



DO CONTRATO SOCIAL

Um larp de Rafael Carneiro Vasques

Este larp foi escrito para o **Golden Cobra 2022**.

A proposta é ser um larp que aborda o elemento RE-FLEXÃO das ações políticas em sociedades que experimentaram a violência na mediação de suas relações políticas.

SEGURANÇA

O larp “Do contrato social” aborda as consequências da violência política na capacidade de se estabelecer uma nova ordem social.

Os temas sensíveis a seguir serão abordados:

- Violência política e religiosa;
- Perda de familiares;
- Doença de familiares.

Conversem se todos estão de acordo sobre jogar um larp que aborde estes temas.

ANTECEDENTES

O fim do mundo como conhecíamos não foi piedoso com os sobreviventes. Cinco povoados se formaram dos escombros e coexistem na região, mantendo relações que variaram entre esporádicas alianças e constantes guerras entre si.

Mas algo mudou... Há escassez de recursos e um perigo maior parece rondar entre os destroços e impõe um perigo que o isolamento não é capaz de superar.

O larp “Do contrato social” aborda a negociação entre povoados que viveram uma guerra de todos contra todos e precisam fazer um contrato social para enfrentar algo que coloca todos em risco.

Uma assembleia foi convocada e cinco emissários se reunirão para tentarem criar uma nova sociedade.

A maior dificuldade será superar as antigas rivalidades.

COMO JOGAR

Cada participante representará um emissário de seu povoado. Enquanto estiverem preenchendo suas fichas, deixem as câmeras e microfones desligados.

Cada participante deve preencher as informações sobre o seu povoado e sua personagem. Lá constarão as inimizades e alianças que cada povoado tem, além da situação de recursos que estão em falta ou em abundância.

Uma árvore genealógica da família da personagem deve ser preenchida. Preencha um dos espaços com os nomes de seus familiares. A personagem pode aparecer em qualquer um dos espaços (mãe, filho etc.).

O espaço sobre os votos em outros povoados deve ser preenchido apenas no final do jogo.

Quando terminar de preencher sua ficha, ligue a câmera e o microfone. Quando todas as pessoas estiverem com as câmeras ligadas, a pessoa mais velha começa sua fala e apresenta seu povoado para as outras pessoas, falando sobre como eles vivem e como poderiam contribuir para a nova sociedade.

Em seguida, cada emissário pode criticar ou elogiar o povoado apresentado. O emissário inicial deverá defender seu povoado e explicar as razões para as ações anteriormente tomadas.

Os outros emissários não podem criar fatos novos que não estão na ficha e o emissário que estiver apresentando não pode negar os fatos apontados pelos outros.

Quando todos estiverem satisfeitos, todos desligam as câmeras e microfones e partem para a conversa privada via aplicativos de comunicação.

Quando todas as pessoas tiverem se apresentado, cada jogador deverá votar sua opinião sobre um dos povoados. Após o fim das votações, os participantes deverão revelar seus votos para decidirem se haverá ou não uma nova sociedade.

ACORDOS

Após cada apresentação, todos desligam as câmeras e microfones e se comunicam com os outros grupos (individualmente) por algum aplicativo de troca de mensagens. Poderão trocar informações, propor alianças e casamentos entre parentes (aqueles que estão vivos na árvore genealógica).

Após cinco minutos, o próximo emissário liga seu microfone e câmera e convida os outros para ligarem suas câmeras e microfones e inicia sua apresentação

VOTAÇÃO

Quando o último povoado se defender, cada jogador deve dar sua decisão sobre os outros povoados.

Cada participante deverá votar em 1 povoado para se unir, 1 povoado para punir e 1 povoado para banir.

UNIR: o povoado passará a fazer parte da nova sociedade.

PUNIR: o povoado será aceito na nova sociedade, mas não poderá assumir qualquer papel de liderança.

BANIR: o povoado não será aceito na nova sociedade.

O quarto voto pode repetir qualquer uma das alternativas.

Capa: Solidarity (1932) por Kathe Kollwitz.

RESULTADO

Após a votação de cada um dos participantes, teremos uma nova sociedade se apenas um povoado for banido e que pelo menos um povoado não tenha sido punido.

Se dois ou mais povoados forem banidos ou nenhum povoado escape da punição ou banimento, a reunião foi um fracasso.

O maior número de votos para um povoado definirá o destino do povoado:

2 ou mais votos em UNIR: o povoado se une à sociedade e poderá governar.

2 ou mais votos em PUNIR: o povoado se une à sociedade, sem exercer o comando.

2 votos ou mais em BANIR: o povoado não se une à sociedade.

