esmero
- Homun

DANO:

Quando chegar em 4 ou mais, o personagem é retirado de ação.

Ileso | Morrendo

RELACIONAMENTOS:

Pontos	Nome do personagem

MOVIMENTOS BÁSICOS

DESCER A LEMBA

Quando você quiser entrar em combate e descer a língua em alguém, role "Afronta".

7-9: Você causa a classificação de dano do seu ataque e seu inimigo faz o mesmo com você.

10+: Você pode causar mais um efeito:

- Você recebe +1 para sua próxima rolagem.
- Você causa +1 de dano.
- Sofre -1 de dano.

12: Escolha um efeito avançado

- Você toma a vantagem na língua e seus companheiros recebem +1 na próxima rolagem.
- Você não sofre nenhum dano.
- Seu ataque causa o dobro de dano.
- Seu ataque faz o inimigo fugir.
- Seu ataque faz o inimigo fugir.

DAR NO PÉ

Quando você quiser sair de uma situação desvantajosa faça uma rolagem "Instinto".

2-5: O seu caminho está bloqueado, sua rota de fuga fica entre em perigo, ou você simplesmente não consegue escapar da situação.

7-9: Você consegue fugir mas deixa algo ou alguém importante em desvantagem.

10+: Você escapa sem problemas.

DAR UMA MÃO

Quando você quiser ajudar outro personagem faça uma rolagem "Relacionamento".

2-5: Você acaba mais atrapalhado do que ajudador tira -1 da rolagem dele.

7-9: Você ajuda com -1 na rolagem, mas acaba se colocando em perigo.

10+: Sua ajuda concede +1 na rolagem de quem for ajudar.

DAR UMA OLHADA

Quando você quiser descobrir sobre algo ou um lugar, faça uma rolagem "Esmero".

2-5: Você encontra algo estranho ou que devia ser diferente.

7-9: Você ganha 1 informação sobre o objeto ou local que você deu uma olhada.

10+: Você ganha 2 informações sobre o objeto ou local que você deu uma olhada.

12+: Você aprende tudo sobre o objeto ou local que você deu uma olhada.

BATER UM PAPO

Quando você quiser descobrir algo sobre alguém, ou incentivá-lo a fazer algo: Faça uma rolagem "Conversa".

2-5: Você acaba convencendo a pessoa sem querer e ela se recusa a responder.

7-9: A pessoa te conta ou faz o que você pediu em troca de alguma coisa que você possa dar agora. Se o pedido for demais o personagem diz o que precisa fazer para convencê-la.

10+: Você descobre o que queria ou ela faz o que você sugere. Se o seu pedido for demais, ela vai pedir o mínimo necessário para que você faça isso.

SAIR POR CIMA

Quando estiver sob condições de estresse ou perigo e quiser fazer algo enquanto isso. Role "Instinto".

7-9: Você consegue fazer o que quer, mas algo de ruim acontece ou exceto um preço a se pagar para completar a tarefa.

10+: Você consegue fazer o que pretendia.

CURAR

Quando você for dar um tratamento aos ferimentos de alguém role "Esmero".

7-9: Você consegue recuperar 1 de dano.

10+: Você recupera +2 de dano.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

ENCONTRAR SEU KEÁ

Quando você procura usar da sua ligação com o animal de sua família, role "Homun".

2-5: O espírito do Keá se recusa a ajudá-lo alegando precisar que você faça algo por ele antes.

7-9: Seu Keá lhe permite usar uma habilidade, mas algo a sua volta aumenta o perigo da situação.

10+: Você consegue usar a habilidade de seu Keá até o fim da cena.

FALAR COM A NATUREZA

Quando você buscar algum conhecimento com algum espírito da natureza, role "Homun".

7-9: O espírito responde ou oferece um conselho sobre o que foi perguntado de maneira empírica.

10+: O espírito responde de maneira direta e com detalhes.

PEDIR UM TRATO

Quando quiser pedir um favor a alguém criatura não humana, faça uma rolagem "Homun".

7-9: A criatura te conta ou faz o que você pediu em troca de alguma coisa que você possa dar agora. Se o pedido for demais a criatura diz o que precisa fazer para convencê-la.

10+: Você descobre o que queria ou ela faz o que você sugere. Se o seu pedido for demais, ela vai pedir o mínimo necessário para que você faça isso.



Figura 27: Segunda alternativa de fichas de personagem frente e verso. Fonte: Elaboração da autora.

Com essa segunda alternativa, foi feito um teste no evento de RPG do grupo D30 RPG com mais cinco jogadores para um jogo curto que terminasse ao completar um período de 3 horas. O grupo de participantes consistia de quatro mulheres e um homem, todos na faixa de 18 a 23 anos de idade onde duas pessoas já jogavam RPG antes e outros três que nunca tinham entrado em contato com esse tipo de jogo.



Figura 28: Grupo de teste no encontro de RPG organizado pelo D30 RPG. Fonte: D30 RPG.

Houve uma boa recepção do jogo quanto a história criada. Os personagens pré montados foram customizados por cada jogador com uma distribuição pré determinada de pontos. As referências de movimento foram usadas pelos jogadores mais inexperientes para direcionar as ações quando estes se sentiam perdidos com as possibilidades a serem tomadas. Ao fim, todos os participantes informaram não tinham nenhum conhecimento prévio de qualquer um dos contos usados durante o jogo, mas apresentaram maior interesse em conhecer mais sobre em próximos jogos.

Uma das considerações que os jogadores apresentaram durante este teste era a distribuição de pontos das características não estar descrita em nenhum lugar da ficha, regra que foi informada oralmente pela narradora no início do jogo. Outro ponto apresentado pelos jogadores mais inexperientes foi a dificuldade em imaginar alternativas mágicas para o tema do Keá.

Com essas informações apresentadas durante o evento, o projeto retornou a fase de desenvolvimento de mecânicas para tirar o movimento “Encontrando seu Keá” para substituí-lo com um grupo de movimentos específico para cada uma das 6 famílias que compunham o povo Waiíma.

Os clãs foram baseados nas divisões familiares dos Ticuna e receberam o nome, na língua Ticuna de mesmo significado, Kéa. Foram criados então seis kéa, dois como criaturas do ar, dois dois como criaturas da terra e mais dois dois como criaturas da água. Usando da

língua Ticuna, foram escolhidos: O Tucano (Taú) e Arara (Totimãna) para as criaturas do ar, a Onça (O'i) e Formiga (Nayí) para as criaturas da terra, e Jacaré (Kaya) e Peixe (Chai) para as criaturas da água.

Cada clã recebeu um arquétipo de personagem dos quais os jogadores pudessem escolher e customizar a distribuição de pontos com base nas três opções oferecidas a cada um, bem como foi criado três movimentos específicos para os arquétipos baseados no enfoque narrativo que cada Keá teria na história. Foi apresentado os arquétipos no livro como:

- Keá O'i

A família da onça sempre teve filhos fortes e corajosos que sonham em se tornar guerreiros valorosos para suas aldeias. Durante todos esses anos se passaram os valores de força e valentia para os filhos e netos.

Para criar um personagem O'i, defina primeiro um nome para seu escolhido. Então opte por uma das linhas na distribuição de pontos que melhor defina as características mais importantes para ele.

Instinto +2, Conversa 0, Afronta +1, Esmero -1, Homun +1

Instinto +1, Conversa 0, Afronta +2, Esmero -1, Homun +1

Instinto 0, Conversa +1, Afronta + 2, Esmero +1, Homun -1

Movimentos de Keá O'i

Assim que escolheu suas características e as anotou na sua ficha de personagem, você pode escolher um dos movimentos de Kéa abaixo. Eles são ações especiais que apenas escolhidos desta família podem fazer. As opções são:

Fulminante: Pela duração de uma cena, você se transforma numa onça enorme. Seus ataques com garras e dentes passam a causar 3 Dano no oponente.

Predador: Seus instintos e caçador se afloram dentro de você. Receba um adicional frequente de +1 Instinto até o fim da cena.

Olhar afiado: Seus olhos se tornam esverdeados e suas pupilas se transformam em duas fendas afiadas assim como as de um felino. Ganhe +1 adicional frequente durante a noite.

- Kéa Nayí

A família da formiga. Sempre focados em melhorar a qualidade de vida de sua aldeia, essa família preferia aprender sobre o mundo a sua volta para encontrar novas ferramentas e conhecimentos que os ajudassem.

Para criar um personagem Nayí, defina primeiro um nome para seu escolhido. Então opte por uma das linhas na distribuição de pontos que melhor defina as características mais importantes para ele.

Instinto -1, Conversa +1, Afronta +1, Esmero +2, Homun 0

Instinto 0, Conversa +2, Afronta -1, Esmero +1, Homun +1

Instinto +1, Conversa -1, Afronta 0, Esmero +1, Homun +2

Movimentos de Keá Nayí

Assim que escolheu suas características e as anotou na sua ficha de personagem, você pode escolher um dos movimentos de Kéa abaixo. Eles são ações especiais que apenas escolhidos desta família podem fazer. As opções são:

Acerto preciso: Você consegue perceber quase que instintivamente detalhes que passariam direto por outros. Receba +1 de Esmero até o fim da cena.

Perseverança: Sua força de vontade não pode ser superada por ninguém. Ao fazer uma rolagem de Sair por cima, receba +1.

Eu li sobre isso: Role + Esmero ao invés de Instinto no movimento Sair por cima

- Kéa Taú

A família do Tucano. Durante todos esses anos, os escolhidos desta família se interessaram mais do que qualquer outro no mundo espiritual.

Para criar um personagem Nayí, defina primeiro um nome para seu escolhido. Então opte por uma das linhas na distribuição de pontos que melhor defina as características mais importantes para ele.

