

Aventura Na Fortaleza da Luz

A Fortaleza da Luz começou a ser construída a incontáveis eras. Cidades surgiram e foram destruídas a sua volta, diferentes povos e raças a ocuparam. Ninguém sabe ao certo quem começou a construir, mas uma vez que você se torne o Senhor da fortaleza, sua missão de vida será ampliar a construção - e ninguém sabe muito bem como isso acontece. Alguém desavisado diria que é impossível, que a essa altura a fortaleza já ocuparia o tamanho de um país inteiro, mas ela não parece ser maior do que três ou quatro quilômetros em sua muralha externa. O segredo é que a Fortaleza da Luz, depois de tantos acontecimentos intensos dentro de suas muralhas, se tornou uma entidade viva e poderosa, capaz de perfurar através dos planos. Escondidas pela fortaleza, existem passagens para muitos mundos, e em alguns deles, ela pode ser vista no horizonte com formas bastante diferentes.

Muitos aventureiros e aventureiras são atraídos por ela, sabendo de sua história ou ao acaso, quando veem a construção no horizonte como se os chamasse. Uma incursão bem sucedida à fortaleza pode significar uma vida de riquezas ou viagens para outros mundos...

... falhar significa passar o resto da vida perdido por seus corredores e salões.

A Fortaleza se nutre do que acontece dentro dela. As emoções e aprendizados dos que percorrem seus quase infinitos corredores e salões são seu alimento, e sua presença observa e escuta tudo o que acontece ali, podendo influenciar como a fortaleza reage aos seus visitantes.

§§§

Explorar uma masmorra, matar monstros, enfrentar inimigos, recolher tesouros.

Mas de onde vieram esses tesouros? Quem são esses inimigos? Quem são as pessoas que estão explorando esse lugar com você?

Este é um jogo colaborativo. A cada cena, um jogador assume o desafio de dar detalhes para o que está acontecendo, e todos vão colaborar para superar aquele desafio.

Para jogar você vai precisar de:

- Dois baralhos comuns, ou um baralho comum e as cartas de masmorra impressas
- Pedaços de papel com as Virtudes anotadas ou os marcadores de Virtude impressos
- Papel para anotações ou a planilha de personagem
- Papel, lousa, quadro branco, mesa de vidro ou mat de jogo onde desenhar o caminho percorrido
- Algumas pessoas com vontade de jogar.

Preparando o jogo.

Um dos baralhos (ou as cartas de masmorra) deve ser dividido por naipes, e cada naipe deve ser embaralhado separado e deixado em uma pilha. O outro baralho deve ser embaralhado normalmente e cinco cartas entregues para cada jogadora.

Os marcadores de Virtude devem ser distribuídos igualmente entre todas as jogadoras.

Criação de personagem

Classes de personagem:

Paus - Combatente

Pontos fortes: Combate, Estratégia, Nobreza

Pontos fracos - Impulsividade ou Sangue Frio

Espadas - Magista

Pontos fortes: Criatividade, Estratégia, Magia

Pontos fracos - Sentimentalismo ou Manipulação

Copas - **Clérigo**

Pontos fortes- Magia, Empatia, Resistência

Pontos Fracos- Obsessão ou Alheamento

Ouros - Marginal

Pontos fortes - Investigação, Resistência, Adaptabilidade

Pontos fracos - Rebeldia ou Covardia

- Anotar seus pontos fortes, e decidir por mais um ponto forte da lista.
- Escolher seu ponto fraco de classe, e mais um ponto fraco da lista. Você pode trocar até dois pontos fracos extras por pontos fortes bônus.

Pontos Fortes

Justiça

Retidão

Honestidade

Coragem

Bravura

Compaixão

Benevolência

Respeito

Polidez

Cortesia

Honestidade

Sinceridade

Honra

Glória

Dever

Lealdade

Fidelidade

Disciplina

Hospitalidade

Autoconfiança

Engenhosidade

Perseverança

Misericórdia

Fé

Generosidade

Nobreza

Esperança

Prudência

Esperteza

Razão

Carisma

Comunicação

Curiosidade

Dedicação

Doçura

Educação

Imparcialidade

Observação

Conhecimento

Paciência

Percepção

Diplomacia

Comunicação

Combate

Estratégia

Magia

Investigação

Resistência

Adaptabilidade

Criatividade

Ação

Pontos Fracos

Mentira	Teimosia	Ciúmes
Egoísmo	Fraqueza	Cólera
Covardia	Lentidão	Comodismo
Fobia	Abandono	Crueldade
Frieza	Avareza	Desleixo
Sadismo	Imprudência	Grosseria
Preconceito	Parcialidade	Impulsividade
Grosseria	Distração	Intransigência
Desonestidade	Ignorância	Pessimismo
Desonra	Impaciência	Preguiça
Má fama	Distração	Tirania
Falsidade	Pressa	
Indisciplina	Ansiedade	
Insegurança	Avareza	

