

De Repente, Ogros!

**O QUE FAZER NAS FALHAS DE FALAR
DIFÍCIL E DISCERNIR REALIDADES**

By Vasiliy Shapovalov. Special thanks to
Dungeon World Tavern community, Mike
Harvey, Radaghast Kary, Alex Valuishko, and
Mike Burnett.

Janeiro - 2013

Disponível em [Google Doc](#)

Traduzido por Marco Araújo | Revisão e
diagramação por Marcos Rodrigues.

Junho - 2017

www.torredomago.com.br/suddenlyogres

Este material é licenciado sob CC-BY 3.0



FOR USE WITH



DE REPENTE, OGRÓS!

O que fazer nas falhas de Falar Difícil e Discernir Realidades

2



Eu acho que **Discernir Realidades** e **Falar Difícil** são os movimentos mais difíceis de se reagir como um MJ. Contar a verdade num sucesso é simples e fantástico, mas muitas vezes eu não tenho ideia do que fazer no caso de falha. Então eu reuni aqui todos os truques que eu já usei ou li a respeito em discussões online.

COMO ENGATILHAR UM MOVIMENTO

A primeira coisa a se lembrar é que os jogadores não rolam os dados, simplesmente. Movimentos são sempre engatilhados pela ficção. **Discernir Realidades** e **Falar Difícil** são bastante diretos neste sentido: você não precisa de descrições elaboradas para sons, cheiros ou memórias.

Esta simplicidade torna difícil criar um movimento no caso de uma falha. Não há muito que possa dar errado quando você está relembando lições de seu mentor. É por isso que eu nunca peço que os jogadores rolem para coisas simples: tudo que é fácil de se perceber ou lembrar eu já conto logo de cara.

Um movimento é engatilhado somente quando um personagem faz um esforço e é bem claro quanto a isso: olha sob uma pedra, escala a árvore mais alta, cola sua orelha na porta, se esgueira até o guarda, checa se o dorso da cobra é vermelho ou verde.

O QUE FAZER NUMA FALHA

Você deve ter em mente que uma falha não é necessariamente um fracasso; uma falha é um problema. Fracasso é simplesmente a opção mais entediante que você tem e, frequentemente, não adiciona nada à ficção e faz com que o PJ pareça incompetente. Considere estes exemplos:

Armadilhas? Você não sabe se existe alguma.

Quem está no controle deste baile de máscaras? Você não faz ideia, você é um ranger.

Eu nunca interpreto uma falha como um simples fracasso, sem alguma reviravolta de algum tipo, eu prefiro usar um dos truques abaixo;

PIOR DO QUE PARECIA

Conte ao jogador uma verdade indesejada sobre o que ele quer saber. A maior parte destes truques se tornam irritantes quando usados com muita frequência, então é preciso alternar entre eles, mas este não, ele segue fortemente a ficção e aparenta ser muito diverso na prática

Ponto fraco do Tarrasque? Ele não tem um.

Quem está no controle deste baile de máscaras? É seu rival, o Duque Dupont, exatamente como você temia!

Procurando por armadilhas? Você as encontra, o cômodo é praticamente feito de armadilhas, e há uma atrás de você também.

Ouvindo por detrás da porta? Você ouve o som de dúzias de botas vindo do outro lado.

PIOR DO QUE VOCÊ PENSAVA

Faça uma pergunta e depois habilmente distorça a resposta. Pessoalmente, esta é minha favorita. O jogador te dá algo com que começar, e como o grupo sabe que o problema foi co-criado não vão sentir que você está tentando os ferrar.

O ponto fraco do Tarrasque? O que te ensinaram na academia? Olhos? Bom, tudo exceto os olhos é coberto por uma carapaça tão espessa quanto a perna do Guerreiro, e os olhos são do tamanho dos de um porco, além de serem altos demais para você alcançar. O que você faz?



SUA RESPOSTA ESTÁ EM OUTRO CASTELO

Transforme a falha numa missão. Esta é uma ótima tática pois redireciona e adia a questão, e ainda acrescenta à história. A coisa importante numa falha é torná-la interessante.

Quem está no controle deste baile de máscaras? Você não sabe, mas percebe Jasper, o Arauto, na sacada, flertando com Lady Beatrice. Você se lembra de Beatrice: ela te odeia. De todo caso, ele também sabe disso.