Instinto 0, Conversa +1, Afronta -1, Esmero +2, Homun +1

Instinto +1, Conversa 0, Afronta -1, Esmero +1, Homun +2

Instinto -1, Conversa +1, Afronta 0, Esmero +1, Homun +2

Movimentos de Keá Taú

Assim que escolheu suas características e as anotou na sua ficha de personagem, você pode escolher um dos movimentos de Kéa abaixo. Eles são ações especiais que apenas escolhidos desta família podem fazer. As opções são:

Adivinhação: Role + Homun ao invés de Esmero para Dar uma olhada.

Asas: Seu personagem toma a forma de um tucano e passa a ser capaz de voar grandes distâncias e alturas.

Preparativos: Quando você precisar de algo incomum ou raro, role +Conversa. Com 10 você tem este objeto naquele momento. Com 7 a 9 você sabe onde encontrar e com uma falha você até sabe onde encontrar mas o lugar é bem ruim.

- Kéa Totimãna

O clã da Arara. Essa família vem a muito tempo ajudando os Waiíma a conseguirem aliados e conquistando direitos com sua grande habilidade de conversa e persuasão.

Para criar um personagem Totimãna, defina primeiro um nome para seu escolhido. Então opte por uma das linhas na distribuição de pontos que melhor defina as características mais importantes para ele.

Instinto -1, Conversa +2, Afronta 0, Esmero +1, Homun +1

Instinto +2, Conversa +1, Afronta -1, Esmero +1, Homun 0

Instinto 0, Conversa +2, Afronta +1, Esmero -1, Homun +1

- Movimentos de Keá Totimãna

Assim que escolheu suas características e as anotou na sua ficha de personagem, você pode escolher um dos movimentos de Kéa abaixo. Eles são ações especiais que apenas escolhidos desta família podem fazer. As opções são:

Tagarela: Você consegue escapar das mais diversas situações atordoando os adversários com um falatório sem fim. Role +Conversa ao invés de Instinto para Dar no pé.

Sempre certo: Quando um personagem te pedir um conselho, ele recebe +1 em todas as próximas rolagens contanto que ele esteja seguindo o que você disse.

Contatinhos: Você é uma pessoa gentil e bem apessoada, É muito fácil conseguir uma informação sabendo a quem perguntar. Role +Conversa com um sucesso você consegue a informação desejada e com uma falha seu contato te passa uma informação errada.

- Kéa Kaya

As famílias do Jacaré sempre que estiveram em situações perigosas, mostraram sua habilidade em agir com calma nos momentos difíceis.

Para criar um personagem Kaya, defina primeiro um nome para seu escolhido. Então opte por uma das linhas na distribuição de pontos que melhor defina as características mais importantes para ele.

Instinto +2, Conversa 0, Afronta +1, Esmero +1, Homun -1

Instinto +2, Conversa -1, Afronta +1, Esmero 0, Homun +1

Instinto +1, Conversa +1, Afronta +2, Esmero 0, Homun -1

Movimentos de Keá Kaya

Assim que escolheu suas características e as anotou na sua ficha de personagem, você pode escolher um dos movimentos de Kéa abaixo. Eles são ações especiais que apenas escolhidos desta família podem fazer. As opções são:

O que não mata: Quando em combate, se você tiver um dano, receba +1 em todas as rolagens até o fim da luta.

Veloz: Assim como um jacaré, você é muito rápido quando entra na água. Receba +1 em todas as rolagens enquanto você estiver dentro d'água.

Mordida fatal: Você consegue se transformar num jacaré e seus ataques passam a dar 3 de dano.

- Kéa Chai

Da família do peixe, surgiram as pessoas que mais se interessaram em cuidar dos outros. Sempre focados em guardar os conhecimentos medicinais, os escolhidos desse clã aprenderam a usar dos espíritos das árvores, o conhecimento para recuperar os feridos.

Para criar um personagem Chai, defina primeiro um nome para seu escolhido. Então opte por uma das linhas na distribuição de pontos que melhor defina as características mais importantes para ele.

Instinto 0, Conversa +1, Afronta +1, Esmero -1, Homun +2

Instinto +1, Conversa 0, Afronta +2, Esmero +1, Homun -1

Instinto -1, Conversa +2, Afronta 0, Esmero +1, Homun +1

Movimentos de Keá Chai

Assim que escolheu suas características e as anotou na sua ficha de personagem, você pode escolher um dos movimentos de Kéa abaixo. Eles são ações especiais que apenas escolhidos desta família podem fazer. As opções são:

Primeiros socorros: Quando você for curar um personagem, Role +Esmero. Com 10 ou mais você cura 4 pontos de dano, com 7 a 9 você cura 3 pontos de dano e com uma falha causa +1 de dano no personagem.

Ouvido afiado: Você tem um conhecimento básico de quase tudo por ouvir as histórias da mata. Ao realizar a ação Dar uma olhada, Role +Homun ao invés de Esmero.

Eu conheço esse lugar: Você recebe +1 em todas as rolagens quando estiver num lugar que já visitou antes.

Foi criado em seguida, uma mecânica que desse recompensas aos jogadores por cada história criada durante o jogo junto a narrativa das memórias perdidas de Yo'i. Com o nome de "Pontos de Memória", os jogadores acumulavam esses pontos ao juntarem três pedaços da memória de Yo'i. Cada ponto poderia ser usado da seguinte forma:

- Reduzir um dano sofrido para 0.
- Transformar o resultado total de uma rolagem para 12 mesmo depois de tê-la feito.
- Intervir na cena do narrador para evitar que alguma coisa aconteça.

Como últimos pontos apresentados no teste trabalhados, surgiu a necessidade de uma mecânica de específica para desenvolver os personagens no decorrer de várias aventuras.

Usando como exemplo a mecânica de níveis de personagem usada em todos os outros RPGs de PbtA, decidiu-se que esse sistema de níveis deveria estar correlacionado às falhas de ação decorrentes de uma rolagem de dados que somasse no total seis ou menos.

A cada falha deveria se preencher uma de cinco caixas que, ao completar todas, permitiriam uma das opções abaixo:

- Receba +1 em uma característica (máximo de +3). Aumenta permanentemente a característica escolhida até o máximo especificado.
- Pegue outro movimento do seu arquétipo.

Desta forma diminuindo a frustração do jogador as falhas ao oferecer uma recompensa que permitisse uma maior chance de sucesso no futuro.

O último ponto que precisava ser considerado era o trabalho do narrador. Com a minha experiência conquistada no decorrer de dez anos de convivência com RPGs somados as análises de estrutura de narrativa apresentadas em “The Art of Game Design”, a estrutura de três atos definidas pelo filósofo grego, Aristóteles, e as mecânicas usadas no PbtA para criação dessas narrativas do jogo foram definidas um conjunto de objetivos e mecânicas que o jogador responsável por assumir o papel de narrador deveria usar para construir suas próprias aventuras.

Estas mecânicas são:

- O plano de fundo, que dará a semente inicial da história desenvolvida por todos os jogadores. Esse plano de fundo consiste de três elementos: Conceito trabalhado na história; Gancho narrativo, que chama os personagens para um conflito; e Os obstáculos, que devem surgir no caminho para dificultar a vida dos personagens de forma a tornar a história interessante.
- Movimentos do Sábio, definidos como uma lista de ações que o narrador pode tomar quando em dúvida de como prosseguir com a história. Foram escolhidos cinco movimentos gerais para que o narrador tivesse liberdade de usá-los. Diferente dos movimentos usados pelos personagens, os movimentos do sábio não precisam de nenhuma rolagem para acontecerem.
- Divisão de três arcos, para definir as situações apresentadas durante a história. Sendo eles: O primeiro ato, onde você apresenta os personagens e o gancho da história; O segundo ato, onde a tensão cresce e o problema principal é apresentado; e O terceiro ato, onde o problema é resolvido e se mostra as consequências desta resolução.

Com essas ferramentas definidas. Foi criado ainda uma explicação de como usá-las para criação de histórias complexas que poderiam surgir da ligação existente de outras histórias a compunham. Deu-se o nome de arco para essa história maior e definiu-se um sistema de contagem regressiva para estruturar as situações que poderiam vir a acontecer, onde cada situação era um dos pontos desta contagem e ao chegarem ao final o segundo ato deveria ser apresentado.

Foi ainda adicionado ao final uma pequena lista de descrições de criaturas e pessoas que poderiam ser adicionadas como obstáculos da história. Cada uma das criaturas foi

construída com base nos contos apresentados em “O livro das Árvores” e nos principais embates históricos dos Ticuna em busca dos direitos à demarcação de território indígena.

Ao final do projeto, foi refeita a ficha de personagem de maneira que abordasse as principais mecânicas utilizadas pelos jogadores juntos a uma breve instrução de como funcionam e estruturada as regras de maneira que facilitasse sua consulta no decorrer do jogo.



Jogador: _____

Personagem: _____

Keá: O'i (Onça)

- Instinto** Dar no pé
Sair por cima
- Conversa** Bater um papo
- Afronta** Descer a lenha
- Esmero** Dar uma olhada
Curar
- Homun** Falar com a Natureza
Pedir um Trato

DANO:

Quando chegar em 4 ou mais, o personagem é retirado de ação.

Ileso | Desmaiado

RELACIONAMENTOS:

Pontos	Nome do personagem

Experiência

Ao marcar as cinco caixas, você pode subir um nível.

CARACTERÍSTICAS

Ao criar seu personagem, escolha uma das opções abaixo:

- Instinto +2, Conversa 0, Afronta +1, Esmero -1, Homun +1
- Instinto +1, Conversa 0, Afronta +2, Esmero -1, Homun +1
- Instinto 0, Conversa +1, Afronta +2, Esmero +1, Homun -1

MOVIMENTO DE ARQUÉTIPO

Quando você escolher este personagem como arquétipo. Escolha um movimento de arquétipo abaixo e marque a caixa ao lado.

