

Panteão. Um jogo de evolução, fé e dominância por Jordan Florio de Oliveira

# Introdução

Esta é a primeira vez em que eu participo de algo assim, e me forçar a pensar fora dos padrões que eu venho usado para as minhas produções de sempre já foi um grande estímulo, e por isso eu agradeço a vocês e ao concurso.

Para quem não me conhece, eu sou desenvolvedor de jogos de tabuleiro há cerca de 2 anos e dentro disso eu percebi que as minhas criações caíam dentro do padrão aceitável pelo meu público presumido.

A criação de um jogo narrativo com vertente estratégica aonde eu tenho a capacidade de trazer a minha paixão por um bom jogo de estratégia e minha paixão pela temática de Deidades me fez bem feliz e me fez explorar um mundo de jogos narrativos que eu ainda desconhecia.

Agradeço aos meus padrinhos e a minha esposa por não me deixarem desistir apesar das dificuldades, e às deidades em geral por me inspirarem essa ideia que fala sobre eles, mas também fala muito sobre nós no geral.

Sem mais delongas, vamos ao jogo em si.

# Descrição dos componentes

Para jogar Panteão você vai precisar desse manual de regras e dos seguintes materiais:

- Lápis, caneta e Lápis de cor para as anotações devidas no mapa.
- As fichas de deidades, sacerdotes e civilização que estão anexas nas planilhas enviadas juntamente com esse documento, além das tabelas de consequências
- Um mapa em branco (ou já colorido, se a terraformação tiver sido feita previamente e então somente colocada no papel).
- Pelo menos 6 d6 para consultas de testes e para as consequências da passagem das estações.
- Um marcador qualquer para evidenciar a deidade ativa.

# Como funciona uma série de partidas de panteão?

Panteão é um jogo narrativo e estratégico a ser jogado primeiramente a partir de 3 pessoas (estou estudando uma variante para 2 jogadores) em que os jogadores vão interpretar e jogar como dois personagens em turnos variados.

Eles serão ao mesmo tempo uma deidade e o sacerdote de outra deidade, tendo profissões e importância dentro da vida tribal dentro do aspecto da deidade em questão. É indispensável entender que sempre deve existir interdependência entre todos os jogadores da mesa, ou seja, não é possível fazer uma aliança entre dois jogadores com a troca de sacerdócio.

Isso significa que você sempre estará sentado à direita da sua deidade como sacerdote e à direita do seu sacerdote como deidade.

Antes do ciclo de turnos que vão formar as estações e anos do jogo possam ocorrer, é necessário um pequeno Setup, aonde será feita a terraformação e a cosmogonia da tribo em questão.

Os deuses irão primeiro criar suas fichas e histórias, preenchendo suas relações e seus aspectos. Recomenda-se que cada um dos aspectos (primários, secundários e terciários) receba pelo menos dois adjetivos. Apenas os primários são preenchidos no primeiro momento (secundários e terciários são ganhos com a evolução da tribo e por meio de pontos de devoção)

A recomendação para aspectos primários são elementos naturais e conceitos extremamente simples (vida, morte, alimento, fertilidade, sol, lua, chuva, etc.). Todos os jogadores têm de estar de acordo com todos os aspectos usados.

Depois disso cada um dos deuses tem de escolher uma dádiva e uma maldição, ou duas dádivas ou duas maldições. O limite de 3 para cada deus é usado para que os deuses não acumulem dádivas ou maldições sem necessidade e a troca de dádivas ou maldições ( “esquecer” dádivas ou maldições em troca de outras) é feita por meio de pontos de devoção.)

É indispensável que exista um deus relacionado à terra e outro às águas, ou que algum dos deuses assuma a alcunha de “deus pai” ou “deusa mãe” ( essas são apenas sugestões, o uso de gênero é totalmente opcional no jogo e fica à critério de cada jogador, sendo de bom tom que as escolhas sejam respeitadas). Essa deidade dará a palavra final na terraformação

Os deuses irão decidir, de acordo com seus aspectos primários como montar o mapa. Pode-se entrar em comum acordo, mas se houver discordância os deuses com aspectos relacionados à situação ou a deidade com o papel de líder resolverão impasses.

