

PLAYTEST

COSA NOSTRA

UM JOGO NARRATIVO
SOBRE MÁFIA

JOÃO PAULO FRANCISCONI





COSA NOSTRA



CRIAÇÃO

João Paulo Francisconi

EDIÇÃO

Guilherme Moraes

CAPA

Tiago H. Ribeiro

ARTE

Leonel Domingos, Marco Morte

LOGOTIPIA, PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO

Tiago H. Ribeiro

REVISÃO

Tiago H. Ribeiro

GERENTE GERAL

Rodrigo S. da Silva

SOBRE ESTA VERSÃO DE PLAYTEST

O jogo em suas mãos é uma versão de *playtest*. Aqui, encontram-se regras básicas de jogo, um resumo da história da máfia siciliana dos dois lados do Atlântico, informações sobre a estrutura da mesma e sobre como os mafiosos devem comportarem-se, além de dicas de narrativa para jogadores estranhos à perspectiva narrativista e três das ilustrações que estarão na versão final do jogo, que irá estreitar sua campanha de financiamento coletivo em janeiro de 2013 e trará o dobro de páginas, com descrições detalhadas da vida mafiosa nas cidades de Nova Iorque e Chicago, mais ilustrações, baralhos personalizados e outras recompensas.

Como esta é uma versão de teste, pedimos que você acesse o blog do autor e dê sua opinião sobre o jogo:

<http://numefinorio.blogspot.com.br/>

(clique no endereço para acessar)

AGRADECIMENTOS

Cosa Nostra é o resultado do trabalho contínuo de uma fabulosa equipe de cinco pessoas em seu primeiro produto publicado enquanto um estúdio de produção de jogos. A estas pessoas, meus colegas, devo meus mais sinceros e emocionados agradecimentos por acreditarem em mim e no meu trabalho.

Ao meu amigo do peito, Leonel Domingos, por todos estes anos de amizade verdadeira, pelas milhares de conversas e pelos ensinamentos que esculpiram meu caráter, você é como um segundo pai para mim, e por isto não posso agradecer o suficiente, mas pela sua contribuição como artista para o estúdio, todos sabemos o seu valor.

Ao artista Marco Morte, suas obras me levam e continuarão a me levar a incontáveis outros mundos fantásticos, sem você este estúdio não seria tão brilhante. Ao amigo Tiago Ribeiro, que me agradeceu por tê-lo inspirado a entrar para a faculdade, você também é uma inspiração para todos nós deste estúdio com seu talento e dedicação. Ao nosso diretor financeiro Rodrigo Santos da Silva, sem você, teríamos falido antes mesmo de publicarmos um único trabalho!

Aos jogadores do *playtest* Alan Silva, Daniel Figueroa, Davide Di Benedetto, Fillipi Zettermann de Freitas, Mário Benevides, Matheus Borges Ziderich e Pedro Trevizani que ajudaram a refinar este jogo, tornando-o ainda mais interessante para todos vocês da versão final de *playtest* de *Cosa Nostra*.

Finalmente, ao nosso membro convidado nesta obra, Guilherme Moraes, editor-chefe da Retropunk Game Design; sem sua experiência e ideias este jogo não teria o brilho que adquiriu até o momento.

A todos estes amigos, colegas e colaboradores um grande, insuperável obrigado!



AMBIENTAÇÃO

Embora o sistema de *Cosa Nostra* possa ser usado para representar as organizações criminosas de todas as nacionalidades e orientações morais e éticas, no livro básico trataremos apenas da máfia mais famosa no Ocidente, a italiana ou, ainda mais especificamente, a máfia siciliana.

Algumas lendas dizem que a máfia italiana surgiu não como uma organização criminosa, mas como uma de resistência à ocupação francesa da época das guerras napoleônicas. Nestas histórias a máfia atuava como uma mão negra (daí outro dos nomes dessa organização) que garantia a vingança contra os abusos das tropas francesas que causavam sofrimento a população. Por esta época teria nascido a *omertà*, a lei da auto-regulação das sociedades influenciadas por esta organização.

