

# **Pé na Estrada**

**Um jogo sobre viagens, rock'n'roll e a  
imprevisibilidade da estrada.**

"Em algum lugar ao longo da estrada eu sabia que haveria garotas, visões e muito mais; na estrada, em algum lugar, a pérola me seria ofertada."

– Jack Kerouac "On the Road"

## Sobre:

*Pé na Estrada* foi completamente escrito em uma semana frenética de Agosto, como participante inscrito na edição de 2011 do RPGênesis. Está é a versão 0.2 do jogo, já com algumas correções superficiais, mas sem uma revisão consistente, *playtest*, as fichas de personagem e de rota da viagem. Ainda assim, acredito que o núcleo central do jogo esteja pronto.

Nos próximos dias pretendo fazer uma diagramação decente, assim como criar as fichas que faltam, aumentar (e muito o trecho sobre *Tomar Umas*) e quem sabe escrever algumas dicas para o Guia conduzir sua primeira viagem.

Novas versões do *Pé na Estrada* serão sempre colocadas no [tópico dedicado ao jogo do Garagem RPG](#) e em meu blog [Área Cinza](#).

Se você leu e curtiu o jogo, por favor compartilhe suas dúvidas e sugestões, elas podem ser úteis no processo de lapidação do *Pé na Estrada*.

## Agradecimentos:

Aos organizadores do RPGênesis, uma iniciativa do caralho.

Aos meus chapas Leandro, Leonel e Tiago, companheiros durante os 5 mil quilômetros percorridos quando decidi meter o pé na estrada.

Esta obra foi licenciada com uma Licença [Creative Commons - Atribuição - Uso Não Comercial - Partilha nos Mesmos Termos 3.0 Brasil](#).



**Rafael Rocha - 2011**

# Introdução

*Pé na Estrada é um jogo sobre viagens. Mas não qualquer tipo de viagem. Estamos falando daquelas por estradas desertas e amplas, na qual você corta a noite fria a bordo de um carro antigo e possante, cujo estrondo do motor rivaliza apenas com a distorção veloz do Motorhead que explode pelos alto-falantes. O tipo de viagem no qual o destino é o que menos importa.*

*Este é um jogo sobre cair na estrada com alguns amigos, queimando asfalto de cidade em cidade, conhecendo garotas, caroneiros, camaradas e picaretas, se colocando a mercê da vida na estrada. Você pode até ter um destino ou rota, mas acredite - a estrada é a garota mais imprevisível e caprichosa que você já percorreu!*

*Pé na Estrada é um jogo sobre mudanças. Não importa se você e seus chapas estão indo para um festival em uma cidade distante, ou se você vai tentar recomeçar a vida no norte do país e deixar aquela madrugada catastrófica para trás, a vida na estrada, seus imprevistos e oportunidades, terão um efeito em você e seus amigos. Acredite, a centenas de quilômetros de casa, no meio de desconhecidos, chapado e sem um rumo definido se lembrar quem você é pode ser um desafio...*

## **Se você nunca jogou antes...**

Você e mais alguns amigos se sentam juntos em uma mesa e discutem, sempre de maneira colaborativa, sobre a viagem que imaginam para seus personagens. Definirão juntos quem são estes viajantes, no que viajam, porque cada um deles está na estrada, aonde querem chegar e o que buscam até lá. Apesar da troca de idéias, cada um dos jogadores representará apenas um personagem, e decidirá como ele reage aos imprevistos do caminho, as tentações e oportunidades, e como age para alcançar seu objetivo, tudo isso embalado por uma trilha de rock'n'roll clássico e barulhento, que não age apenas como música de fundo, mas cujos elementos devem ser incorporados nas ações e cenas que envolvem seu personagem.

Cada jogador representa um personagem, com exceção do Guia (em outros jogos chamado geralmente de mestre ou narrador). O papel do Guia é dar vida a todos os outros personagens que não sejam os dos jogadores, e mais importante, fazer com que a viagem dos personagens protagonistas nunca seja entediante. Ele será responsável por definir o ritmo do jogo, desenvolver as conseqüências das ações dos jogadores e fomentar o conflito. Parece muito trabalho, mas depois que você pega o jeito a coisa tende a fluir sem tanto esforço. De qualquer forma tenho uma ou outra carta na manga para o Guia mais a frente.

Vocês passarão cerca de 2 ou 3 horas contando juntos a história de uma viagem. Em vários momentos será uma narrativa de ação, com rachas repletos de carros envenenados, brigas no bar e conflitos com a lei, em outros o clima será de tristeza, perda ou reflexão. E realmente deve ser assim, nenhuma viagem é só composta de alegrias, garotas e bebedeiras. Ao final, vocês (assim como seus personagens) compartilharão uma cerveja e discutirão não se a viagem foi bem ou mal sucedida, mas como os personagens mudaram em função dos conflitos nos quais se meteram, e das pessoas e lugares que conheceram.

E o melhor: diferente de um livro ou filme, esse não precisa ser o fim da viagem: um novo destino pode esperar por vocês na próxima semana!

## **O que você precisa para jogar**

Para jogar *Pé na Estrada* você vai precisar de alguns amigos, no mínimo mais duas pessoas além do Guia. Acredito que o jogo funcione de maneira ideal com o Guia e mais dois ou três jogadores.

Cada um dos jogadores precisará de uma cópia da Ficha de Personagem que pode ser encontrada ao final deste documento, assim como lápis, borracha e tal. Também recomendamos aos jogadores trazerem petiscos e bebidas, de preferência alcoólicas se o dono da casa não tiver problemas com isso.

O Guia é o único que precisa ter lido ao menos uma vez todo o jogo, já que precisa ter um conhecimento mais amplo de todas as ferramentas e possibilidades de se contar uma história oferecidas pelas mecânicas.

Por último, mas não menos importante, vocês precisarão de um aparelho com a função de reproduzir músicas em ordem aleatória (também conhecido como *shuffle* ou *random*). Pode ser um telefone celular, um notebook, ou um aparelho de som propriamente dito, não importa, desde que ele consiga tocar algumas músicas pré-definidas de forma não linear. O *Pé na Estrada* não utiliza dados ou cartas, as formas mais comuns de aleatoriedade em jogos, mas sim uma lista de músicas para decidir quem vai narrar o resultado de um conflito, portanto este aparelho é fundamental!

# Criação de Personagens e da Rota de Viagem

O primeiro passo para se jogar é a criação dos personagens e da rota pela qual eles viajarão. A definição de ambos, dos personagens e da rota, é colaborativa e deve ser feita mais ou menos de forma simultânea. Coloquei aqui a criação de personagens antes apenas para tornar esta seção mais compreensível, mas tenha em mente que a qualquer momento da criação você pode alternar entre a discussão da rota e criação dos personagens, da maneira que for mais orgânica possível.

## Os Personagens

"Guess who just got back today?  
Them wild-eyed boys that had been away  
Haven't changed, haven't much to say  
But man, I still think them cats are crazy"

– Thin Lizzy "The Boys Are Back In Town"

Os protagonistas de *Pé na Estrada* são pessoas comuns, que por algum motivo deixaram tudo para trás. Essa escolha pode ter sido voluntária, ou resultado de uma cadeia de eventos fora de seu controle, ou ainda, pode ser definitiva, uma decisão de viver como um nômade de cidade em cidade, ou temporária, uma viagem de férias da faculdade sem destino, sem regras e sem os pais por perto para te encherem o saco.

Até aqui o mais importante é definir por que seu personagem está na estrada, e o que ele procura. Estas duas questões são profundamente interligadas e compõem o cerne da criação de personagens do jogo, portanto dedique alguns de seus neurônios a elas, vai valer a pena! A terceira pergunta é mais boba, e tem a função de ajudar a dar cor ao personagem. Se você fizer um bom trabalho, ela pode até funcionar como a cereja do bolo!

### I - Porque você está na estrada?

O que fez seu personagem decidir cair na estrada e deixar tudo para trás? Pode ser que ele já não tivesse muita coisa a perder, ou esteja fugindo de um relacionamento desgastado e fracassado. O personagem pode ter problemas com a lei, ou simplesmente

estar no destino da viagem para participar de alguma coisa, como um grande festival ou festa. Uma boa dica caso esteja sem ideias é começar se perguntando se ele está buscando algo, ou fugindo de algo.

Essa pergunta é importante pois define a base para a próxima questão, que é a mais importante pergunta do jogo, e dá a todos uma forte ideia sobre o personagem, que será aprimorada nos próximos passos da criação de personagem.

## **II - O que você busca na estrada?**

O que seu personagem busca em sua jornada? Uma alternativa frente a rotina maçante de trabalho e estudo, ou quem sabe uma chance de recomeçar de novo depois de se envolver em um crime? O personagem pode estar em busca de algum tipo de revelação, em uma jornada de descoberta, ou a procura de novas experiências...

Esta questão se relaciona diretamente com a primeira, e além de complementar a visão compartilhada na mesa sobre o personagem, será essencial para o Guia os encontros que o aguardam na estrada. Afinal de contas diz não só o que o personagem deseja encontrar, mas que tipo de história os jogadores querem contar na mesa!

Algumas sugestões e ideias podem ajudar:

### **Porque você está na estrada?**

- Para curtir, após emendar um golpe perfeito.
- Para esquecer um casamento fracassado.
- Para assistir a um show/festival/evento.
- Para fugir da lei.
- Para jogar as cinzas de um amigo no mar.
- Para aproveitar sua última chance antes de mudar de emprego ou se casar.
- Para tocar com sua banda no maior número possível de lugares
- Para torrar a herança de um parente recém falecido.

### **O que você busca ao fim da viagem?**

- Diversão
- Recuperar sua auto-confiança.
- Inspiração para sua arte.
- Liberdade.
- Perdão.
- Um novo lugar para morar.
- Cruzar o país.
- Experimentar todo o tipo de substância ilícita que puder.
- Vingança.

