

Jogo dos Espíritos



Escrito por Tiago Junges

Atenção: Este livro não é recomendado para pessoas de mente fraca ou menores de 18 anos. Use-o por sua própria conta e risco.

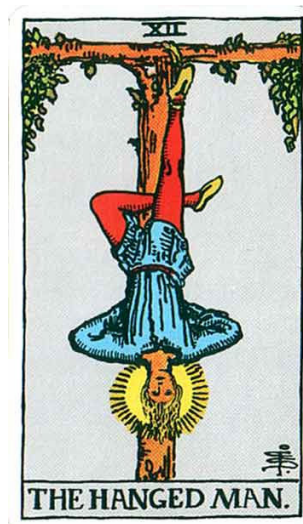
O Jogo dos Espíritos

Este é um jogo de narrativa compartilhada (também chamado de RPG). Se você já está familiarizado com estes jogos, lembre-se que este é um pouco diferente. Não se prenda aos conceitos de outros jogos. Neste jogo, os jogadores irão recorrer aos espíritos para construir sua narrativa. Por esta razão, grande parte destas histórias poderão ter sido reais em algum momento do tempo.

Preparação

Esta é a parte mais importante. A sessão deve ser feita apenas à noite, e na penumbra. O ambiente só pode ser iluminado com luz indireta ou oriunda de velas. Deve ser um local silencioso e nenhum dos participantes deve falar muito alto. É imprescindível seguir estas instruções para uma sessão satisfatória.

É necessário pelo menos três pessoas, uma mesa, um baralho de tarô e um copo seco. Todos devem sentar em uma mesa (de preferência redonda) e posicionar o baralho de tarô e o copo no centro da mesa.



Copo

Alguns espíritos podem não gostar de alguém do círculo e podem atrapalhar a sessão. Para isto não ocorrer, embaralhe as cartas, deixe o copo com a boca virada para baixo e fale alto a frase abaixo:

*“Pro luce in perpetuum contra obscurum malum.
Lacta in ira tua calicem.
Licentia nos soli stultus est.”*

Depois disto faça silêncio por um minuto e comece a sessão. Lembre-se que a partir deste momento ninguém poderá tocar no copo até a sessão acabar. Depois de iniciado, não é recomendado sair do círculo. Se qualquer coisa der errado, o copo irá rachar ou até explodir (depende da intensidade da ira do espírito).

Baralho

O baralho comum de tarô possui 68 cartas sendo 14 de cada naipe (chamados de Arcanos Menores) e 22 trunfos (chamados de Arcanos Maiores). Cada jogador no seu turno irá comprar uma carta e colocar na sua frente. Cada carta revelará uma parte da história. Os arcanos menores significam eventos comuns enquanto os arcanos maiores são eventos incríveis ou sobrenaturais.

Os Arcanos Menores são divididos em naipes, e cada naipe corresponde a uma parte da narrativa. O naipe de ouro (elemento terra) convém um evento seguinte a narrativa anterior. O naipe de copas (elemento água) explora o passado de um dos personagens da trama, e pode fornecer informações sobre eventos presentes e futuros. O naipe de espada (elemento ar) narra um possível futuro dos personagens da história. O naipe de paus (elemento fogo) cria uma nova história paralela com talvez outros personagens, que pode ao final estar ligado a história atual.

Os Arcanos Maiores são os grandes eventos da narrativa. Cada arcano maior pode significar infinitas coisas, mas aquele que abrir um deverá dar sua interpretação para ela conforme a história atual. É apenas com estas cartas que as histórias poderão ter elementos fantásticos e grandes revelações dos personagens. É importante que este elemento tenha a ver com a carta e a interpretação desta fica totalmente a critério daquele que a abriu.



Rodada de Apresentação

O mais velho dos integrantes do círculo começa e depois segue em sentido horário. A primeira rodada é a rodada de apresentação. Cada um deve se concentrar e fechar os olhos, tentando entrar em sintonia com os espíritos. Nesta hora, a pessoa deve falar o nome do espírito que o chama, a profissão ou alguma informação pessoal, data e local. O próximo deve fazer o mesmo, e deve informar também o vínculo que ele tem com o anterior (podendo acrescentar mais informações sobre ele).

Rodadas Seguintes

A sessão segue o fluxo da rodada de apresentação. O jogador em seu turno deve pegar uma carta do baralho e posicioná-la na sua frente. Dependendo da carta terá um efeito diferente (como visto acima). O jogador então deve fechar os olhos e começar a contar sua história. O próximo jogador deverá continuar e poderá colocar seu personagem. Lembre-se que os personagens principais são os personagens apresentados na primeira rodada. Nenhum evento drástico pode ser narrado a menos que o jogador tenha aberto um Arcano Maior. A sua narrativa pode ser apenas uma ou duas frases. Evite histórias longas e cansativas.



A qualquer momento, qualquer jogador que tiver uma carta com maior valor que a carta aberta pode dizer "Espere!". Este vira a carta para baixo e pode colocar uma frase qualquer na narrativa do jogador atual, que deve continuar a narrativa usando esta informação. Nenhuma carta é superior a um Arcano Maior e ninguém pode interromper estas narrativas. Um Arcano Maior pode interromper qualquer narrativa de um Arcano Menor.



Rodadas Finais

Depois que é aberto o segundo Ás, o jogo entra para as rodadas finais. Nestas rodadas, ninguém mais compra cartas do baralho. Em vez disto, o jogador deve escolher alguma carta na sua frente que esteja para cima. Esta será a sua carta da rodada e após usá-la, vire-a para baixo. Neste momento, a história deve se encaminhar para a finalização e a morte de cada personagem é revelada.

Musas Gregas

Desde o início dos tempos, as pessoas usavam o contato com espíritos para criar suas histórias, e provavelmente, muitos músicos e escritores de ficção hoje em dia usam este contato sem saber. Na Grécia antiga, os poetas e oradores usavam o contato com as musas, entidades mitológicas responsáveis pela criatividade.

As musas são invocadas tipicamente ao princípio de um poema épico ou história clássica grega. Servia de ajuda a um autor, ou como autêntica oradora do qual o autor não era mais que a voz. Originalmente a invocação das musas era uma indicação de que o orador se movia na tradição poética, de acordo com as fórmulas estabelecidas.