- Responder as seguintes perguntas sobre sua personagem:

Para Campanha:

O que tem na sua mochila?
Qual sua postura típica?
Quais suas manias?
O que te faz chorar?
O que te acalma?
O que é difícil para Você fazer?
O que é fácil para Você fazer?
Qual a sua bússola moral?
Qual sua filosofia de vida?
Quais as suas prioridades?
Qual é o seu objetivo nesta história?
Qual sua motivação para buscar esse objetivo?
O que Você pensa sobre demonstrar emoções?
O que você quer esconder?
Como ele quer morrer?

O que é a pior coisa que poderia acontecer a alguém?
O que é a melhor coisa que poderia acontecer a alguém?
Quais são seus hábitos cotidianos?
O que costuma comer?
Qual seu maior arrependimento?
Qual sua ideia de felicidade perfeita?
Qual seu conceito de redenção?
Qual arquétipo ou tropo representa a personagem?
Como responde a ameaças?
Como percebe estranhos?
Qual sua escolha de armas?
Qual a coisa mais bonita que já viu?

Para One Shot:

O que tem na sua mochila?
Qual sua filosofia de vida?
Quais as suas prioridades?
Qual é o seu objetivo nesta história? Qual sua motivação para buscar esse objetivo?
O que você quer esconder?
Qual arquétipo ou tropo representa a personagem?
Como responde a ameaças?
Qual sua escolha de armas?

- Descrever a aparência e as roupas de sua personagem.

Dando o clima do jogo

Em Aventuras na Fortaleza da Luz, o foco narrativo está em questionar coisas que em um jogo hack'n'slash fazemos sem pensar. Por exemplo - procurar por itens valiosos em um corpo que foi encontrado na masmorra é comum em um dungeon crawler, mas pare para pensar um minuto no significado psicológico e no efeito sensorial de lidar com o cadáver de um outro aventureiro - que poderia ser você ou alguém que conhece, além do estado físico do cadáver. Passar semanas sem ver a luz do sol, dividir cada aspecto da sua vida cotidiana com um grupo de pessoas - que talvez sejam seus amigos, mas talvez tenham um laço apenas profissional, e afinal, os encontros e combates são pequenas partes de longas caminhadas cansativas ao lado dessas pessoas, em estado de atenção constante.

Porque aquele animal está agressivo? Que tipo de sociedade os monstros estão criando? Qual a diferença entre a criatura senciente que você mata em um salão e você? Matar uma criatura senciente e roubar seus itens te faz um herói ou outro tipo de monstro?

Com a proposta de resolver os conflitos de forma narrativa, explorar os diversos aspectos de como os Pontos Fortes dos personagens podem resolver esses encontros facilita esse olhar. No final do texto, temos uma lista de exemplos de encontros e situações que podem ajudar a desenvolver as cenas, mas sempre que estiver levando em conta a cena que está construindo, pense em como pode reforçar a noção de que mais do que uma sucessão de salas, a Fortaleza da Luz é a habitação de muitas criaturas, que cada criatura senciente encontrada é um grupo de aventureiros por si só, mesmo que de outra espécie, e tudo tem um peso emocional (que será reforçado e guiado pelas cartas de copas, como veremos nas mecânicas do jogo).

Cenas

Cada cena é construída virando uma carta de ouros, que vai definir o aspecto físico do espaço, uma carta de Copas, que vai definir o direcionamento emocional da cena, e uma carta de Espadas OU Paus, à escolha do jogador que está dando as cartas naquela cena.

Cada jogador pode complementar a tiragem e dar mais uma característica para a cena, usando uma carta de sua mão: Uma carta de ouros permite especificar algo do ambiente físico, uma carta de espadas gera um acontecimento ou condição, uma carta de paus permite definir os detalhes do NPC, e uma carta de copas pode trazer um segundo aspecto emocional ou ampliar a força com que o Ambiente se expressa.