- Fulminante:** Durente uma cena, você se transforma numa onça. Seus ataques causam 3 Dano no oponente.
- Predador:** Seus instintos e caçador assumem o controle. Receba um adicional frequente de +1 Instinto até o fim da cena
- Olhar afiado:** Seus olhos se tornam iguais aos de uma onça. Ganhe +1 adicional frequente durante a noite

MOVIMENTOS BÁSICOS

DESCER A LENHA

Quando você quiser entrar em combate e descer a lenha em alguém, role +Afronta

7+: Você causa a classificação de dano do seu ataque e seu inimigo faz o mesmo com você.

10+: Você pode causar mais um efeito:

- Você recebe +1 para sua próxima rolagem.
- Você causa +1 de dano
- Sofre -1 de dano

12: Escolha um efeito avançado

- Você toma a vantagem na briga e seus companheiros recebem +1 na próxima rolagem
- Você não sofre nenhum dano
- Se ataque causa o dobro de dano
- Seu ataque faz o inimigo fugir
- Seu ataque faz o inimigo fugir

DAR NO PÉ

Quando você quiser sair de uma situação desvantajosa faça uma rolagem +Instinto.

2-5: O seu caminho está bloqueado, sua rota de fuga bota outros em perigo, ou você simplesmente não consegue escapar da situação.

7-9: Você consegue fugir mas deixa algo ou alguém importante em desvantagem.

10+: Você escapa sem problemas

DAR UMA MÃO

Quando você quiser ajudar outro personagem faça uma rolagem +Relacionamento:

2-5: Você acaba mais atrapalhando do que ajudando tira -1 da rolagem dele.

7-9: Você ajuda com +1 na rolagem, mas acaba se colocando em perigo.

10+: Sua ajuda concede +1 na rolagem de quem for ajudar.

DAR UMA OLHADA

Quando você quiser descobrir sobre algo ou um lugar, faça uma rolagem +Esmero:

7-9: Você ganha 1 informação sobre o objeto ou local que você deu uma olhada.

10+: Você ganha 2 informações sobre o objeto ou local que você deu uma olhada.

12+: Você aprende tudo sobre o objeto ou local que você deu uma olhada.

BATER UM PAPO

Quando você quiser descobrir algo sobre alguém, ou incentivá-la a fazer algo. Faça uma rolagem +Conversa

7-9: A pessoa te conta ou faz o que pediu em troca de alguma coisa que você possa dar agora. Se seu pedido for demais, o personagem dirá o que precisam fazer para convencê-lo.

10+: Você descobre o que queria ou ela faz o que você sugeriu. Se o seu pedido for demais, ela vai pedir o mínimo necessário para querer fazer isso.

SAIR POR CIMA

Quando estiver sob condições de estresse ou perigo e quiser fazer algo enquanto isso. Role +Instinto.

7-9: Você consegue fazer o que queria, mas algo de ruim acontece ou existe um preço a se pagar para completar a tarefa.

10+: Você consegue fazer o que pretendia.

CURAR

Quando você for dar um tratamento aos ferimentos de alguém role +Esmero:

7-9: Você consegue recuperar 1 de dano

10+: Você recupera +2 de dano

MOVIMENTOS ESPECIAIS

FALAR COM A NATUREZA

Quando você buscar algum conhecimento com algum espírito da natureza, role +Homun

7-9: O espírito responde ou oferece um conselho sobre o que for perguntado de maneira enigmática.

10+: O espírito responde de maneira direta e com detalhes.

PEDIR UM TRATO

Quando quiser pedir um favor a algum criatura não humana, faça uma rolagem +Homun.

7-9: A criatura te conta ou faz o que você pediu em troca de alguma coisa que você possa dar agora. Se o pedido for demais, a criatura dirá o que precisam fazer para convencê-la.

10+: Você descobre o que queria ou ela faz o que você sugeriu. Se o seu pedido for demais, ela vai pedir o mínimo necessário para querer fazer isso.



Figura 29: Ficha de personagem final do arquétipo O'i. Fonte: Elaboração da autora.

5. Conclusão

A realização do presente projeto começou como um anseio de projetar para melhor distribuir o conhecimento do folclore indígena de maneira divertida. A maneira encontrada, por mais que não resolva os problemas vividos pela comunidade indígena no Brasil, instiga jogadores a se interessar mais sobre a cultura destes povos, dando mais espaço para compreensão e empatia da população geral com essa comunidade.

Este RPG se mostrou uma ferramenta particularmente eficaz para atender ao objetivo de empatia por apresentar o jogador a chance de se colocar no lugar de um personagem indígena, enfrentando dificuldades e perigos reais que a o povo Ticuna enfrentou no passado ou que enfrenta no atual momento político.

Um grande aprendizado surgiu do momento em que a autora identifica a dificuldade em organizar todas as ideias apresentadas num arquivo escrito, a todo momento sentindo falta de uma equipe editorial focada apenas na construção do livro de regras.

Houve também uma comprovação em adquirir conteúdo referente aos povos indígenas que fosse escrito pelos mesmos e não através da ótica apresentada por autores não indígenas. Isto gerou grande dificuldade para criação do contexto e cenário do jogo, fazendo a autora se questionar se a representação no RPG iria condizer com a realidade vivida por esses povos. O desenvolvimento não linear do projeto ficou dependente das análises e pesquisas realizadas ao longo do sua construção. O conteúdo seguiu com base em entrevistas e artigos disponíveis na internet e em livros.

O projeto como um todo consegue atingir todos os objetivos definidos, mas ainda existe um longo caminho a se percorrer para corrigir pontos apresentados posteriormente a sua finalização, bem como definir um projeto gráfico e identidade visual coerente para o livro impresso de maneira que atenda ao último elemento da tétrede de criação de jogo, a estética. O novo objetivo, agora, é apresentar este projeto em escolas para atingir um número ainda maior de jogadores e ,um dia, fazê-los apoiadores afincos do movimento de luta por direitos indígenas.

Bibliografia

- ACUÑA, Cristobal de. Novo Descobrimento do Rio Amazonas. (Edição, tradução e notas de Antonio Esteves). Montevideu: Oltaver, 1994.
- ASCHERMAN, Lee I. The Impact of Unstructured Games of Fantasy and Role Playing on an Inpatient Unit for Adolescents. *International Journal of Group Psychotherapy* nº 43. 1993.
- BAKER, Vincent; BAKER, Meguey. *Apocalypse World*. 2.ed. Lumpy Games, 2016.
- BLACKMON, Wayne D. *Dungeons and Dragons: The Use of a Fantasy Game in the Psychotherapeutic Treatment of a Young Adult*. Washington, DC: *American Journal of Psychotherapy* nº48. 1994.
- CASCUDO, Luís da Câmara,. *Geografia dos mitos brasileiros*. Rio de Janeiro: Livraria José Olympio, 1947
- CASCUDO, Luís da Câmara,. *Antologia do folclore brasileiro*. 3. ed. São Paulo, SP: Martins, 1965.
- CASCUDO, Luís da Câmara,. *Antologia do folclore brasileiro*. 6. ed. São Paulo: Global distribuidora de Livros e Revistas G.B DE Oliveira & Cia Ltda, 2006
- CRANE, Luke. *Mouse Gard*.1.ed. Kunoichi. 2008.
- FILHO, J. N. G. *Literatura Infantil Em Gêneros*. 1. ed. Editora Mundo Mirim, 2012.
- GRUBER, J. G.. *O livro das árvores*: 2. ed. Benjamin Constant: Organização Geral dos Professores; Ticuna Bilíngues, 1997
- HENSLEY, Shane L. *Savage Worlds*. 2. ed. Curitiba: Retropunk publicações, 2016.
- JACKSON, Steve. *GURPS: GENERIC UNIVERSAL ROLEPLAYING SYSTEM : MÓDULO BÁSICO* 2. ed. São Paulo: Devir, 1994.
- JONSSON, Gunilla; PETERSÉN, Michael. *Kult: Divinity Lost*. 2.ed. Suécia: Modiphius Entertainment, 2018.
- KASTENSMIDT, Christopher. *A Bandeira do Elefante e da Arara*. 1.ed. São Paulo: Devir Livraria. 2010.
- KOTLER, Phillip; KELLER, Kevin. *Administração de Marketing*
- MEDEIROS, Fernando da Silva. *Um mar e possibilidades*. 1.ed. São Paulo: Biblioteca 24 horas. 2010.
- OLIVEIRA, João Pacheco de. *Ação indigenista e utopia milenarista: as múltiplas faces de um processo de territorialização entre os Ticuna*. In: ALBERT, Bruce; RAMOS, Alcida Rita (Orgs.). *Pacificando o branco: cosmologias do contato no Norte-Amazônico*. São Paulo: Unesp, 2002. p. 277-310.
- REIN-HAGER, Mark. *Vampire: The Masquerade*. 1.ed. White Wolf. 1991.
- SCHELL, Jesse. *The Art of Game Design*. 2.ed. Pittsburgh: CRC Press. 2015.
- SUEIRO, Manuel J. *Hora de aventura : roleplaying game*. 1. ed. Curitiba: Retropunk publicações, 2017.
- TOICHIRO, K. *Shinobigami*. 2. ed. Japan: Adventure Planning Service, 2009.

TEAM, Wizards Rpg. Dungeons & Dragons: Handbook. 1.ed. EUA: Wizards of the Coast, 2014.

VIANNA, Maurício; [et. al.] Design Thinking : Inovação em Negócios. 1. ed. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.

WICK, J.; Williams, D.. Legend of the five rings: 4. ed. Alderac Entertainment Group, 2010

WICK, J.; Williams, D. Legend of the five rings: 5. ed. Editora Fantasy Flight, 2018

Anexo A- Livro de Regras “Memórias de Yo’i”

Memórias de Yo'i

RPG

Créditos

Autor: Mariana Bentes

Baseado na obra “O Livro das Árvores” por Jussara Gomes Gruber.