## **III - Qual sua banda favorita?**

Qual a banda favorita do personagem? Isso pode parecer besteira, mas muitas pessoas (eu entre elas!) acreditam que você pode dizer algo sobre a personalidade de alguém de acordo com o tipo de música que ela realmente gosta. Então a proposta aqui é dar uma exagerada, e escolher uma banda que, de forma geral, diga algo sobre o personagem que está criando. E não é só escolher a banda, é preciso justificar, ainda que sem muitos exageros, o porque é a banda favorita de nosso viajante!

Um cara cuja banda favorita é *Queen*, pode ter uma personalidade grandiosa, detalhista e um tanto dramática, enquanto alguém que tenha como maior influência musical *Guns N'Roses* pode ser bom em fazer estardalhaço, provocar os outros, ser divertido e um tanto imaturo. Não existe explicação certa ou errada aqui, a palavra final de qual banda representa melhor seu personagem, e o porque, é toda sua.

A única limitação é a cronologia do cenário onde se passa o jogo. Se vocês estão pensando em criar a rota de uma viagem que se passe em 1979, obviamente *Mötley Crüe* não seria uma opção viável por ter gravado seu primeiro disco em 1981...

## Posturas

"I move like a cat, charge like a ram  
Sting like a bee, babe I wanna be your man"  
– T.Rex "20th Century Boy"

As Posturas funcionam como espécie de atributos, e traduzem em valores numéricos e mecânicos o conceito de seu personagem. Neste sentido elas são bem parecidas com os atributos de outros jogos de interpretação. Mas existem algumas diferenças importantes em como funcionam no *Pé na Estrada!*

Em outros RPGs os atributos geralmente representam o que o personagem é (sua Força, Inteligência, etc.). Em *Pé na Estrada*, utilizei uma ideia criada por Jared Sorensen para seu jogo *OctaNe* — apresentar os atributos não como o que o personagem é, mas como ele faz as coisas.

Como este é um jogo sobre rock'n'roll, e o rock é acima de tudo sobre postura e atitude, achei que seria o casamento perfeito! As Posturas portando significam principalmente como seu personagem faz as coisas, e são assim compostas somente por adjetivos.

Outra característica das Posturas é que elas são organizadas em três pares fixos, com cada uma representando a extremidade de um espectro. **A soma do valor total de duas Posturas no mesmo par não pode nunca ultrapassar 10**, como forma de indicar que à medida que seu personagem se habitua a fazer as coisas de um jeito, perde a prática e traquejo em resolvê-la do jeito oposto.

Finalmente, outra diferença fundamental das Posturas em relação aos atributos convencionais de jogos de interpretação de papéis é que elas são relativamente variáveis, de acordo com as ações dos personagens. Na verdade, é provável que ao final de um jogo de *Pé na Estrada*, as Posturas sejam o aspecto do personagens que mais tenham se alterado até o fim da viagem.

As seis Posturas e os pares nas quais estão divididas são:

**Agressivo:** Fazer as coisas de modo Violento, Ríspido, Decidido, Grosseiro, Duro, Impiedoso e Enérgico.

e

**Sossegado:** Fazer as coisas de modo Ponderado, Sereno, Racional, Lógico, Articulado, Frio e Conciliador.

**Ágil:** Fazer as coisas de modo Rápido, Imperceptível, Hável, Silencioso, Destro, Veloz, e Sutil.

e

**Resistente:** Fazer as coisas de modo Estrondoso, Grande, Forte, Persistente, Sólido, Estável e Lento.

**Ousado:** Fazer as coisas de modo Arriscado, Afoito, Impetuoso, Imprudente, Corajoso, Estimulante e Excitante.

e

**Esperto:** Fazer as coisas de modo Treinado, Alerta, Sagaz, Interessante, Experiente, Educado e Atraente.

Você tem 30 pontos para configurar suas Posturas, divididos em 10 pontos para cada par de Posturas. Assim, um personagem poderia ter Agressivo 8 e Sossegado 2 (soma 10), Ágil 5 e Resistente 5 (soma 10), e Ousado 7 e Esperto 3 (soma 10), mas não Agressivo 6 e Sossegado 2 (soma 8) e Ágil 6 e Resistente 6 (soma 12). A **soma de cada par** nunca deve ser maior ou menor que 10.

## Habilidades

Se as Posturas apontam como os personagens fazem as coisas, as Habilidades por sua vez representam o que eles sabem fazer. As Habilidades são as aptidões mais específicas, aquelas coisas na qual seu personagem teve algum treinamento ou experiência e realmente se destaca. As Habilidades são sempre verbos, e de forma geral abarcam um bocado de áreas de saber ou treinamento.

**Atirar:** Disparar com qualquer tipo de arma que não seja de combate corpo-a-corpo.

**Brigar:** A milenar arte de cair na porrada. Cobre todo tipo de manobra no combate corpo-a-corpo, assim como o uso (e arremesso) de armas brancas.

**Consertar:** Habilidade de consertar aparelhos eletrônicos, e principalmente mecânicos. Carros, motos, computadores, se tem pecinhas é com você mesmo!

**Costurar:** A prática de dar um jeito em alguém que não teve muita sorte em um confronto e sentiu as conseqüências na pele. Literalmente. Costurar, remendar e tratar cortes, ossos partidos, hemorragias e todo tipo de dano físico ou causado por excesso de drogas e álcool.

**Convencer:** A boa e velha lábia. Seja para convencer o segurança que você é o irmão mais novo daquele cara que acabou de ser expulso do clube aos pontapés (mas não é ele!), ou aquela gata para participar de um *after* no seu carro, sua língua é sua maior arma!

**Dirigir:** A habilidade de pilotar qualquer coisa motorizada - motos, carros, lanchas, e até não motorizadas, como montar cavalos e andar de bicicleta. Mas você deveria utilizar essa habilidade para disputar rachas em carros envenenados ok?

**Intimidar:** A nobre arte de amedrontar alguém e deixar claro que você pode fazer um estrago bem grande se lhe derem motivos para isso.

**Jogar:** Habilidade com jogos de bar, sejam dados, sinuca, cartas, ou qualquer tipo de aposta em outros esportes.

**Malacar:** Todo conjunto de manhas e artifícios para entrar e sair de lugares sem ser notado, abrir fechaduras, fazer ligação direta em carros, e bater carteiras. Coisas que você só aprende nos becos.

**Sacar:** Um olhar treinado para sacar detalhes nas coisas e pessoas. Com ele você consegue perceber se alguém está mentindo, escondendo algo, ou se aqueles caipiras escrotos colocaram algo na sua bebida.

**Tocar:** Habilidade não só de tocar qualquer instrumento musical, mas de fazer uma boa performance, que atraia emocione sua platéia, seja ela composta por três bêbados no muquifo de estrada, ou milhares de pessoas em um concerto.

Ter uma Habilidade em algo dá dois tipos de vantagens aos personagens. A primeira delas é a mais garantida, que é somar o valor da Habilidade em questão no teste em conjunto com o Valor da música e a Postura que pretende utilizar.

**Exemplo:** *Jorge quer testar sua sorte contra alguns velhos vagabundos na sinuca e faturar uma grana. Os velhotes olham para seu jovem viajante como um caminhoneiro olha para seu hambúrguer de beira de estrada. Jorge não se intimida e decide ir em frente utilizando a Postura Sossegado 6 para ser o mais cool possível, e sua Habilidade Jogar 2 que adquiriu matando aulas na faculdade. Ele soma ambos (total de 8 certo?) com a rolagem do Sistema de Som. 20th Crosstown Traffic, ou seja, valor 7! Um total de 15 não é nada mal e Jorge descreve como seu personagem se virou frente aos malandros profissionais.*

A segunda vantagem de ter uma Habilidade, são os bônus que certas músicas dão para Habilidades específicas. Caso a Habilidade que esteja usando seja citada na descrição da música selecionada pelo sistema de Som, você recebe um bônus de +5 naquele teste. E

certas músicas possuem os chamados Solos, que possibilitam grandes efeitos para uma seleção bem específica de ações.

Se no exemplo acima se o Sistema de Som tivesse selecionado *Ace of Spades*, Jorge teria tirado literalmente a sorte grande:

### **Motörhead - Ace of Spades**

**Valor:** 09

**Postura:** Ousado (+3)

**Habilidade:** Jogar (+5)

**Temas:** Ás de Espadas, Nascido para perder, E não se esqueça do coringa!

**Solo:** Qualquer teste de Jogar tem o resultado que o jogador desejar.  
*Seven or eleven, snake eyes watching you!*

Os personagens podem realizar quaisquer ações sem possuírem as Habilidades específicas. Na verdade, acredito que essa será a maioria dos casos! Nestas situações, ele simplesmente soma a Postura que pretende usar com o Valor da música (mais sobre isso adiante), e torce para que as coisas dêem certo!

Os personagens possuem 7 pontos para distribuir no começo do jogo entre suas Habilidades, e o valor máximo para cada uma delas é 5. A tabela abaixo indica o que os valores das Habilidades representam:

#### **Valor    Treinamento/Experiência**

- |   |  |
|---|--|
| 0 | Não teve nenhum tipo de treino ou experiência  |
| 1 | Já viu aquilo ser feito por alguém próximo várias vezes, ou leu e viu vídeos sobre como fazer.                                       |
| 2 | Recebeu um treinamento geral, porém superficial ou sem muita prática. Ou pelo contrário, já teve alguma prática, mas sem supervisão. |
| 3 | Teve um amplo treinamento ou experiência, poderia ganhar dinheiro com isso.  |
| 4 | Recebeu um treinamento amplo e profundo, ou teve anos de experiência.  |
| 5 | Macaco velho na parada. Provavelmente é o melhor naquilo em centenas de quilômetros.   |

## **Tralhas**

O último passo da criação de personagem é definir o que ele leva consigo na viagem, suas Tralhas. Pra ser sincero, em termos de jogo não faz muita diferença se seu personagem caiu na estrada com várias malas recheadas de roupas *Dolce & Gabbana*, ou apenas com uma jaqueta de couro e uma garrafa de vodka, embora o último seja infinitamente mais foda. O foco de nossas histórias de estrada não serão longas e chatas

listas de equipamentos, mas no máximo, uma ou outra coisa legal que distinguem seu personagem e o tornam ainda mais bacana.

