Mestrar um RPG é uma posição de grande responsabilidade, e significa dedicar ao jogo mais tempo e esforço que os jogadores. Existe uma noção de que o Mestre[[1]](#footnote-1) acaba sendo a pessoa que menos se diverte no jogo, e é possível encontrar nas mídias que tratam sobre o Hobby centenas de anedotas e referências as dificuldades enfrentadas por quem assume esse encargo. Não vou tentar dourar a pílula, a minha experiência como mestre mostra que existe verdade por trás dessas ideias. Mas não acho que o mestre seja a pessoa que menos se diverte no jogo, em vez disso, diria que o mestre experimenta o jogo de maneira muito diferente e tira a satisfação de outras coisas, muito diferente daquelas que os jogadores buscam.

Por isso, se tu decidiste sentar-te atrás do escudo[[2]](#footnote-2) e começar a narrar a tua própria campanha, eu te saúdo! Com isso vem a possibilidade de criar um universo que segue tuas próprias regras e povoa-lo com personagens interessantes, erguer cidades, derrubar impérios e qualquer outra coisa que deseje. Como narrador, tens o poder de decisão final sobre tudo que acontece dentro do jogo (E **apenas** dentro do jogo, isso é importante. Ser mestre não lhe dá nenhum tipo de autoridade ou o torna mais inteligente e sábio que aqueles que jogam contigo. Alias, se não sabias disso ainda, talvez mestrar não seja para você.) e você controlara o mundo com os quais os jogadores irão interagir: Todos os personagens, monstros, a natureza, os elementos e mesmo o acaso e as forças do destino. Mas agora, se você não tem um mundo criado por você mesmo ainda, existem muitos sistemas que contém seu próprio cenário, e como mestre pode partir daí controlar e modificar esses cenários como quiser. Essas opções são muito boas para mestres iniciantes, ou aqueles que querem começar uma campanha rapidamente, mas é quando se da vida ao próprio cenário que, em minha opinião, realmente começamos a experimentar o verdadeiro potencial que a posição de mestre nos oferece.

Vai-se começar a jogar em um cenário existente, muitos deles oferecem suplementos que contém aventuras prontas, onde o percurso que seus jogadores farão durante a aventura e os desafios que eles vão enfrentar já estão pré-definidos. Esse tipo de aventura é muito pratico para mestres que não tem tempo de criar sua própria aventura, iniciantes que querem entender sua função como narrador ou desavisados que foram postos por pressão do grupo na cadeira de mestre. Sem ter de dar-se o trabalho de criar personagens e inimigos, encontrar os dados necessários para coloca-los em jogo e desenhar mapas, essas aventuras prontas tem inúmeras vantagens. Mas mesmo assim, não espere apenas sentar e relaxar. A verdade é que a natureza humana é imprevisível e guiar jogadores através da aventura não é fácil. Existe um ditado militar que diz “Nenhum plano sobrevive ao contato com o inimigo.” Bom, poderíamos parafrasear para dizer que nenhum roteiro sobrevive ao contato com os jogadores. Não raro um dos seus jogadores consegue identificar o traidor muito antes do que a aventura planejava, ou acaba decidindo não ajudar um mercador que seria o gancho que os conduziria a próxima parte da missão. Normalmente esse tipo de imprevisto está coberto pelo manual da aventura pronta. Mas e se não estiver? E se estiver narrando uma aventura própria e não tenha nem ideia do que fazer a seguir? E se os jogadores fizeram algo tão imprevisível que nem o manual da aventura poderia prever? O que fazer então?

A principal habilidade de um mestre de RPG é improvisar. E quando digo a principal, eu quero dizer que, se um mestre for realmente bom em improvisar, não importa quão pouco criativo ele seja, quanto ele tenha dificuldade em criar boas aventuras, ele nunca será um mestre ruim. Muitos mestres preferem manter os jogadores em rédea curta e usar a autoridade deles sobre o jogo para proibir certas ações. Esse é um poder importante e um mestre não pode ter medo de usar seu poder de veto, mas ele deve ser usado sabiamente, como por exemplo, quando um jogador esta usando conhecimento que seu personagem não poderia ter para tomar uma decisão. Se um personagem nunca ouviu falar de um basilísco, mas o jogador é familiar com o olhar petrificante do monstro, o mestre pode e deve usar seu poder de veto e proibir o personagem de comprar um espelho para usar contra a criatura. Afinal, ele não tem razão para acreditar que aquilo funcionaria. Mas esse poder, quando usado para manter os jogadores nos trilhos da aventura e evitar que ele saiam do roteiro, os faz sentirem-se frustrados. Afinal o motivo pelo qual as pessoas costumam jogar RPG de mesa, é a liberdade que esse proporciona para se tomar decisão, em vez de ficar preso entre escolhas pré-definidas como no caso de jogos eletrônicos. Portanto, se o mestre sabe improvisar, mesmo que os jogadores saiam do caminho, conseguira criar rotas alternativas para que eles cheguem onde o mestre deseja, criar incentivos para trazê-los de volta ou, no caso de um mestre muito habilidoso, criar toda a historia de improviso, a partir daquele ponto. Permitam-me divagar e contra uma (não tão curta) história:

