



FADÁRIO

O bairro é o teu mundo. Todos se conhecem. Nascestes, crescestes e viveste toda a tua vida neste círculo fechado. Aqui criaste amizades e inimizades mas a tua vida continuou. Uns vivem, outros sobrevivem mas o Bairro permanece imutável, apesar dos acontecimentos.

Cristiano Tavares

Fadário

fa·dá·ri·o

(fado + -ário)

substantivo masculino

1. Percurso de vida que se crê ser imposto por um poder superior à vontade humana. = DESTINO, FADO, SORTE

2. Vida trabalhosa, difícil ou com muitos desgostos.

Apresentação do Jogo

Fadário é um jogo de representação colaborativo e que se inspira nas vidas dos habitantes de um bairro. O jogador vai interpretar uma personagem, pessoa comum, com aspirações e que tenta ultrapassar as dificuldades que a vida proporciona. As personagens irão interagir em diferentes momentos do dia para atingirem os seus objetivos.

O jogo pode ser composto por uma única sessão, correspondendo a um dia, ou por uma campanha, constituída por várias sessões, correspondendo cada uma delas a um dia.

Não existem níveis de personagens, nem atribuição de experiência às mesmas, prevalecendo a representação narrativa.

As personagens podem ser usadas em outras sessões únicas, ou campanhas, se os jogadores assim o entenderem, ou podem criar uma personagem diferente para experimentarem algo novo.

Este RPG não requer um mestre de jogo. Contudo, é recomendável que, no mínimo, um jogador conheça as regras (facilitador), de forma a orientar e esclarecer os restantes participantes, em caso de dúvidas. A história desenvolve-se através da imaginação conjunta dos jogadores.

É aconselhada a leitura da totalidade das regras, uma vez que são mecânicas em quantidade reduzida.

Para jogar é necessário o seguinte:

- três a cinco jogadores;
- as tabelas deste documento, ou cenário, ou bairro pré-definido;
- uma folha de personagem por jogador (incluída no final do documento);
- material de escrita, (*post-its*, lápis e borracha);
- um dado de seis faces, caso pretendam escolher aleatoriamente das tabelas (opcional);
- de duas a quatro horas, consoante o número e experiência dos jogadores.

Criação de Personagens

No início, cada jogador vai criar uma personagem para interpretar no jogo.

O jogador irá escolher o nome, a fisionomia, a aparência e a personalidade da sua personagem.

Seguidamente, deverá selecionar nas tabelas abaixo as respostas às perguntas, preenchendo a folha de personagem. Alternativamente, os jogadores podem escolher respostas inventadas que considerem mais interessantes. Ter em atenção que a primeira pergunta estabelece localizações no bairro.

Onde trabalhas?

- 1 - Agência Bancária/Posto dos Correios
- 2 - Restaurante/Tasca/Café
- 3 - Esquadra da Polícia
- 4 - Minimercado/Mercearia
- 5 - Escola
- 6 - Loja dos Chineses

Quem és tu?

- 1 - Coscuvilheiro, aquele que mostra curiosidade ou intromissão excessiva.
- 2 - Autoritário, aquele que se impõe pela autoridade que tem ou julga ter.
- 3 - Conspirador, aquele que conspira, que trama contra alguém.
- 4 - Hiperativo, aquele que sofre de desatenção, inquietude e impulsividade.
- 5 - Ciumento, aquele que reage mal a ameaças a uma relação valiosa.
- 6 - Engatado, aquele que faz (ou tenta fazer) muitas conquistas amorosas.

O que é que queres?

- 1 - Ser rico
- 2 - Praticar o crime
- 3 - Iniciar uma relação amorosa
- 4 - Mudar de emprego
- 5 - Descobrir um segredo
- 6 - Ser aumentado/promovido

Após a criação das personagens, os jogadores devem estabelecer uma ordem de jogo que deverá ser usada durante toda a sessão. Essa ordem será usada para apresentar as personagens, uma de cada vez. Quanto mais informação for partilhada, mais oportunidades de interação entre personagens surgirão.

Os jogadores podem acrescentar todos os detalhes que pretenderem, desde a forma como vivem no bairro, a história familiar (que inclui o estado civil), o que os levou a habitar naquele local e toda a informação que acharem pertinente.