Em caso de empate, o pior resultado é levado em conta (2 UNIR e 2 BANIR - povoado banido).

GOVERNANTES

Torna-se governante aquele participante que tiver o maior número de votos que se convertam em decisões. Se uma participante votou que dois povoados seriam punidos e um banido e acertou, ela teria 3 votos que se tornaram decisões. Caso nenhum participante tenha o mesmo número de votos decisórios, ela governará a nova sociedade.

Em caso de empate, o participante que satisfazer a escassez de recursos de mais participantes com seu recurso abundante será governante:

Se dois participantes marcaram escassez em um produto que você tem em abundância, você tem dois pontos. Em caso de empate, os outros povoados elegerão quem governará.

FAMÍLIA

Cada participante tem dois familiares que precisam de recursos que são escassos em seus povoados. Após o resultado da assembleia este é o que ocorre com os familiares que sofrem com as carências:

Reunião fracassada:

a nova comunidade não nasceu e todos os familiares que precisariam de apoio morrem.

Reunião bem-sucedida:

Se os recursos escassos não são abundantes em outros povoados, os familiares morrem.

Se os recursos escassos são abundantes em outros povoados, os familiares são salvos.

DEBRIEF

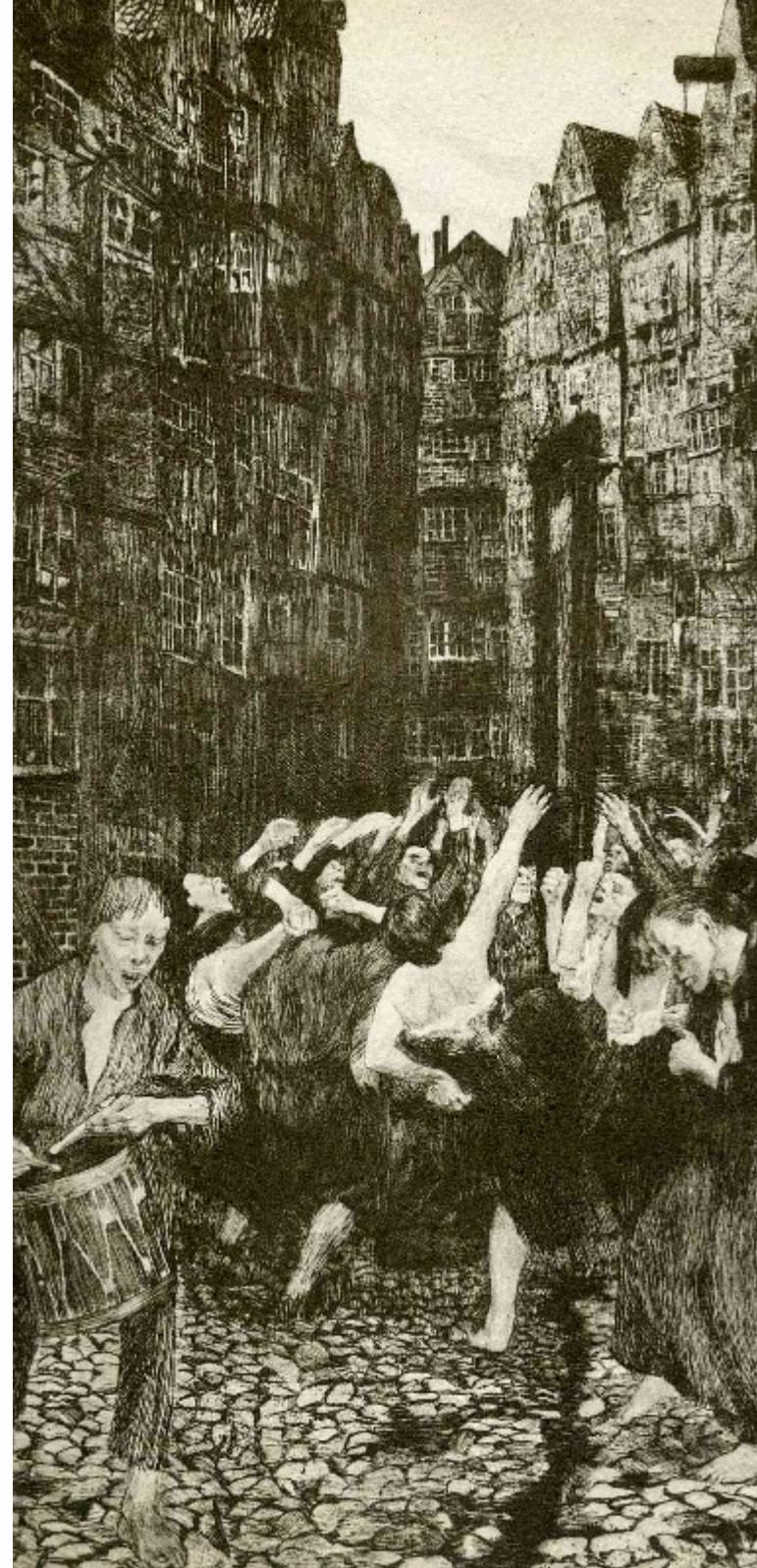
Este é um jogo que está sendo escrito enquanto várias sociedades que adotam a democracia burguesa vivem crises de representatividade e a violência política está aumentando (grupos marginalizados sempre foram alvo destas práticas políticas).