A *omertà* dita uma série básica de regras: não procure ajuda governamental, mas sim a daqueles que sempre estiveram dispostos a lhe ajudar (isto é, a máfia), preferir vingança à justiça, obediência às decisões de conselhos de homens mais velhos e respeitados, considerar uma afronta a alguém de seu grupo como uma afronta a todos e nunca falar sobre assuntos da *Cosa Nostra* para aqueles de fora. Com esse simples código de conduta pautado na vingança, na colaboração comunitária e no silêncio, a Mão Negra permaneceu um segredo bem guardado durante décadas, com pessoas duvidando de sua existência mesmo quando grandes operações policiais eram despachadas contra ela.

Durante o fim do século XIX, com o endurecimento das ações do governo contra a máfia em toda a parte na Itália, mas ainda mais na Sicília, onde eles lutaram uma guerra de guerrilha pela independência da ilha mas foram derrotados, iniciou-se então uma imigração em massa para o Novo Mundo, seja por necessidade financeira (após a lei marcial e dura repressão do exército italiano quase falirem muitos mafiosos), seja para evitar serem presos pela polícia.

Estes criminosos rapidamente fizeram fortunas em cidades como Nova Iorque e Chicago ao controlarem uma série de negócios ilegais como extorsão, apostas e prostituição. Tanto dinheiro

não tardaria, claro, a atrair conflitos entre as diferentes Famílias (como cada quadrilha chamava a si mesma).

Após uma série de conflitos durante as três primeiras décadas do século XX, uma reunião entre os chefes de todas as Famílias importantes dos dois lados do Atlântico literalmente criou um estado paralelo completo, com comissão de “governo”, por assim dizer, competências e territórios para cada Família e um sistema judiciário para julgar as pendências entre as facções da *Cosa Nostra*, além de incluir, ainda que sem direito a voto, a máfia judia na comissão.

Os conflitos, apesar de apaziguados em quase todo o país, nem por isto deixaram de existir. E todos sabem que, em se tratando de homens ambiciosos, violentos e com tendências vingativas, nenhuma paz dura para sempre. A qualquer momento, um grande conflito pode acontecer caso o equilíbrio de forças se desfaça por qualquer motivo.

A ORGANIZAÇÃO DE UMA FAMÍLIA

Uma Família possui uma organização hierárquica clara, com vários níveis entre o chefe e aqueles que cometem os crimes a mando deste, no caso o *Don* e os soldados. O objetivo era proteger os líderes da organização, evitando que ela se deteriorasse através das ações policiais, e ao mesmo tempo garantir proteção e apoio entre os integrantes da máfia. Pois assim a organização podia manter uma rede de apoio a familiares dos integrantes presos, contratação de advogados, exercer influência sobre juízes, jurados, políticos e carcereiros para mantê-los fora da cadeia ou, quando tudo falhava, pelo menos mais confortáveis em seu tempo lá.

Numa Família, a primeira instância de poder é o *Don*, isto é, o chefe, muitas vezes também seu fundador. O *Don* nunca suja suas mãos, a menos que deseje, deixando a execução de seus desejos por conta de seus subordinados. Ao *Don* cabem todas as decisões importantes dentro de uma Família. Ele é quem decide quando alguém é promovido, que *capos* cuidam de que áreas, que crimes podem ser cometidos pelos membros sob seu controle e também a decisão mais importante, quando ir à guerra com outras Famílias.

Para auxiliar o *Don* na enormidade de sua tarefa existe o *Consiglieri*, literalmente “conselheiro”, um homem de confiança que auxilia o *Don* em todas as suas decisões, além de representa-lo em reuniões com outras Famílias ou dentro da própria organização. Apesar de ser o próximo na hierarquia, um *Consiglieri* não tem nenhum poder real, ele não comanda homens ou tem áreas de influência como *capos*, mas isto pode mudar de acordo com a Família. Completando a trindade administrativa da Máfia vem o *Sotto Capo* ou *Capo Bastone*, algumas vezes chamado pela mídia de subchefe. Um *Sotto Capo* é o responsável por administrar as atividades diárias, dar ordens aos *capos* e garantir que o dinheiro chegue sem problemas ao *Don*. Muitas vezes o *Sotto Capo* é membro da família pessoal do *Don*, como um filho ou sobrinho, já que quando o *Don* fica doente, é preso ou morto é o *Sotto Capo* que tradicionalmente assume a organização.