Memórias de Yo'i	1
Créditos	2
Introdução	5
O que é RPG	5
Como se joga	5
Sobre este jogo	6
Como usar este livro	7
A conversa	7
As memórias de Yo'i	9
Começando a Jogar	11
Características	11
Relacionamentos	12
Movimentos	13
Movimentos Básicos	14
Descer a lenha	14
Dar no pé	15
Acudir alguém	15
Dar uma olhada	15
Bater um papo	16
Sair por cima	17
Curar	17
Falar com a Natureza	18
Pedir um Trato	18
Rolagens	18
Pontos adicionais	19
Batalhas	20
Pontos de Memórias	21
Subindo de nível	22
Arquétipos	23
Keá O'i	23
Kéa Nayí	24
Kéa Taú	25
Kéa Totimãna	26
Kéa Kaya	27
Kéa Chai	28
O Sábio	29
Criando o pano de fundo	29
Conceito	30
Gancho	30

Obstáculos	31
Movimentos do Sábio	32
O primeiro jogo	32
Arcos	33
Obstáculos	34

Introdução

O que é RPG

RPG vem do inglês Role Playing Game que, em tradução livre, significa "Jogo de interpretação de papéis" e é basicamente como ver a sua série ou filme favorito, só que você é quem decide como o personagem principal vai desenrolar as histórias. Os Jogadores escolhem interpretar um personagem fictício e decidem o que esses personagens pensam, falam e sentem em cada situação apresentada na narrativa. Como em outros jogos, existem regras, marcadores e dados que ajudam a descrever e resolver essas situações.

Diferente de outros jogos, no RPG não existem vencedores e perdedores nem times opostos. O único objetivo é viver uma experiência nova, divertindo-se, e aproveitando o desenrolar dessas histórias.

Como se joga

No começo deste jogo os jogadores vão criar escolhidos, um personagem que foi marcado pelo mundo espiritual para recuperar as memórias das histórias indígenas, proteger seu povo e a morada das criaturas míticas.

Um de vocês, no entanto, será o Sábio. O Sábio é quem vai ficar responsável por criar os mistérios e desafios que os personagens vão lidar durante a aventura, representar as criaturas e pessoas que os escolhidos encontram, dar vida ao cenário em que todos estão se aventurando e é, principalmente, a pessoa que precisa conhecer as histórias antigas que serão recuperadas.

Todos os escolhidos devem trabalhar juntos para procurar os rastros de memórias perdidas, impedir as criaturas que estão causando confusão e salvar seu povo do perigo. Lembrem-se, os escolhidos não são apenas pessoas normais. São a esperança de salvação do mundo espiritual que, sem eles, vai apenas desaparecer sem que ninguém se lembre que realmente existiu.

Mas existem alguns materiais que vocês usar para facilitar seu jogo. Vocês vão precisar de pelo menos uma cópia deste livro, lápis ou canetas, papel para anotações, pelo menos uma cópia de ficha de personagem para cada jogador e ainda dados simples de seis faces para decidir as resoluções de alguns conflitos.

E como todo jogo, o RPG funciona com um conjunto de regras e neste livro se usa regras do sistema *Powered by the Apocalypse*, criado por D. Vincent Baker e Meguey Baker no jogo *Apocalypse World*, com algumas pequenas diferenças mecânicas para dar atenção ao lado místico e fantástico do Memórias de Yo'i.

Sobre este jogo

O jogo Memórias de Yo'i é um RPG baseado nos contos descritos em “O livro das árvores” cujas histórias foram transcritas do povo indígena Ticuna. Sabendo dos poucos jogos que fazem questão de trabalhar as culturas indígenas de maneira mais atual, o Memórias de Yo'i vem com a proposta de ativar a curiosidade dos envolvidos em saber mais sobre os muitos povos que vivem no Brasil e espalhar mais conhecimento sobre seus mitos e lendas.

Este jogo não vai reproduzir com total fidelidade todos os traços culturais do povo Ticuna, mas vai usá-los como base para criar um povo fictício chamados Waiíma. Os Ticuna foram escolhidos por serem o mais numeroso povo indígena do Brasil, de acordo com a FUNAI, e também por estarem em contato com 3 países diferentes (Brasil, Peru, Bolívia).

Em o Memórias de Yo'i, os jogadores podem assumir o papel de escolhidos juntos com um Sábio do jogo para viver as inúmeras aventuras que os contos indígenas brasileiros têm a nos oferecer. Nas páginas seguintes você vai encontrar regras para criar um personagem de um dos nove clãs do povo Waiíma, mecânicas, características e movimentos para customizar esse personagem. Com uma infinidade de possibilidades de narrativas, O Memórias de Yo'i oferece um mundo secreto, cheio de perigos e mistérios para se descobrir mais do nosso mundo.

Como usar este livro

Este livro foi dividido em três capítulos principais para facilitar a consulta de regras específicas. A primeira parte fala sobre o sistema que todos devem ler para melhor entenderem as regras deste jogo. A segunda é focada no jogador e no seu personagem, nela se fala sobre as habilidades e regras que vão customizar seu escolhido. A terceira e última parte deve ser lida somente pelo Sábio pois nela vão existir as regras específicas para criar personagens fora o dos jogadores, desafios da história bem como algumas dicas e propostas de como montar a sua própria aventura.

A conversa

Uma coisa das histórias no RPG é que elas são criadas por uma conversa que começa com o Sábio descrevendo a situação inicial em que os personagens se encontram enquanto os jogadores vão descrever o que seus escolhidos fazem, pensam ou falam em resposta a isso.

Nesse vai e vem de apresentar situações e reagir a elas é fácil de ver a conversa acontecendo. Mas numa conversa com amigos nem sempre é tudo tão organizado, as vezes as pessoas se interrompem, falam por cima das outras e constroem argumentos em cima das respostas dadas logo anteriormente. Tudo ao mesmo tempo, certo?

É por isso que nesse RPG existem regras para mediar essa conversa. Elas aparecem quando alguém fala algo em particular e impõem limites no que se pode

fazer depois de apresentadas. Assim a conversa pode fluir sem deixar a vez de ninguém passar em branco.

Nas páginas seguintes vão ser usados alguns termos para referir aos momentos importantes dessa conversa e o conjunto desses momentos, e pra você não ficar perdido segue uma explicação bem simples do que elas são.

A Cena. Assim como no teatro, a cena é um momento da aventura na qual os personagens estão em uma interação tendo ao fundo o mesmo cenário.

A Sessão. Algumas aventuras, compostas de várias cenas, podem levar de um dia a vários meses para serem concluídas. Para falar do pedaço de história feita em um dia, damos a isso o nome de Sessão de RPG.

O Arco. Para os casos em que o Sábio e os jogadores estão construindo uma aventura que duram várias seções, chamamos isso de um Arco de História.

Com essas informações em mãos, podemos começar a falar das regras que permeiam o Memórias de Yo'i sem medo.

As memórias de Yo'i

No princípio, quando o mundo espiritual e material ainda eram o mesmo, Yo'i se casou com a moça Tetchi arü Ngu'i, mas ela ficou grávida do irmão dele, Ipi. Para castigá-lo, Yo'i pediu para que subisse no Jenipapo e trouxesse a fruta para pintar o menino. Ipi sofreu para subir a árvore que crescia sem fim, mas conseguiu pegar a fruta depois de muito subir e desceu transformado numa formiga Tucandeira com a fruta na boca.

Yo'i então pediu para ele ralasse a fruta e usar seu sumo para pintar o menino. Ipi assim o fez. Ele ralou e ralou tanto que acabou por ralar o próprio corpo junto. Tetchi arü Ngu'i pegou o sumo do jenipapo para pintar o filho e jogou no igarapé Eware a borra que sobrou.

Essa borra, ao se misturar com o ouro que existia no caminho subiu o rio novamente numa grande piracema. Yo'i vendo o tanto de peixes, foi pescar usando um caroço de tucumã e quando os peixes ao caíam na terra, viravam os animais como a anta, veado e outros. Quando ele trocou a isca para uma de macaxeira, os peixes passaram a virar gente quando chegavam a terra e Yo'i aproveitou para pescar muitos desses peixes.

Ele então entregou o caniço que usava para pescar, nas mãos de Tetchi arü Ngu'i, ela pescou o peixe com uma mancha de ouro na testa e descobriu ser Ipi em forma de peixe.

Com sua forma humana de volta, Ipi tomou o caniço para pescar os peruanos e outros povos que seguiram com ele para o lado onde o sol se põe enquanto as pessoas pescadas por Yo'i seguiram para o lado onde o sol nasce.

O mundo espiritual até então se mantinha unido ao material por conta de todas as memórias que Yo'i tinha de como cada coisinha surgiu. Foi com um grupo das pessoas pescadas que ele pediu para que então guardassem suas memórias e as mantivessem seguras por todo o tempo. Esse grupo se tornou os Waiíma, que fincaram suas raízes na beirada do rio Solimões.

Durante muitos anos houve um equilíbrio entre o espiritual e o material, mas isso mudou quando outros povos invadiram as terras indígenas no Brasil e os obrigaram a deixar suas histórias de lado para dar ouvidos as histórias que surgiram no outro lado do mundo.

E assim os Waiíma foram esquecendo do pedido de Yo'i e o mundo espiritual foi perdendo forças a cada memória perdida.

As criaturas míticas, presas ao mundo espiritual acharam melhor por roubar então as memórias de Yo'i entregue aos Waiíma e a despedaçaram para mantê-las espalhadas e escondidas com cada um deles. Assim não haveria o perigo de sumirem enquanto tivessem um pedacinho de memória consigo.