Numa nova rodada, os jogadores devem estabelecer uma relação entre a sua personagem e uma outra. Essa relação deve ser estabelecida de forma a ser usada durante o jogo e deverá ter em atenção os objetivos da personagem. Não é obrigatório estabelecer à priori as relações de todas as personagens, uma vez que estas podem ser definidas com o desenrolar da narrativa, tornando assim o processo mais interessante.

O Bairro

Após a criação das personagens será criado o Bairro onde as ações se irão desenrolar. Iremos decidir também qual o grande acontecimento que vai perturbar a pacatez do bairro nesse dia. Pode ser um objetivo coletivo para as personagens ou algo que esteja a acontecer em torno delas. Os jogadores podem focar-se o quanto quiserem neste acontecimento, mas este está sempre presente, como história de fundo.

Os participantes possuem total liberdade para escolherem o que pretendem, usando as tabelas como exemplos, escolhendo a sua própria aventura e atribuindo um nome ao bairro. No final do documento podem verificar alguns exemplos de bairros predefinidos.

Que tipo de Bairro?

- 1 - Rural
- 2 - Moderno
- 3 - Rico
- 4 - Histórico
- 5 - Lata
- 6 - Perigoso

O que se está a passar?

- 1 - O bairro vai ser demolido
- 2 - Um político importante vem visitar o bairro
- 3 - Uma série de assaltos têm ocorrido
- 4 - Alguém de fora vem viver para o bairro
- 5 - Vai abrir um novo negócio
- 6 - Festa do bairro

Quem está a gerar a situação?

- 1 - Presidente da Junta
- 2 - “Betinhos” do bairro
- 3 - Clientes insatisfeitos
- 4 - Polícia
- 5 - O chefe de alguém
- 6 - Ladrões

O Dia

Cada jogo representa um dia na vida das personagens. Um dia é composto por vários momentos, que são os seguintes:

Manhã - Tarde - Final

Durante cada momento do dia, todos os jogadores, na sua vez de jogar, irão criar uma cena. Abaixo encontram-se sugestões para os diferentes momentos do dia:

Manhã - estabelecer relações ou explorar relações já existentes, planear como atingir os objetivos, falar do que se está a passar, fazer promessas;

Tarde - verificar a progressão para atingir os objetivos, cumprir ou não cumprir promessas;

Final - últimas oportunidades, considerações finais, mudanças de ideias, terminar o dia.

Os momentos terminam quando todos os jogadores, um de cada vez, tiverem estabelecido uma cena.

Se os jogadores pretenderem jogar uma sessão mais curta, podem saltar algum momento que considerem irrelevante.

As Cenas

As cenas são o momento durante o qual toda a história se desenvolve. Durante as cenas é revelado o que acontece, num local específico, num momento específico e com personagens específicas. O jogador ativo define o foco da cena de acordo com os seguintes passos:

1 - Estabelecer uma pergunta, à qual a cena deve responder. A pergunta pode estabelecer factos na ficção. Se alguma coisa for estabelecida na pergunta, ela vai acontecer. Se a pergunta estabelecer ficção com as personagens de outros jogadores, estes têm que estar de acordo. Quando não há consentimento, a pergunta deve ser reformulada. A resposta pode ser um simples sim/não, ou algo mais complexo, mas a cena não termina até ser obtida a resposta. O jogador ativo verbaliza a pergunta antes de a escrever num *post-it*, que deve estar sempre visível para todos enquanto se interpreta a cena;

2 - Estabelecer a cena. Em que parte do momento ocorre? Relembrar em que circunstâncias a cena acontece. Não criar conteúdo novo nesta fase, somente relembrar o que já aconteceu. Onde? Descrever fisicamente onde a cena decorre;

3 - Escolher os intervenientes. O jogador ativo escolhe que personagens vão participar na cena, podendo mesmo incorporar outras não pertencentes a jogadores (denominadas personagens secundárias). Porém,, o número de intervenientes não pode superar a quantidade de jogadores à mesa. Os jogadores interpretam as suas personagens e as secundárias são atribuídas pelo grupo aos jogadores disponíveis. Ao criar personagens secundárias deve ser estabelecido o seu nome, quem são na cena e um aspecto. Exemplos: João Nadais, o criminoso que fala demais; Sofia, a lojista que assobia. Quando outro jogador estiver a estabelecer uma cena e os jogadores considerarem interessante a sua personagem estar envolvida, devem sugerir esse envolvimento. O jogador ativo detém a palavra final.