Opcional - Depois disso, o jogador à esquerda de quem entregou as cartas tira uma carta de Copas, que vai pautar as reações emocionais do personagem dele nessa interação, somado ao que já está em jogo para o Ambiente da cena.

Após a resolução da cena, todos compram cartas para completar cinco na mão, deixando as cartas utilizadas na pilha de descarte. Cada jogadora deve ter sempre cinco cartas na mão quando uma cena se inicia.

	Espadas Interação - Itens, acontecimentos ou condições, envolvendo o grupo de aventureiros ou relacionado ao ambiente	Paus Encontro - NPCs e criaturas que habitam este lugar	Ouros Terreno - Aspectos arquitetônicos ou naturais, no espaço físico	Copas Atmosfera- Aspectos emocionais a serem explorados nessa cena
Ás	Há objetos de uso comum de criaturas sencientes	Criatura senciente ferida	Sala com um poço	Medo
2	O ar é viciado e desagradável, sufocante	Animal agressivo	Longo corredor estreito	Insegurança
3	Corrente de ar fresco	Animal grande e perigoso dormindo	Curva para um corredor sem saída	Raiva
4	Pilha de lenha em um canto e lugar adequado para acender fogo	Criatura senciente agressiva	Corredor com um declive suave	Curiosidade
5	corpos de aventureiros mortos	Criatura senciente desarmada	Escadaria escura para o alto	Culpa
6	um grande baú trancado	Animal ferido	Escadaria escura para baixo	Afeto
7	um estoque de alimentos não perecíveis	Sombras vivas	Caverna úmida	Teimosia
8	muitas moedas e coisas brilhantes, espalhadas em um padrão harmonioso	Criaturas sencientes lutando entre si	Caverna com muitas estalactites e estalagmites	Tranquilidade
9	correntes, instrumentos de tortura e gaiolas	Animais lutando entre si	Sala de refeições	Coragem
10	O ambiente é tão frio que chega a ser difícil	Enxame	Dormitório	Solidariedade

	agir.			
Valete	Janelas estão em vários pontos do ambiente. Um mundo diferente pode ser visto em cada uma	Uma criatura senciente conhecida por algum dos personagens jogadores	Salão vazio	Alegria
Dama	Todos estão tomados de um cansaço que chega a doer.	Criaturas sencientes que podem ajudar os jogadores	Sala coberta de plantas, pequenos animais e água corrente	Insatisfação
Rei	Uma porta para a área a céu aberto que fica entre a construção e a muralha externa da Fortaleza	Criaturas sencientes que precisam da ajuda dos jogadores	Sala grande com colunas e um tablado no centro	Compaixão

Marcadores de Virtude

As características que estão nomeadas aqui como “virtudes” se relacionam à escala de necessidades humanas fundamentais. Ser capaz de expressar, compreender e lidar com essas necessidades faz parte dos processos de comunicação não-violenta e de relações empáticas entre as pessoas. Além disso, temos expressões de virtudes de várias culturas do nosso mundo. Algumas coisas foram alteradas para jogabilidade, mas ainda assim o foco é nos comportamentos e atitudes que surgem nas interações entre pessoas e no ambiente e que podem auxiliar na construção de interações em cada cena.

Fortitude
Cuidado
Adaptabilidade
Autonomia
Respeito
Senso de Humor
Sensualidade
Generosidade
Curiosidade
Intuição
Energia
Receptividade
Dedicação
Tranquilidade
Espontaneidade
Bravura
Inventividade
Consistência
Segurança
Autonomia

Paixão
Amizade
Resiliência
Responsabilidade
Dever
Serenidade
Habilidade
Coordenação
Linguagem
Ciência
Técnica
Cooperação
Planejamento
Análise
Meditação
Investigação
Expressão
Diversão
Memória
Composição
Interpretação
Linguagem
Comprometimento
Coragem
Percepção

Os testes

Sempre que estiver enfrentando um desafio, você pode escolher um ponto forte para encontrar uma solução. Use uma carta da sua mão para isso. Quanto maior o número, melhor o seu resultado, mas você deve descrever em detalhes como isso vai acontecer. As outras pessoas jogando julgam se esse é um resultado adequado para o número associado - se a maioria concordar que é adequado, a ação descrita acontece.