Mal sabiam eles que ao quebrar as memórias, eles enfraqueciam todos os outros ainda ligados ao mundo espiritual que não tinham um pedaço para si. As árvores, quase perdendo toda sua força mágica pelas, decidiram voltar ao povo Waiíma para escolher dos seis clãs familiares, chamados de keá, alguns jovens representantes para cada família.

Esses jovens receberam um sonho do dia que seu povo foi pescado e do momento que foi lhes foi pedido para guardar as memórias de Yo'i. Esse sonho acordou nos jovens seus homuns, a força que os liga ao mundo espiritual, de forma que cada um deles percebeu seu novo dever:

Recuperar as memórias de Yo'i ao seu formato original e protegê-las novamente tanto das pessoas maldosas do mundo material quanto das criaturas egoístas do mundo espiritual.

Começando a Jogar

Em memórias de Yo'i os jogadores vão interpretar escolhidos e para isso devem manter em mente que:

- Os escolhidos devem agir como os heróis da história, afinal eles foram marcados pela magia por um motivo.
- Encontre todos os pedaços de memórias e mantenham elas em segurança.
- Interprete seu personagem como se ele fosse uma pessoa real

A seguir vamos falar de algumas regras específicas para os escolhidos que vão ajudá-los a customizar e entender melhor o que esse personagem pode fazer.

Características

Todo escolhido tem um grupo de características que mostram quais são suas melhores aptidões que serão usadas durante suas aventuras. O valor de cada uma dessas características são adicionadas, ou subtraídas, ao seu total de dados quando você rolar um movimento. São cinco no total:

- Instinto

Mede o quão rápido você consegue agir de maneira calma e controlada num momento de urgência e perigo.

- Conversa

Mede o quão bem você consegue convencer outro personagem, esteja você sendo mais gentil e persuasivo ou esteja você tentando se impor contra as vontades de outro de maneira mais direta.

- Afronta

Mede o quão forte e agressivo você é em uma luta.

- Esmero

Mede o quão atento e perspicaz você é numa situação que os conhecimentos e pistas estão escondido em detalhes.

- Homun

Mede sua capacidade de encontrar sua ligação mágica para realizar ações que nenhuma outra pessoa comum poderia.

Essas características podem variar no máximo de -1 até 3. Em que:

- -1 é uma característica no qual você é ruim.
- 0 é mediano
- 1 é bom
- 2 é muito bom
- 3 é uma característica no qual você é fenomenal.

Relacionamentos

Escolhidos estão sempre em contato com outros personagens, sejam de outros jogadores ou não. As vezes é mais fácil ajudar pessoas que já se conhece a algum tempo ou que se tenha mais confiança. Nesses casos existe um valor estipulado entre -1 e 2 para o quão próximo você é de alguém ou o quão mal vocês estão se dando no momento, sendo que:

- -1 é um péssimo relacionamento, você pode desconfiar constantemente do personagem ou simplesmente tem algo que te irrita toda vez que ele abre a boca.
- 0 é uma relação mais neutra. Você não odeia nem adora o personagem. Esse é o valor padrão para todos os personagens que não sejam escolhidos.
- +1 Esse personagem te agrada, vocês já se conhecem a algum tempo ou são amigos recentes.
- +2 Vocês são melhores amigos ou tem até mesmo um relacionamento sério acontecendo.

Movimentos

Movimentos são usados para determinar o resultado de alguma ação que o seu escolhido pode fazer no jogo, mas que podem criar alguma consequência importante para a aventura. Eles são acionadas no momento que você descreve uma ação específica para seu escolhido, já que na maioria do tempo você vai falar o que seu personagem faz, diz e aonde ele vai sem precisar ativar um movimento.

Se o seu escolhido quiser fazer algo simples que não gera grandes consequências, ou que qualquer outra pessoa comum pode fazer, não use um movimento, a ação simplesmente acontece sem dificuldades.

Movimentos são usados em casos de:

- Fazer algo que pessoas normais não podem fazer. Como falar com árvores ou animais da mata.
- Fazer alguma coisa perigosa, como enfrentar um grupo de madeireiros ilegais com suas grandes máquinas.
- Fazer uma ação que ficaria mais emocionante se o resultado não fosse decidido por si próprio. Por exemplo, descobrir se o escolhido conseguiu enganar a criatura mítica para levar o pedaço de memória que ela esconde.

Por exemplo:

*Joana, a personagem de Marcela, está verificando uma aldeia perto do rio Solimões. Existem pegadas para todos os lados, mas nenhuma pessoa foi encontrada nas casas até agora. Ela decide que Joana vai investigar a cena dos desaparecimentos para ver aonde as pessoas foram. Ela joga os dados e consegue fazer o movimento **Dar uma olhada**.*

Joana percebe que todas as pegadas seguem mais pra dentro da mata em direção ao acampamento de seringueiros que invadiu essas terras nas últimas semanas. Uma das pegadas no entanto parece seguir para fora da floresta. Ela então decide seguir a maioria das pegadas, mas quer ficar de olho pra saber de onde essa

estranha veio e descobre que a pegada estava sendo feita por um Curupira brincalhão seguindo o grupo de seringueiros.

*Joana então conversa com a criatura e faz o movimento **Pedir um trato** para ganhar mais informações. O curupira oferece dizer aonde as pessoas da vila foram parar se ela em troca se livrar do acampamento que vem atacando as árvores favoritas dele. Se Joana vai conseguir se livrar do acampamento ou não ela precisa fazer o movimento **Descer a Lenha** para descobrir.*

Movimentos Básicos

Todos os escolhidos possuem uma lista de movimentos que os permitem lidar com os obstáculos na história, eles são chamados de “movimentos básicos”. Cada movimento precisa ser usado em momentos de perigo e incerteza, no qual você não sabe exatamente como essa situação vai acabar. Existem nove movimentos básicos:

Descer a lenha

Quando seu personagem estiver enfrentando alguém ou alguma coisa que também esteja revidando, você pode começar uma luta e **Descer a lenha** rolando +Afronta.

Com qualquer valor de 7 ou mais você e seu adversário causam danos um ao outro. O valor do dano é baseado na forma e objeto que você vai atacar (veja mais em Batalhas). Qualquer escolhido pode receber até 6 de dano antes de ficar incapacitado.

Se você rolar com 10 ou mais no total, pode escolher um dos efeitos abaixo.

- Você ganha uma vantagem contra seu adversário: receba +1 Posterior para outro escolhido.
- Você dá um grande dano ao adversário, causa +1 de dano
- Você sofre menos dano durante a luta, receba -1 de dano

Com uma falha você só recebe o dano do adversário ou é capturado, mas não causa nenhum arranhão no oponente.

Dar no pé

Quando você perceber que a situação está muito perigosa ou está prestes a virar uma talvez seja uma chance de escapar ou se esconder ao **Dar no pé**, role +Instinto.

Com um somatório de 7 ou mais nos dados você consegue escapar da situação, mas deixa outro escolhido exposto ou algo importante para trás.

Com 10 ou mais você escapa ou se esconde perfeitamente bem e quem quer que esteja causando a situação de perigo não faz ideia de onde você está agora.

Com qualquer valor abaixo de 6, você acaba chamando atenção ou fica bloqueado por um obstáculo no caminho que não te permite escapar.

Acudir alguém

As vezes vale mais a pena ajudar um amigo, impedindo que ele sofra dano ou dando uma mão no que ele pretende fazer. Para isso você pode **Acudir alguém** com uma rolagem +Relacionamento.

Com 7 a 9, você consegue dar um adicional de +1 para a rolagem de quem você está ajudando.

Com 10 ou mais, você garante +2 pontos para a rolagem de quem você está ajudando.

Com 6 ou menos você acaba atrapalhando quem você tentou ajudar e acaba diminuindo -1 da rolagem de quem você tentou ajudar.

Dar uma olhada

Quando se está procurando por algo, você pode fazê-lo de várias maneiras: investigando um lugar, ouvindo histórias de outras pessoas, seguindo rastros ou observando objetos atentamente. Quando você quiser **Dar uma olhada** para investigar alguma coisa, role +Esmero.

Com 10 ou mais nos dados, você pode fazer duas perguntas para o Sábio.

Com 7 a 9 apenas uma pergunta pode ser feita.

Com uma falha, de 6 ou menos nos dados, você revela uma informação errada ou que te distraia pelos próximos minutos.

É importante lembrar que suas tentativas de investigar algo devem estar sendo feitas de maneira plausível e consistente com a cena atual. Por exemplo, se você estiver pedindo ajuda para os espíritos da natureza, você provavelmente não vai descobrir muita coisa sobre o esquema de corrupção financeira por trás da madeireira ilegal que invadiu a reserva indígena que vocês moram. O Sábio deve sempre responder com honestidade as boas rolagens, mas não necessariamente vai revelar a informação por completo.

Bater um papo

Uma conversa convincente pode mover montanhas. Talvez você precise convencer alguém a te fazer um favor que ele não está muito disposto no momento ou você precisa provar que realmente vem trabalhando nesse prédio obviamente abandonado a alguns meses.

Se, no fim das contas, você precisa fazer alguém acreditar em você, com uma boa razão, você pode convencê-lo ao **Bater um papo** e rolar +Conversa

Com 10 ou mais nos dados, você convence o outro personagem a te fazer um favor ou o convence de um fato. Se o favor for muito complexo, o personagem vai dizer o que você precisa fazer para convencê-lo

Com um valor entre 7 e 9, você não convence o outro personagem de algum fato ou ele se propõe a fazer um favor em troca de algo de valor para o personagem.

Com uma falha, de 6 ou menos nos dados, o personagem se ofende com o que você falou e isso permite ao Sábio criar um obstáculo na história.