Tive uma longa campanha de dois anos com amigos meus, que se passava em um mundo de fantasia medieval criado por mim mesmo para aquela campanha. Depois de dois anos, desencontros e compromissos nos forçaram a parar de jogar, e um dia resolvemos tentar recomeçar de onde tínhamos parado. Passei uma semana conversando com os jogadores e recapitulando os últimos eventos antes da interrupção, e compondo a aventura de retorno. Voltamos a jogar e tudo correu como esperado. Não vou me alongar e narrar toda a história do jogo, mas basta dizer que os personagens se encontravam no centro de um reino em guerra civil e uma paz frágil tinha acabado de ser assinada. Na primeira aventura que retomamos, os jogadores foram procurar um ancião isolado no topo de uma montanha e enfrentaram assassinos enviados contra eles por nobres vingativos. Encerramos a aventura quando eles chegaram na cidade onde seria julgado o general que se erguera contra o príncipe do reino e começara a guerra civil. O julgamento era parte do acordo. Para a próxima sessão, tinha preparado com detalhes a próxima aventura, desenhado mapas e impresso estatísticas de monstros e inimigos, pretendendo levar meus jogadores a uma caçada aos oficiais desse general que não iriam ficar feliz com o resultado do julgamento. A sessão começa e os personagem dos jogadores tem a chance deles de conversarem com os membros do júri, com o general e com o príncipe, tentando garantir um julgamento justo. Depois disso, um dos personagens, cujo jogador tinha uma paixão por diplomacia e alianças políticas, tem a chance de fazer um discurso de defesa do general, pedindo que a guerra acaba sem mais morte, que o general seja perdoado e incluído de novo nas fileiras do exercito real para combater os inimigos externos do reino. Estamos a menos de 40 minutos do inicio da sessão e eu sorrio atrás do escudo olhando de canto de olho para as minhas notas. Eles nem sabem o que os espera. O discurso é um sucesso, as ideias de união parecem contagiar os homens que assistem, mas os juízes não estão impressionados. A sentença é lida e todos os soldados e oficiais são perdoados, inclusive o general. O jogador sorri, seu personagem conseguiu um aliado importante. A conferencia e julgamento foi ideia dele e agora o general lhe deve um favor, e sendo um general ele tem muitos homens sob seu comando. Eu sorrio. O general prova-se mais ambicioso que o antecipado, e em vez de aceitar o veridito que o torna denovo um homem livre e mantém sua posição, ele decide que pode conseguir ainda mais. O príncipe, seu rival, esta presente no julgamento e seu exercito esta próximo. Ele da o sinal e vários de seus homens sacam suas armas, pretendendo captura o príncipe e assim encerrar a guerra com uma vitória dos rebeldes. Tudo parece perdido até que os jogadores e o príncipe juntos conseguem romper o cerco e escapar, tendo o general como prisioneiro e forçando seus homens a recuarem. Tudo conforme planejado. Exceto que, aquele jogador com paixão por alianças políticas, e seu personagem por consequência, estão tão frustados com o fracasso do plano deles, que ele decide que já chega. Sem muitas explicação, ele carrega o general rendido até um navio, e convence seus amigos e ir com ele. São minutos rápidos e quando eu vejo, todos estão abordo do próximo navio para outro continente, o líder do grupo cansado da política local, levando o general ao exílio forçado. Eu olho para minhas notas e mapas, cuidadosamente traçados, suspiro e rasgo todas elas. Abro um sorriso e começo “Muito bem, vocês vão chegar no seu destino pela metade do inverno, e aportam em uma agitada cidade portuária.”...

A partir daquele momento, tudo que eu tinha planejado não fazia mais sentido. E ainda tínhamos três horas de jogo pela frente. Tive de improvisar, e improvisei. Assim não precisei vetar a liberdade do jogador de deixar a guerra civil para trás, e permite que ele escolhe viver aventuras diferentes quando se cansou daquela. Essa flexibilidade permite ao jogadores se sentirem realmente parte do mundo e capaz de interagir livremente com ele, e é o que muitos buscam. Mas além da capacidade de improviso, é importante ter um grande senso de desapego. Saber que alguns de seus maiores vilões podem ser mortos antes mesmo de terem a chance de falar, que aquele rei criado para ser um grande homem e admirado pode não atrair atenção nenhuma dos jogadores ou mesmo ser detestado por eles. É preciso saber que tudo aquilo que você planeja é poeira no vento e logo vai se tornar nada, então não fique triste, frustrado ou furioso quando seus planos mais sólidos se mostrarem castelos de cartas.

É importante entender que, por mais que o cargo tenha sido nomeado de mestre, você não é servido pelos jogadores. Eles não são peões no seu jogo de xadrez. Como mestre, você é que tem de servi-los. Seja justo, de liberdade e reconheça seus esforços. Não segura na mão deles, jogue desafios difíceis e não os ajude a resolver, mas recompense eles proporcional aos esforços que fizeram quando eles resolverem. De a eles intriga, ação e mistério e eles vão se divertir e querer que você continue mestrando. E aí você vai descobrir que apesar do stress, o mestre não é quem menos se diverte. Como mestre, você vai descobrir que entreouvir dois amigos fazendo planos empolgados para o que vão fazer no próximo jogo é a maior satisfação que você tem. Ouvi-los discutir seu cenário com a mesma voz que discutem empolgados Game of Thrones é a maior recompensa que vai ter. Não espere um muito obrigado quando se esforçar para mestrar. Não espere elogios, abraços ou reconhecimento. Se eles vierem, fique feliz, mas não conte com isso. Desapegue-se. Mestre para fazê-los felizes e talvez descubra que isso te faz feliz também. Ser mestre é sacrifício e esforço. Mas vale a pena.

1. Embora a palavra mestre seja usada aqui por ser a mais genérica, muitos sistemas designam essa função por outro nome: Narrador, *Seneschal*, *Storyteller*, *Dungeon Master* entre outras. Todas essas palavras porem tratam da mesma função [↑](#footnote-ref-1)
2. Barreira visual que pretende esconder os resultados dos dados rolados pelo mestre dos demais jogadores, normalmente contendo do lado do mestre anotações importantes para a sessão. Hoje esta em extinção, sendo massivamente substituídos por notebooks. [↑](#footnote-ref-2)