- Caso a carta não seja do naipe associado à sua classe de personagem, um efeito inesperado vai afetar o resultado. Você pode ser bem sucedida, mas algo dá errado. As outras jogadoras é que decidem o que acontece - quanto maior o número, mais intenso é o efeito.
- A única forma de contrabalançar isso é se uma jogadora com a classe de personagem associada a aquele naipe oferecer ajuda. Ela precisa jogar uma carta do naipe da classe da personagem que está recebendo ajuda.

Por exemplo: Joana está jogando com um Marginal. Ela quer desarmar a armadilha que está impedindo o grupo de seguir adiante no corredor, e a carta mais alta em sua mão é um seis de copas. Ela arrisca usar essa carta, contando com um efeito inesperado. Jorge está jogando com uma clériga, e acrescenta à jogada um dois de ouros. A oração da clériga e sua mão no ombro do marginal transmitindo confiança evita que o efeito inesperado aconteça.

Sempre que a resolução de um desafio depender de algo que é um Ponto Fraco, é preciso uma carta de corte (valetes, dama ou rei) para superar momentaneamente o Ponto Fraco. As cartas de corte são um auxílio externo ao personagem - um guia espiritual, a memória de um ente querido, um espírito que habita a Fortaleza e se apiedou da personagem... declare quem veio em auxílio e como essa inspiração afetou a personagem.

Usar a criatividade é o ponto mais importante na resolução dos desafios. Quanto melhor desenvolvida a cena, mais divertido é o jogo, e mais satisfeita a Fortaleza da Luz fica. Utilizar a personalidade delineada pelas perguntas de criação de personagem valoriza a ação e também deixa a Fortaleza mais satisfeita, porque alimenta a curiosidade sobre as criaturas sencientes.

A satisfação da Fortaleza com as personagens é medida mecanicamente com Marcadores de Virtude.

Você pode usar um Marcador de Virtude para usar a Virtude descrita como um ponto forte, mas ele é descartado em sequência.

Os marcadores de virtude que são entregues no início do jogo não podem ser utilizados pela jogadora que os recebeu. Eles devem ser entregues para outras jogadoras conforme as personagens interagirem (e a jogadora considerar que alguma daquelas virtudes é adequada para demonstrar a satisfação da Fortaleza com aquela interação) ou quando alguém for criativo na maneira de utilizar seus pontos fortes para resolver uma situação. Só os marcadores de Virtude ganhos durante a partida podem ser utilizados como Pontos Fortes pelas jogadoras.

A finalização da aventura pode acontecer de várias formas:

One Shot

-De acordo com o tempo disponível, os jogadores definem quantas cenas gostariam de jogar.

-Vocês tem a noite toda (ou o dia todo) e decidem usar as treze cartas de ouros para construir cenas.

-A aventura acaba quando o Rei de Ouros aparece (o tablado no centro da sala pode ser ocupado por um "chefe de fase" ou um grande tesouro, ou ambos);

Campanha

- A Fortaleza da Luz é quase infinita. Basta reembaralhar as cartas e os marcadores de virtudes sempre que forem iniciar uma sessão ou as cartas da pilha acabarem, e isso pode permitir plots complexos de acordo com os Objetivos Pessoais dos personagens. A campanha pode durar o quanto todos considerarem divertido ou até que todos os personagens tenham obtido seus Objetivos Pessoais. A cada sessão de jogo, acrescente um Ponto Forte na personagem, e a cada duas sessões, um Ponto Fraco.

Jogando com uma Facilitadora

Aventuras na Fortaleza da Luz presume que o grupo de jogadoras vai buscar o desenvolvimento da narrativa de forma conjunta, onde todas participam de forma igual e a história é construída em conjunto. Por algum motivo, pode ser que você sinta que um grupo não está em um bom momento para isso, ou precisa de mais prática em jogos narrativos com alguma ajuda, talvez simplesmente queiram deixar o exercício mais leve e se deixar levar só focando na personagem. Nesse caso, uma pessoa pode atuar como Facilitadora, mediando o jogo.

A Facilitadora vira as cartas que constroem a cena e descreve de maneira mais específica, e só então as jogadoras usam suas mãos para dar mais detalhes ou acrescentar mais informações à cena.