



A alta letalidade é um excelente caminho para prender a atenção e surpreender os jogadores, mas é preciso que todos eles entrem nesse espírito.

A popularização de sistemas como o Dungeon Crawl Classics tem reacendido o interesse do público pelas aventuras de alta letalidade dos personagens dos jogadores. Esse espírito estava presente nas primeiras edições do próprio Dungeons & Dragons, que talvez por um interesse editorial tenha sido abandonado, deixando para segurar essa bandeira sozinho por anos o clássico Call of Cthulhu.

Mais antigamente do que hoje, a maioria dos grupos de RPG possuía um sistema preferido onde cada jogador tinha um apego muito forte com seu personagem. O orgulho de ter jogado “desde o primeiro nível” (*o que nem sempre é verdade*) criou uma cultura de protagonismo que leva o narrador a uma posição complicada: como inserir um perigo real de morte para um herói se uma eventual fatalidade significaria o fim da diversão para o seu jogador?

Uma solução encontrada para este dilema (*inclusive em outras mídias*) foi transferir esse protagonismo dos personagens para a ambientação, como aconteceu até perto do final da série Guerra dos Tronos. Em DCC RPG e nos mundos de H. P. Lovecraft a estrela é ambientação, a quem todos podem admirar sem competição e contribuir para torná-la mais fiel à proposta original, incluindo com a morte dos seus personagens. Com essa recolocação afetiva fica mais fácil para o grupo de jogo trabalhar o verdadeiro objetivo do RPG, que é a de juntos criarem uma boa história.

Quando um narrador prepara uma aventura é preciso fazer uma estimativa das chances dos personagens dos jogadores ganharem e perderem nos combates que está preparando. Entre outras razões, a regra de Elã existe em Crônicas como dispositivo de salvaguarda para o caso da mão do narrador pesar um pouco demais ou os jogadores simplesmente não darem sorte. Mas isso não significa que as regras não possam ser convertidas para um sistema letal.

Antes de explicar como deixar esse sistema mortal, é preciso destacar que a ambientação e a história narradas devem ser alvo de muito mais atenção que os personagens, e acima de tudo, que os jogadores estejam cientes disso e dispostos a

jogar com personagens que podem morrer facilmente. Com isso em mente, o narrador está livre para colocar oponentes de todos os tipos, sem esquecer que é apenas no final da história que deve haver o encontro inevitável com um inimigo com chances mínimas de ser derrotado. Não entenda mal, inimigos mais poderosos podem aparecer a qualquer momento, mas os aventureiros ainda poderão evitar o confronto direto. A morte de um personagem de jogador tem um efeito poderoso no grupo de jogo, em parte porque todos imaginam que esse poderia ter sido o destino do seu próprio personagem. Essa angústia leva a um sentimento de perigo que cria envolvimento com os aventureiros que sobrevivem, deixa os jogadores mais atentos aos combates e tornam seus êxitos ainda mais significativos. A única desvantagem desse estilo de jogo está escondida na maior vantagem: não se pode se afeiçoar demais ao seu personagem, afinal ele pode morrer de uma hora para outra, e para alguns jogadores boa parte do prazer do RPG está no apreço aos seus heróis e será preciso pensar um pouco “fora da caixa” para conseguir aproveitar uma proposta tão diferente assim para ele.

Depois de se certificar que todos os seus jogadores estão cientes da letalidade que pretende empregar, na seção ‘Particularidades’ da Ficha de Crônica, o narrador pode definir esta intenção com uma de duas opções: “Clímax Mortal” ou “Crônica Mortal”. Na primeira, os pontos de Elã não podem ser investidos na última sessão de jogo para alterar a narrativa, como, por exemplo, evitar a morte de um herói. Na segunda opção, esta restrição se estende a toda a crônica. A partir daí, basta que o narrador não facilite em nada a vida dos protagonistas, tomando apenas o cuidado para não ficar “jogando contra” os jogadores.

Outra forma de experimentar uma história com alta mortalidade sugerida pelo DCC RPG é pelo “Funil de Personagens”, que em Crônicas funciona assim: ao invés de criar o personagem do zero, cada jogador escolhe três ou quatro fichas entre as disponibilizadas com as ocupações do livro e apenas fazer o investimento adicional do Bônus de Crônica (+30XP no formato dramático, +60XP no heroico e +90XP no épico). Como o próprio nome ‘funil’ diz, neste tipo de jogo entra um grande número de personagens e apenas uma pequena parte deles sobrevive para contar a história.