Portanto seu personagem pode ter um monte de itens comuns — roupas, discos, livros, o que fizer sentido levar em uma viagem e caiba em sua moto ou carro. Mas não contam como itens comuns as armas de fogo e veículos motorizados. Nem tudo é tão fácil assim chapa!

Se você quiser ter um item destes dois tipos, ou mesmo um item comum, mas com algumas características e sentidos únicos, deve anotá-lo como sua Tralha na Ficha de Personagens. Cada personagem pode ter **apenas uma** Tralha, que é um item especial, que diz do personagem e com o qual ele realmente se importa. A Tralha é diferente de um item comum das seguintes formas:

- Elas são sempre escritas com a inicial Maiúscula. Marco não tem um soco-inglês. Marco tem o Soco-Inglês sacou?
- Ela fornece um bônus de +2 na Habilidade relacionada (se for um Carro ou Moto, o bônus é de Dirigir, se for um Revólver obviamente estamos falando de Atirar, uma Guitarra para Tocar, et.). Se não houver uma Habilidade relacionada que seja óbvia, o jogador pode escolher uma, desde que conte com o aval do Guia.
- A Tralha também possui o que chamo aqui de "Três Coisas", uma idéia simples e bem genial que roubei do chapa John Wick: você pode descrever três coisas sobre sua Tralha, que pode ser desde suas características, até sua história, aparência ou destino. Não são coisas que influenciam em rolagens e testes, mas dão cor e sentido a sua Tralha. Tipo assim:

### **Soco-inglês de Marco**

- Tão grosso que aparenta pesar mais de 1 quilo.
- Foi roubado de uma ex-namorada.
- Marco ainda vai matar um inocente com ele.

### **Opala de Dean**

- Negro como carvão.
- Bancos mais confortáveis que camas de hotel.
- Motivo de orgulho de seu pai.

Como os veículos são Tralhas, e este é um jogo sobre viagens, é bem inteligente que algum personagem tenha um veículo como Tralha. *Pé na Estrada* até pode ser encarado como um jogo de caroneiros (tal qual no livro *On the Road*, uma grande influência aqui), mas precisaria de modificações que discutirei adiante. Por enquanto arrumem um carro!

# A Rota da Viagem

"Ele se aproximou vagarosamente.  
"Ei, rapazes, vocês estão indo para algum lugar específico  
ou estão apenas indo?" Não entendemos bem a pergunta.  
Era uma pergunta boa pra cacete."  
—Jack Kerouac "On The Road"

A criação da Rota de Viagem é muito mais livre que a criação de personagens, e basicamente gira em torno de: para onde os personagens querem ir, por onde vão passar, e o que querem encontrar nestes lugares.

Antes de tudo: a Rota de Viagem não é uma estrutura fixa, que deve engessar suas aventuras na estrada. Ela é um projeto, que antes de tudo, serve para dar boas ideias de encontros, lugares e situações. Nada mais que isso. O importante é a viagem em si, e se a qualquer momento algo interessante e excitante aparecer em um trajeto fora dos planos, altere a maldita rota!

A Rota de Viagem complementa os personagens, afinal é através dela que encontrarão o que buscam na estrada. Mais que isso, a rota não diz apenas onde os personagens passarão, mas principalmente o que querem encontrar naquela cidade. Dois viajantes, um andarilho selvagem e um universitário de férias, podem ter João Pessoa como Parada e buscarem coisas completamente diferentes. O primeiro pode querer encontrar o lendário Roda Viva (se você não sabe do que estou falando, é hora de escutar mais *Raimundos*), enquanto o outro pode buscar pelo "Cariri, o maior forró do Brasil". Como a beleza da estrada é sua imprevisibilidade, nada impede que ambos acabem em um bar imundo de beira de estrada...

A Rota de Viagem é criada coletivamente, e começa definindo um ponto de partida e um destino. Provavelmente a esta altura vocês já tem isso pensado. O ponto de partida é somente isso — o lugar que vocês querem deixar para trás. Só basta anotar o nome, ver onde fica no mapa e falar por que vocês querem sair desse buraco (algo que já devem ter feito na criação de personagens, se não fizeram ta aí uma boa hora para decidir!)

Já o destino pode conter aquilo que alguns personagens buscam na viagem, e define o tamanho da jornada. O destino, assim como as Paradas que ficam em seu caminho, são os lugares onde as cenas se desenrolarão, onde as coisas mais interessantes da viagem supostamente devem acontecer.

Você já viajou, certo? Sabe toda aquela expectativa e curiosidade sobre o desconhecido que ferve em sua cabeça antes de chegar? Essa é a matéria prima da Rota de Viagem. Para cada Parada os jogadores e o Guia (sim, ele participa), vão elencar 5 Expectativas. Essas Expectativas são muito semelhantes as "três coisas" descritas nas Trilhas da criação de personagens, mas são mais amplas: pode ser características da cidade, sua história com o personagem, alguém ou algum lugar que ele conhece por lá, ou até

mesmo algo que pode acontecer na Parada enquanto os viajantes estiverem por lá. Isso mesmo! A Rota de Viagem é criada pelos personagens dentro do jogo, mas também pelos jogadores, em um construtivo exercício de *metagame*. Alguns tipos e exemplos de Expectativas com as Paradas:

#### **Características ou Tema da Parada:**

- Corrupção
- Menor que uma kitinete
- Um boteco por quarteirão
- As pessoas se exaltam fácil!
- Quente igual ao inferno

#### **Pessoas, Coisas e Lugares:**

- Porão (bar de rock sujo)
- Roda Viva
- Sara (8875-6521)
- Praia deserta
- Gatas universitárias

#### **Eventos:**

- Carnaval fora de época
- Uma briga de bar
- Garota em encrencas
- Discussão feia entre os viajantes
- Más notícias de casa...

Esses são só alguns exemplos. O ideal é que as Paradas tenham entre suas 5 Expectativas pelo menos uma de cada, mas isso não é nenhuma regra ok? Importante é que as Expectativas contemplem todos os jogadores, e que de preferência uma ou mais por Parada sejam relacionadas com a busca dos personagens na viagem.

O Guia pode inclusive ter uma participação mais secundária, dando sugestões e tal, mas o mais importante neste momento é que ele fique atento. Se tudo correr bem, os jogadores estarão basicamente falando o que querem encontrar, criando problemas e personagens coadjuvantes para você, então só assista tudo de camarote e anote as ideias!

Mas quantas Paradas a viagem deve ter? Essa não é uma pergunta que tem uma única resposta. Recomendo dar uma olhada em um mapa e ver o que existe entre o ponto de partida e o destino. Escolham as cidades e lugares que parecem mais interessantes, divertidos, exóticos, enfim, que mais mexam com a imaginação do grupo. Recomendo escolher no máximo 2 ou 3 Paradas por sessão de jogo. Assim, se vocês pretendem jogar *Pé na Estrada* apenas por uma tarde, duas Paradas e o destino final devem ser o suficiente. Se o objetivo é fazer três sessões ou encontros, a Rota de Viagem pode ter

entre seis e oito Paradas mais o destino final da jornada. Mais uma vez, nada disso é escrito em pedra, na hora da viagem é possível, e até provável, que mudanças aconteçam!

Criada a Rota de Viagem, com um ponto de partida, Paradas e destino final (as Paradas e destino final possuem 5 Expectativas cada, o ponto de partida é tão entediante que não tem nada), é só anotar tudo na Rota de Viagem e finalmente colocar o pé na estrada!

# Sistema de Som

"Movin' fast doin' ninety-five  
Hit top speed but I'm still movin' much too slow  
I feel so good, I'm so alive  
I hear my song playin' on the radio"

–KISS "Detroit Rock City"

Juan quer catar a carteira daquele velho gordo no balcão antes de se mandar da cidade. Lúcia quer provar que pode dirigir mais rápido que qualquer um neste posto de gasolina. Alan só quer saber de sobreviver a saraivada de tiros que o marido de sua nova garota dispara em sua direção enquanto sai correndo no meio do matagal. Como ele fazem isso? Com o Sistema de Som!

O Sistema de Som é o motor que faz o *Pé na Estrada* rodar. Todas as ações dos personagens dos jogadores que envolvam algum tipo de conflito, serão resolvidas através da seleção aleatória de uma dentre a lista de 20 músicas que selecionei para este jogo. Todas as músicas acrescentam um valor numérico ao teste do seu personagem, indicado de acordo com a posição da música na lista. Ou seja, tirar aleatoriamente a música 13 é melhor que tirar a 4.

Mas isso só inicialmente. Todas as músicas se relacionam com certas Posturas e Habilidades, e caso ao utilizar uma determinada Postura ou Habilidade você selecionar uma música relacionada com elas no Sistema de Som, poderá elevar ainda mais este valor, ou ainda, em alguns casos muito específicos, ignorar completamente os valores numéricos e descrever a resolução da cena como quiser!

A forma básica de toda ação no Sistema de Som é a seguinte:

1. O jogador diz o que pretender fazer, e qual Postura vai usar. Uma mesma ação pode ser realizada com diversas Posturas, mas cada uma terá um efeito diferente. Apenas uma Postura pode ser utilizada por ação.
2. O jogador checa se alguma Habilidade que o personagem possui se aplica ao teste daquela ação. Se houver alguma Habilidade relevante o seu valor é somado a Postura. Se não houver, o teste é feito somente com a Postura.
3. O jogador verifica se sua Tralha fornece alguma vantagem no teste daquela ação específica. Se seja, ele soma +2 no valor total.
4. O jogador ativa o Sistema de Som, e seleciona uma música aleatoriamente no aparelho presente a mesa. A posição da música na *playlist* (que vai de 1 a 20) é

o valor de sua rolagem, que deve ser somada a suas características (Postura escolhida, e eventualmente, Habilidade e Tralha).