Abaixo do *Sotto Capo* vem os *capos*, também chamados de capitães pela mídia, que vem da palavra *caporegime*. Um *capo* comanda entre dez e quinze soldados, e um número variável de associados. Quando um soldado ou associado pretende alguma atividade criminosa, ele deve primeiro avisar ao seu *capo*, que lhe dará permissão para atuar.

Este sistema tem dois propósitos, o primeiro sendo a coordenação das atividades criminosas da Família, evitando que um soldado inadvertidamente interfira no território de outra Família, por exemplo. O segundo é que ao saber das atividades de seus soldados, o *capo* pode cobrar a sua porcentagem, da qual também sai a porcentagem do *Don*. É uma ilusão comum acreditar que ao entrar na máfia um homem receberá dinheiro, quando na verdade é o oposto, um membro ou associado da máfia deve pagar aos seus superiores uma taxa para cometer crimes dentro do território de uma Família.

Finalmente temos os soldados. Eles são o mais baixo escalão dentre os homens de honra, ou seja, aqueles que oficialmente integram uma Família. Soldados são a mão-de-obra da máfia, a classe trabalhadora, por assim dizer. Eles são aqueles que fazem extorsões, assaltos a banco, sequestros, venda de bebidas, controlam prostíbulos e todo tipo de atividade criminosa desde que, claro, tenham a permissão e paguem aos seus *capos* por esse direito.

Os associados não fazem oficialmente parte de uma Família, pagando uma porcentagem para atuarem dentro do território da organização. Um associado pode variar enormemente em poder, indo desde o humilde dono de um comércio controlado pela máfia até um poderoso distribuidor de bebidas. Em comum eles compartilham a baixa hierarquia dentro da organização de que participam, mesmo o mais baixo soldado está, em teoria, hierarquicamente acima do mais valioso associado. Um homem de honra que prejudique ou mesmo mate um associado não recebe penas tão duras de seus superiores, mas um associado que cause qualquer mal a um homem de honra, não importando seu grau hierárquico, pode esperar uma dolorosa retribuição da Família por sua atitude.

COMO SER UM HOMEM DE HONRA

Na máfia italiana, existem algumas tradições cujo cumprimento separa os verdadeiros homens de honra das outras pessoas. Dos mafiosos sicilianos e associados era esperado que se seguissem regras rígidas que visavam manter a integridade da organização e de seus membros. Em 2007, com a prisão do chefe da Cosa Nostra, Salvatore Lo Piccolo, foi encontrada em sua casa uma lista que logo foi batizada pela mídia como “Os Dez Mandamentos da Máfia”, isto é, um conjunto de regras que deve guiar os mafiosos. Ainda que esta lista represente a orientação da Cosa Nostra de nossos dias, ela é um bom ponto de partida para discutirmos como era a perspectiva moral de um mafioso dos anos 1920 e 1930.

O primeiro mandamento é uma medida de segurança: um homem da Cosa Nostra não pode se apresentar a outro integrante da organização a menos que um terceiro homem de honra, que conheça a ambos, faça a apresentação. É fácil pensar que essa é uma resposta ao cerco das forças policiais na segunda metade do século XX, mas é preciso lembrar que a Cosa Nostra nasceu do movimento de resistência aos franceses durante a era napoleônica, passou pela repressão de inúmeros governos italianos, incluso o fascista, e sobreviveu a todos eles. Esta medida portanto não parece ser recente, e seria adequada a um jogo durante os anos 1920 e 1930. No documentário *Os Dez Mandamentos da Máfia*, do *Discovery*, um ex-

membro da máfia revela um detalhe interessante: quando alguém é apresentado como “meu amigo”, esta pessoa não é um iniciado, um homem de honra, se ao invés é dito “nosso amigo”, isto quer dizer que o apresentado faz então parte da máfia.