Lembrando que sempre que uma situação for relacionada ao aspecto de um deus, ele tem o privilégio de decidir sem nem consultar os outros deuses, e suas palavras nesse assunto é lei definitiva.

A estação de relacionamento é importante para definir a estação na qual a deidade em questão ganha pontos de devoção dobrados caso seja a deidade ativa.

Depois de deuses e mapa resolvido, chega-se à vez de organizar quem será sacerdote de quem. A escolha de quem será seu sacerdote é importante e precisa ser feita de comum acordo. O deus tem voz na construção da ficha do seu sacerdote e os aspectos mais importantes da ficha de sacerdote são:

**Profissão:** precisa ser relacionada ao aspecto primário do deus em questão.

**Influência:** uma parte da comunidade tribal que ouve a você especialmente. É o “público” daquele deus, seus seguidores mais fervorosos.

**Dádiva pessoal:** um pequeno milagre, que será um presente do seu Deus (que pode escolher não te dar a dádiva e começar o jogo com 5 pontos de devoção). As dádivas pessoais são talentos que ajudam o sacerdote a se destacar na comunidade e manter a fé da comunidade firme.

**Idade:** a cada 4 turnos marque um traço aqui. Cada sacerdote dura, em média, 30 anos a não ser que ele seja morto antes.

Particularidades são detalhes mais da história e com menos relação com as regras diretas do jogo, mas que podem ser indispensáveis em um momento adequado de interpretação.

Finalmente passaremos à ficha da civilização.

Pode existir um estoque inicial de recursos caso algum dos deuses tenha como dádiva a criação dos recursos. A população começa em 5 e para ir, além disso, será necessário construir mais um quadrante de vila no mapa. (o primeiro quadrante de vila construído é gratuito e deve ser desenhado no mapa da forma que os jogadores preferirem).

A fé da tribo sempre começa com o total da população (5 no caso) e tende a crescer ou diminuir quando as situações vão bem ou mal, mas é impossível ir além de o dobro de população em fé.

Dogmas sociais devem ser discutidos enquanto a tribo evolui, as tecnologias básicas são sempre fogo, ferramentas de pedra e abrigos ruins. O relacionamento com o ambiente sempre começa em simbiose selvagem e muda dentro da evolução do jogo.

Depois do setup feito, os turnos ocorrem com as seguintes fases, lembrando que as estações são sempre jogadas em ordem e que a cada 4 estações é completo 1 ano.

- 1- Fase de destino: o deus ativo lança dois dados (sim, os deuses lançam dados) e escolhe na tabela de consequências (no futuro existirão mais tabelas de consequências, inclusive tabelas específicas para cada estação) uma consequência que esteja entre as duas possíveis com os resultados dos dados que ele teve.
- 2- Fase divina: aqui os deuses conversam entre si o que está acontecendo com a tribo que eles protegem, reclamam dos sacerdotes dos outros e expressam qualquer insatisfação relacionada ao que está ocorrendo na vida tribal. Eles podem preparar dádivas ou maldições gastando pontos de devoção e dão seus recados ao deus ativo, que deve fazer com que seus desígnios sejam cumpridos pelos homens. O Deus ativo será o único com o privilégio de falar com o seu sacerdote na fase mundana.
- 3- Fase mundana: aqui os sacerdotes vão ouvir as ordens dos deuses, que virão sempre pelo seu sacerdote. (ou seja, o deus ativo só fala com o seu sacerdote em segredo, no ouvido.) Esse sacerdote tem o privilégio da palavra final sobre onde delegar a população nessa estação e o que é de agrado ou não dos deuses (importantíssimo aqui que não exista mistura dos papéis, e um sacerdote falso deverá se explicar diferente à seu deus em uma ação de interrupção que pode ser feita uma vez por ano, chamada peregrinação). As dádivas e maldições preparadas acontecem depois que as ações foram escolhidas.
- 4- Fase de resultados. Cada ponto de população alocado em uma tarefa corresponde a um dado jogado em um teste que tem como padrão 1, 2 e 3 de falha e 4, 5 e 6 de sucesso. Dádivas, maldições e consequências podem afetar essas dificuldades e algumas ações podem gerar a morte dessa parte da população da tribo.
- 5- Fase de reagrupamento: novamente interpretando os deuses, os jogadores atualizam suas fichas, a de seus sacerdotes e a ficha da tribo. Cada ponto de população vivo consome um ponto de alimento e um de água, e se isso não for possível, essa população não age no próximo turno. Caso se passe duas estações seguidas com população não tendo acesso à comida ou água, essa população morre.

