



TRAUMA

um cenário para PULSE
por Livia von Sucro

Grandes alturas. Aranhas. Cobras. Armas de fogo. Luz apagada. Solidão. Do que você tem medo?

Violência urbana. Cicatrizes da guerra. Assalto. Estupro. Tortura. Do que você não quer se lembrar?

Rituais satânicos. Magia negra. Mortos caminhando sobre a terra. Horrores indizíveis. Terores ancestrais. O que desafia sua sanidade?

TRAUMA é um cenário para PULSE onde os jogadores se reúnem para tratar uma mente alquebrada por algo terrível. Aqui, o Fato Central torna-se uma situação traumática responsável pelo estilhaçamento psíquico de um paciente. Os jogadores representam Terapeutas que buscam reconstruir esse passado perturbador, para entender os sintomas do presente e, na tradição freudiana, tentar libertar o doente de seu trauma. Ou, na tradição lovecraftiana, testemunhar sua inexorável queda rumo à loucura.

INICIANDO O TRATAMENTO

Para jogar TRAUMA, você precisará conhecer as regras apresentadas em PULSE. Os temas tratados neste cenário requerem maturidade dos jogadores. Recomenda-se que o grupo discuta previamente os limites que não podem ser ultrapassados pela narrativa.

TRAUMA pode ser jogado por 3-5 jogadores. Assim como em PULSE, você precisará de dados especiais de RPG (d4, d6, d8, d10, d12), canetas coloridas, e o maior papel que puder encontrar.

CRIANDO ELEMENTOS

A criação de elementos em TRAUMA é parecida com PULSE. No cenário de TRAUMA, os elementos devem representar a voz inicial do paciente a respeito de seu sofrimento. Imagine que aspectos ele seria capaz de revelar ao Terapeuta. Vá além de objetos ou ações simples, tente evocar as peças deste aterrorizante quebra-cabeças. Pense em sentimentos, sensações, em tudo que possa estar atormentando o paciente sob os seus cuidados. Abaixo, dois conjuntos distintos de sugestões de elementos:

colar de pérolas – família – assaltante – Zorro – cinema

livro – cânticos – outro mundo – medo – fiéis

FATO CENTRAL

Em TRAUMA, o Fato Central representa aquilo que desencadeou a tensão psíquica a ser tratada, ou o momento em que sintomas até então suportáveis tornaram-se devastadores. Aqui, o Fato Central costuma ser o momento imediatamente anterior à hospitalização ou ao início do tratamento do paciente. É a ponta do iceberg, a face mais visível do trauma que os Terapeutas precisam desvendar para alcançar as origens dos sintomas que atormentam nossa vítima – que pode nem ser tão inocente assim...

Cada jogador descreve uma relação entre os Elementos. Abaixo, exemplos usando os conjuntos de Elementos sugeridos anteriormente:

D4: família sai do cinema após assistir Zorro

D6: um assaltante costuma atuar no beco atrás do cinema

D8: o assaltante está armado, próximo à família

D10: o assaltante quer roubar o colar de pérolas da mãe

D12: o pai tenta proteger a família e se coloca sob a mira do bandido

D4: fiéis encapuzados cantam

D6: estes cânticos causam medo

D8: um livro traz a letra entoada pelos fiéis

D10: o livro e os cânticos falam sobre outros mundos

D12: os fiéis passam o livro de mão em mão

SURTO

Relembrar um passado traumático não é isento de riscos. Os pulsos doentes e desequilibrados que ecoam em ondas de tragédia podem ser verdadeiros tsunamis. Além da Sobrecarga, os turnos de jogo em que os Terapeutas mergulham na psique doente cobram seu preço através do Surto. Quando todos os jogadores tiverem estabelecido um novo Fato – ou seja, quando todos os Terapeutas tiverem trazido à tona um segredo do paciente – ocorre o Surto, uma quebra no padrão, uma ruptura na frágil estrutura emocional do doente. O Surto sacode a história: quando ele ocorre, cada jogador troca de cor e dado com o colega a sua direita.

O Surto dá aos Terapeutas a oportunidade de encarar o mapa de jogo com o mesmo estranhamento com que o paciente encara sua própria realidade. Não é recomendado que o paciente seja submetido a mais de dois Surtos... portanto, o Surto é também uma mecânica para levar ao fim do tratamento, indicando que os Terapeutas precisam finalizar a narrativa do passado traumático o mais rápido possível.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em TRAUMA os Terapeutas podem representar psiquiatras, psicólogos, psicanalistas, etc, em qualquer tempo ou situação: de médicos vitorianos tratando histeria com instrumentos pouco ortodoxos, até psiquiatras contemporâneos cuidando de uma vítima da violência urbana. O objetivo não precisa ser a cura: administre o alívio que for possível, ou trancafie definitivamente quem já perdeu a própria sanidade diante de horrores abissais...