5. O jogador e guia verificam a descrição da música selecionada, e se ela se relaciona com a Postura usada ou Habilidade. Se sim, adiciona o bônus indicado no valor total. Os bônus de Postura e Habilidade em uma mesma ação são cumulativos!
6. Finalmente o jogador compara seu resultado final, que pode ser desde Postura + ordem da música, até Postura + Habilidade + Tralha + ordem da música + Bônus de relação da música com a Postura + Bônus de relação da música com a Habilidade e a compara com a tabela de narrativa, para decidir quem vai narrar o resultado da ação e como.

Hein? Quem o resultado decide quem vai narrar os efeitos da ação? Sim! Geralmente nos jogos de RPG os testes dizem o que aconteceu em determinada ação. Se o teste foi bem sucedido, a ação também, e vice-versa. Decidi usar no *Pé na Estrada* um outro modelo, que também roubei da dupla Jared Sorensen e John Wick: Os testes definem quem vai narrar a ação, se é o Guia ou o jogador, e quanto de poder narrativo cada um deles terá nesta tarefa.

O resultado de todos os testes em *Pé na Estrada* sempre será comparado na tabela a seguir:

- Resultado **total** de 1-10: O **Guia** tem controle narrativo **Total**.
- Resultado **total** de 11-15: O **Guia** tem controle narrativo **Parcial**.
- Resultado **total** de 16-20: O **Jogador** tem controle narrativo **Parcial**.
- Resultado **total** de 21+: O **Jogador** tem controle narrativo **Total**.

Controle total, controle parcial? Mas que diabos é isso aí?

**Controle narrativo total:** Se o resultado do teste for igual a 21 ou mais, ou de 1 a 10, alguém vai ter o controle narrativo total. No primeiro caso será o jogador, no segundo será o Guia. Independente de quem seja, ele tem total autoridade narrativa para descrever o resultado daquela ação.

**Exemplo:** *Juan conseguiu pegar a carteira daquele velho gordo bêbado no balcão? O Jogador (no caso do resultado ter sido 21 ou mais) ou o Guia (resultado de 1 a 10) pode descrever o resultado — "Sim, Juan saca a carteira do velho" ou "Não, ele não consegue pegar a carteira". Quem tem o controle narrativo decide o que aconteceu, sucesso ou falha.*

Além de responder "sim" ou "não" para o resultado do teste, quem tem o controle narrativo total pode descrever mais um elemento da cena.

**Exemplo:** *"Sim, Juan saca a carteira do velho" e "nela estava escondida a chave reserva de seu carro"; ou então "Sim, Juan saca a carteira do velho" mas "a garçonete percebeu". Sacou? Com o controle total da cena o jogador ou o Guia pode narrar o resultado da ação e mais um elemento da cena.*

**Controle narrativo parcial:** Se o resultado do teste for entre 11 e 20, alguém vai ter o controle parcial da narrativo (de 11 a 15 será o Guia, e de 16 a 20 o Jogador). Quem tiver o controle parcial escolhe qual dos elementos quer narrar: ele pode narrar o resultado da ação, ou o elemento adicional. O que ele não escolher, será narrado pelo outro.

**Exemplo:** *Lúcia quer provar que pode dirigir melhor que qualquer um naquele posto de gasolina cheio de caipiras viciados em rachas, e salta em seu Mustang pela janela. O valor total de sua rolagem foi 16, logo Mariana (a jogadora) tem o controle narrativo parcial. Ela pretende fazer algumas manobras ousadas e queimar pneus, e decide que vai narrar o resultado da ação, enquanto o Guia terá o poder de adicionar um elemento extra. Mariana diz: "Lúcia impressiona os caipiras fazendo vários círculos em alta velocidade", e o Guia acrescenta "mas um deles pega uma barra de ferro com cara de puto...". Ops!*

É importante sempre ter em mente que a narrativa do resultado de todas ações é sempre composta de duas partes: a definição do resultado em si, e um elemento narrativo adicional na cena. O que o Sistema de Som define é quem, Jogador ou Guia, vai ter o poder de escolher ou mesmo de narrar ambas.

Simples não é? Aquele que tem o controle parcial define quem vai descrever qual parte, sempre seguindo as regras do uso do controle narrativo.

Já no controle narrativo total, a mesma pessoa descreve o resultado da ação e um elemento adicional.

## Controle narrativo

É difícil quantificar o controle narrativo, porém vi que seria algo necessário para o Sistema de Som funcionar. Desta forma, partindo do pressuposto que todos somos maduros e queremos nos divertir coletivamente e não às custas uns dos outros, a melhor dica na hora de descrever o resultado de uma ação é não forçar a barra. Com o controle total você pode descrever o resultado da ação e adicionar um elemento. No caso do controle parcial, apenas um destes. Não force a barra tentando enviar mais coisas do que isso!

Mas as vezes as pessoas podem se empolgar, então uma boa regra de conduta é a seguinte: você não pode usar conjunções se tiver o controle parcial, e só pode usar **uma** se tiver o controle total. Como as conjunções conectam a sentença, o uso de uma delas liga o efeito da ação ao elemento extra. E só, acaba por aí.

Relembrando, as conjunções mais comuns são: *e, nem, mas também, como também, além de (disso, disto, aquilo), bem como, mas, porém, todavia, entretanto, no entanto, senão, contudo, ou, ora, logo, portanto, então, por isso, por conseguinte, por isto, assim.*

Outro ponto importante em manter o controle narrativo é nunca usar o elemento narrativo extra para contradizer o efeito da ação, ou mesmo para negar algo que já tenha sido estabelecido pelo Guia ou outro jogador. Se o jogador diz: "Sim, Juan saca a carteira do velho" o Guia não pode acrescentar "mas o velho o impede". Você pode (e deve!) complicar a ação, mas não negá-la.

## Quando usar o Sistema de Som?

O Sistema de Som deve ser usado quando houver algum conflito que possa tornar a história mais interessante. Ao ativar o Sistema de Som, você injeta aleatoriedade e uma trilha sonora em uma situação já potencialmente complicada e explosiva, aumentando a diversão de todos na mesa. Mas o Sistema de som, por mais legal que seja, não cria situações divertidas e interessantes do nada. Não tem *AC/DC* e *Thin Lizzy* que tornem uma ação chata ou corriqueira em algo divertido. Você precisa ter pelo menos alguma coisa em jogo, o teste deve fazer algum sentido para a história. Senão, apenas diga sim e deixe os jogadores continuarem a descreverem suas ações livremente.

## Quem coloca o som?

Somente os jogadores. Sempre os jogadores. Apenas os jogadores. Ficou claro?

Na grande maioria dos jogos de RPG, o mestre (como eles chamam o Guia por lá, vai entender...) e jogadores compartilham as mesmas ferramentas. Os personagens coadjuvantes (ou NPCs) possuem atributos, perícias, tudo de maneira parecida com os personagens dos jogadores. Mas não aqui camarada!

Em *Pé na Estrada*, a viagem que está sendo contada é a dos personagens principais. Aquele posto de gasolina abandonado, aquela boate, os caroneiros, todos só existem à partir do momento que cruzam os caminhos de nossos intrépidos viajantes. As músicas do Sistema de Som são a trilha sonora da viagem *deles*, e não faria sentido nenhum que um policialzinho qualquer querendo bancar o durão pudesse ter como trilha *Highway Star* em uma perseguição. As estrelas da estrada são os viajantes!

Então o Guia nunca aperta o botão de *play* para selecionar uma música. Nunca. Se você quer fazer isso, melhor ser um jogador. Ao invés de ser o DJ da viagem, o Guia tem outra função bem importante — ele define quais os testes os personagens devem fazer quando algum coadjuvante direciona suas ações para eles.

Em alguns casos isso vai ser bem fácil. Via de regra, a Postura como sempre permanece como uma opção do jogador, mas dentro de limites que façam sentido para a ação e o modo como ele pretende executá-la. Nas Habilidades as coisas podem ficar um pouco mais nebulosas. Recomendo inicialmente olhar se existe uma Habilidade que faz a mesma coisa e pode ser usada pelo personagem protagonista como forma de resistir a ação do personagem coadjuvante, ou ainda, se existe uma Habilidade que faz exatamente o que é necessário para evitar a ação do personagem coadjuvante. Em caso de dúvida não utilize as Habilidades, e apenas as Posturas (e Trilha se fizer sentido).

**Exemplo I:** *Recém chegado a um bar em um fim de mundo qualquer, Daniel "Sujeira" logo trata de sussurrar algo no ouvido da garçonete. Como ele iria saber que o cara da mesa ao lado é namorado dele não é? O namorado, puto, arremessa sua pesada caneca de cerveja na cabeça de Daniel. Guia e Jogador conversam e decidem que a Postura Ágil 7 de Daniel seria a mais adequada para a situação. Mas nenhuma Habilidade do*

*personagem poderia ajudar aqui... O Jogador ativa o Sistema de Som e tira 12, em um total de 19, suficiente para ter o controle narrativo parcial. O jogador prefere dizer o resultado da ação, deixando o elemento adicional para o Guia, e define que "Sim, Daniel se abaixa bem a tempo de evitar a caneca" a qual o Guia completa sadicamente "mas, a caneca acerta em cheio o rosto da pobre garçõnete!".*

**Exemplo II:** *Vamos supor que na cena acima o namorado ogro optasse não por arremessar sua caneca, mas fosse na direção de Daniel "Sujeira" para lhe dar um soco. Neste tipo de situação, as opções do Jogador de Daniel são mais amplas. Ele acredita que poderia utilizar a Postura Ágil 7 para se esquivar, ou Agressivo 6 para se adiantar e socar o infeliz. Já que estamos falando de confronto corpo-a-corpo, a Habilidade Brigar 2 poderia ser bem útil aqui! Mesmo com a Habilidade, a rolagem não foi das melhores e o total com o Sistema de Sim é um mero 9. Controle narrativo total do guia. Ele define que "Sim, o namorado ciumento acertou um belo direto no queixo de Daniel" e "dois amigos mal-encarados do namorado se aproximam com tacos de sinuca nas mãos". Fodeu...*

**Exemplo III:** *Lara está pegando um café em uma loja de conveniência, enquanto dois malandros se esgueiram em direção a seu carro para tentar roubar alguma coisa. O Jogador decide que a Postura Esperta 5 seria a mais adequada, assim como sua Habilidade Sacar 2. Ele ativa o Sistema de Som e o resultado final é 23, controle narrativo total para o Jogador. Ele define "Lara viu os malacos" assim como "o atendente da loja, que corre para lá". Sorte grande! Ela vai ter alguns segundos para encher os bolsos da jaqueta de maços de cigarros!*

### **E se dois ou mais viajantes entrarem em um conflito?**

Se você já viajou com amigos sabe que os conflitos internos são frequentes. E não estamos falando só de porrada (embora possa acontecer também). Após dias em um carro com as mesmas pessoas, é normal bater boca, principalmente se no meio disso tiverem grana, garotas e bebidas. Mesmo de maneira amistosa, é normal que camaradas se sentem para jogar alguma coisa e façam apostas imbecis.