O ponto fraco do Tarrasque? A Grande Biblioteca de Kanthros certamente tem esta informação.

Pedindo aos deuses por respostas? Uma voz responde. “Você é impuro. Primeiro vá realizar um Ritual de Ablução no lago sob a cachoeira do Rio Grifo. (Talvez haja uma ninfa no lago que possa te oferecer auxílio. Ou talvez o MJ esteja ganhando tempo).

O ABISMO TE OLHA DE VOLTA

Enquanto o personagem está examinando alguma coisa ou alguém, ele o percebe. O que acontece exatamente depende do que ele está examinando e da forma como ele o faz. Talvez levou tempo demais, ou foi muito óbvio, ou simplesmente era o lugar errado.

Quem está no controle deste baile de máscaras? É seu rival, o Duque Dupont, exatamente como você temia! Ele te vê e sussurra algumas palavras para seu criado, que corre rumo aos guardas.

Você quer saber o que é perigoso aqui? A resposta acaba de te apunhalar entre as costelas.



NÃO VER O ÓBVIO

Enquanto o personagem está procurando por uma coisa, algo diferente o ataca. Este é uma ótima opção, mas não a use demais. Ser pego desprevenido o tempo todo faz com que os personagens pareçam incompetentes, e muitos jogadores não gostam disso. Além disso, se os confrontar com novos perigos a todo momento, pode soar como um deus ex machina.

Procurando por armadilhas? Bem, você devia ter procurado por aranhas gigantes, uma delas desce sobre você neste momento. O que você faz?

DE REPENTE, OGROS!

Não responda à pergunta, mude de assunto... à força. Dá certo toda vez. Simplesmente os jogue num combate, você nem tem que explicar ou justificar. Joguem para descobrir o porquê! Mas não exagere, seus movimentos devem seguir a ficção, lembra?

Procurando por armadilhas? De repente um ogro te ataca!

Quem está no controle do baile de máscaras? De repente, ogros estão por toda a parte! O que se segue é o caos, pessoas gritando e sangue espirra em seu rosto, vindo de algum lugar à esquerda... Hmm, suponho que isso signifique que os ogros estão no controle agora.

Ouvindo por detrás da porta? Ogros a arrebetam e se chocam contra você.

Você quer saber o que é perigoso aqui? O ogro. Você não sabe direito de onde ele veio, mas está bem óbvio o que ele quer fazer.

Procurando por rastros por toda parte? Você está olhando para o chão e, de repente, encontra um par de pegadas de ogro...

TARDE DEMAIS

O personagem perde tempo demais contemplando e investigando ao invés de agir, ou estava muito concentrado para perceber coisas importantes a sua volta. Este truque é geralmente combinado com outros: Concentração e tempo gasto não são necessariamente ruins, só quando há outras ameaças ao redor. Esta é uma boa opção, embora tenda a ficar maçante se usada em excesso. Muito frequentemente este é o primeiro truque a vir à mente, mas tenha calma, talvez haja uma opção melhor.

Quem está no controle do baile de máscaras? Enquanto você tenta descobrir, seu rival, o Duque Dupont, está indo embora com o bispo com quem você queria falar, eles estão em frente à porta agora, o que você faz? Corre até lá, empurrando rudemente os nobres no seu caminho?

SEPARAR O GRUPO

A exploração levou o personagem para longe do restante do grupo. Esta é uma boa hora para fazê-lo enfrentar um desafio que seria facilmente vencida.

Procurando por rastros por toda parte? Bem, enquanto você o fazia, orcs te cercaram. Você está por sua conta agora.

Enquanto o Clérigo está orando por respostas em um espaço sagrado, você ouve gemidos. Sim, zumbis. Centenas deles. E não tem ninguém para expulsar mortos-vivos.



PROBLEMA DE PERCURSO

Às vezes as ações que os personagens tomam para conseguir informação é perigosa por si só. Pense no que pode dar errado quando o personagem age, ou em outras palavras, “Quando o jogador se coloca em perigo usando Falar Difícil, faça com que o perigo aconteça.”

Escalando uma árvore para olhar os arredores? O galho em que você está apoiado estala, o que você faz?

