

Texto de apoio

Tornando-se um Narrador

por Maria do Carmo Zanini

Numa sessão de RPG, o NARRADOR é quem descreve o ambiente, coloca os personagens em situações interessantes e espera para ver como eles reagem. Ao se tornar um Narrador, você passa a dividir a história com os PERSONAGENS, interpretados pelos jogadores. É preciso ter em mente que a história a ser contada será uma criação conjunta. O narrador propõe uma situação interessante, os personagens esforçam-se para resolvê-la.

O papel do Narrador é o de guiar os jogadores ao longo da sessão de jogo, certificando-se de que eles se sintam seguros e que, sobretudo, se divirtam. Como narrador, você representa os sentidos dos personagens de seus jogadores: você descreve o que os personagens vêem, ouvem, cheiram e sentem.

O Narrador também interpreta os demais personagens da história, tanto os aliados quanto os inimigos dos personagens dos jogadores. Mas é também o narrador que “interpreta” seres inanimados, como sinais de trânsito que se fecham e impedem o personagem de atravessar um cruzamento.

O Narrador descreve o lugar e a situação em que se encontram os personagens dos jogadores. Eles não são meros espectadores e sim participantes ativos da história. Diante da descrição do narrador, os personagens devem reagir apropriadamente. Eles podem dizer ou fazer o que desejarem desde que estas sejam ações razoáveis. Voar pelos ares sem o auxílio de qualquer aparelho não é nada razoável, mas invadir os computadores da NASA não é uma tarefa impossível quando se sabe como fazê-lo.

Após a descrição inicial da situação feita pelo narrador, os personagens declaram suas intenções, ou seja, o que pretendem fazer. Cabe ao narrador decidir se a ação pretendida por um personagem é possível ou não. Classifiquemos as ações de modo bastante simples:

- AÇÕES FÁCEIS — como abrir uma porta destrancada, chamar um táxi, procurar objetos não intencionalmente escondidos, usar um editor de texto, nadar 50 m numa piscina olímpica ou passar uma cantada em alguém já interessado em você — são sempre POSSÍVEIS.

- AÇÕES EXTREMAMENTE DIFÍCEIS — como flutuar a 3 m do chão, teletransportar-se, executar uma cirurgia de peito aberto sem ter sequer passado por uma faculdade de medicina, pilotar um caça F18 sem qualquer conhecimento de aeronáutica ou conquistar a Sharon Stone — são sempre IMPOSSÍVEIS.

- AÇÕES DE DIFICULDADE INTERMEDIÁRIA, nem fáceis nem impossíveis — como atirar num alvo móvel, perseguir um fugitivo por 5 km, dirigir em alta velocidade na Av. Paulista às 17:30, descobrir a senha de acesso da fechadura eletrônica do banheiro executivo ou convencer o “gato” que você descolou numa *rave* a levar você para casa — exigem alguma forma de decisão.

É claro que o narrador pode simplesmente decidir se a ação é ou não possível com base apenas nas necessidades da história ou em seus instintos sádicos. Mas tal procedimento, algumas vezes, pode não ser muito justo com os jogadores e seus personagens. Se um narrador decidir que todas as ações intermediárias são possíveis e facilmente realizáveis, os jogadores podem perder o interesse pela história. Se, por outro

lado, o narrador decidir que todas as ações intermediárias são impossíveis, os jogadores irão se sentir ludibriados e frustrados.

Decidindo o resultado das ações

O sistema de decisão pode ser tão simples quanto disputar par ou ímpar com o jogador e ver quem leva a melhor. Entretanto, esse critério dá ao personagem do jogador uma chance de apenas 50% de ter sucesso. Para tomar decisões mais justas e adequadas à história, é preciso recorrer a um conjunto de regras que transformem características abstratas como Força, Inteligência, Habilidades etc, em números. As situações criadas pelo Narrador são resolvidas em parte pela interpretação dos jogadores e em parte pelo resultado da combinação dos números. Um personagem com inteligência 3, numa escala de 0 a 10, certamente não seria capaz de deduzir o plano malévolo do mago Shartras, apesar do jogador que o interpreta ter sacado tudo sozinho. Por outro lado, um personagem que tenha a habilidade: Pilotar Caças é capaz de dar conta de um F18, mas não pode realizar uma cirurgia de peito aberto.

Existe um pequeno porém: mesmo que se use o bom senso e tente-se respeitar as características do personagem, há sempre situações em que fica difícil decidir o que fazer. Quem vence uma luta entre personagens com habilidades de combate iguais? Será que mesmo os bonzões do pedaço não erram por pequenos detalhes ou por puro azar? Nesses momentos as regras costumam prever o uso de dados. Com alguma lógica por trás do lançamento dos dados a Dona Sorte pode ser bastante útil.

Assim, para decidir se o personagem não muito inteligente do exemplo acima seria capaz ou não de descobrir os planos do inimigo, o Narrador pede ao jogador que lance um dado de 10 faces. Se o jogador obtiver 3, 2 ou 1 (Inteligência 3) no dado, ele realiza a façanha; caso contrário (obtendo um número igual ou maior a 4), ele não percebe absolutamente nada.

Existem inúmeros sistemas completos de regras já criados, testados e publicados. GURPS, D20, Storyteller são alguns dos mais famosos entre aficionados por RPG. Cada um deles possui pontos fortes e fracos e pode-se dizer que são mais ou menos adaptados a determinados cenários e situações. Entretanto, é preciso ressaltar que NÃO SEGUIR um sistema de regras não impossibilita o jogo. As regras apenas criam uma aparência de simulação da realidade.

Dez dicas para se tornar o Narrador

1. O Narrador é quem conta a história, descrevendo cada cena e tudo aquilo que os personagens dos jogadores percebem com seus sentidos. Os jogadores participam da história, interpretando seus personagens, falando e agindo de acordo com a cena descrita pelo Narrador.
2. O Narrador tem a última palavra mas não pode ordenar que um personagem de jogador faça algo assim ou assado.
3. O bom Narrador nunca torce contra os Personagens. O objetivo do Narrador é fazer com que todos se divirtam.
4. O Narrador nunca deve permitir que um jogador decida o que o personagem de outro jogador vai fazer.
5. O Narrador interpreta todos os outros personagens da história: Antagonistas e Figurantes.
6. O Narrador é quem decide se as ações pretendidas pelos personagens dos jogadores são possíveis ou impossíveis.
7. Ações fáceis, como abrir uma porta destrancada, são sempre possíveis.
8. Ações muito difíceis, como voar sem a ajuda de uma máquina, são impossíveis.
9. Para aquelas ações que não são nem muito fáceis e nem muito difíceis é preciso tomar decisões com base num sistema de regras qualquer.
10. O Narrador lança os dados em nome dos antagonistas e figurantes. Os jogadores lançam os dados por seus personagens.