É possível reorganizar nossa vida coletiva e superarmos a experiência atual? É com o intuito de provocar estas reflexões que este larp foi escrito.

Após o jogo, conversem sobre a experiência:

- O que motivou seus votos.
- Como foi se defender de uma acusação que você nem tinha conhecimento.
- Com quem estamos dispostos a negociar e quem não aceitamos anistiar?

Essas escolhas já estão sendo feitas no nosso cotidiano.



A Carmañola (Dança ao redor da Guilhotina) (1901) por Kathe Kollwitz

Inimizade

Você começa o jogo com um povoado que é considerado seu inimigo.

Circule uma frase e ligue-a a um dos povoados.

Este povoado:

Roubou nossa comida.

Queimou nossa terra.

Destruiu nossa árvore sagrada.

Aliança

Você começa o jogo com um povoado que é considerado seu aliado.

Circule uma frase e ligue-a a um dos povoados.

Este povoado:

Evitou um vazamento nuclear.

Expulsou inimigos perigosos..

Nos devolveu as crianças perdidas.

Uma questão pessoal

Você já foi vítima das ações de um dos povoados.

Circule uma das frases abaixo e ligue-a a um dos povoados:

Mantiveram-me preso por anos.

Sequestraram meus filhos.

Destruíram minha casa.

Abandonaram-me para morrer na radiação.

Roubaram minhas armas.

Converteram minha família e os levaram com eles.

Acusaram-me de traidor para meu povoado.

Destruíram o lugar sagrado de minha família.

PERSONAGEM:

REPRESENTO O GRUPO:

Semeadores

MEUS VOTOS SOBRE CADA GRUPO

DESPERTOS

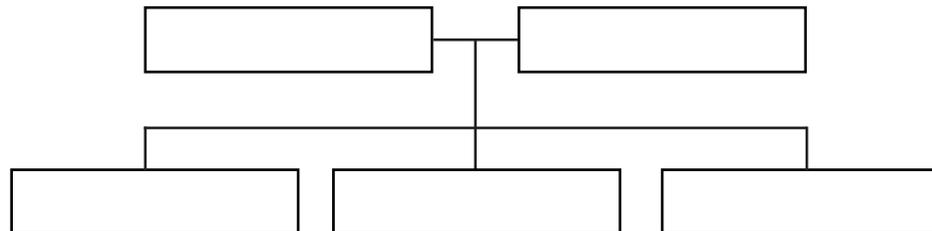
Coletores

Navegadores

Noturnos

FAMILIARES EM PERIGO

Preencha o quadro genealógico de sua família, incluindo sua personagem (em qualquer espaço. Um de seus parentes morreu vitimada pelo povoado inimigo - risque seu nome e ligue-o ao povoado culpado. Circule outros dois familiares e os ligue aos recursos escassos. Se você não conseguir estes recursos ao fim do jogo, eles morrerão.



Recursos

Circule um item que seu povoado tem em abundância e risque dois itens escassos para seu povoado:

Água

Cereais

Rochas

Armas

Remédios

Inimizade

Você começa o jogo com um povoado que é considerado seu inimigo.

Circule uma frase e ligue-a a um dos povoados.

Este povoado:

Poluiu nosso rio.
Destruiu nossos barcos.
Matou nosso povo.

Aliança

Você começa o jogo com um povoado que é considerado seu aliado.

Circule uma frase e ligue-a a um dos povoados.

Este povoado:

Nos avisou sobre um espião.
Nos ajudou no último inverno.
Nos deu madeiras de qualidade.

Uma questão pessoal

Você já foi vítima das ações de um dos povoados.