Segurança

É importante salientar que o Fadário é um diálogo constante entre todos os jogadores. Durante qualquer interação, se surgir uma situação que cause algum tipo de desconforto a um ou mais dos participantes, estes devem parar de imediato a narrativa e solicitar a sua alteração.

O Fim

O jogo termina após a última cena do momento **Final**. Alternativamente, em qualquer ocasião do jogo, os jogadores podem decidir terminá-lo antecipadamente, sempre que este já não seja apelativo. A qualquer altura, podem terminar ou redefinir a história que começaram, conforme entenderem necessário.

No final do jogo, cada jogador na sua vez deve descrever como termina o seu dia. Deve focar-se nos sentimentos que a sua personagem apresenta de acordo com os acontecimentos do dia, expondo qual o impacto que as cenas tiveram em si e que planos tem para o futuro. Falem de como conseguiram, ou não, atingir os objetivos, ou de como os mudaram. Debatam como as relações entre as restantes personagens se alteraram ou permaneceram iguais. Este é um momento de conclusão e devem fazer as afirmações que contribuam para um final mais interessante.

O que se segue? Bem, podem todos dar o dia por terminado, satisfeitos com a história única e especial que criaram juntamente ou podem começar de novo. Jogar com personagens diferentes no mesmo bairro e constatar como resolvem as situações. Podem jogar com as mesmas personagens semanas ou meses após a sessão inicial, para verificarem em que estado se encontram e quais as consequências dos eventos passados. As personagens podem até ser usadas noutros jogos narrativos, continuando as suas estranhas e complicadas vidas, das formas que acharem mais divertidas, ou deixarem que sejam esquecidas nos devaneios do tempo.

Cenários

Se está a ler esta parte, assumo que há interesse em criar um cenário. Isso é excelente. Toda a criatividade é bem-vinda. Devo acrescentar que a elaboração do jogo foi realizada em grande parte a pensar nesta possibilidade. A resposta recebida por parte da comunidade (“Tenho uma ideia para um cenário medieval que adorava jogar”) provou que esse objetivo foi concretizado com sucesso. É encorajada a criação de cenários porque é importante os jogadores participarem numa aventura que lhes seja apelativa. Os Cenários são uma forma de adaptar as personagens e o ambiente do bairro que se podem jogar no Fadário às preferências dos jogadores. No fundo, são um conjunto de tabelas ligadas entre si, que substituem as existentes neste documento. Criar um cenário não é difícil, mas existem pontos a ter em consideração para melhor implementar as ideias no jogo. Começamos por detalhar o que compõe um Cenário. Dois tópicos principais definem o Cenário: as Personagens e o Bairro. Cada um destes tópicos está dividido em três tabelas com seis itens, dezoito itens por tópico, trinta e seis no total. Estes valores são a quantidade mínima para criação de um Cenário, mas é possível serem em número superior ou inferior, se assim o criador entender.

Personagens

- **Qual o teu local de trabalho?** - Cria localizações no universo partilhado e liga as personagens a esses locais;
- **Quem és tu?** - Define que tipo de comportamento a personagem terá durante a interpretação no jogo, com base numa característica de personalidade;
- **O que é que queres?** - Atribui um objetivo à personagem, de forma a fomentar a ação, preferencialmente incluindo outras personagens.

Bairro

- **Que tipo de bairro?** - Característica (tendo ou não por base uma ideia pré-concebida) que descreve o universo partilhado na generalidade, sendo desnecessária se o Bairro já estiver definido;
- **O que se está a passar?** - Acontecimento que decorre e causa impacto, positivo ou negativo, no quotidiano do universo partilhado e que estimula a ação das personagens;
- **Quem está a gerar a situação?** - Identidade do ou dos responsáveis pelo acontecimento mencionado no ponto anterior;

O que impulsiona a ação são os objetivos das personagens (**O que é que queres?**) e/ou o acontecimento que decorre no bairro (**O que se está a passar?**), sendo que é imprevisível em que medida os jogadores se vão focar em cada um destes itens.