O deus ativo converte os pontos de fé em devoção para si. Se houveram dádivas na estação ele pode fazer isso sem problemas, se não houve e ele ainda assim decidir pegar esses pontos de devoção a fé da tribo cai um ponto. Se houveram dádivas e ele escolher não recolher os pontos de devoção, a fé da tribo aumenta um ponto. Antes de recomeçar pela fase 1 o deus ativo pode passar o marcador para outro deus, se assim desejar.

## Traços culturais da tribo

Os traços culturais da tribo são decididos em conjunto entre os sacerdotes durante as fases mundanas. A cada ciclo de 4 turnos (o equivalente a um ano de 4 estações) é obrigatório que um dos traços culturais da tribo seja definido com base nas ações que foram enfrentadas no ano passado.

Esses traços culturais podem ou não ter relação com a parte mais estratégica do jogo, dependendo da intensidade de carga estratégica que está sendo usada na sessão de Panteão sendo jogada no momento.

Mais do que afetar as rolagens e outras questões relacionadas, é importante que esses traços culturais sejam usados para construir uma identidade única da sua tribo e como essa identidade vai ser usada para levar a sua tribo ao próximo estágio de evolução, que pode eventualmente ser expandido em uma futura expansão dele.

## Diretrizes importantes para que a experiência com Panteão seja o mais próximo possível da projetada.

Existem algumas sugestões de conduta que vão ajudar a fazer com que o jogo funcione dentro do que foi originalmente projetado sem destruir ou limitar a capacidade do grupo de escolher exatamente qual a graduação de interpretação e estratégia deseja:

- Não misture os papéis: seu papel como deus e seu papel como sacerdote devem ser bem marcados. Se o grupo todo gostar da ideia, um adereço como máscara ou similar pode ser usado para marcar ainda mais fortemente a diferença entre os papéis.

- Definir exatamente qual o nível de estratégia dentro do jogo: Panteão está sendo desenvolvido como uma série de modificações para evidenciar um dos aspectos do jogo. Futuramente serão criados maiores aprofundamentos para as partes importantes da tribo como árvore tecnológica, possibilidades de encontro entre tribos, expansão de mapas, possibilidade de vida após a morte para os sacerdotes, etc. Se todos os jogadores concordarem, o jogo pode ser muito mais focado no confronto de ideias entre as forças discordantes dentro da tribo ou ainda focados no conflito contra o ambiente. Pode-se, porém, diminuir a parte interpretativa para evidenciar mais a estratégia, o que vai ser coberto com mais regras futuramente.
- Conflitos dentre os deuses: os conflitos entre os deuses devem ser resolvidos dentro da seguinte dinâmica: se algum deus estiver monopolizando o papel de deus ativo, ele pode ser forçado a ficar fora do foco com a concordância de todos os outros deuses da mesa. O deus que for “deposto dessa fora deve ficar ao menos um ano sem agir como deus ativo (4 turnos).

Com essas informações acredito que seja possível entender a base do que é Panteão e o que eu quis fazer ao criá-lo. Espero sinceramente que as pessoas se divirtam ao brincarem de deuses e lidarem com o destino de uma tribo toda ao seu bel prazer.