Neste tipo de situação, onde dois personagens protagonistas se enfrentam em um conflito, as regras de *Pé na Estrada* mudam um pouco. Todos os envolvidos somam aos valores das Posturas que usarão, Habilidade (se aplicável) e Tralha (se aplicável) normalmente. E cada um, seleciona uma música no Sistema de Som aleatoriamente. Os resultados finais são comparados, e o que define a divisão do controle narrativo é a diferença entre os valores de ambos os jogadores.

- Diferença de 5 ou menos: O **jogador com maior resultado** tem controle narrativo **Parcial**.
- Diferença de 6 ou mais: O **jogador com maior resultado** tem controle narrativo **Total**.

Na disputa entre jogadores, as regras de Solo e Temas continuam funcionando normalmente. Em caso de empate, ganha aquele com o Velocímetro mais cheio.

## O Velocímetro

"I like smoke and lightning  
Heavy metal thunder  
Racing with the wind  
And the feeling that I'm under"

– Steppenwolf "Born To Be Wild"

Todos os personagens protagonistas possuem o Velocímetro, um contador que fica no 0 ao início do jogo e pode aumentar até 20. Ele é um contador do controle narrativo que o jogador tem sobre a viagem, e quanto mais alto maiores suas chances de se dar bem nos testes do Sistema de Som.

Legal, como aumentar o Velocímetro? Abrindo mão de parte de sua autoridade narrativa! Parece estranho?

Cada uma das 20 músicas que compõem o Sistema de Som possui o que chamei de Temas. Os Temas são imagens, sentimentos, personagens, falas e acontecimentos que aparecem na letra daquela música. Em todos os testes do Sistema de Som, para cada Tema que o jogador conseguir inserir na descrição de sua ação, ele recebe um marcador de Velocímetro, podendo receber inclusive mais de um contador em uma mesma ação.

Dependendo da quantidade de contadores, o Velocímetro dá as seguintes vantagens cumulativas:

**Velocímetro de 0 a 5 marcadores:** Dando a partida...

**Velocímetro de 6 a 10 marcadores:** Pegando velocidade. Recebe um bônus de +1 em testes envolvendo todas as Posturas.

**Velocímetro de 11 a 19 marcadores:** Queimando asfalto! Recebe um bônus de +1 em testes envolvendo todas as Habilidades que possui pelo menos no valor 1.

**Velocímetro com 20 marcadores:** Voando baixo! Pode abrir mão de todos os seus marcadores para escolher a música da próxima ação. Sim, escolher, você seleciona qual será a música para o Sistema de Som por um teste.

Após o terceiro teste no qual o jogador aciona o Sistema de Som, mas não insere nenhum Tema em sua narrativa, ele começa a perder 2 marcadores por teste subsequente, até que utilize novamente um Tema.

## Usando os Temas

Não existe uma regra exata de como inserir os Temas em sua narrativa, mas a parada deve ter algum significado, nem que seja mínimo. Uma boa estratégia pode ser inseri-los no diálogo dos personagens, embora em alguns casos você possa colocá-los como elementos da cena. Mas eles devem ter alguma importância, mesmo que secundária, no que está acontecendo.

**Exemplo:** *Pablo está usando sua Habilidade de Convencer para enrolar uma velha dona de um hotel imundo a deixar ele e seus amigos dormirem no sótão por apenas 10 pratos. Ele usa a Postura Sossegado 5, a Habilidade Convencer 2 e tira Bad Moon Rising:*

### **Creedence Clearwater Revival - Bad Moon Rising**

**Valor:** 13

**Postura:** Esperto (+3)

**Habilidade:** Intimidar (+5)

**Temas:** Problemas à vista, Relâmpagos, Tempos ruins hoje, Parece que teremos um clima horrível, Olho por olho

**Solo:** Qualquer teste de Intimidação tem o resultado que o jogador deseja. *Hope you are quite prepared to die.*

*Controle narrativo parcial. O Jogador de Pablo define o resultado "Sim, Pablo enrola a velha", mas o Guia, sendo desagradável como sua função pede, acrescenta "mas ela não quer saber de bebidas ou garotas". Pablo concorda imediatamente, dizendo que apesar do céu claro, a alguns quilômetros ao sul uma grande tempestade estava se formando, e que os **relâmpagos** indicam que **teremos um clima horrível**, então ele ficaria feliz de se proteger e não pensar em garotas e nem problemas. Nada mal, o Guia dá ao Jogador 2 contadores de Velocímetro!*

## Complicando a vida

A base da resolução da maioria dos conflitos que aparecerão em nas narrativas de *Pé na Estrada* já foi descrita, e é bem simples. Mas alguns tipos de conflitos, ou por terem conseqüências mais graves ou simplesmente por serem parte central do imaginário tanto sobre viagens imprevisíveis como do rock'n'roll, serão explorados mais a fundo com alguns subsistemas de regras. Ainda assim, eles acrescentam novas características ao Sistema de Som, e não o substituem.

## Condições

A principal diferença nestes tipos de conflitos que serão descritos a seguir são estados. Em *Pé na Estrada* existem 9 tipos de estados diferentes, divididos em três categorias:

**Estado Emocional:** De Boa → Apaixonado → Coração Partido

**Estado Físico:** Inteiro → Estourado → Fodido

**Estado Mental:** Sóbrio → Alto → Chapado

O estado normal dos personagens, geralmente, é o primeiro em cada categoria (De Boa, Inteiro e Sóbrio). À medida que vão vivendo suas aventuras e entrando em brigas, se envolvendo e tomando todo tipo de coisa que encontram pela frente, seus podem se modificar, o que trás algumas conseqüências que serão descritas detalhadamente mais a frente.

É importante ressaltar que o personagem, via de regra, deve passar por um estado para chegar ao outro.

## Tretas

Você sabe, socos, pontapés, cadeiradas, facadas, tiros e todo o tipo de coisa que torna as madrugadas um pouco menos entediadas.

As tretas são divididas em 3 tipos: porradas na mão, porradas com armas e tiroteios.

## Porradas na mão

O arroz com feijão das tretas. A mais comum e com menos riscos e conseqüências graves. Em alguns lugares é quase uma forma de socialização e de boas vindas.

As porradas na mão são resolvidas da seguinte forma: Todos os personagens, protagonistas ou coadjuvantes, começam o conflito com o status Inteiro. Os testes ocorrem normalmente segundo o Sistema de Som (Postura, mais Habilidade se for aplicável e valor da música).

O resultado de um golpe bem sucedido, é modificar o status do alvo de Inteiro para Estourado. Qualquer elemento de controle narrativo pode ser transformado em um golpe bem sucedido, seja a definição da ação, seja o elemento extra. Na prática isso significa que, caso o status inicial dos personagens seja Inteiro:

- Se o **Guia** tem controle narrativo **Total**: Pode infringir o status Estourado no personagem protagonista, e um elemento narrativo adicional na cena.
- Se o **Guia** tem controle narrativo **Parcial**: Pode infringir o status Estourado no personagem protagonista, assim como o Guia pode infringir o status Estourado no personagem coadjuvante.
- Se o **Jogador** tem controle narrativo **Parcial**: Pode infringir o status Estourado no personagem coadjuvante, assim como o Guia pode infringir o status Estourado no personagem protagonista.

- Se o **Jogador** tem controle narrativo **Total**: Pode infringir o status Estourado no personagem coadjuvante, e um elemento narrativo adicional na cena.

O diferencial da porrada na mão, é que depois que as pessoas ficam Estouradas, elas demoram um bocado trocando sopapos até ficarem realmente Fodidas e correrem risco de morte. Depois que algum personagem, coadjuvante ou protagonista, tiver o status Estourado, ele só vai para Fodido se o oponente tiver controle narrativo total. Até lá eles podem trocar socos, chutes e cabeçadas à vontade, mas um só vai deixar o outro Fodido quando Jogador ou Guia tiver em suas mãos o controle narrativo total.

Quando algum personagem chega no status Fodido, bem.... Ele se fodeu. O personagem está seriamente ferido, incapaz de se defender, talvez nocauteado. Geralmente essa é a hora que o vencedor se torna claramente perceptível e pára de agredir o perdedor, mas caso ele continua com os golpes, em alguns minutos o perdedor estará morto. Pode exigir um bocado de esforço e dedicação, mas alguém realmente motivado pode te matar com socos e chutes tão bem quanto uma bala entre os olhos.

