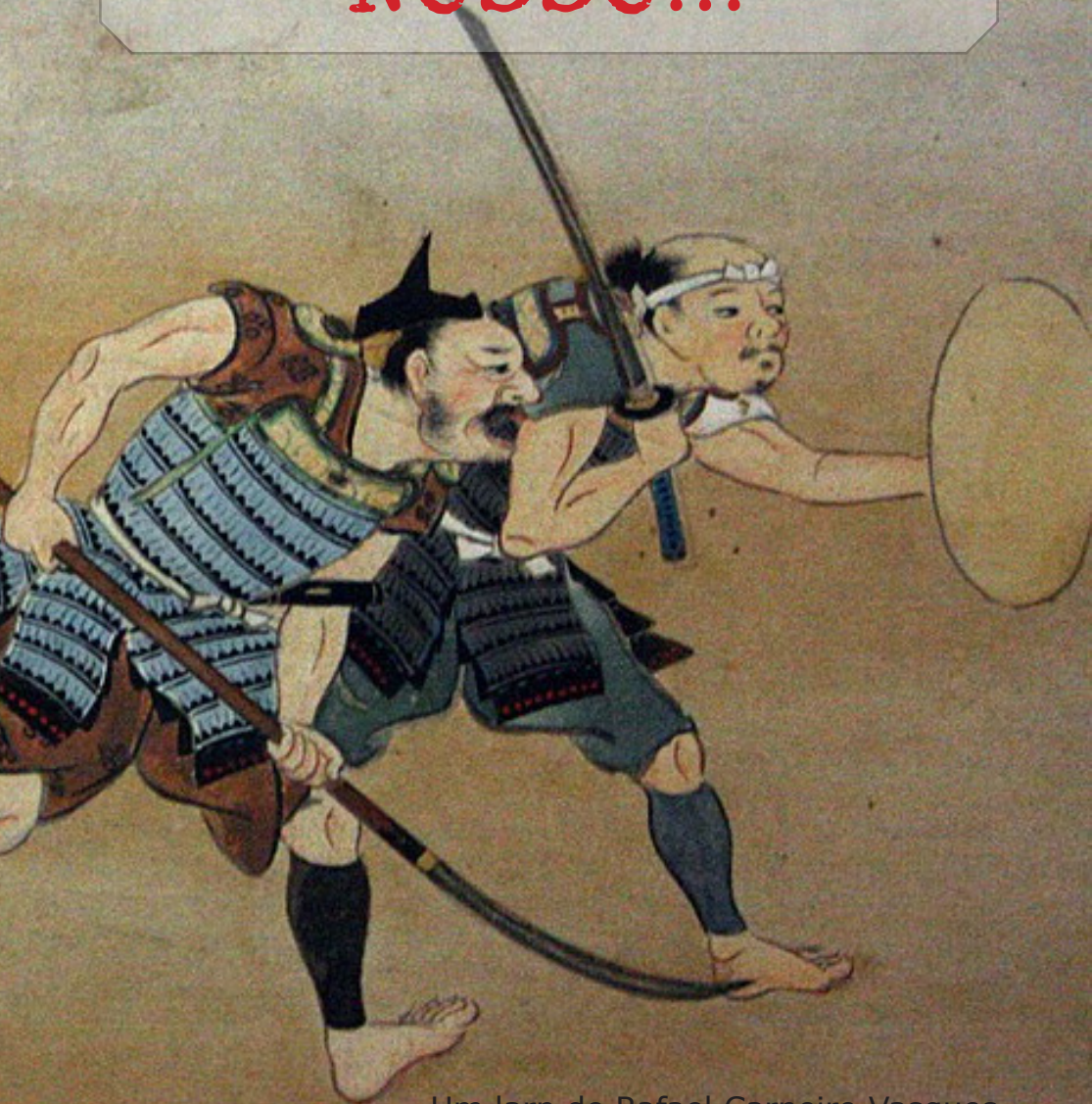


# TUDO NOSSO!!!



Um larp de Rafael Carneiro Vasques

## **TUDO NOSSO!!!**

Este larp foi escrito para a participação no Golden Cobra Challenge 2023.