Circule uma das frases abaixo e ligue-a a um dos povoados:

Mantiveram-me preso por anos.
Sequestraram meus filhos.
Destruíram minha casa.
Abandonaram-me para morrer na radiação.
Roubaram minhas armas.
Converteram minha família e os levaram com eles.
Acusaram-me de traidor para meu povoado.
Destruíram o lugar sagrado de minha família.

PERSONAGEM:

REPRESENTO O GRUPO:

Navegadores

MEUS VOTOS SOBRE CADA GRUPO

DESPERTOS

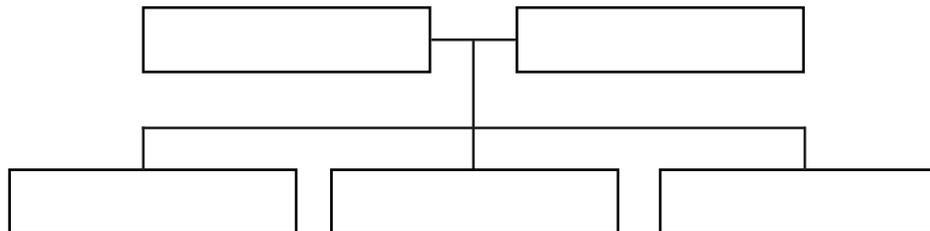
Coletores

Semeadores

Noturnos

FAMILIARES EM PERIGO

Preencha o quadro genealógico de sua família, incluindo sua personagem (em qualquer espaço. Um de seus parentes morreu vitimada pelo povoado inimigo - risque seu nome e ligue-o ao povoado culpado. Circule outros dois familiares e os ligue aos recursos escassos. Se você não conseguir estes recursos ao fim do jogo, eles morrerão.



Recursos

Circule um item que seu povoado tem em abundância e risque dois itens escassos para seu povoado:

Água
Cereais
Rochas
Armas
Remédios

Inimizade

Você começa o jogo com um povoado que é considerado seu inimigo.

Circule uma frase e ligue-a a um dos povoados.

Este povoado:

Destruíu nosso tratamento de esgoto.

Queimou nossas casas.

Nos traiu em um acordo de paz.

Aliança

Você começa o jogo com um povoado que é considerado seu aliado.

Circule uma frase e ligue-a a um dos povoados.

Este povoado:

Nos indicou novos recursos.

Nos forneceu água potável.

Enviou médicos para nos curar.

Uma questão pessoal

Você já foi vítima das ações de um dos povoados.

Circule uma das frases abaixo e ligue-a a um dos povoados:

Mantiveram-me preso por anos.

Sequestraram meus filhos.

Destruíram minha casa.

Abandonaram-me para morrer na radiação.

Roubaram minhas armas.

Converteram minha família e os levaram com eles.

Acusaram-me de traidor para meu povoado.

Destruíram o lugar sagrado de minha família.

PERSONAGEM:

REPRESENTO O GRUPO:

Coletores

MEUS VOTOS SOBRE CADA GRUPO

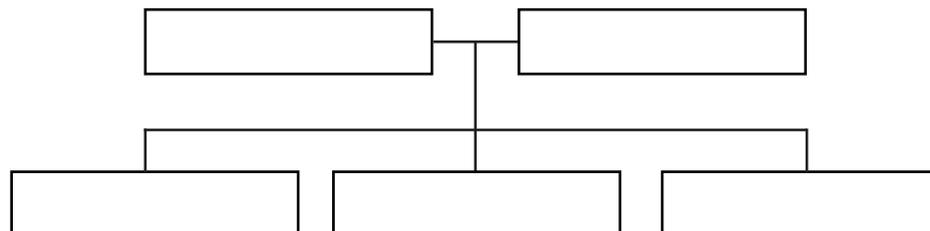
DESPERTOS Navegadores

Semeadores

Noturnos

FAMILIARES EM PERIGO

Preencha o quadro genealógico de sua família, incluindo sua personagem (em qualquer espaço. Um de seus parentes morreu vitimada pelo povoado inimigo - risque seu nome e ligue-o ao povoado culpado. Circule outros dois familiares e os ligue aos recursos escassos. Se você não conseguir estes recursos ao fim do jogo, eles morrerão.



Recursos

Circule um item que seu povoado tem em abundância e risque dois itens escassos para seu povoado:

Água

Cereais

Rochas

Armas

Remédios

Inimizade

Você começa o jogo com um povoado que é considerado seu inimigo.

Circule uma frase e ligue-a a um dos povoados.

Este povoado:

Roubou nossas armas.

Prendeu nosso líder.

Infiltrou espiões em nosso povoado.

Aliança

Você começa o jogo com um povoado que é considerado seu aliado.

Circule uma frase e ligue-a a um dos povoados.