Sair por cima

Algumas situações muito perigosas acontecem de maneira inesperada e agir sob pressão nestes momentos precisa de ser feito com agilidade e percepção. Se você, por exemplo, estiver tentando escalar uma árvore enquanto um mapinguari insistiu que você devia ser o jantar dele esta noite ou quando você estiver tentando se concentrar numa tarefa, mas um trator enorme está prestes a chegar bem no lugar que você se escondeu, está na hora de **Sair por cima** da situação com uma rolagem de +Instinto

Com 10 ou mais você consegue realizar a ação de maneira fenomenal e ainda garante um ponto adicional para sua próxima rolagem.

Com valores de 7 a 9, seu personagem realiza a ação mas chama atenção do adversário ao fazê-lo. Você obrigatoriamente precisa fugir ou lutar como próxima ação.

Com um total de 6 ou menos você falha ao realizar a ação e permite uma brecha para que o Sábio faça um movimento.

Curar

Normalmente, ferimentos menores (1 a 3 de dano) vão melhorar naturalmente quando o personagem tiver a chance de descansar ou receber os primeiros socorros, mas para ferimentos graves (4 ou mais de dano) é necessário um movimento de **Curar** para que o personagem se recupere, role +Esmero.

Com 10 ou mais seu personagem consegue recuperar 2 pontos de dano de quem foi curado.

Com 7 a 9 apenas 1 ponto de dano é recuperado.

Com uma falha o Sábio descreve como você acabou piorando a situação e quantos pontos de dano você causou.

Falar com a Natureza

As árvores e plantas guardam um grande conhecimento do presente e passado, porém a forma como esses espíritos falam pode soar misterioso e enigmático. Quando você buscar algum conhecimento e **Falar com a natureza**, role +Homun

Com um valor de 10 ou mais, seu personagem entende perfeitamente o que a natureza quis dizer e permite que você faça uma pergunta ao Sábio.

Com 7 a 9 seu personagem recebe uma mensagem difícil de entender ou enigmática.

Com 6 ou menos você entende a mensagem completamente errada e pode acabar causando um problema pela falta de interpretação.

Pedir um Trato

Diferente de conversar com uma pessoa e tentar convencê-la de fazer um trato. Quando quiser pedir um favor a alguma criatura não humana, faça uma rolagem +Homun.

Com 10 ou mais você consegue convencer a criatura ou ela te diz o que você precisa fazer para convencê-la.

Com 7 a 9 Você não consegue o favor ainda, mas a criatura propõe um valor alto para realizar essa ação.

Com uma rolagem de 6 ou menos, seu personagem ofende a criatura ao pedir o favor e ela vai passar a lhe importunar durante o resto da seção.

Rolagens

Normalmente os movimentos vão pedir para você fazer uma rolagem, por exemplo, +Esmero. Isso significa que você deve pegar dois dados comuns de seis lados, rolá-los e somar o resultado de ambos mais o número da característica Esmero escrita na ficha do seu escolhido.

Se for pedido algo diferente, normalmente outra característica, basta adicionar este número no lugar. Se você tiver um valor negativo, você subtrai o valor do total ao invés disso.

Na descrição do movimento vai existir uma explicação dos que os diferentes resultados significam. Normalmente um valor entre 7 e 9 será algo bom enquanto de 10 para cima será muito bom. Um resultado menor que 6 causa uma falha, ou seja a ação não somente não acontece como também dá direito ao Sábio de fazer um movimento.

Pontos adicionais

Algumas vezes um movimento pode te dar um valor para adicionar em próximas rolagens, podendo ser um adicional posterior ou um adicional frequente.

Posterior

Se você receber +1 posterior, você recebe +1 para somar na sua rolagem seguinte.

Por exemplo:

Você decide que a melhor maneira de lidar com um seringueiro teimoso é Descendo a lenha nele. Você rola dois dados, cinco e quatro e soma o resultado ao seu +2 de Afronta num total de onze. Dentre os efeitos disponíveis você escolhe ganhar uma vantagem contra seu adversário e receber +1 Posterior para outro escolhido.

O próximo jogador então faz a mesma rolagem e tira dois e quatro somados ao +0 de Afronta dando um total de 6, que seria uma falha, mas decide então usar o ponto posterior na rolagem dando agora um total de 7 e conseguindo realizar a ação desejada

Frequente

Se você receber +1 Frequente, isso significa que todas as suas rolagens devem somar com +1 até que a situação não esteja mais acontecendo.

Por exemplo: Você decide usar um pedaço de cano para Descer a lenha no adversário, esse equipamento lhe dá +1 Frequente nesse tipo de rolagem. Enquanto você tiver posse desse objeto, todas as suas rolagens de Descer a lenha somam os dois dados com afronta e +1 por conta deste equipamento.

Batalhas

Nem todas as situações conseguem ser resolvidas na conversa e os escolhidos vão precisar lutar para alcançarem certos objetivos. Mas vocês não precisam começar a rolar **Descer a lenha** como se não houvesse outra opção. Esse movimento te coloca em risco tanto quanto o inimigo.

Existem também o movimento de **Acudir alguém** para oferecer +1 adicional para outro escolhido numa rolagem. Isso pode ser a diferença que os personagens precisavam para saírem vitoriosos.

Dano

Quando seu personagem recebe dano durante as lutas, o Sábio vai dizer o que aconteceu e quantos pontos de dano isso te custou. Marque este número de caixas no seu marcador de dano.

A gravidade que essas lesões causam depende de quanto dano você sofreu:

- Ferimento simples [2–4 de dano] causam ferimentos menores que podem te atrapalhar se não forem tratados depois.
- Ferimentos graves [7 ou mais] podem matar um personagem se não fizerem algo sobre isso.

Escolhidos que recebam mais de 6 de dano durante uma luta desmaiam ou ficam incapacitados de continuarem. Caso seja de interesse do jogador criar um novo escolhido, vocês podem conversar com o narrador sobre usar a morte desse personagem para construir um momento dramático na história história ou até mesmo usar isso para desenvolver um arco de vingança com os outros jogadores.

Ataques desarmados

Ataques desarmados são menos perigosos que um ataque feito com uma arma, mesmo que improvisada, e por tanto causam apenas 1 de dano no inimigo. Existe a chance de você causar até 2 de dano no inimigo com o bônus de uma rolagem de 10 ou mais de **Descer a lenha**.

Quando seu escolhido tiver algo em mãos para usar como uma arma, decida entre você e o Sábio como ele será classificado seguindo uma das opções abaixo.

- Se não for mais perigoso que um soco, causa 0 de dano.
- Se for afiado ou pesado (como facas, flechas e canos), causa 2 de dano.

Se for projetado para matar (como pistolas e espingardas), causam 3 de dano

Existe ainda a chance de conseguirem um objeto mágico que além do dano causa algum efeito especial. Esse efeito deve ser decidido pelo Sábio e informado ao portador da arma.

Pontos de Memórias

Durante suas aventuras os escolhidos podem encontrar três pedaços de memória, juntá-las e formar uma memória completa para conquistar pontos de memória. Se distribui um ponto de memória para cada escolhido que ajudou a encontrá-la, e ele pode recorrer a esse ponto em caso de emergências para fazer uma das seguintes ações:

- Reduzir um dano sofrido para 0
- Transformar o resultado total de uma rolagem para 12 mesmo depois de tê-la feito.
- Intervir na cena do narrador para evitar que alguma coisa aconteça.

Os escolhidos, ao serem criados, começam com um ponto de memória para gastarem.

Subindo de nível

Toda vez que você fizer uma rolagem e o resultado final for 6 ou menos, você ganha um ponto de experiência e pode marcá-lo na ficha de personagem. Quando marcar a quinta caixa restante, você sobe um nível do personagem e ganha uma das opções da lista abaixo:

- Aumentar em 1 uma das características do escolhido.

Por exemplo, seu escolhido possui -1 em Esmero e você ao subir um nível escolhe aumentar essa característica. Seu escolhido passa a ter Esmero 0.

- Pegue outro movimento de Keá do seu arquétipo.

Depois você pode começar a marcar as caixas novamente para subir seu próximo nível.

Arquétipos

Na sua primeira sessão, os jogadores vão criar seus escolhidos e partir em busca das memórias deixadas por Yo'i. Primeiramente o jogador escolhe uma família para seu escolhido das seis já apresentadas. Depois todos devem decidir o por que seus escolhidos estão juntos, estabelecendo histórias e relações que seus personagens enquanto criam seus escolhidos e depois durante o jogo também.

Todos os personagens são parte do povo Waiíma, mas cada um deve escolher um Keá diferente para seu personagem. Isso por que o seu personagem é o representante escolhido daquela família pelo mundo espiritual. Seu escolhido também é o único a receber as habilidades aprendidas pelos escolhidos passados de sua família, os “movimentos de Keá”.

A seguir estão as explicações mais detalhadas de cada Keá, suas especializações, habilidades de cada um e como criar seu escolhido.

Keá O'i

A família da onça sempre teve filhos fortes e corajosos que sonham em se tornar guerreiros valorosos para suas aldeias. Durante todos esses anos se passaram os valores de força e valentia para os filhos e netos.

Para criar um personagem O'i, defina primeiro um nome para seu escolhido. Então opte por uma das linhas na distribuição de pontos que melhor defina as características mais importantes para ele.

- Instinto +2, Conversa 0, Afronta +1, Esmero -1, Homun +1
- Instinto +1, Conversa 0, Afronta +2, Esmero -1, Homun +1
- Instinto 0, Conversa +1, Afronta + 2, Esmero +1, Homun -1

Movimentos de Keá O'i

Assim que escolheu suas características e as anotou na sua ficha de personagem, você pode escolher um dos movimentos de Kéa abaixo. Eles são ações especiais que apenas escolhidos desta família podem fazer. As opções são:

- **Fulminante:** Pela duração de uma cena, você se transforma numa onça enorme. Seus ataques com garras e dentes passam a causar 3 Dano no oponente.
- **Predador:** Seus instintos e caçador se afloram dentro de você. Receba um adicional frequente de +1 Instinto até o fim da cena.
- **Olhar afiado:** Seus olhos se tornam esverdeados e suas pupilas se transformam em duas fendas afiadas assim como as de um felino. Ganhe +1 adicional frequente durante a noite.

