

REFERÊNCIA RÁPIDA PARA DREAD

Como o título sugere, **Dread** é um jogo de terror, tanto quanto é um jogo de esperança. A emoção do medo reside na tensão entre desejo e perda. Você vai assumir o papel de alguém preso em uma história tão convincente quanto hostil - alguém que vai encontrar-se tomando o tipo de decisão que esperamos nunca ter de tomar na vida real. Aqueles que jogam participarão de uma narrativa mútua de um conto macabro original.

O objetivo de Dread é sustentar a atmosfera delicada que é necessária para produzir a emoção trêmula da mão que empresta seu nome ao jogo. Dread é um jogo de imaginação.

Deve ser dito que Dread não é necessariamente um jogo para todos. Apesar do principal objetivo de Dread ser que todos se divirtam, como em bom jogo de “Verdade ou Consequência”, ele deve fazer você se sentir desconfortável de vez em quando. Se isso não parece divertido, talvez Dread não seja um bom jogo para você ou sua mesa. Se, no entanto, você deseja um jogo que se concentre na alienação, tensão, ansiedade, medo e todas aquelas outras deliciosas emoções que atraem uma audiência de milhões para romances de terror, histórias, quadrinhos e filmes a cada ano, então por todos os meios possíveis, aproveite.

PREPARANDO-SE PARA O JOGO:

- O anfitrião cria um questionário exclusivo para cada um dos personagens dos jogadores.
- Os jogadores então preenchem os questionários de personagem.
- Os jogadores devem apresentar seus personagens para o restante dos jogadores
- Não revele nenhuma informação que os outros personagens não tenham.
- Empilhe a torre e puxe 3 blocos para cada jogador que você tiver menos de 5. (Esta é a única vez que um personagem não é perdido quando o torre cai.)

DURANTE O JOGO:

- O anfitrião descreve tudo o que acontece em torno dos personagens.
- Os jogadores contribuem declarando o que seus personagens estão fazendo.
- Um jogador deve puxar blocos caso seu personagem esteja tentando fazer algo de que o personagem seja capaz, a menos que:

1- Esteja fora do âmbito de experiência do personagem,

2- Esteja coagido ou sob pressão,

- Caso o jogador se recuse a puxar, seu personagem falhará na ação que esteja está tentando realizar.

- Esta falha não pode ser tão drástica que remova a personagem do jogo.

- **Exceção:** Se houver tempo na história para fazer isso, o jogador pode tentar evitar puxar, mudando as circunstâncias para que sejam mais benéficas, de modo que seu personagem não falhe completamente.

TERMOS IMPORTANTES:

- Personagem: o papel que os jogadores adotam durante um jogo de **Dread** como definido por suas perguntas, ou qualquer pessoa que preencha a história - seja ele controlado por um jogador ou pelo Anfitrião.

- Anfitrião: o jogador que cria a estrutura para a história, julga conflito, e controla todos os outros personagens.

- Jogador: De um modo geral é quem joga Dread, em específico, aqueles jogadores que tem apenas um único personagem.

- Puxar: O ato de remover um bloco da torre e colocá-lo no nível mais alto.

- Questionário: uma lista de perguntas projetadas para elucidar os personagens principais da história.

- Sessão: Cada vez que um grupo de jogadores se reúne para jogar Dread.

- História: Um enredo inteiro que pode ser jogado em uma ou mais sessões. Também pode ser referido como um jogo.

- Torre: Uma pilha de blocos que são puxados e reabastecidos a partir de seu topo. Uma versão está disponível comercialmente sob o nome de Jenga®.

- Se as circunstâncias mudarem o suficiente para tornar a tarefa facilmente realizável, o personagem é bem sucedido.

- Caso contrário, o jogador pode ainda ser solicitado a puxar (embora possivelmente por um motivo diferente).

- Se o jogador puxar com sucesso, o personagem é bem sucedido.

- Se a qualquer momento durante o jogo um jogador faz com que a torre desmorone, seu personagem é removido da jogos. Se o personagem estava tentando uma ação no momento, ele ou ela falhará.

- **Exceção 2:** Se o jogador deliberadamente derruba a torre seu personagem consegue, de uma maneira dramaticamente apropriada, ser bem-sucedido. Mas ainda assim é removido do jogo.

- Uma vez que a torre caia, empilhe-a novamente e puxe previamente, assim como no início, mais três blocos adicionais para cada personagem removido do jogo. (Os personagens podem ser removidos se a torre cair durante o empilhamento.)

PUXAR:

- Você deve usar 1 mão de cada vez, embora possa trocar de mãos a qualquer momento.
- O bloco a ser puxado deve estar abaixo do nível superior completo mais alto da torre.
- Depois de ser puxado, o bloco deve ser colocado no topo da torre, colocando na direção oposta dos blocos no nível abaixo deste.
- Coloque o bloco dentro da camada superior se estiver incompleto.
- Depois de colocar o bloco em cima, espere alguns instantes para ver se a torre irá desabar.
- Os jogadores podem mudar de idéia sobre puxar a qualquer momento durante o processo.