Este povoado:

Nos ajudou em uma fuga.

Nos acolheu após a tempestade.

Nos cedeu rochas para nossos muros.

Uma questão pessoal

Você já foi vítima das ações de um dos povoados.

Circule uma das frases abaixo e ligue-a a um dos povoados:

Mantiveram-me preso por anos.

Sequestraram meus filhos.

Destruíram minha casa.

Abandonaram-me para morrer na radiação.

Roubaram minhas armas.

Converteram minha família e os levaram com eles.

Acusaram-me de traidor para meu povoado.

Destruíram o lugar sagrado de minha família.

PERSONAGEM:

REPRESENTO O GRUPO:

Noturnos

MEUS VOTOS SOBRE CADA GRUPO

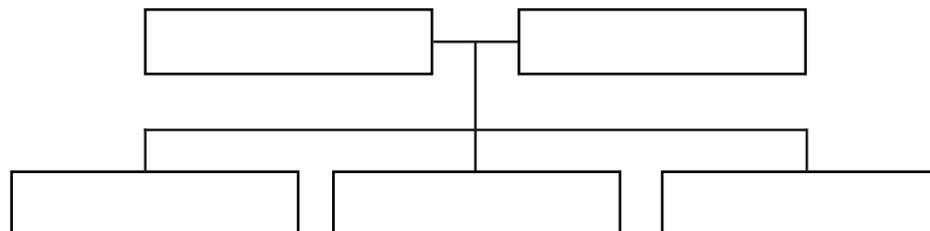
DESPERTOS Navegadores

Semeadores

Coletores

FAMILIARES EM PERIGO

Preencha o quadro genealógico de sua família, incluindo sua personagem (em qualquer espaço. Um de seus parentes morreu vitimada pelo povoado inimigo - risque seu nome e ligue-o ao povoado culpado. Circule outros dois familiares e os ligue aos recursos escassos. Se você não conseguir estes recursos ao fim do jogo, eles morrerão.



Recursos

Circule um item que seu povoado tem em abundância e risque dois itens escassos para seu povoado:

Água

Cereais

Rochas

Armas

Remédios

Inimizade

Você começa o jogo com um povoado que é considerado seu inimigo.

Circule uma frase e ligue-a a um dos povoados.

Este povoado:

Roubou nossos remédios.
Profanou nossos templos.
Assassinou nosso líder.

Aliança

Você começa o jogo com um povoado que é considerado seu aliado.

Circule uma frase e ligue-a a um dos povoados.

Este povoado:

Nos salvou em uma guerra.
Nos forneceu alimentos.
Nos cedeu novas sementes.

Uma questão pessoal

Você já foi vítima das ações de um dos povoados.

Circule uma das frases abaixo e ligue-a a um dos povoados:

Mantiveram-me preso por anos.
Sequestraram meus filhos.
Destruíram minha casa.
Abandonaram-me para morrer na radiação.
Roubaram minhas armas.
Converteram minha família e os levaram com eles.
Acusaram-me de traidor para meu povoado.
Destruíram o lugar sagrado de minha família.

PERSONAGEM:

REPRESENTO O GRUPO:

DESPERTOS

MEUS VOTOS SOBRE CADA GRUPO

Semeadores

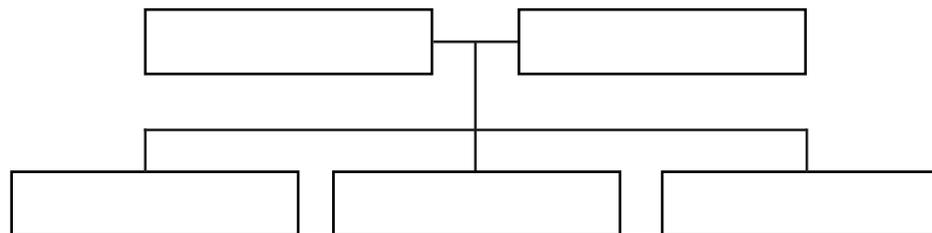
Coletores

Navegadores

Noturnos

FAMILIARES EM PERIGO

Preencha o quadro genealógico de sua família, incluindo sua personagem (em qualquer espaço. Um de seus parentes morreu vitimada pelo povoado inimigo - risque seu nome e ligue-o ao povoado culpado. Circule outros dois familiares e os ligue aos recursos escassos. Se você não conseguir estes recursos ao fim do jogo, eles morrerão.



Recursos

Circule um item que seu povoado tem em abundância e risque dois itens escassos para seu povoado:

Água
Cereais
Rochas
Armas
Remédios