

Sobre a arte de bem governar terras e povos



Um larp escrito por
Rafael Carneiro Vasques

Este larp foi escrito para participar do **GOLDEN COBRA 2021**.

O larp aborda a tomada de decisão e as consequências “invisíveis” para as pessoas que são afetadas por estas escolhas.

É um larp para 4 pessoas e se divide em 4 cenas:

Cena 1: Conselho da nação;

Cena 2: Pacificando as ruas;

Cena 3: Civilizando a colônia.

Cena 4: Balanço das ações.

As personagens se repetirão nas cenas 1 e 4.

Uma personagem da cena 1 reaparecerá também na cena 2 e a outra na cena 3.

SEGURANÇA

Sobre a arte de bem governar terras e povos aborda cenas de controle social, violência urbana e violência colonial. Deve-se evitar descrever cenas e situações de violência, concentrando-se na intensidade dramática das consequências da prática política na vida dos indivíduos dominados.

Na metrópole ou na colônia, o poder político muitas vezes não leva em conta as consequências de suas ações na vida das pessoas comuns. Isto não pode ser utilizado como uma forma de agredir pessoas que sentaram ao nosso lado e que desejam se divertir com a gente.

ANTECEDENTES

O reino passou por uma crise com a morte dos antigos monarcas. Com uma nova liderança, o império tenta se reerguer e conta com o apoio de uma liderança religiosa, uma liderança militar e um conselheiro especial.

Agitações populares pelas ruas da metrópole exigem algum tipo de respostas do poder. Hora de colocar as históricas tradições em ordem. Pela força ou pelo convencimento. A civilização há de vencer.

Por outro lado, matérias-primas valiosas foram descobertas em terras ultramarinas. É necessário criar um ambiente propício que garanta o apoio dos nativos para a extração e envio para a metrópole.

CENAS

A primeira cena se passa no conselho da nação e a liderança política deverá decidir quais políticas serão aplicadas nas ruas da metrópole e quais serão aplicadas na colônia. A liderança deverá enviar as forças militares para uma das cenas e as forças religiosas para a outra cena. Militares ou religiosos afetarão o desenvolvimento das cenas de formas diferentes. Após a decisão, a cena deve se encerrar.

A segunda cena se passa na tentativa de pacificar as ruas da metrópole. Caso a liderança política tenha escolhido as forças militares, a liderança militar deverá explicar suas ações e novas personagens serão distribuídas. Caso a liderança religiosa tenha sido escolhida, ela deverá explicar suas ações e as jogadoras deverão interpretar as novas personagens.

A terceira cena se passa na colônia ultramar. Caso a liderança política tenha escolhido as forças militares, a liderança militar deverá explicar suas ações e novas personagens serão distribuídas. Caso a liderança religiosa tenha sido escolhida, ela deverá explicar suas ações e as jogadoras deverão interpretar as novas personagens.

Na quarta cena, os jogadores voltarão a reinterpretar as personagens da primeira cena e deverão fazer um balanço sobre suas ações. Quando a liderança política estiver satisfeita a reunião será desfeita e o jogo termina.

CENA 1 - CONSELHO DA NAÇÃO

Cada jogador deverá seleccionar uma das personagens. A liderança política deve decidir para onde enviar a liderança política e para onde enviar a liderança religiosa. Após definirem as ações, a cena termina. O conselheiro aconselha o liderança política.

As jogadoras devem anotar ideias que tiverem para agir em cada um dos conflitos.

Liderança política:

Propostas para os conflitos internos:

Propostas para a colônia ultramarina:

Conselheiro:

Propostas para os conflitos internos:

Propostas para a colônia ultramarina:

Liderança religiosa:

Propostas para os conflitos internos:

Propostas para a colônia ultramarina:

Liderança militar:

Propostas para os conflitos internos:

Propostas para a colônia ultramarina:

CENA 2 - PACIFICANDO AS RUAS

A liderança escolhida para agir nas ruas da metrópole deverá escolher 4 ações propostas nas fichas das personagens do Conselho da nação e deverá descrever suas consequências. Distribua as fichas entre os jogadores.