Você teve que usar alguns espigões para escalar aquela pedra, corte um uso do Equipamento de Aventureiro

PROBLEMA DO QUAL VOCÊ ESCAPOU ANTES

Pense no que poderia ter dado errado anteriormente e como o problema poderia ter passado batido. Não exagere no uso deste truque, pois os jogadores podem começar a entrar em detalhes demais para manter seus personagens a salvo. Esta é uma opção útil quando alguém rolou uma falha anteriormente e você a deixou para depois por algum motivo.

Usando uma lupa? Você deve tê-la perdido quando estava engatinhando para fora da toca do troll. Quer voltar para procurá-la?



Nota dos tradutores: É de nosso entendimento que as dicas Mentiras óbvias e Mentiras Infecciosas estão em desacordo com os princípios e objetivos do MJ. Iremos mantê-las em respeito ao autor e por ser um bom exemplo de como não proceder.

MENTIRAS ÓBVIAS

É quando você mente e os jogadores desconfiam, seja porque você deixou óbvio ou porque os jogadores simplesmente não acreditam no que disse. Eles ficarão desconfiados quando você tiver um movimento pesado para fazer.

Pessoalmente, não gosto deste truque. É contra os princípios – você tem que dizer o que a verdade, lembra? Mais importante, não é tão divertido assim em comparação ao trabalho que dá. Agora seu grupo tem duas situações imaginárias para acompanhar, a “real” e a que os personagens acreditam ser “real”. Além disso, usar este truque deixa os jogadores desconfiados do que você fala.

Eu nunca imponho este truque aos jogadores, mas o uso vez ou outra nas iniciativas deles, como “Que droga, 6. E se eu achar que o caminho está livre?”. Adicionalmente, se você usar muito este truque, você terá dificuldades em enganar os jogadores.

O ponto fraco do Tarrasque? Por algum motivo você acha que é o abdômen.

De quem é este brasão? É de seu aliado. Conte-lhe tudo.

MENTIRAS INFECCIOSAS

Numa falha, o MJ inventa algum fato errado e conta ao jogador que ele é errado. Mas se o PJ agir com base na informação ou fizer que alguém aja, ele ganha 1 XP. Às vezes é divertido participar de um jogo de enganação. Este truque foi introduzido numa versão anterior de Dungeon World.

O ponto fraco do Tarrasque? Marque XP se você mirar no abdômen ou convencer outro PJ a fazê-lo.



MENTIRAS DESLEAIS

É quando você engana os jogadores de verdade. Você pode fazê-lo e ainda se manter fiel aos princípios: diga a verdade, mas não toda ela. Eu gosto disso como jogador – faz com que você, como um jogador, compartilhe a falha com o personagem, e ajuda no comprometimento com o jogo. Mas é difícil de fazer como MJ, e você deve usar com parcimônia.

Espera que os jogadores fiquem confortáveis com seus delírios (após algumas sessões de jogo, talvez) e então revele a verdade quando surgir uma oportunidade de ouro.

Se você quiser que os jogadores reajam emocionalmente, será preciso construir uma bela história baseada em meias-verdades. Você tem que ser verdadeiramente desleal: fazer parecer como outro tipo de falha.

De quem é este brasão? É de um vassalo do Duque Dupont, e você tem inimizade contra ele e sua família há gerações. [Se eles matarem a pessoa, você só irá contar que ele era o único aliados que tinham após passado algum tempo].

FRENTES OU MOVIMENTOS DE MASMORRA, PRESSÁGIOS TERRÍVEIS

Se uma frente ou movimento de masmorra se encaixar na situação, você pode usá-los também.

Então você está espionando uma horda de orcs? Eles são numerosos e fortes, os guerreiros são cobertos de cicatrizes de batalha e os xamãs estão literalmente cintilando com poder. Nenhum homem são iria brincar com tamanha força. (Você está usando o movimento “Fazer uma Exibição de Dominância” da frente Bárbaros Nômades).

MOVIMENTO DEBAIXO DOS PANOS

Se nada vier à sua mente, você pode falar a verdade e fazer o movimento por debaixo dos panos. Eu, entretanto, prefiro que meus movimentos sigam a ficção diretamente.

Quem está no controle do baile de máscaras? Os lacaios do Duque Dupont estão servindo comida (enquanto isso, o Duque Dupont faz seu movimento de monstro “Dar uma Ordem” debaixo dos panos – ele manda que todas as saídas sejam bloqueadas, para que ninguém consiga escapar da matança).

Você pode se interessar também por: [In defense of Discern Realities](#) por Jeremy Strandberg (em inglês).