**Exemplo:** *James se meteu em uma briga com um policial que tentava arrancar todo seu dinheiro em um beco escuro. O policial está com seu revólver na mão, mas está fuçando a carteira de James de maneira interessada, e o Jogador acredita que consiga derrubar a arma e moer ele de porrada. Portanto ele utiliza a Postura Agressivo 9 e a Habilidade Brigar 3 para tentar derrubar a arma do policial. Resultado total 16, o Jogador de James tem controle narrativo parcial.*

*Ele decide não arriscar e define que "Sim, James conseguiu derrubar a arma no chão". Como estão em uma porrada de mão, o Guia decide usar o elemento narrativo adicional para golpear James "mas o policial o atinge com uma joelhada no saco". O estado de James vai de Inteiro para Estourado.*

**James:** Estourado

**Policial:** Inteiro

*No instante seguinte ambos trocam mais golpes. O policial precisa de controle narrativo total para apagar James, enquanto James precisa de controle narrativo parcial apenas para deixar o gambé Estourado. O Jogador de James repete a mesma rolagem básica, e desta vez tira um excelente 23!*

*Ele tem controle narrativo total e define que acertou um belo gancho no tira corrupto, deixando o policial Estourado. Ele tem um elemento narrativo adicional, mas precisaria agora, assim como um policial, de controle narrativo total para transformar Estourado em Fodido, então opta por "e me abaixo para pegar a arma". Boa!*

**James:** Estourado

**Policial:** Estourado

*Mas James mal aponta a arma, quando Marylou se aproxima sorrateiramente e golpeia o policial por trás com seu soco inglês de estimação. Ela utiliza a Postura Ágil 8 e a Habilidade Brigar 2, e tira 22.*

*Ela tem controle narrativo total, e com isso define que acertou um golpe veloz e preciso na base do pescoço do policial, que passa de Estourado para Fodido e apaga na hora.*

**Marylou:** *Inteira*

**James:** *Estourado*

**Policial:** *Fodido*

Os Estados Físicos funcionam da seguinte forma no combate corpo-a-corpo:

**Inteiro:** Ok, você está de boa.

**Estourado:** Alguns cortes, hematomas e tal. Se não se meter em confusão, até a próxima cidade estará de boa e voltará a Inteiro.

**Fodido:** Alguém gastou tempo e energia com você! Cortes profundos, hemorragias, ossos partidos e todo o tipo de coisa feia. Pra início de conversa, você está fora de combate. Se tentar fazer qualquer outra ação que exige um teste, recebe uma penalidade de -5. E claro, você está a beira da morte, já que seus agressores podem continuar te batendo e aí já era. Finalmente, você só se recupera novamente para Estourado se receber cuidados médicos (um sucesso na Habilidade Costurar conta aqui).

## **Porradas com armas**

Aqui as coisas já começam a ficar sérias. Cadeiradas, facadas e todo tipo de arma branca acima de um soco inglês.

A resolução é muito parecida com as porradas na mão: Todos os personagens, protagonistas ou coadjuvantes, começam o conflito com o status Inteiro, e os testes ocorrem segundo o padrão do Sistema de Som (Postura, mais Habilidade se for aplicável, Tralha se for aplicável e valor da música).

Assim como no combate na mão, qualquer um dos dois elementos narrativos da descrição da ação (o resultado e o elemento adicional) podem ser transformados em um golpe bem sucedido. Na porrada com armas, um golpe bem sucedido imediatamente transforma o estado Inteiro em Estourado, ou Estourado em Fodido (aqui não é necessário controle narrativo total como no caso das porradas na mão, o combate com arma é mais letal).

Mas o combate com armas tem uma diferença que o distingue de todos outros tipos de ação do jogo — é a única cena na qual o Guia ou o jogador podem usar seu controle narrativo para cancelar uma ação do oponente. Achei que essa seria uma forma interessante de representar as defesas, a estratégia de aparar o golpe inimigo. Um

combatente desarmado contra alguém armado não pode cancelar a ação de seu inimigo, mas o cara armado pode fazê-lo.

**Exemplo:** *A arte habilidosa de Fred no bilhar não foi muito bem compreendida pelo jovem surfista cuja carteira ele acabou de limpar. O grandão parte pra cima do viajante com o taco de bilhar, e Fred se defende fazendo o mesmo. O viajante se recorda da história de seu amigo James, de como desarmou um policial, e tenta o mesmo contra seu agressor. O Jogador de Fred usa a Postura Ágil 7 e Brigar 2 para tentar desarmar o camarada a sua frente. O resultado total é 18, o Jogador tem controle narrativo parcial.*

*O Jogador opta por definir o resultado: "Sim, Fred tira o taco da mão de seu agressor" mas o Guia, com seu elemento narrativo adicional simplesmente nega "mas o surfista se defende do ataque a tempo". Nada mudou.*

**James:** *Inteiro*

**Surfista:** *Inteiro*

*No instante seguinte, ambos tentam se agredir utilizando os tacos. Fred novamente utiliza a Postura Ágil 7 e Brigar 2, e obtém o patético resultado total de 10! O controle narrativo total é do Guia.*

*O Guia define que o surfista acertou um golpe violento contra o rosto de Fred, cujo estado passa de Inteiro para Estourado, e como elemento narrativo adicional aplica outro golpe, desta vez partindo seu taco contra o pulso de Fred, que passa de Estourado para Fodido e cai no chão gemendo de dor. O surfista calmamente pega a carteira de Fred, recupera o dinheiro que havia perdido, e leva mais uma nota de 50 pelo taco...*

Acho que deu pra sacar que o combate com armas é uma péssima situação para se estar em desvantagem numérica, já que vai ter que gastar mais elementos narrativos para se defender de mais de um agressor. Coisa para profissionais apenas.

Os Estados Físicos funcionam da seguinte forma no combate com armas:

**Inteiro:** Ok, você está de boa.

**Estourado:** Cortes profundos, hematomas feios e esse tipo de coisa. Se não se meter em confusão, até a próxima cidade ou em 2 dias, o que demorar mais, estará de boa e voltará a Inteiro.

**Fodido:** Perfurações grotescas, hemorragias internas, ossos partidos. Você está fora de combate. Se tentar fazer qualquer outra ação que exige um teste, recebe uma penalidade de -5. E claro, você está a beira da morte, mais um golpe preciso de seu agressor podem e é fim da viagem pra você. Além disso, se não receber cuidados médicos (um sucesso na Habilidade Costurar conta aqui) em um número de horas igual sua Postura Resistência,

você morrerá. Mesmo com cuidados médicos, você só se recupera novamente para Estourado após uma semana.

## Tiroteios

O tipo mais perigoso de treta. Em um segundo você está pagando de fodão em sua moto, no outro está caído no chão com uma bala na cabeça...

Diferente da porrada na mão e com armas brancas, os conflitos com armas de fogo dependem muito da velocidade — seja de quem faz o primeiro disparo em um conflito entre indivíduos armadas, seja do alvo em correr e sair da linha de fogo.

No caso de apenas um dos combatentes estar armado, o teste vai dizer se o alvo foi atingido ou conseguiu escapar. Caso os dois estejam armados, o teste diz quem foi mais rápido no gatilho e a gravidade do ferimento. Aqui novamente, cada elemento narrativo pode ser transformado em um ferimento.

**Exemplo:** *Jão está de bobeira na porta de uma festa, tentando convencer o segurança, a deixá-lo entrar mesmo sem convite. Até que aparece Tiago Índio, de quem Jão roubou seu carro atual, com uma quadrada apontada para o viajante. Jão sai correndo como um raio em direção a seu carro, enquanto Índio senta o dedo no gatilho. O jogador de Jão usa apenas a Postura Ágil 6 e torce para seu personagem não acabar cheio de balas! Resultado final 13. Controle narrativo parcial do Guia.*

*O guia escolhe definir o resultado: Jão foi atingido no ombro, e seu estado passa de Inteiro para Estourado. O Jogador por sua vez define o elemento adicional "mas Jão pega seu revólver debaixo do banco do motorista".*

**Jão:** Estourado

**Índio:** Inteiro

*Agora ambos estão armados, e o resultado vai mostrar quem foi mais rápido no gatilho. O Jogador está preocupado, pois sabe que apenas mais um ferimento será o suficiente para colocar Jão fora de combate, e provavelmente fora desta vida também. Ele decide queimar todo seu Velocímetro para selecionar a próxima música, que será somada a Postura Agressivo 8 e a Habilidade Atirar 2 e tem um resultado de 29! Controle narrativo total do Jogador.*

*O Jogador opta em causar dois ferimentos em Índio, um para deixá-lo Estourado e outro para deixá-lo Fodido. Apenas para fins narrativos, o Jogador descreve Jão se levantando por trás do carro e derrubando Índio com um disparo perfeito no peito. Hora de dar no pé!*

Diferente do combate na mão ou com armas brancas, se você está desarmado contra um inimigo com uma arma de fogo, a única coisa que pode fazer é correr, e isso é feito somente com a Postura Ágil, **sem nenhuma** Habilidade somada.

O combate com armas de fogo é extremamente letal, ainda mais se você não tiver uma arma consigo! Além do mais, mesmo que os personagens sobrevivam a uma troca de tiros, é altamente provável que a polícia apareça e fique na cola dos viajantes durante **muito** tempo. É bom que eles pensem várias vezes antes de sacarem armas ou se meterem com pessoas armadas.

Os Estados Físicos funcionam da seguinte forma nos tiroteios:

**Inteiro:** Ok, você está de boa.

**Estourado:** Você foi baleado em pontos não vitais, mas ainda assim bastante dolorosos, como braços e pernas; ou então foi alvejado em um ponto vital, mas de raspão. Você só ficará Inteiro novamente após receber cuidados médicos (um sucesso na Habilidade Costurar conta aqui) e quando chegar na cidade seguinte.

**Fodido:** Vários disparos, ou um tiro em um ponto vital. Você está sangrando como um porco no abate, e está obviamente fora de combate. Se tentar fazer qualquer outra ação que exige um teste, recebe uma penalidade de -5. E claro, você está a beira da morte e a mercê de seu agressor. Se não receber cuidados médicos (um sucesso na Habilidade Costurar conta aqui) em um número de horas igual a um terço de sua Postura Resistência (mínimo 1 hora), você morrerá. Mesmo com cuidados médicos, você só se recupera novamente para Estourado após duas semanas.