Os locais de trabalho (**Onde trabalhas?**) devem ser plausíveis de acordo com o tipo de bairro em que se pretende jogar (**Que tipo de bairro?**). As personalidades (**Quem és tu?**) devem ser definidas de acordo com os comportamentos das personagens que se pretendem ver durante a interpretação no jogo, tendo em atenção o impacto que provocam na concretização dos objetivos (**O que é que queres?**). Os restantes itens (**Que tipo de bairro? Quem está a gerar a situação?**) determinam mais conteúdo para a ficção do bairro, preenchendo o universo partilhado com elementos para interação. Nestes itens podemos incluir elementos que apelem à comédia, se isso for aceitável.

Mas o que é que caracteriza um bom cenário? Acima de tudo, é que exista entusiasmo dos participantes pelo universo partilhado. Existe algum filme, série, desenho animado, livro ou banda desenhada, que desperte interesse? Ou até mesmo algum local e período histórico, ou estação espacial distante num ambiente futurista? Força nisso! Nestes casos, a tabela “Que tipo de bairro” torna-se desnecessária. Mas nem tudo serve para um cenário. É de extrema importância que existam objetivos que fomentem a ação entre personagens e que o universo partilhado permita essas interações. Este é o principal ponto a ter em atenção para uma boa aventura.

Dicas

Liguem as vossas cenas com o que se está a passar no bairro, mesmo que as personagens ignorem as maiores consequências ou responsabilidades.

Lembrem-se quem está a gerar as confusões no bairro e usem isso com frequência nas vossas cenas.

Em caso de dúvida, ajam sempre da forma que parecer mais divertida.

Bairros Pré-definidos e Personagens

Para que os jogadores possam iniciar de imediato o jogo, nas próximas páginas existem alguns bairros previamente gerados. Cada predefinição possui uma breve descrição, sugestões para objetivos e personagens, cada um com o seu estilo próprio, personalidade e desejos.

Bairro da Bolfeta

O Bairro da Bolfeta nasceu num loteamento bem localizado, com vistas fantásticas das serras e florestas circundantes.

É constituído por diversas vivendas geminadas e casas de dimensão generosa, nalgumas das quais, no piso inferior, estão a funcionar negócios dos proprietários dos imóveis.

Existe um consórcio interessado em adquirir a totalidade do bairro para demolir e construção de um complexo de luxo. Ofertas de valores convidativos têm sido feitas, mas o futuro é ainda incerto.

Personagens:

Sérgio é um jovem que trabalha no restaurante do pai. É fisicamente bem constituído, mas não prima pela beleza. Detém um sentido de humor estranho, falando somente quando pretende tecer críticas. Pretende ganhar dinheiro para poder deixar a casa dos pais e construir a sua própria habitação.

Silvia é uma miúda muito atraente. Trabalha como empregada no mini mercado existente no bairro contra a vontade dos seus pais, que defendem que a sua condição social é demasiado superior para que a sua filha trabalhe naquele negócio. O seu objetivo é fugir com o amor da sua vida, Sérgio, deixando o bairro para trás.

Paulo é um rapaz de grande inteligência, mas de constituição frágil. Foi aluno de quadro de mérito nas várias escolas que frequentou, mas não se sente realizado. É bastante tímido e introvertido. Tudo o que deseja é conseguir relacionar-se com a Andreia, que admira secretamente. Trabalha em casa, pois, como contabilista, faz a escrita para os negócios do bairro. Ganha imenso dinheiro na compra e venda de valores de mercado e não mostra a sua incalculável fortuna.

Andreia mudou-se recentemente para o bairro. De aparência agradável e boa disposição, é uma mulher hiperativa e, por vezes, demasiado insistente. Presta serviços de limpeza doméstica em algumas casas do bairro. Detesta o seu trabalho e pretende casar com um homem rico para poder deixar de trabalhar.

Dulcídio é advogado de profissão e com uma aparência invejável. Mantém o seu escritório a funcionar em casa para redução de custos. Em tempos, defendeu causas que lhe renderam imenso dinheiro. Atualmente, está quase na bancarrota, mas insiste em manter um estilo e aparência de homem de negócios. O seu objetivo é cometer um crime para sanar a sua situação financeira.

Bairro da Mourisca

O Bairro da Mourisca é um conjunto de prédios de habitação social que ocupam um quarteirão inteiro. Todos os rés-do-chão são negócios, sendo os restantes três pisos de habitações. A administração camarária tem investido na constante reabilitação da zona, mantendo os imóveis em excelentes condições. Recentemente, foi construída uma escola secundária nas proximidades, o que fez crescer exponencialmente o movimento no bairro.