Kéa Nayí

A família da formiga. Sempre focados em melhorar a qualidade de vida de sua aldeia, essa família preferia aprender sobre o mundo a sua volta para encontrar novas ferramentas e conhecimentos que os ajudassem.

Para criar um personagem Nayí, defina primeiro um nome para seu escolhido. Então opte por uma das linhas na distribuição de pontos que melhor defina as características mais importantes para ele.

- Instinto -1, Conversa +1, Afronta +1, Esmero +2, Homun 0
- Instinto 0, Conversa +2, Afronta -1, Esmero +1, Homun +1
- Instinto +1, Conversa -1, Afronta 0, Esmero +1, Homun +2

Movimentos de Keá Nayí

Assim que escolheu suas características e as anotou na sua ficha de personagem, você pode escolher um dos movimentos de Kéa abaixo. Eles são ações especiais que apenas escolhidos desta família podem fazer. As opções são:

- **Acerto preciso:** Você consegue perceber quase que instintivamente detalhes que passariam direto por outros. Receba +1 de Esmero até o fim da cena.
- **Perseverança:** Sua força de vontade não pode ser superada por ninguém. Ao fazer uma rolagem de Sair por cima, receba +1.
- **Eu li sobre isso:** Role + Esmero ao invés de Instinto no movimento Sair por cima

Kéa Taú

A família d0 Tucano. Durante todos esses anos, os escolhidos desta família se interessaram mais do que qualquer outro no mundo espiritual.

Para criar um personagem Nayí, defina primeiro um nome para seu escolhido. Então opte por uma das linhas na distribuição de pontos que melhor defina as características mais importantes para ele.

- Instinto 0, Conversa +1, Afronta -1, Esmero +2, Homun +1
- Instinto +1, Conversa 0, Afronta -1, Esmero +1, Homun +2
- Instinto -1, Conversa +1, Afronta 0, Esmero +1, Homun +2

Movimentos de Keá Taú

Assim que escolheu suas características e as anotou na sua ficha de personagem, você pode escolher um dos movimentos de Kéa abaixo. Eles são ações especiais que apenas escolhidos desta família podem fazer. As opções são:

Adivinhação: Role + Homun ao invés de Esmero para Dar uma olhada.

Asas: Seu personagem toma a forma de um tucano e passa a ser capaz de voar grandes distâncias e alturas.

Preparativos: Quando você precisar de algo incomum ou raro, role +Conversa. Com 10 você tem este objeto naquele momento. Com 7 a 9 você sabe onde encontrar e com uma falha você até sabe onde encontrar mas o lugar é bem ruim.

Kéa Totimãna

O clã da Arara. Essa família vem a muito tempo ajudando os Waiíma a conseguirem aliados e conquistando direitos com sua grande habilidade de conversa e persuasão.

Para criar um personagem Totimãna, defina primeiro um nome para seu escolhido. Então opte por uma das linhas na distribuição de pontos que melhor defina as características mais importantes para ele.

- Instinto -1, Conversa +2, Afronta 0, Esmero +1, Homun +1
- Instinto +2, Conversa +1, Afronta -1, Esmero +1, Homun 0
- Instinto 0, Conversa +2, Afronta +1, Esmero -1, Homun +1

Movimentos de Keá Totimãna

Assim que escolheu suas características e as anotou na sua ficha de personagem, você pode escolher um dos movimentos de Kéa abaixo. Eles são ações especiais que apenas escolhidos desta família podem fazer. As opções são:

- **Tagarela:** Você consegue escapar das mais diversas situações atordoando os adversários com um falatório sem fim. Role +Conversa ao invés de Instinto para Dar no pé.
- **Sempre certo:** Quando um personagem te pedir um conselho, ele recebe +1 em todas as próximas rolagens contanto que ele esteja seguindo o que você disse.

- **Contatinhos:** Você é uma pessoa gentil e bem apessoada, É muito fácil conseguir uma informação sabendo a quem perguntar. Role +Conversa com um sucesso você consegue a informação desejada e com uma falha seu contato te passa uma informação errada.

Kéa Kaya

As famílias do Jacaré sempre que estiveram em situações perigosas, mostraram sua habilidade em agir com calma nos momentos difíceis.

Para criar um personagem Kaya, defina primeiro um nome para seu escolhido. Então opte por uma das linhas na distribuição de pontos que melhor defina as características mais importantes para ele.

- Instinto +2, Conversa 0, Afronta +1, Esmero +1, Homun -1
- Instinto +2, Conversa -1, Afronta +1, Esmero 0, Homun +1
- Instinto +1, Conversa +1, Afronta +2, Esmero 0, Homun -1

Movimentos de Keá Kaya

Assim que escolheu suas características e as anotou na sua ficha de personagem, você pode escolher um dos movimentos de Kéa abaixo. Eles são ações especiais que apenas escolhidos desta família podem fazer. As opções são:

- **O que não mata:** Quando em combate, se você tiver um dano, receba +1 em todas as rolagens até o fim da luta.
- **Veloz:** Assim como um jacaré, você é muito rápido quando entra na água. Receba +1 em todas as rolagens enquanto você estiver dentro d'água.
- **Mordida fatal:** Você consegue se transformar num jacaré e seus ataques passam a dar 3 de dano.

Kéa Chai

Da família do peixe, surgiram as pessoas que mais se interessaram em cuidar dos outros. Sempre focados em guardar os conhecimentos medicinais, os escolhidos desse clã aprenderam a usar dos espíritos das árvores, o conhecimento para recuperar os feridos.

Para criar um personagem Chai, defina primeiro um nome para seu escolhido. Então opte por uma das linhas na distribuição de pontos que melhor defina as características mais importantes para ele.

- Instinto 0, Conversa +1, Afronta +1, Esmero -1, Homun +2
- Instinto +1, Conversa 0, Afronta +2, Esmero +1, Homun -1
- Instinto -1, Conversa +2, Afronta 0, Esmero +1, Homun +1

Movimentos de Keá Chai

Assim que escolheu suas características e as anotou na sua ficha de personagem, você pode escolher um dos movimentos de Kéa abaixo. Eles são ações especiais que apenas escolhidos desta família podem fazer. As opções são:

- Primeiros socorros: Quando você for curar um personagem, Role +Esmero. Com 10 ou mais você cura 4 pontos de dano ,com 7 a 9 você cura 3 pontos de dano e com uma falha causa +1 de dano no personagem.
- Ouvido afiado: Você tem um conhecimento básico de quase tudo por ouvir as histórias da mata. Ao realizar a ação Dar uma olhada, Role +Homun ao invés de Esmero.
- Eu conheço esse lugar: Você recebe +1 em todas as rolagens quando estiver num lugar que já visitou antes.

O Sábio

Ser o Sábio durante o jogo pode ser divertido porém muito trabalhoso. Ele é quem conhece todas as regras do jogo e sabe como o mundo de Memórias de Yo'i funciona para poder coordenar a história que vocês estão criando ao definir as situações pelas quais os escolhidos devem passar para conseguir os pedaços de memória.

É o Sábio também que retratar o mundo que os escolhidos interagem durante o jogo: descrevendo os lugares, as pessoas e criaturas que eles encontrarem, e como essas coisas reagem às ações dos escolhidos.

Enquanto você estiver neste papel, deve se manter em mente os seguintes princípios:

- Faça o mundo de Memórias de Yo'i parecer real.
- Seja fã dos escolhidos dos jogadores, faça a vida deles emocionante.
- Jogue para ver o que acontece.

Todas as ações que você tomar sobre esse jogo devem ter esses princípios em mente. Seu objetivo não é, por exemplo, fazer com que os jogadores percam ou negá-los de algo que buscam nesse rpg ou fazê-los participar de uma história que você já decidiu como vai acontecer. Tomar decisões como essas vai acabar somente em um grupo de jogadores frustrados e entediados além de fugir do princípio de jogar para ver o que acontece.

Criando o pano de fundo

Uma outra tarefa de ser o Sábio é criar o pano de fundo no qual essa história será criada.

Esse fundo é composto de três elementos principais. Você pode criá-los em qualquer ordem que achar mais conveniente.

- Um conceito básico para a história

- Um gancho que chame a atenção dos escolhidos
- Obstáculos

Conceito

O conceito é a idéia original que te levou a criar o seu pano de fundo. Para criar um conceito, você precisa primeiro pensar em que estilo de história você quer que esse jogo tenha. Cada história pode ser contada de um jeito diferente dependendo de quem a conta e como as situações estão organizadas.

Considere as muitas histórias que você já leu e ouviu sobre folclore e cultura popular. Como eles foram criados ou o que te empolga nelas? Use dessa reflexão para desenvolver algumas idéias sobre como você quer que os jogadores se sintam sobre este jogo e que coisas podem se desenvolver na história.

Use isso como um rascunho da história que será construído pelo grupo inteiro durante o jogo. Quando os escolhidos forem criados você pode alterar esses rascunhos para melhor atender as reações que o mundo terá sobre as ações deles, além de poder adicionar ou retirar alguns detalhes no decorrer da sessão.

Por exemplo:

“Uma madeireira ilegal derruba uma das árvores nas quais algumas criaturas esconderam um pedaço de memória. A madeireira sempre ameaça qualquer um que chegue mais perto de destruir as casas dos vilarejos próximos caso avisassem as autoridades, e por medo ninguém fez nada”

Gancho

O gancho é o evento misterioso ou pista que atrai a atenção dos escolhidos para uma situação da história. Ele precisa ser claro ao apontar para o resto da história.