## Rachas

A maioria dos testes da Habilidade dirigir serão feitos de maneira convencional, seguindo o modelo do Sistema de Som. Como uma regra opcional, o Guia pode sugerir um número mínimo de sucessos narrativos (algo como 3 ou 5), onde tanto a definição da ação como elemento adicional, contariam como um sucesso cada. Pessoalmente acho que pode tirar um pouco da mágica da "música" do racha, e torná-lo um pouco mais parecido com as tretas, mas pode tornar a disputa mais dramática.

A escolha é sua.

## Drogas

"The only thing that was wrong with him  
Was Johnny Walker's Red  
He drank ole poison whiskey  
'Til it killed him dead."

– Lynard Skynard "Poison Whiskey"

Todos os adultos sabem que as drogas podem ser muito divertidas, mas também perigosas. Em *Pé na Estrada* as coisas são não muito diferentes. Em qualquer cena que o personagem fizer um uso intenso de bebidas alcoólicas ou de qualquer outra droga mais forte, ele pode ficar bem louco. E mal...

Em uma situação de uso intenso de drogas (e estamos falando *realmente* intenso), o personagem faz um teste somente com a Postura Resistência. Controle narrativo parcial, seja para o Jogador ou o Guia, deixa o personagem com o estado Alto. Controle narrativo total para o Jogador, ele decide o que acontece, podendo inclusive não acontecer nada, ele continua quebrando tudo de boa. Já o Controle narrativo total do Guia já leva nosso louco viajante direto para o estado Chapado...

**Sóbrio:** Você está de boa.

**Alto:** Meio retardado já, percepção da realidade bem zoadada. Recebe uma penalidade de -2 em todos os testes envolvendo a Postura Esperto e as Habilidades Convencer e Dirigir. Uma boa noite de sono já te leva novamente para o estado Sóbrio.

**Chapado:** Completamente louco, ou completamente prostrado. As chances de ter um troço e morrer se continuar se chapando são bem reais. Recebe uma penalidade de -5 em todos os testes envolvendo a Postura Esperto e as Habilidades Sacar, Convencer e Dirigir. Leva dois dias inteiros para recuperar o estado Sóbrio, ou algumas horas se tiver cuidados médicos (um sucesso na Habilidade Costurar conta aqui).

## Paixões

"Uma angústia trespassou meu coração, como  
acontecera sempre que via uma garota pela  
qual estava apaixonado indo na direção oposta neste mundo grande demais."  
– Jack Kerouac "On The Road"

Tanto o imaginário do rock'n'roll como das viagens sem rumo são recheados de histórias de garotas maravilhosos, caras ousados e de seus corações partidos. Tentei então transformar este tipo de conflito, que geralmente tem a Habilidade Convencer

como porta de entrada, em um subsistema que retratasse mecanicamente as coisas idiotas que as pessoas fazem quando estão apaixonadas e afim de alguém.

Todos os personagens começam o jogo com o Estado Emocional De Boa. Mas sempre que o Jogador ou o Guia possui controle narrativo total em uma cena de sedução, tem a opção de gastar o elemento narrativo adicional para declarar "e ele (ela) se apaixonou por mim". A vítima muda seu Estado emocional para Apaixonado com um número entre parênteses indicando o valor da música (apenas da música!) selecionada no teste que gerou a paixão. Tipo Apaixonado (12) no caso de *Kick Out the Jams* ou Apaixonado (8) para *Peace of Mind*.

No caso de um personagem protagonista, ele pode reduzir seu Velocímetro naquele número de unidades para evitar a paixão, ou em um novo teste de Convencer ter ao menos o controle narrativo parcial e selecionar uma música de valor igual ou maior que aquele da canção que gerou a paixão. Algumas paixões custam a morrer!

Se for um personagem coadjuvante querendo se livrar do estado Apaixonado, cabe apenas um novo teste de Convencer como acima, mas sem a opção do Velocímetro (já que os personagens do Guia não o possuem).

Qualquer personagem também pode se tornar apaixonado por livre e espontânea vontade, e o faz automaticamente. como veremos abaixo, se apaixonar trás algumas vantagens (e uma desvantagem...).

A grande desvantagem de estar Apaixonado é que quando a coisa termina, você fica mal. Se um personagem Apaixonado leva um fora definitivo, é abandonado, ou ainda, tem que deixar ou é deixado para trás devido a continuidade da viagem, temos um caso de Coração Partido. O Coração Partido geralmente dura um número de dias igual o valor entre parênteses do estado Apaixonado.

**Exemplo:** *Leo estava Apaixonado (12) por Francine, mas ela teve que colocar o pé na estrada e seguiu adiante em sua jornada. O pobre diabo vai ter pelo menos 12 dias de fossa pela frente...*

Independente do que seus amigos digam, você não vai conseguir esquecer sua paixão neste período, e muito menos se apaixonar novamente. Após o final deste período, o personagem retornar ao estado De Boa, e já pode partir pra outra.

Claro que estamos falando de um jogo de interpretação, então se o sistema de regras estiver atrapalhando faça o que for mais interessante para a narrativa com o consenso de todos.

E sim, usei o termo paixão de forma bem solta. Pode alterar para "queda", "lance" ou qualquer expressão da juventude que achar que represente de maneira mais interessante essa atração momentânea e fugaz entre as pessoas.

**De Boa:** Livre, leve e solto.

**Apaixonado:** Você está caído por alguém! Se apaixonar pode ser bem legal, e mecanicamente te dá um mais um contador de Velocímetro extra ao final de cada ação na qual você use mais de um Tom, e um bônus de +2 em testes envolvendo a Postura Ousado. A paixão não conhece barreiras e nem a noção!

**Coração Partido:** Acontece com todo mundo... Além de perder sua paixão, obviamente o personagem perde todos os bônus do estado Apaixonado, além de metade de seus contadores de Velocímetro. Enquanto continuar de Coração Partido, o Velocímetro do personagem nunca pode passar de 10. É, ser chutado é um saco!

# As Canções

"The wigglin guitars girl, the crash of the drums  
Make you wanna keep-a-rockin'  
Till the morning comes  
Let me be who I am, and let me kick out the jam"  
– MC5 "Kick Out the Jams"

Se o sistema de Som é o motor que faz o *Pé na Estrada* rodar, as 20 músicas que compõem a lista são seu combustível!

Essa seleta lista de canções foi feita seguindo alguns critérios básicos. O primeiro delas serem músicas que eu gosto, afinal esse é meu jogo lembram? O segundo ponto, e tão importante quanto, é a letra das músicas, que deveria contar alguma coisa que poderia ser aproveitada no jogo. Também evitei colocar mais de uma música da mesma banda, de forma que a parada ficasse mais variada. Finalmente escolhi somente músicas lançadas até a década de 70, por achar que teria a ver com o clima de rock'n'roll clássico do jogo. E sim, eu sei, existe uma única exceção, mas eu não faria um jogo sobre carros, jogatina e brigas de bar sem colocar *Ace of Spades*!

A descrição das músicas como elementos da narrativa segue o seguinte formato:

**Nome da Banda - Música:** Ok, não preciso explicar este né?

**Valor:** O valor é equivalente a posição da música na *playlist*, ou seja varia entre 1 e 15.

**Postura:** Qual das 6 Posturas se relaciona com esta música. Caso esteja realizando uma ação com a Postura relacionada na música, a jogada recebe um bônus de +3.

**Habilidade:** Qual (ou quais) Habilidade se relaciona com a música. Caso esteja realizando uma ação com uma Habilidade relacionada na música, a jogada recebe um bônus de +5. O personagem precisa ter um valor de pelo menos 1 na Habilidade relacionada para receber o bônus de Habilidade relacionada.

**Temas:** Os temas são algumas das imagens que aparecem na música. Podem ser expressões, lugares, objetos, ações, pessoas, enfim, um bocado de coisas. Os temas, ao serem inseridos na narrativa na mesma cena em que a música foi selecionada, aumentam seu Velocímetro.

**Solo:** Os Solos são fatores especiais, capazes de modificar completamente as regras em alguma rolagem específica. São mais raros (e influentes), e quando ocorrem tendem a chacoalhar bem as coisas!

### **AC/DC - Back in Black**

**Valor:** 01

**Postura:** Resistente (+3)

**Habilidade:** Costurar (+5)

**Temas:** Cadillac, Forca, Alguém que saiu da prisão hoje.

**Solo:** O personagem recupera um estado físico (De Fodido para Estourado, ou de Estourado para Inteiro). *Well, I'm back! Yes, I'm back!*

### **T. Rex - 20th Century Boy**

**Valor:** 02

**Posturas:** Ágil e Ousado (sim, duas!) (+3)

**Habilidade:** Convencer. (+5)

**Solo:** Além de ser a única música com duas Posturas, *20th Century Boy* não tem Temas. Você pode falar o que quiser que ao som do Marc Bolan vai parecer *cool* e esperto e ainda ganhar um contador de Velocímetro. *Friends say it's fine, friends say it's good Ev'rybody says it's just like rock'n'roll...*

### **Rolling Stones - Gimme Shelter**

**Valor:** 03

**Posturas:** Resistente (+3)

**Habilidade:** Convencer, Atirar, Intimidar (+5)

**Temas:** Tempestade, Disparo, Fogo, Estupro, Assassinato, Beijo.

**Solo:** Qualquer teste de Convencer para seduzir, ou de Intimidar tem o resultado que o jogador desejar. *War, children, it's just a shot away, I tell you love, sister, it's just a kiss away!*

### **Kansas - Carry on Wayward Son**

**Valor:** 04

**Postura:** Resistente (+3)

**Habilidade:** Convencer (+5)

**Temas:** Sonhos, "Não chore mais", Céu.

**Solo:** Dobra o período que o personagem pode esperar por assistência médica se estiver Fodido ou Chapado. *Carry on my wayward son, there'll be peace when you are done.*