ABANDONANDO A PUXADA:

- A qualquer momento durante este processo, o jogador pode abandonar o puxão.
- Se um bloco já foi desalojado, não é necessário devolvê-lo ao seu lugar original; pode ser deixado parcialmente puxado.
- Se o jogador abandona um puxão, o personagem falha na ação representada.
- Se a torre desabar devido a um puxão que foi abandonado, o personagem ainda é removido do jogo.

TAREFAS COMPLEXAS E DIFÍCEIS:

- O anfitrião pode solicitar mais do que um puxão para um teste complexo ou uma ação difícil.
- Cada puxada representa um passo significativo na tarefa.
- O host decide quais etapas significativas exigem puxões.
- A qualquer momento antes, durante ou imediatamente após qualquer puxada, o jogador pode decidir qual parte da ação que ele ou ela está executando.
- O jogador não precisa puxar para cada parte da ação, dentro das restrições do bom senso: se uma parte da ação for dependente de outra, essa parte não pode ser concluída sem que o pré-requisito dela seja atendido primeiro.

FORMAS DE REMOVER UMA PERSONAGEM:

- Morreu,
- Fuga em terror,
- Caiu em estado catatônico,
- Preso,
- Convidado a visitar um ente querido doente
- Possuído por um espírito maligno,
- Monstruosamente transformado
- Nocauteado,
- Preso em um desmoronamento
- Hospitalizado,
- Chamado para trabalhar um turno duplo
- Drogado ou inebriado,
- Posto de castigo por pais superprotetores,
- Paralisado,
- Prematuramente envelhecido pelo medo,
- Aleijado em um acidente de carro,
- Perseguido por outros personagens devido a suas maneiras e comportamento,
- Chegando tarde demais para a partida do navio,
- Ser expulso do baile por ter entrado com um convite falsificado,
- Desistindo para encontrar uma carreira melhor,
- Juntou-se ao culto,
- Regressou a um estado infantil,
- Acometido por uma paranoia forte o suficiente para fazê-lo ficar com medo dos outros personagens,
- Perceber que estava colocando sua família em perigo,
- Ficar completamente arrasado por uma tristeza ou aflição,
- Ficar envergonhado a ponto de fugir,
- Ser consumido por uma alegria incontrolável.

CONFLITO ENTRE OS PERSONAGENS DOS JOGADORES:

- Recomenda-se que este método não seja usado para a maioria dos conflitos entre os personagens dos jogadores, especialmente os verbais.
- Quando um personagem tenta fazer algo com outro personagem, o alvo geralmente deveria ser capaz de evitá-lo.
- Se um jogador não quiser que a ação de seu personagem seja evitada, ele ou ela pode arriscar um ou mais puxões da torre.
- O jogador do personagem que está disposto a intensificar o conflito deve puxar um ou mais blocos e declarar suas intenções para o (s) outro (s) personagem (s).
- O resultado pretendido da disputa não pode ser tão drástico a ponto de remover o outro personagem do jogo. Isso é possível apenas através da queda da torre.
- O jogador-alvo deve aceitar o resultado pretendido ou puxar para se defender.
- Se este jogador decide então retaliar, ele ou ela tem a opção de puxar novamente e declarar sua intenções contra o (s) outro (s) personagem (s).
- Este processo continua até que um lado se recuse a puxar ou a torre desmorone.
- Se a torre desmoronar durante este conflito, o personagem do jogador responsável por derrubá-la é removido do jogo.

OPONENTES INCOMPATÍVEIS E CIRCUNSTÂNCIAS:

- Se um personagem claramente tem uma vantagem sobre outro, seu jogador pode ser obrigado a fazer menos puxões.
- Se este personagem é o agressor, então o seu jogador deve fazer pelo menos um puxão.
- Da mesma forma, o personagem desfavorecido pode ter que puxar mais de uma vez.
- Quantos puxões são necessários, depende a natureza da vantagem do personagem e deve ser decidido pelo Anfitrião.

PUXÕES ELETIVOS:

- Os jogadores sempre têm a opção de puxar um bloco sem precisar pedir. Há uma série de razões pelas quais alguém pode querer fazer isso. Geralmente representa o personagem do jogador colocando mais esforço do que ele ou ela normalmente colocaria em uma dada tarefa, mas também pode representar a mudança de sorte, o destino sorrindo para o personagem, ou alguma outra forma sutil de intervenção positiva. O jogador deve indicar de que maneira o esforço extra, está sendo usado ou como a sorte brilha sobre o personagem, mas somente o anfitrião poderá decidir como isso irá afetar a história.