Um gancho ideal praticamente grita “Temos um problema sobrenatural aqui” mas que poderia facilmente ser ignorado por pessoas que não acreditam nos contos.

Por exemplo:

Um dos jogadores conhece um dos moradores dessa vila e ele comenta que por mais que ninguém tenha feito nada para avisar as autoridades, os funcionários da madeireira tem avisado de alguns desaparecimentos estranhos seguidos de um avistamento de uma criatura enorme e peluda na mata e que se tal situação continuasse eles iriam destruir as casas dos moradores para afastar quem quer que estivesse causando isso.

Obstáculos

Agora esse pano de fundo precisa de alguns obstáculos que impedem a situação de se resolver naturalmente. Essas coisas vão interferir com os escolhidos enquanto eles estejam tentando resolver a situação.

Obstáculos podem surgir como duas coisas:

- Criaturas

Existem muitos exemplos de criaturas no folclore que podem aparecer nesse momento, eles tem um objetivo próprio e não estão muito preocupados com a vida dos humanos. A maioria deles no entanto está sempre preocupada com a segurança da mata onde vivem.

Ao escolher uma criatura que aparece como obstáculo defina seu nome, algo que essa criatura deseja e uma motivação.

Por exemplo:

“A criatura que vem rondando a área da madeireira é um mapinguari. Sua árvore foi levada durante uma das ações da madeireira e deseja destruir a madeireira que tomou sua casa. A motivação principal desta criatura é Vingança.

- Humanos

Humanos que apareçam como obstáculo da história estão ali para impedir os personagens de alcançarem seus objetivos. Podem ser invasores ilegais das terras que se recusam a negociar com os nativos ou mesmo um caçador que colocou as

mãos na onça favorita de um curupira e se recusa a devolvê-la. Eles seguem os mesmos passos de criação que uma criatura.

Movimentos do Sábio

Durante o jogo vai surgir um momento na conversa que todos vão parar esperando que você diga algo. Para esses momentos existem os movimentos do Sábio, uma lista de ações que você pode tomar para te ajudar a desenvolver a história. Claro que você deve escolher fazê-las com um bom motivo ou uma explicação lógica em mente, mas não precisa anunciar para os jogadores que você está fazendo um dos seguintes movimentos:

- Complicar as coisas
- Avisar de um perigo futuro
- Faça algo terrível acontecer
- Force-os a escolher algo difícil
- Adicione um obstáculo na história

Diferente dos movimentos básicos, os movimentos do Sábio não precisam de uma rolagem para acontecer, eles simplesmente acontecem quando você decidir que devem.

O primeiro jogo

Agora você tem todas as ferramentas para começar o jogo bem como uma história para ser investigada. Para o sua primeira sessão você deve começá-la apresentando os personagens: quem eles são, como se parecem, quais suas histórias de vida até agora. Este momento só precisa durar alguns minutos do início da sua aventura, deixe para que os personagens venham a se descobrir e conhecer os outros durante a história. Em seguida descreva o gancho narrativo que você planejou para a história e deixe que os escolhidos interajam com a cena proposta.

Não use das regras para explicar alguma ação. Descreva tudo o que você se lembrar com detalhes, assim a aventura pode surgir na mente dos seus jogadores como um filme ou videogame com a mesma quantidade de detalhes que você colocar no ambiente. Fale com os jogadores somente sobre a necessidade de rolagens ou quando eles fizerem uma pergunta, no resto do tempo você deve se referir aos personagens, perguntando-os o que eles vão fazer ao terminar suas descrições.

Não existe uma maneira exata de se conduzir uma história no rpg. Cada pessoa vai descobrindo seus fortes e fracos narrativos com o tempo, mas ajuda se você pensar em dividir a seção em três atos principais como no teatro.

- O primeiro ato

Onde você apresenta os personagens e o gancho da história

- O segundo ato

Onde a tensão cresce e o problema é apresentado

- O terceiro ato

Onde o problema é resolvido e se mostra as consequências desta resolução

Arcos

Arcos acontecem durante várias seções com uma história maior sendo trabalhada através de sessões e histórias menores até que culmine num grande problema. Se cada seção é como um episódio de uma série que se passa na mente dos participantes, o arco é a temporada inteira.

Assim como uma sessão normal ele é composto dos mesmos quatro elementos para sua construção. As vezes suas idéias podem surgir de alguma sessão passada com certos eventos que eram desconexos, mas que fariam mais sentido se eles estivessem relacionados.

O arco, diferente dos atos nas sessões, apresentam uma estrutura de contagem regressiva para chegar ao final. Imagine uma sequência de coisas que vão acontecer se os escolhidos não lidarem com o problema do arco? A contagem regressiva deve ser usada como um guia para o que está acontecendo nos bastidores de cada seção.

Para criar essa contagem regressiva, pense no que aconteceria se os escolhidos não conseguissem ajudar.

- Quem seria atacado
- Que memórias seriam perdidas
- Qual é plano do responsável pelo grande problema?

Assim que você tiver uma ideia, divida-os em eventos e coloque na ordem que vão acontecer, depois os coloque como etapas da contagem regressiva. Alguns desses eventos podem não acontecer como você planejou, mas enquanto os planos do responsável do grande problema não saírem dos trilhos, ele tomará decisões para atingir seus objetivos. A contagem é feita apenas como guia adaptável do que ele planeja fazer.

Obstáculos

Aqui estão alguns exemplos para ilustrar as criaturas e humanos que podem surgir na sua história como obstáculos ou não. Considere a história de cada uma das ameaças apresentadas veja qual a melhor opção, se é possível incluí-las nas suas histórias ou se é necessário modificá-las.

- Yeawe , A cobra-Grande.

Dona da árvore que dá vida a todas as outras criaturas, o ngewane. A cobra-grande vive nos rios e usa seu tamanho gigantesco para fazer marola que vira os barcos e afoga quem pensa em atacá-la.

Ataques: Mordida (3 de dano), Marola (1 de dano e causa -1 na próxima rolagem de quem o atacou).

Capacidade de dano: 18 danos.

- Beru

É mãe do Macambo, ela limpa o terreno ao redor da árvore e não gosta que mexam nas suas frutas. Beru se alimenta de gente e ataca as pessoas tacando frutas de macambo. As vezes aparece como gente, às vezes se transforma numa borboleta.

Ataques: Macambo (1 de Dano).

Capacidade de dano: Humana (9 danos), Borboleta (3 danos).

- Daiya

É dono da fruta do pé-de-jabuti. Tem forma de gente, é baixinho e quase careca. Os poucos fios que tem na cabeça são procurados para dar sorte. Durante a época de fruta, ele recolhe as maduras que caem no chão. Se alguém toma as frutas ele e zanga faz cócegas até matá-la. Mas se a pessoa o vencer, pode levar alguns fios de seus cabelos para usar como defesa e dar muita sorte nas caçadas e pescarias.

Ataques: Mordida (1 de dano), Sorte(Por conta de seus fios, o Daiya tem muita sorte e causa -1 para rolagens de Descer a lenha contra ele).

Capacidade de dano: 7 danos.

- Curupira

Existe todo tipo de curupira. O dono da samaumeira, do jabuti, dos outros animais, machos e fêmeas. Eles gostam de silêncio e está sempre andando pela floresta. Quando se cansa, seta em um jabuti que lhe serve de banco. Tem o corpo todo peludo de fios ruivos e compridos, olhos pretos e pés virados para trás.

Ataques: Lança (3 de dano), Mordida (1 de dano).

Capacidade de dano: 7 danos.

- Mapiquari

É um bicho enorme, todo peludo, que vive no meio da floresta. Ele é dono das matas e dos animais. Tem unhas e dentes afiados, um único olho e uma boca enorme que fica na barriga. Quando ele grita, solta um som muito alto que faz a terra tremer enlouquecendo as pessoas e fazendo com que elas se percam na floresta. Ele costuma atacar caçadores e o único jeito de matá-lo é com um tiro bem no meio da boca quando ela abre pra ele gritar

Ataques: Mordida (2 de dano), Grito (3 de dano).

Capacidade de dano: 12 danos.

- Wuwuru

O Wuwuru é dono do buriti e por isso é um bicho que vive no meio do buritizal. Ele mata as pessoas fazendo cócegas e depois as devorando. Tem dentes fortes, unhas grandes, a cabeça meio pelada e esporões nos pés quando ele. Antes do Wuwuru morrer ele pega uma pessoa para morar no buritizal com ele e passa o seu espírito para a pessoa transformando-a num Wuwuru também

Ataques: Cócegas (1 de dano), Garras (3 de dano), Esporões (2 de dano).

Capacidade de dano: 12 danos.

- Onça

A onça é um animal carnívoro que se encontra na mata, dona do curupitá. Por ser um predador natural da amazônia pode-se encontrá-lo pela mata.

Ataques: Mordida(2 de dano), Garras (3 de dano).

Capacidade de dano: 10 danos.

- Madeireiros

Homens que invadiram a reserva indígena que abrigam os Waiíma. A maioria deles trabalha extraindo madeira ilegalmente e alguns ficam de guarda para impedir que algo inesperado aconteça.

Ataques: Soco(1 de dano), Taco de madeira(2 de dano).

Capacidade de dano: 7 danos.

- Seringueiros

Por anos os Waiíma vem lutando contra os seringueiros que invadem as matas para extrair o látex das árvores. Alguns grupos mais agressivos chegam a andar armados para agredir os indígenas que tentam defender suas terras.

Ataques: Soco(1 de dano), Pistola(3 de dano).

Capacidade de dano: 7 danos.

- Caçadores

Caçadores surgem na mata para matar e roubar animais ilegalmente. Por trabalharem sozinhos, é difícil impedir seu avanço nas áreas de reserva.

Ataques: Soco(1 de dano), Espingarda(4 de dano).

Capacidade de dano: 10 danos.