A lista segue com algo bastante simples: não deve-se olhar para as mulheres dos nossos amigos. Isto é, não é permitido casos com mulheres de outros integrantes da organização. Razão óbvia: evitar conflitos internos. Uma outra regra também tem o mesmo objetivo: deve-se respeitar a esposa. A aura de homens de família é importante para manter a legitimidade da máfia também. Ambas estas regras devem ser usadas num jogo nos anos 1920 e 1930.

Um mandamento muito importante é o que proíbe qualquer tipo de relacionamento com a polícia para membros da máfia. Aqueles vistos com policiais podem ter sua lealdade questionada e serem marcados para eliminação. Esta é uma regra seguida desde sempre.

Por outro lado, um mandamento pouco seguido ao longo da história da máfia, se é que algum dia chegou a ser seguido, é a proibição da ida de membros a bares e boates. Por trás desse mandamento pode estar, talvez, o passado militar da organização, ou talvez a ideia de que, quando bêbados ou entretidos, os mafiosos baixam sua guarda e podem revelar segredos preciosos.

Existem dois mandamentos que se relacionam: o de que deve-se sempre estar disponível para a Cosa Nostra e a de que compromissos devem ser respeitados. Falhar neles demonstra, respectivamente, falta de comprometimento e de responsabilidade. Duas qualidades extremamente valorizadas pela máfia. Aqueles que faltam com essas regras são colocados “na geladeira” por um tempo, para aprenderem a lição. Nas décadas de 20 e 30, estas regras valem mais do que nunca, dadas as dificuldades de deslocamento ampliadas desta época em comparação com a atual.

Provavelmente o mais complicado mandamento a se seguir é o que estabelece que um homem de honra sempre deve responder perguntas de superiores com a verdade. Obviamente, mafiosos de todas as épocas preferem ocultar seus erros em seus relatórios para superiores, ainda mais quando

isso poderia implicá-los em violações de outras regras importantes.

Inesperadamente, existe uma regra que proíbe o roubo, mas apenas entre membros da Cosa Nostra, inclusive outras Famílias. É talvez a única regra que não poderia ser incluída na época clássica da máfia, já que ela é posterior, trata-se da solução encontrada para as inúmeras guerras por supremacia em que nasceram as grandes lendas da história criminosa dos EUA.

O último mandamento trata da entrada de novos membros na Cosa Nostra. Não são permitidos aqueles sem descendência puramente siciliana, com parentes nas forças policiais ou que já tenham traído uma Família, que se comportem mal ou que não sigam os valores morais esperados pela máfia. Aqueles que passam em todos esses requisitos são aceitos na Família em um ritual secreto. Alguns dizem que envolve a queima de uma imagem de um santo lavada em sangue do novo iniciado, que declama um juramento enquanto isto acontece. O ritual exato pode mudar de acordo com o que os jogadores acharem mais adequado.

REGRAS DO JOGO

As regras são a estrutura que permite aos jogadores narrarem uma história de uma maneira direcionada. É com elas que *Cosa Nostra* se diferencia de uma brincadeira de contar histórias em volta da fogueira, e é com elas que a narrativa encontra as histórias da máfia. Afinal, sem um código de honra, qual a diferença entre um mafioso e um reles criminoso?

criação da máfia

Em *Cosa Nostra* os jogadores devem criar, em conjunto, a Máfia com a qual irão contar uma história de glamour, honra e violência.

A princípio, os jogadores definem pontos-chave da Máfia que estão criando, começando pelo jogador mais velho para os mais novos (respeite os mais velhos, garoto, seus pais nunca lhe ensinaram isto?). A fila segue até que tenham sido definidos seis (6) pontos-chave da Máfia dos jogadores.