Foi reabilitado um parque próximo com jardins, onde o tráfico de estupefacientes estava profundamente enraizado. Com a reabilitação, o parque ganhou nova vida e as pessoas voltaram a frequentá-lo. Este é um caso de sucesso na reabilitação urbana e a sua fama depressa se espalhou, chamando a atenção das mais altas esferas do governo, que agendaram uma visita para breve.

Personagens:

Heleno é um jovem de constituição musculada e dotado de uma boa disposição nunca antes vistas. Bastante impulsivo e sempre pronto para ajudar o próximo, é conhecido por todos como uma boa referência. É casado com a Sara, com quem tem duas lindas filhas. Leno, como lhe chamam os amigos, nada mais quer do que se divertir e tudo na sua vida gira em torno dessa necessidade. Divertimento a solo não é divertimento, daí Leno ajudar toda a gente para que se sintam tão bem como ele. Leno ganha a vida trabalhando no lar de idosos existente no bairro.

Sara é a esposa de Heleno. Terá sido pela sua expressão meiga que arrebatou o coração do marido. É uma mulher corpulenta, mas isso não lhe retira o encanto. Vive apaixonadamente cada dia da sua vida, acompanhando a família nas suas muitas saídas para saborear os simples prazeres da vida. Adora fazer piqueniques e, como trabalha como pasteleira no café do bairro, os seus bolos são de conhecimento lendário entre os habitantes. O que pretende é dar a melhor educação possível às filhas.

Miguel é um jovem enfezado que trabalha em casa na sua garagem, no ramo do fabrico de calçado, transformando matérias primas em componentes que ornamentam os sapatos de que todos gostam. Simpatia não é o seu forte, sendo aliás bastante desprezado pelos restantes habitantes, precisamente devido a expressar alguma superioridade relativamente aos vizinhos. Quer enriquecer para poder deixar o bairro e mudar-se para um lugar algures, que se equipare à sua suposta condição social.

Isabel trabalha na churrasqueira existente no bairro. É uma jovem atraente, cuja grande beleza contrasta com a sua parca inteligência. A sua vida tem sido uma sucessiva passagem de relação em relação, não sentindo qualquer tipo de remorsos pelas aventuras passadas. Podemos dizer, inclusivamente, que o seu objetivo é continuar a trocar de parceiro até que encontre nele algo que a satisfaça, mesmo ela própria não sabendo o quê. Ainda não conseguiu compreender por que motivo o Luís não corresponde às suas repetidas tentativas de engate.

Luís sempre trabalhou como empregado de mesa no restaurante da churrasqueira. De cabelos loiros, olhos azuis e um charme irresistível, tem resistido a todos os avanços femininos. Ninguém senão o próprio sabe que é *gay* e que nutre um amor secreto por Heleno. Luís não sabe como, mas quer tentar a sua sorte na conquista da sua paixão.

Estação Espacial “O Bairro”

O ano é 2111. Faz muito tempo que a lotação do planeta Terra se esgotou. A solução passou por colonizar a última fronteira, o espaço.

A Estação Espacial NX-1975, vulgarmente conhecida como “O Bairro”, órbita em torno de uma das luas de Saturno. Ao longo de vinte anos, vários módulos foram sendo enviados da Terra para serem anexados à sua estrutura, cuja dimensão se aproxima da de dois campos de futebol. Recentemente, estudiosos previram a forte possibilidade do trajeto que a Estação atualmente percorre coincidir com o da terceira lua de Saturno, possibilitando uma colisão que destruiria por completo “O Bairro”. Este facto tem levado a maioria dos habitantes a abandonar o complexo para outras Estações, deixando somente residentes de natureza duvidosa (aliás, não existem dúvidas acerca da sua reputação). A maior parte dos módulos foi transformada em estabelecimentos de teor ilegal. No bairro, existe um casino, um bordel, uma cantina, uma oficina de manutenção, um laboratório de drogas disfarçado de loja de recordações e um ringue de lutas.

Personagens:

Hemi é um agiota que trabalha no ringue de luta como coletor de apostas. Contratou Zinc para lhe construir um robô para o ajudar a cobrar uma dívida que Chad detém. A sua aparência é frágil, algo que não se espera de quem trabalha no ramo. A forma como fala é totalmente desprovida de emoções, parecendo quase um robô, apesar de não o ser.