O jogo se enquadra na categoria 40 Cobra Gold, abordando o tema "Committe larp".

Nossa proposta aborda uma possível continuação do filme "Sete samurais". Após derrotarem os criminosos, qual será a relação entre samurais e camponeses?

Nossa influência, além de Akira Kurosawa, é o filósofo brasileiro Marildo Menegat, que estuda a noção de barbárie na sociedade brasileira contemporânea.

Apesar das diferenças entre a realidade apresentada no filme e os estudos do filósofo em questão, queremos refletir sobre o papel violento e tendencialmente autoritário de grupos que detêm o monopólio do uso da violência (a legitimidade pode alterar de sociedade para sociedade).

Os jogadores são separados em dois grupos: samurais e camponeses. Existem apenas dois samurais e pelo menos quatro camponeses.

Cada camponês deve preencher a árvore genealógica de sua família.

O jogo é dividido em cinco cenas.

Os jogadores devem imprimir as cartas específicas e entregar para os jogadores que interpretarem as personagens dos respectivos grupos. Cada grupo agirá seguindo as demandas indicadas pelas cartas.

Os jogadores samurais representam os dois samurais que sobreviveram e continuaram na vila. Os camponeses representam os interlocutores das famílias de camponeses. Eles fazem a intermediação entre samurais e suas famílias.

## **SEGURANÇA**

Este jogo aborda como a violência política autoritária tenta se legitimar a partir de um discurso de segurança pública. No Brasil, as milícias cada vez mais ganham poder político.

Quem vive do monopólio da violência não produz nada, mas ainda tem necessidades que devem ser satisfeitas e elas só podem ser satisfeitas pela exploração e opressão de outro ser humano.

Capa: Illustrated Story of Night Attack on Yoshitsune's Residence At Horikawa

## **CENA 1: AVISO DE PERMANÊNCIA**

A vila amanheceu em festa. Os bandidos foram mortos e aldeia está em paz. Katsushiro, o samurai mais jovem, decidiu ir embora e voltar para sua cidade. A noite se inicia e um jantar é organizado. Kanbei e Shichiroji decidem fazer um pronunciamento para a aldeia. A alegria ainda é contagiante.

Samurais devem ler as cartas da cena 1 – Samurais.

Camponeses devem ler as cartas da cena 1 – Camponeses.

## **CENA 2: QUEREMOS NOS CASAR**

A feliz união entre samurais e camponeses deve ser celebrada. Kanbei e Shichiroji estão felizes na vila, mas a união pode ficar melhor se os laços forem mais profundos. Eles resolvem se casar com alguém da família dos camponeses. Podem se casar com homens ou mulheres, mas não podem se casar com as personagens dos jogadores. Os camponeses devem apresentar os membros de suas famílias para os samurais.

Samurais devem ler as cartas da cena 2 – Samurais.

Camponeses devem ler as cartas da cena 2 – Camponeses.

## **CENA 3: QUEM MEXEU NO MEU ARROZ?**

Os samurais estão furiosos. Em patrulhas pelas terras, eles descobriram que alguns traidores estão escondendo arroz e alguns bens mais preciosos. A investigação deverá ser realizada e os culpados devem ser punidos.

Os camponeses foram chamados para ajudar na situação.

Samurais devem ler as cartas da cena 3 – Samurais.

Camponeses devem ler as cartas da cena 3 – Camponeses.

#### **CENA 4: QUEM COCHICHA O RABO ESPICHA**

Camponeses e samurais sentem o aumento da tensão na relação entre eles. Os jogadores devem se reunir em lugares separados. Aquele que decidir primeiro o que fazer, deve chamar o outro e começar a cena 5 imediatamente. O outro grupo não tem direito a terminar a reunião, pois foi pego de surpresa.

