

O Contrato

Talvez seu grupo não precise dele e esperamos que esse seja o caso. Mas para evitar qualquer tipo de problema, o Contrato foi elaborado. Sinta-se à vontade em ignorar tudo sobre ele, mas considere pensar sobre a utilização, talvez ele faça diferença no futuro.

O que é?

Um documento assinado na sessão zero, nele estarão listadas as regras da mesa, essas regras podem ser de comportamento para os próprios jogadores ou mesmo para os personagens.

Qual o objetivo?

Zelar pelo bem-estar do grupo, físico, emocional e podemos dizer que ao mesmo tempo, zelar pela diversão de todos.

Quando ele se torna obrigatório?

Quando o grupo não se conhece de longa data, mesas em eventos ou mesmo aquele grupo formado em alguma comunidade, em geral, ele é obrigatório quando os jogadores e mestre não se conhecem.

Quando ele não é obrigatório?

Diríamos que nunca, mas se o seu grupo já joga junto há anos, talvez conheçam bem sobre uns aos outros, neste caso o contrato pode ficar para segundo plano. Contudo, aconselhamos que pelo menos uma vez, talvez quando o grupo experimentar este sistema, o contrato seja feito para verificar sua efetividade.

Como fazer o contrato?

Uma simples folha de papel é o suficiente, nela estarão listadas as regras e assinaturas dos jogadores. Para quem deseja contratos mais elaborados, pode consultar o material extra, disponível no QR Code no final do livro. Lembrando que o contrato não precisa ser bonito, ele só precisa ser objetivo e de conhecimento de todo o grupo.

Não podemos determinar todas as possíveis regras que o contrato de seu grupo poderá possuir, mas

baseando-se na experiência de jogo, traremos uma lista com ideias e categorias.

Jogadores

Faltar sessões: Determina punição ou limite de faltas para sessões de jogo.

Toque Físico: Proíbe qualquer interação física entre os jogadores.

Piadas/ofensas: Proíbe qualquer tipo de brincadeira que possa se tornar ofensiva entre os jogadores.

Gastos: Determina que todo gasto financeiro (lanches e afins) seja dividido de forma igualitária.

Local: Determina que todos devem zelar pelo cuidado e manutenção do local de jogo.

Comportamento: Determina comportamentos específicos a serem proibidos em mesa.

- Uso de substâncias
- Ingerir bebidas alcoólicas
- Uso do celular
- Conversa fora do turno
- Vestimenta

Personagens

Tendência: Proíbe que um dos personagens se comporte completamente contra o grupo.

Desculpa para ofender: Proíbe que o jogador crie um personagem ofensivo, racista, homofóbico ou qualquer outro tipo de ódio direcionado.

Meta jogo: Proíbe o uso de conhecimento externo, quando em seu turno de jogo.

Mestre

Temática: Define temas e tópicos específicos que não poderão ser mencionados durante o jogo.

Mesa Redonda: Dá a todo os jogadores o poder de interromper o jogo, independente do motivo.

Humildade: Sempre que solicitado, o jogo é parado e os jogadores poderão trazer feedbacks sobre como deixar o jogo mais divertido para todos.

Regra de Ouro: Impede ou permite que o mestre tome decisões unilaterais sobre as regras do sistema em jogo.

Para além do contrato

Algumas situações podem demandar um cuidado mais específico e talvez seja melhor não abordar em grupo. Se o jogador se sente seguro em abordar o tema com o mestre, perfeito, ele poderá explicar qual situação específica poderá incomodá-lo durante o jogo e o mestre terá a obrigação de zelar para que isso não ocorra. Contudo, poderão existir situações em que o jogador não sente essa segurança, geralmente quando o mestre é desconhecido. Nestes casos, existem diversas ferramentas na internet, aconselho a pesquisa e decisão sobre a que melhor se adapta. Uma abordagem interessante é utilizar-se da tecnologia, o mestre poderá fornecer seu contato telefônico e durante o jogo, o jogador que se sentir incomodado poderá mandar algum tipo de sinal, talvez um emoji ou um texto simples. Ao receber tal alerta, o mestre irá imediatamente redirecionar o jogo, trocando o assunto abordado. Esse tipo de ferramenta é mais evasivo no que diz respeito ao jogo, mas em alguns casos pode ser a única opção. Vale lembrar que o mestre não deve em hipótese alguma explicar sobre o caso e nem mesmo questionar o jogador sobre seus motivos.

O tema importa!

A sessão zero é muito importante e nela as personagens serão criadas, mas nunca se limite apenas a isso. Debatam em grupo sobre qual a temática do jogo e o Mestre deverá analisar toda a conversa, lembre que ser mestre vai muito além de ser apenas um contador de histórias. Uma boa forma é listar obras que estão dentro da temática esperada pelos jogadores, ali o mestre poderá entender os limites de cada um.

Jogue seguro

Você não precisa abordar temas pesados com todo o grupo que encontra, sempre opte pelo mais seguro possível, deixe para abordar esses temas em mesas em que você sabe que os jogadores estão dispostos a seguir com o mesmo tema. Não há motivos, para nas infinitas possibilidades narrativas, que você como mestre só possa abordar temas pesados com um grupo de desconhecidos. Use a abuse de clichês, as boas tramas de capa e espada, salve a princesa ou invasão de masmorra costumam funcionar.

Punições:

Definir punições talvez seja a parte mais difícil, até que você tenha que aplicá-las. É importante bater na tecla de que o contrato é a parte mais séria do jogo, ele não tem o objetivo de ser divertido, ele é a membrana que impede que a diversão seja destruída em prol do comportamento de um jogador. Você como Mestre, tem o dever de zelar pelo contrato e exigir que seus jogadores façam o mesmo, distribua cópias, leia ele em todo início de sessão, nunca deixe o contrato cair em esquecimento, o contrato é um documento com os votos do grupo, peça que eles sejam renovados constantemente. Quanto a punição, o mais aconselhável é remover parâmetros da ficha do personagem, assim ele vai ficar atrás dos demais e talvez reage de forma adequada, talvez permitindo que o grupo decida devolver estes parâmetros em caso de bom comportamento. Em casos extremos, infelizmente o mal precisa ser cortado pela raiz, aconselhamos que após algumas reincidências, o jogador seja removido do grupo.

Abaixo temos um exemplo de contrato, onde o grupo determinou as regras e a punição, deixando pouco espaço para dúvidas.