Zinc é um coletor de material e sucata que trabalha na oficina de manutenção. Presta serviços a Mia para que esta funcione corretamente. Em troca, Mia “muda-lhe o óleo” com frequência. Zinc pretende construir algo que possa salvar a Estação, evitando a sua colisão e total destruição. A sua constituição física denota o quão trabalhador é, uma vez que o material nem sempre é leve.

Mia é uma prostituta cibernética que trabalha no bordel do qual é proprietária. Mantém uma relação com Hemi porque suspeita que possa estar envolvido no roubo do seu cofre, com a totalidade dos seus ganhos, e pretende obter informações. A sua parte ciborgue é praticamente imperceptível. As curvas do seu corpo despertam o desejo de quem a vê.

Chad é um criminoso que trabalha no casino. Após ter perdido várias apostas com Hemi, deve-lhe uma soma avultada. Pretende conseguir abrir o cofre que roubou de Mia e contratou Zinc para obter forma de o fazer. Depois de liquidar as dívidas, pretende deixar a Estação. Tem a fisionomia de um ladrão, elegante e ágil.

Guida trabalha na cantina como empregada de mesa. Está apaixonada por Zinc, mas a natureza tímida de ambos não permite que a relação descole. Tem o item necessário para abrir o cofre roubado, mas nem ela nem ninguém sabe disso. Guida pretende conquistar Zinc e viver eternamente feliz com ele na Estação. É uma jovem agradável à vista, mas as suas vestes de serviço escondem a inteireza da sua sensualidade. Apesar da sua timidez, é bastante simpática.

Bairro do Lamarão

Na cidade existe um bairro onde ninguém gosta de ir, a não ser os seus habitantes. Mesmo os não residentes são indesejados, fazendo as suas visitas por obrigação, unicamente para abastecerem as lojas do comércio local. São algumas as famílias que residem no bairro e que têm enraizado na sua mentalidade que só se podem relacionar com pessoas do mesmo. Apesar disto, consta-se que alguém de fora do bairro pretende abrir uma nova loja. Não se sabe quem ou de quê, mas todas as conversas são acerca disso. Todos acham que, seja quem for, vai-se dar mal.

Personagens:

Carlos é casado com Vanessa. A sua aparência musculada e morena devido aos anos em que trabalhou na construção civil sobressaem. A oportunidade surgiu e Carlos, juntamente com a esposa, abriu um estabelecimento de comes e bebes chamado “Café Snack Bar Central”, sonho de longa data. A procura excedeu as expectativas e o negócio tem corrido bem. Carlos dedica-se intensamente ao trabalho e é seu objetivo juntar algum dinheiro para poder ele mesmo efetuar algumas obras de ampliação no estabelecimento.

Vanessa trabalha juntamente com o marido no “Café Snack Bar Central”. É de notar que existe algum esmero em manter a forma física, sendo a sua aparência bastante agradável à vista. Vanessa acha que Carlos já não a ama, pois não a procura como no início do casamento. É seu objetivo reacender a chama do amor.

Joaquim é um homem entroncado. O seu imponente bigode farfalhudo faz inveja a muitos carecas. É uma pessoa pacífica e carinhosa, apesar da sua aparência rude. Está casado com Clarisse desde tenra idade. O talho onde trabalha abastece o bairro de todo os tipos de carne e enchidos. A vida tem sido difícil, mas Joaquim tem conseguido juntar algum dinheiro em segredo. É seu objetivo trocar de carro e, com ele, levar a sua esposa para gozar umas merecidas férias, algo que já não acontece há alguns anos.

Clarisse trabalha arduamente na frutaria do bairro. Carregar todos aqueles quilos de fruta é extenuante. As tarefas que desempenha não lhe retiram a beleza, sendo uma mulher alta e elegante, com longos cabelos negros lisos. Os seus olhos castanho-amêndoa vêem para lá das pessoas e parece que consegue visualizar as suas almas. Clarisse está cansada da vida que tem. Parece mesmo estar a sofrer uma depressão, devido à monotonia da sua vida. O que realmente gostava, era de deixar aquele lugar e fugir para longe, pois sente-se prisioneira num bairro que abomina forasteiros.