- Se a liderança militar agiu, risque 1 nome da lista de amigos de cada personagem. Estas pessoas morreram nas ações repressivas. Cada jogador escolhe a personagem que faleceu e a forma como ocorreu.
- Se a liderança religiosa agiu, circule 1 nome masculino da lista de amigos de cada personagem. Elas foram recrutadas para agir em prol da metrópole na colônia. Cada jogador escolhe a personagem de sua ficha.

Os jogadores interpretam 4 personagens que se reúnem para conversar sobre suas impressões em relação às ações do governo. Devem decidir se a pressão popular contra o governo aumentou ou diminuiu. A jogadora que interpretou a liderança que agiu decide quando a cena acabará.

Sarah

Irmão e dependente de Sarah.

Patrão de Sarah.

Primo religioso de Sarah.

Mãe de Sarah.

Pedro

Amigo militar de Pedro.

Cônjuge de Pedro.

Sócio de Pedro.

Vizinho de Pedro.

Ariel

Paí de Ariel.

Amigo de Ariel.

Irmã de Ariel.

Cunhado de Ariel.

Rosa

Cônjuge de Rosa.

Amigo de Rosa.

Professor de piano de Rosa.

Funcionária de Rosa.

CENA 3 - CIVILIZANDO A COLÔNIA

A liderança escolhida para agir deverá escolher 4 ações propostas nas fichas das personagens do Conselho da nação e então descrever suas consequências. Definam quais matérias-primas se encontram na colônia e qual o ritual que depende de cada matéria-prima.

- Se a liderança militar agiu, risque 2 matérias-primas e risque 2 nomes ligados a cada uma delas. Estas pessoas morreram no massacre colonial. Cada jogador escolhe uma personagem de um grupo diferente e as interpretará.
- Se a liderança religiosa agiu, circule 2 matéria-prima e todos os nomes vinculados à ela. Estas personagens foram catequizadas. Elas agora já não participam dos rituais religiosos e colaboram com os colonizadores. Cada jogador escolhe uma personagem de um grupo diferente e as interpretará.
- As jogadoras interpretarão personagens que deverão representar uma cena em que as matérias-primas relacionadas às personagens deverão ser recolhidas para a preparação de um ritual religioso. A jogadora que interpretou a liderança que agiu decide quando a cena acabará.

Dorní ♂

Faiá ♀

Nikâi ♀

A large circle divided into two horizontal sections by a dashed line. The top section is labeled 'Matéria-prima' and the bottom section is labeled 'Ritual'.

Kaxú ♂

Rengrê ♀

Fórign ♂

A large circle divided into two horizontal sections by a dashed line. The top section is labeled 'Matéria-prima' and the bottom section is labeled 'Ritual'.

Fangrei ♀

Karêi ♂

Kórín ♀

A large circle divided into two horizontal sections by a dashed line. The top section is labeled 'Matéria-prima' and the bottom section is labeled 'Ritual'.

Ngrá ♀

Xokâi ♂

Kondá ♂

A large circle divided into two horizontal sections by a dashed line. The top section is labeled 'Matéria-prima' and the bottom section is labeled 'Ritual'.

CENA+ - BALANÇO DAS AÇÕES

Cada jogador voltará a interpretar sua personagem na reunião. A liderança religiosa e a liderança política deverão relatar suas ações para a liderança política e o conselheiro.

A liderança política e o conselheiro deverão pesar quais ações produziram resultados mais satisfatórios. Pode-se pedir opinião para as outras lideranças e planejar novas ações.

O larp termina quando a liderança política designa novamente cada um dos líderes para lidar com os desafios da nação.

DEBRIEF

Agora é hora de compartilhar o sentido da experiência. Conversem, compartilhem e ressignifiquem a experiência que tiveram juntos.