ALGUMAS POSSÍVEIS RAZÕES PARA PUXÕES ELETIVOS:

- Estar mais preparado para uma situação;
- Realizar uma tarefa rapidamente sem sacrificar a qualidade do resultado;
- Melhorar as chances de derrotar alguém;
- Para exercer um esforço extra ao segurar uma porta fechada;
- Para pedir ao anfitrião uma pista ou ideia que você não tenha, mas que seu personagem possa ter;
- Para melhorar a precisão de um ataque;
- Ou para evitar um perigo de que você suspeite

CRIANDO UM QUESTIONÁRIO

- Criar questionários é mais arte do que ciência.
- Leve em consideração as necessidades da história, seus jogadores e as próprias personagens.
- A história precisa de perguntas que vinculem os personagens à trama e uns aos outros.
- Cada questionário de personagem deve abordar por que o personagem participa da história. O que impede a personagem de desistir? O que mantém a personagem no jogo? Até porque, se o personagem não quiser estar no jogo, bastará ao jogador derrubar a torre e acabar com tudo.
- Se você está construindo um jogo com certos tipos de personagens em mente, faça perguntas importantes amarre os personagens aos motivos, carreiras ou classificações sociais de que você precisa.
- A história precisa de perguntas que ajudem os personagens em algumas dificuldades previsíveis ou que os exponha a um perigo maior.
- Faça perguntas sobre os pertences que eles podem ter com eles no começo da história.
- Faça perguntas sobre deficiências, fraquezas, vícios e falhas.
- Descubra o que os envergonha, excita, e também o que eles temem.
- Os personagens precisam de perguntas que definam seus pontos fortes e suas limitações.
- As capacidades dos personagens precisam ser bem definidas no questionário, para evitar a desaceleração do jogo com discussões sobre o que o personagem pode ou não fazer.
- Quanto mais detalhes você extrair dos questionários dos personagens, mais fácil é atraí-los na história.
- Os jogadores precisam de perguntas que os levem a respostas interessantes e inspirem a vida de suas personagens.
Os jogadores precisam investir em seus personagens.
- Faça perguntas que lidem com os hábitos e a vida cotidiana de um personagem.

- Faça perguntas sobre ocupações, hobbies, conquistas e objetivos.
- Tente sair do óbvio. Forneça perguntas que afastem o jogador do tipo de personagem que ele ou ela acreditam tratar-se o questionário. Essas perguntas podem pegar o jogador de surpresa e criar personagens mais interessantes. Tenha cuidado para equilibrar isso com a necessidade do jogador de investir o personagem. Não apresente ao jogador uma característica irreconciliável.
- Deixe espaço para surpresas.
- Deixe tantos detalhes importantes sobre o personagem quanto possível para o jogador. Se você precisar de alguém que comece o jogo com um elemento específico, sugira mas não force - e deixe o jogador decidir por quê.
- Deixe de lado o controle. As respostas dos jogadores criam com frequência novas camadas de pressão para o personagem.
- Não tenha medo de deixar perguntas em aberto. O anfitrião tem que aprovar qualquer resposta que um jogador coloque em um questionário, para ter a chance de pedir que as respostas problemáticas sejam reescritas, em vez de precisar anular a pergunta.
- Através do questionário, você pode deixar alguns detalhes da história nas mãos dos jogadores.
- Não existe uma regra rígida e rápida sobre quantas questões, ou sobre quais tipos, você deve incluir. Seis seria um bom número para começar.
- Tente especificar igualmente as capacidades do personagem, deficiências, personalidade, aparência, psicologia e interações social.
- Não se esqueça de pedir o nome do personagem.

MODELO DE QUESTIONÁRIO

- Estabelecer profissão, arquétipo e / ou gancho
- Perguntar sobre uma especialidade
- Uma questão psicológica
- Uma pergunta sobre uma desvantagem relacionada ao profissão
- Uma questão psicológica e / ou física
- Uma pergunta sobre um relacionamento
- Uma pergunta sobre aparência
- Uma pergunta sobre um hobby, habilidade ou peculiaridade

- Uma pergunta sobre a visão de mundo do personagem
- Uma pergunta sobre medo, fobia ou fraqueza psicológica
- Uma pergunta sobre os equipamentos do personagem
- Uma questão relacionada a personalidade

PREENCHENDO UM QUESTIONÁRIO

- O objetivo de preencher um questionário, não é criar um personagem que sobreviva e prospere em qualquer ambiente que o anfitrião jogue sobre você, mas sim criar um alguém interessante e que faça valer a pena participar da história.
- Considere que tipo de falhas seu personagem terá de superar heroicamente, e tente trazer isso para suas respostas.
- Se você está preso em uma determinada pergunta, siga em frente e retorne a ela mais tarde.
- Se uma pergunta não estiver clara, peça esclarecimentos ou explicações ao anfitrião.
- Se uma questão requer conhecimento dos outros personagens para responder, peça ao anfitrião mais informações ou pule a questão até que os personagens tenham sido introduzidos.
- Ao lidar com esses tipos de perguntas de outros jogadores, seja o mais útil possível sem revelar qualquer segredo de personagem importante.
- Assuma sempre a presença do silêncio e de um “e por que?”, ao final de cada pergunta.
- Isso criará uma melhor compreensão do personagem.
- Haverá menos espaço para mal-entendidos durante o jogo em si.
- Quanto maior a profundidade com a qual você responde, mais você torna o personagem seu.
- Você não precisa responder a todos os "porque está escrito!", mas deve pelo menos considerá-los.
- O anfitrião precisa aprovar suas respostas e pode pedir que você expanda ou reescreva algumas delas.