Sandra acaba de abrir um novo negócio no Bairro do Lamarão. “Chocolataria Afrodite” é o nome da loja. Durante muitos anos, Sandra ouviu falar neste bairro, que é conhecido pela sua comunidade fechada ao exterior. Ela acha que não só conseguirá ter sucesso no seu negócio, como irá mudar as mentalidades dos seus residentes. Assim tem sido toda a sua vida, viajando de local em local e espalhando a alegre magia do chocolate, esse ingrediente afrodisíaco. Mesmo com a idade que tem, Sandra irradia uma aura contagiante de alegria e uma aparência invejável, mesmo para os mais novos. Sabe que vai ter dificuldades e não espera uma boa recepção, mas nada a demove de continuar com a sua missão de deixar o mundo um pouco melhor do que encontrou.

Bairro do Mercado

O Bairro do Mercado está inserido numa pequena aldeia piscatória. É assim intitulado porque o Mercado Municipal funciona no referido bairro, sendo até a razão da sua existência, pois proporciona emprego à maioria dos seus residentes. Na época balnear a população multiplica, com todas as pessoas que visitam e permanecem durante as suas férias, aproveitando o clima ameno e as praias de fina areia branca. A ausência de grandes superfícies comerciais nas redondezas justifica a grande afluência ao mercado. A Junta de Freguesia está prestes a terminar a construção da sua nova sede e prevê, como próximo investimento, aumentar a área do mercado que, ao longo dos anos, se tem mostrado insuficiente para albergar todo o comércio e clientela que o frequenta. O mercado é composto por várias áreas, algumas cobertas e outras ao ar livre. No corrente momento, existem várias bancas de venda de pescado, frutas e legumes, assim como outros produtos regionais, uma oficina de conserto de calçado, uma padaria/pastelaria, um talho, um bar com venda de bifanas, uma charcutaria com produtos regionais alentejanos, uma loja de artigos de praia e lembranças, um estabelecimento que vende jornais, revistas e regista boletins de jogos de sorte, uma florista e um bar típico alemão. À primeira vista, alguns estabelecimentos parecem ser concorrentes mas, na realidade, isso não acontece. Coexistem mesmo de forma pacífica e recomendando-se mutuamente de acordo com a qualidade dos produtos. Isto não é problema, pois a procura é de tal forma grande que a totalidade dos produtos é escoada. Com bastante frequência, em quantidade insuficiente para satisfazer toda a clientela. Todos aguardam pela decisão da Junta de alargar, ou pior, construir um novo mercado fora do bairro, o que poderia prejudicar gravemente a existência do Bairro do Mercado.

Personagens:

Ana é uma jovem de aparência fofinha. A sua estatura baixa e corpo “cheiinho” fazem-na parecer um *Tamagotchi*. Tem um espírito rebelde e a língua afiada, não se abstendo de fazer os comentários que lhe vêm à cabeça, seja em que circunstância for. Estes podem ferir as susceptibilidades, mas não deixam de ser verdade. É amiga dos seus amigos e está sempre pronta a prestar ajuda, sejam as pessoas conhecidas ou não. Ana trabalha na loja de venda de revistas, jornais e registo de jogos de sorte. Aborrece-se muito facilmente. Vive fascinada com TTRPGs e LARPs e tem tentado convencer os amigos a experimentarem estes jogos.

André é um rapaz intelectualmente rico e dotado de uma boa disposição contagiante. Detesta a sua atual ocupação, negócio deixado pelo seu pai, reparando calçado e artigos afins. De aparência esguia, alto e com um rosto adornado com uma barba rala, anima vigorosamente os restantes trabalhadores do mercado. É o principal dinamizador dos trabalhadores e todos por ele nutrem uma amizade duradoura. Pretende deixar a sua ocupação e dedicar-se à escrita, uma paixão que desenvolve secretamente.

Marta vende frutas e legumes desde que se consegue lembrar. Acompanhava os pais no início do negócio e manteve-se fiel ao mesmo. Com o seu espírito lutador, foi contra todos os que diziam que aquela ocupação não tinha futuro. Tudo tem corrido bem e as perspectivas de aumentar a banca de venda fazem com que se foque nesse objetivo. Apesar do seu cabelo azul, cortado curto, não afasta os clientes; pelo contrário, atrai todos os fregueses, tornando a sua banca das mais solicitadas.