### **The Runaways - Cherry Bomb**

**Valor:** 05

**Posturas:** Agressiva (+3)

**Habilidade:** Intimidar, Convencer (+5)

**Temas:** Nada a perder, Noites ruins, Garota selvagem, Pai

**Solo:** Uma personagem feminina, que utilizar a Postura Agressiva em qualquer teste pode inverter o resultado da tabela de controle narrativo do sistema de Som ("O Guia tem controle narrativo Parcial" se torna "O Jogador tem controle narrativo Parcial" e " O

Guia tem controle narrativo Total" se torna " O Jogador tem controle narrativo Total").  
*I'm your ch ch ch ch ch cherry bomb!*

### **Deep Purple - Highway Star**

**Valor:** 06

**Postura:** Agressivo (+3)

**Habilidade:** Dirigir (+5)

**Temas:** É uma máquina mortífera, Eu tenho velocidade (*speed*) no meu cérebro.

**Solo:** Se sua Tralha for um carro ou moto, em qualquer teste que ele seja relevante acrescente um bônus de +5. *Nobody gonna beat my car, it's gonna break the speed of sound!*

### **The Jimi Hendrix Experience - Crosstown Traffic**

**Valor:** 07

**Posturas:** Esperto (+3)

**Habilidade:** Dirigir, Sacar (+5)

**Temas:** Dor, Dar uma volta, Engarrafamento, Marcas de pneus, Coisas melhores para fazer.

**Solo:** Qualquer teste de Convencer com o objetivo de seduzir o personagem protagonista tem o resultado que o jogador desejar. *But darlin' can't you see my signals turn from green to red, and with you I can see a traffic jam straight up ahead.*

### **Boston - Peace of Mind**

**Valor:** 08

**Postura:** Sossegado (+3)

**Habilidade:** Sacar (+5)

**Temas:** Paz de espírito, Olhe para a frente.

### **Motörhead - Ace of Spades**

**Valor:** 09

**Postura:** Ousado (+3)

**Habilidade:** Jogar (+5)

**Temas:** Ás de Espadas, Nascido para perder, E não se esqueça do coringa!

**Solo:** Qualquer teste de Jogar tem o resultado que o jogador desejar. *Seven or eleven, snake eyes watching you!*

### **Steppenwolf - Born To Be Wild**

**Valor:** 10

**Postura:** Ousado (+3)

**Habilidade:** Dirigir, Atirar (+5)

**Temas:** Nascido para ser selvagem, Correndo com o vento.

### **The Allman Brothers Band - Ramblin' Man**

**Valor:** 11

**Postura:** Sossegado (+3)

**Habilidade:** Dirigir, Jogar (+5)

**Temas:** "É hora de partir, espero que você entenda", Ônibus de Viagem, Andarilho

### **MC5 - Kick Out the Jams**

**Valor:** 12

**Postura:** Agressivo (+3)

**Habilidade:** Tocar, Brigar (+5)

**Temas:** Quente, Rápido, Apertado, Quebrar tudo até de manhã.

**Solo:** Qualquer teste de Tocar tem o resultado que o jogador desejar. *Put that mike in my hand, and let me kick out the jam!*

### **Creedence Clearwater Revival - Bad Moon Rising**

**Valor:** 13

**Postura:** Esperto (+3)

**Habilidade:** Intimidar (+5)

**Temas:** Problemas à vista, Relâmpagos, Tempos ruins hoje, Parece que teremos um clima horrível, Olho por olho

**Solo:** Qualquer teste de Intimidação tem o resultado que o jogador desejar. *Hope you are quite prepared to die.*

### **Thin Lizzy - The Boys are Back in Town**

**Valor:** 14

**Postura:** Ágil (+3)

**Habilidade:** Brigar (+5)

**Temas:** Deixar os velhos malucos, Centro da cidade, Dançar pra caralho, Passar mal de rir, Tapa, Dino Bar & Grill, Jukebox, "A bebida vai rolar e sangue vai ser derramado".

### **Styx - Renegade**

**Valor:** 15

**Postura:** Esperto (+3)

**Habilidade:** Malacar (+5)

**Temas:** Homens da Lei, Procurado, Mãe, Vivo ou morto, Força

**Solo:** Qualquer teste de Malacar, independente do resultado final, vai colocar os homens da lei em seu caminho, cedo ou tarde. Lembre-se disso, pois o Guia certamente vai se lembrar. *Hangman is coming down from the gallows and I don't have very long...*

### **Led Zeppelin - Ramble On**

**Valor:** 16

**Postura:** Ágil (+3)

**Habilidade:** Sacar (+5)

**Temas:** Senhor dos Anéis, Perambular por aí, Cantar uma canção, Às vezes fico tão cansado, Preciso continuar procurando minha garota.

### **Free - All Right Now**

**Valor:** 17

**Postura:** Sossegado (+3)

**Habilidade:** Convencer (+5)

**Temas:** "Ei, qual seu nome?", "Talvez tenhamos algo em comum", "Está tudo bem agora"

### **Kiss - Detroit Rock City**

**Valor:** 18

**Postura:** Ousado (+3)

**Habilidade:** Tocar (+5)

**Temas:** Show, "Você tem que perder a cabeça em...", Cair na estrada, " Está ficando tarde, simplesmente não posso esperar", Bebida.

**Solo:** Em qualquer teste de Direção você recebe uma penalidade de -5 no valor total. *There's a truck ahead, lights starin' at my eyes. Oh my God! No time to turn!*

### **Lynard Skynard - Poison Whiskey**

**Valor:** 19

**Postura:** Resistente (+3)

**Habilidade:** Malacar (+5)

**Temas:** Arruaceiro, Médico, Johnny Walker's Red, Veneno.

**Solo:** Qualquer cena que causaria o status Alto, te leva automaticamente para Chapado. Se o resultado te levaria para Chapado, bem... Não tem outra forma de dizer isso: Você está morto. *He drank ole poison whiskey, 'Til it killed him dead.*

### **Chambers Brothers - Time Has Come Today**

**Valor:** 20

**Postura:** Esperto (+3)

**Habilidade:** Sacar (+5)

**Temas:** Sem lugar para ficar, Lágrimas, Não há mais tempo

**Solo:** Qualquer teste que causaria os estados Fodido e Chapado leva automaticamente a morte. *Time has come today...*

# Tomando uma

"Now the time has come  
There's no place to run  
I might get burned up by the sun  
But I had my fun  
I've been loved and put aside  
I've been crushed by tumbling tide  
And my soul has been psychedelized  
Now the time has come  
There are things to realize"

- Chambers Brothers "Time Has Come Today"

Ao final de cada sessão de jogo de *Pé na Estrada*, é ideal que os últimos 15 a 20 minutos sejam dedicados ao momento de tomar uma. Gosto de pensar esta parte da sessão como uma pequena rachadura na barreira entre a narrativa e o que rola no metagame, ou seja, entre os próprios jogadores e o Guia.

Se você já assistiu *road movies* (e a série *Supernatural* tem bastante disso também!) definitivamente já viu aquelas cenas icônicas onde os viajantes discutem entre si os acontecimentos da última cidade, geralmente no carro já cortando a estrada, ou em um buteco qualquer tomando umas cervejas.

O momento de Tomar Uma é mais ou menos isso. Os jogadores são encorajados a abrir (mais) uma cerveja, e debaterem entre si os eventos da sessão, especialmente no que acham que os objetivos de seus personagens podem ter sido alterados ou até mesmo alcançados.

Se um determinado personagem usou naquela sessão uma Postura e praticamente não utilizou sua Postura oposta no par, pode ser uma boa hora para discutir com o restante do grupo a possibilidade de aumentar em 1 ou 3 pontos aquela que foi predominante e reduzir a menos utilizada ainda mais, de forma a expressar uma mudança, ou melhor, um comprometimento com uma forma de fazer as coisas, que diz de uma visão de mundo e forma de se colocar nele. É uma das tarefas do Guia ficar atento a esta possibilidade de alteração das Posturas.

E é trabalho de todos vocês se divertirem e tomaram uma cerveja em minha homenagem.

# Referências

Durante os dias insanos nos quais escrevi *Pé na Estrada*, estive cercado por uma série de livros que, de forma ou de outra, foram referências para este jogo. De alguns deles roubei mecânicas inteiras, já outros eram leituras casuais que me inspiraram e serviam como fonte de ideias e imagens. Como já dizia Clarice Lispector: os artistas ruins copiam, os bons roubam.

**OctaNe:** O jogo de Jared Sorensen foi de onde peguei as ideias dos atributos como formas de fazer as coisas, e principalmente, a tabela de controle narrativo. Na boa, o Sorensen é o cara, descolem os jogos dele agora!

**Houses of the Blooded:** Embora o John Wick também tenha roubado do *OctaNe*, foi no *Houses of the Blooded* que tive contato com a ideia dos testes não como resultado das ações, mas como definição do controle narrativo, algo que vou roubar em todos meus jogos.

**Violentina:** Enquanto escrevia o *Pé na Estrada*, estava no meio da campanha de financiamento coletivo do *Violentina* e com mil coisas do lançamento do jogo na cabeça. Demorei alguns dias para me ligar que a ideia dos Temas e de uma mecânica para inseri-los na narrativa é derivada direta dos Assuntos Aleatórios do jogo do Eduardo!

**Don't Rest Your Head:** Já pensava em usar perguntas na criação de personagens, mas ao reler o jogo do Fred Hicks tive certeza que, se bem usadas, elas realmente poderiam tornar o processo mais interessante.

**Apocalypse World:** A mais recente pérola de Vincent Baker estava sempre em minha cabeceira, com suas mecânicas afiadas e clima perturbador. Foi outra fonte de influência para as Posturas, e ainda quero roubar um bocado o que ele escrever sobre o papel do MC (Mestre) e dos jogadores. Ouro.