Os samurais devem dialogar e procurar uma solução para evitar a revolta camponesa.

Os camponeses devem dialogar e decidir o que fazer em relação aos samurais.

Samurais devem ler as cartas da cena 4 – Samurais.

Camponeses devem ler as cartas da cena 4 – Camponeses.

#### **CENA 5: É O FIM**

Samurais e camponeses se encontram. O grupo que terminar a reunião primeiro deve iniciar a cena interrompendo a reunião do outro grupo.

Deve-se estimular a discussão ríspida entre os grupos.

Os jogadores devem apresentar suas decisões.

Samurais devem ler as cartas da cena 5 – Samurais.

Camponeses devem ler as cartas da cena 5 – Camponeses.

## **RESOLUÇÃO DA ÚLTIMA CENA**

Se os samurais atacarem primeiro, duas famílias inteiras são mortas e o resto se submete aos samurais.

Se os camponeses atacarem primeiro, os samurais são mortos e duas personagens são mortas, mas não suas famílias.

Se os camponeses procurarem ajuda de outros samurais, os samurais dos jogadores são expulsos.

Se os samurais procurarem ajuda de outros samurais, a dominação se tornará mais consolidada.

Se os camponeses quiserem dialogar, os samurais os dominarão.

Se os samurais quiserem dialogar, os samurais dominarão.

A única possibilidade de evitar o confronto entre os dois grupos seria a formação de um grupo de bandidos para atacarem outras aldeias.

Caso os jogadores elaborarem novas estratégias, utilize o bom senso para a resolução da cena final.

## **DEBRIEF**

Agora é hora de dialogar sobre a experiência.

Comece a conversar sobre o sentimento dos camponeses. Eles se sentiram traídos pelos heróis?

Aos samurais, pergunte qual seria o papel deles em uma sociedade sem perigo. Qual o papel de soldados em uma sociedade pacificada?

A partir daí, convém refletir sobre qual é o valor da força de trabalho dos soldados? Eles produzem o que comem? Como um soldado pode demonstrar utilidade ou produzir riquezas?

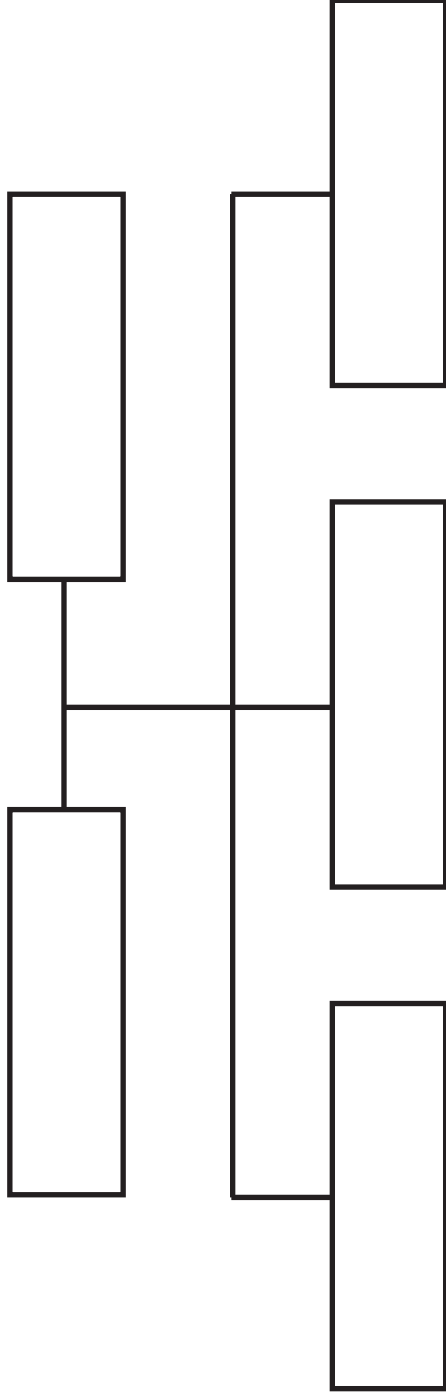
Outro questionamento importante é se pessoas armadas devem garantir a segurança de todos, quem os controla? Como limitar uma possível opressão por parte de pessoas que detém o monopólio da violência em uma sociedade?