Ricardo trabalha no talho do mercado. Olhando para ele, com as ferramentas do ofício em punho, despertam memórias de imagens de Arnold Schwarzenegger quando era jovem. Alto e bastante musculoso, fruto do seu passatempo favorito, o halterofilismo. Ricardo gosta do seu trabalho, de ver a cara de satisfação dos clientes quando saem da sua loja com os sacos de compras e regressam gabando a qualidade dos produtos da compra da visita anterior. Da mesma forma que escolhe escrupulosamente o que ingere, também seleciona o que coloca à venda na sua banca, primando pela qualidade. Compra fruta e legumes à Marta todos os dias, produtos integrantes da sua estrita dieta. Além disso, nutre por ela uma paixão secreta, mas a falta de confiança impede que avance para uma relação mais afetuosa. Pensa todos os dias em conseguir namorar com a Marta, sendo esse o seu objetivo.

Cristina aquece os estômagos de todos com as suas deliciosas bifanas. Tem como maldição inflamar os corações dos homens, tal é a sua beleza. Com as medidas semelhantes aos modelos de alta costura, 86-60-86, Cristina faz o trânsito parar. A sua tez morena, longos cabelos castanhos encaracolados, olhar dócil e lábios carnudos, fazem cair por terra qualquer resistência amorosa. No entanto, não é isso que dita o sucesso da sua banca. Seja qual for a hora do dia, as suas bifanas são um acepipe saboroso e reconfortante. Ricardo é o seu fornecedor de carne, o que torna as coisas mais fáceis por variadíssimos motivos. A carne é de excelente qualidade (algo que o talhante assegura), fica próxima, não requerendo tempos e distâncias de transporte e, acima de tudo, Cristina tem possibilidade de falar com a pessoa que ama desde os tempos de escola, apesar de nunca o ter dito ou, pelo menos, Ricardo nunca percebeu. Cristina dá por si muitas vezes a sonhar acordada como seria a sua vida com o seu amor. Um dia, um deles ganhará coragem e ambos irão envolver-se numa relação amorosa duradoura, assim espera Cristina.

Informação e Agradecimentos

Este jogo foi desenvolvido no âmbito do evento RPGenesis 2019.

Trata-se de uma obra de ficção. Qualquer semelhança com a realidade é mera coincidência.

Pretendo agradecer a todos os que direta ou indiretamente ajudaram na conclusão deste projeto.

Ricardo Tavares, por ter lançado este desafio que se transformou numa aventura e despertou em mim algo que desconhecia. Pela infindável paciência que teve ao ouvir os meus devaneios e pelos muitos conselhos, que só mais tarde percebi que o eram.

Ana Cláudia Silva, pela co-criação do RPGenesis e por me aconselhar a experimentar mais RPGs, tornando-se num divertimento que ultrapassou largamente as expectativas.

André Tavares, autor da rubrica DeRPG que, juntamente com a comunidade, criava RPGs, mostrando como nasciam estas belezas. Pela partilha de ideias relativamente à experiência de jogo do Fadário, acompanhada de sugestões que culminaram na evolução para a atual versão.

Francisco Duarte, pelas incontáveis e longas conversas acerca dos nossos projetos.

Ana Rita, pela bonita ficha de personagem, que substitui as tabelas e que complementa este jogo, dando nova vida às personagens.

A Marta Afonso, Francisco e Telmo Leal pelas retificações gramaticais efetuadas ao texto.

A todos os que aceitaram experimentar um RPG desconhecido, tais como Pedro Silva, Mateus Boga, Filipe, Felisberto Lagartinha, Dimitri, Catarina, Rúben Teixeira, Diogo Cruz, Pimenta, Afonso e a tantos outros já mencionados.

Sem vocês, nada disto teria sido possível.

Cristiano Tavares

Ficha de Personagem

Fadário

TIPO DE BAIRRO _____

ONDE TRABALHAS? _____

NOME _____

APARÊNCIA _____

QUEM ÉS TU? _____

Fadário

O QUE É QUE QUERES?

RELAÇÃO

O QUE SE ESTÁ A PASSAR?

QUEM ESTÁ A GERAR A SITUAÇÃO?

PERSONAGENS SECUNDÁRIAS

PERSONAGENS SECUNDÁRIAS

PERSONAGENS SECUNDÁRIAS

BAIRRO

