armadilhas, tudo isso está codificado em regras. Em outras cenas, não há tanta rigidez, mas logo você vai pegar o jeito. "Eu passo a tarde inteira conversando com os mercadores" é uma ação ampla demais. Por outro lado, "Eu caminho um metro" é uma ação restrita demais. O ideal é que cada ação convide o mestre e os outros jogadores a responder, criando a interação e a narrativa. Além disso, o mestre vai dar o tom da cena. Se você diz "Vou falar com os mercadores", o mestre pode responder com "Vocês passam a tarde conversando e você descobre muitas novidades..." ou com "O mercador olha para os lados, desconfiado, e sussurra que tem coisas importantes a contar, mas não aqui".

INTERPRETANDO

Interpretar um personagem é um dos aspectos mais importantes de *Tormenta*. Mas como se interpreta um personagem?

Para interpretar, você deve primeiro conhecer seu personagem. Vamos falar mais sobre isso daqui a pouco, mas já podemos adiantar algo: seu personagem tem uma personalidade diferente da sua, pelo menos em alguns aspectos. Assim, quando você se deparar com uma situação descrita pelo mestre ou uma ação realizada por um dos outros jogadores, pense em como *o personagem* reagiria.

A maioria das situações não vai provocar reações extremas. Ao ver a caravana de mercadores chegando à cidade, seu personagem dificilmente fugiria de medo ou atacaria. Assim, é plenamente aceitável que você tenha uma ração "comum": olhar os produtos, puxar conversa, tentar notar algo suspeito, ignorar a caravana... Contudo, às vezes haverá uma situação capaz de provocar uma reação muito forte. Isso inclui a maioria dos combates e muitas cenas cruciais de interpretação. Sua resposta vai ser lógica: frente a uma batalha, você vai lutar ou fugir; frente a uma acusação de assassinato, vai tentar se defender.

Mas e se, por acaso, o mestre descreveu a caravana de mercadores do Deserto da Perdição, sem lembrar que seu personagem é fascinado por essa região? Como um detalhe de interpretação, você incluiu que seu herói sempre sonhou em ser um mercador rico, antes de ser chamado à aventura. E agora? O que você faz?

Na vida real, devemos agir com bom senso, sempre medindo as consequências e sem ousar muito. Em *Tormenta*, não precisamos ter tanto cuidado. Afinal, é só um jogo de faz de conta! Assim, embora você não deva fazer ações absurdas, pode jogar o bom senso pela janela por algum tempo, para interpretar seu personagem. Talvez, ao ver a caravana, você descreva seu personagem chorando e se revoltando, por pura inveja dos mercadores. Por que eles estão vivendo seu sonho e você está enfrentando monstros toda semana? Talvez você vá até os mercadores e peça para integrar a caravana, para o choque dos outros jogadores! Talvez você intempestivamente ofereça os serviços do grupo como guardas da caravana de graça, só pela honra de acompanhar profissionais tão importantes!

Tudo isso pode ser disruptivo e gerar alguns problemas... Mas só para os personagens! Desde que os *jogadores* (as pessoas reais em volta da mesa) não estejam sendo prejudicados, esse tipo de ação meio louca pode ser muito divertida. Não estrague a história que todos estão construindo em conjunto, mas não tenha medo de adicionar novos elementos. Talvez sua ação não dê certo... Mas, se der, pode levar a toda uma nova linha narrativa!

Parte de interpretar também é "falar dentro do personagem". Ou seja, em vez de só declarar suas

O Objetivo do RPG

Por mais que se teorize e se fale sobre *Tormenta* e outros jogos do mesmo tipo, o objetivo dos jogadores e do mestre é apenas um: diversão.

Essa diversão é alcançada através de uma história e regras, mas nenhum desses elementos deve ser mais importante que a verdadeira finalidade do jogo. Se você e seus amigos estão criando uma narrativa memorável, cheia de viradas surpreendentes e personagens marcantes, ótimo. Mas a qualidade da história *não* é mais importante que a diversão dos envolvidos. Se o grupo alcança maestria em regras e os jogadores triunfam sobre desafios cada vez maiores, excelente! Mas isso não vale de nada se todos não estão se divertindo.

Ao jogar *Tormenta*, priorize a troca entre as pessoas, a descontração e o bem-estar dos participantes. Em geral, os melhores momentos narrativos não vêm de tramas minuciosamente planejadas, mas das surpresas criadas pela interação entre os jogadores. Este é um jogo baseado em relações pessoais e nenhuma história ou regra valem mais que uma amizade.