Como controlamos nossas polícias e exércitos?

Controlamos?

## ÁRVORE GENEALÓGICA

Para os jogadores que interpretam personagens camponeses, preencha a árvore genealógica de sua personagem. Sua personagem pode ser pai, mãe ou filho. Seus familiares aparecerão na história de forma indireta.



## **CENA 1 - CARTAS**

### **CAMPONESES**

Alegria e segurança na aldeia. Todos se salvarão da violência e opressão de bandidos armados.

Conversem com os samurais e demonstrem gratidão.

### **SAMURAIS**

Uma nova vida se inicia. A paz conquistada para os camponeses garante o sossego que vocês dois tanto almejavam.

Avisem os camponeses que vocês permanecerão na vila para protegê-los.

Cada samurai escolhe uma família para construir sua casa.

## **CENA 2 - CARTAS**

### **CAMPONESES**

A paz se manteve. Nenhum grupo de bandidos apareceu e vocês estão cuidando dos samurais em troca de segurança. Vocês construíram suas casas e os alimentam em troca de segurança.

De tempos em tempos eles fazem rondas procurando bandidos.

### **SAMURAIS**

Uma vida só pode ser considerada feliz e completa com uma boa companhia. Peça para que os camponeses apresentem seus familiares e escolha um deles (homem ou mulher, casado ou solteira). Você se casará com esta pessoa. (Não pode escolher uma personagem representada pelos jogadores).



### **CENA 3 - CARTAS**

#### **CAMPONESES**

Alimentar os camponeses está custando muito para a aldeia. A casa colheita eles pedem quantidades maiores de arroz para venderem e comprarem armas e cavalos.

Alguns camponeses estão escondendo arroz dos samurais. Cada camponês deve escolher um familiar não casado com um dos samurais. Ele estará envolvido na ação de esconder arroz dos samurais.

#### **SAMURAIS**

**TRAIÇÃO!!!**

Vocês encontraram arroz enterrado nos entornos da aldeia.

Vocês convocaram os líderes das famílias para que eles indiquem quem são os envolvidos na traição.

Pela quantidade de arroz escondido, não é obra de uma só pessoa.

Após descobrir os culpados, mate-os como punição. Risque os nomes nas respectivas árvores genealógicas.

### **CENA 4 - CARTAS**

#### **CAMPONESES**

Choro e frustração. Os heróis se revelaram bandidos. Roubam sua comida, se casam com seus parentes e matam indiscriminadamente.

É necessário dar um basta.

Os camponeses se reúnem para decidir o que fazer.

Assim que tomarem uma decisão, interrompam a reunião do outro grupo e iniciem a cena 5.

#### **SAMURAIS**

O silêncio dos camponeses aumenta a cada dia. Já não cantam, já não conversam com vocês e parecem desinteressados nas informações de segurança que vocês passam para eles.

Vocês se reúnem para agir antes que acabem mortos pelos camponeses.

Assim que tomarem uma decisão, interrompam a reunião do outro grupo e iniciem a cena 5.



## **CENA 5 - CARTAS**

### **CAMPONESES**

Se seu grupo interrompeu a reunião do outro grupo, informe o que decidiram.

Se o outro grupo interrompeu sua decisão, assimile as consequências das ações e/ou responda as propostas do outro grupo.

### **SAMURAI**

Se seu grupo interrompeu a reunião do outro grupo, informe o que decidiram.

Se o outro grupo interrompeu sua decisão, assimile as consequências das ações e/ou responda as propostas do outro grupo.