Os pontos-chave então devem ser divididos entre as três funções narrativas do jogo: **Músculos**, **Negócios** e **Legitimidade**. Uma função narrativa



determina a forma como seus problemas serão resolvidos dentro do jogo. **Músculos** representa a força dos soldados e a capacidade de intimidação da sua Máfia. **Negócios** é a força financeira e a capacidade de influência através de subornos, enquanto **Legitimidade** representa quanto a sua Máfia conta com o carinho e o respeito da comunidade onde está instalada.

Para cada ponto-chave que for colocado numa função narrativa o valor desta é aumentado em um (1). Sendo estes pontos-chave os pilares do valor de cada função narrativa, se durante o jogo um ponto-chave de alguma maneira for destruído ou deixado de lado, a Máfia perde um ponto na função narrativa em que ele estava alocado. Não mais do que quatro (4) e não menos do que um (1) ponto-chave deve ser alocado em cada função narrativa durante a criação da Máfia. Caso não haja consenso sobre a alocação usa-se a mesma lógica da definição dos pontos-chave, com o jogador mais velho iniciando a alocação de um ponto-chave e os mais novos definindo os seguintes.

Após a alocação, começa a primeira rodada de narração em *Cosa Nostra*. Esta rodada, chamada **Nascimento**, é a única que funciona sem testes, mas também a única com limitações claras, já que cada jogador que escolher narrar uma cena deve obrigatoriamente usar ela para explicar como um ponto-chave se encaixa dentro de uma função narrativa. Todos os jogadores podem narrar suas próprias cenas, e não há problema em narrar mais de uma cena para um ponto-chave, mas cada ponto-chave deve ter pelo menos uma cena narrada pelos jogadores.

Exemplo: Adão, Felipe, Jairo, João e Rangel começam a criação da sua Máfia. Como é mais velho, Rangel decide que o primeiro ponto-chave será "Italianos", seguido por Jairo, o segundo mais velho, que define "bebidas" como um ponto-chave, e assim em diante até o limite de seis (6) pontos-chave. Como há cinco jogadores a fila volta novamente ao mais velho, e Rangel define o último ponto-chave. Caso houvesse mais de seis jogadores, os mais novos não teriam direito a definir um ponto-chave (Ei!, quem disse que é fácil ser o caçula da família!?). Ao fim, ficam definidos os seis pontos-chave da Máfia: "Italianos", "bebidas", "jogo", "assassinato", "armas" e "amizade".

Terminada a definição de pontos-chave, os jogadores não conseguem definir por consenso onde alocá-los, então

o mais velho, Rangel, decide alocar "Italianos" em Legitimidade, já Jairo coloca "armas" em Músculos, e Adão coloca "bebidas" em Negócios, e assim por diante até que a fila volte a Rangel, que termina por colocar "assassinato" em Legitimidade. Com isto, as alocações ficam assim: "armas" e "amizade" em Músculos, "jogo" e "bebidas" em Negócios e "Italianos" e "assassinato" em Legitimidade.

Durante a primeira rodada de narrativa, chamada de Nascimento, cada ponto-chave recebe pelo menos uma cena narrada pelos jogadores, que podem narrar quantas quiserem até partir para o próximo passo.

Rangel narra duas cenas. Primeiro, ele narra como "Italianos" contribui para a Legitimidade da Máfia, pois a Máfia nasceu com o jovem Dom Giovanni, um imigrante italiano que amealhou respeito de seus conterrâneos com um ato do passado. Em seguida ele narra este ato do passado, um "assassinato" de um criminoso que extorquia os imigrantes italianos na cidade.

Jairo narra uma cena em que Dom Giovanni abre um bar onde vende "bebidas", mas que é brutalmente fechado pela polícia quando da instauração da Lei Seca. Sem desistir, o Dom começa a destilar bebidas num porão e a vendê-las escondido no seu, agora, restaurante.

Já Adão prefere narrar como um grupo de policiais começa a beber no restaurante do Dom, que começa uma grande "amizade" com esses policiais. Alguns deles saem da polícia anos mais tarde e vem trabalhar com o Dom, outros se mantêm dentro da corporação, fornecendo ajuda e proteção à Família de Dom Giovanni em nome dos velhos tempos.

Felipe narra como o Dom decidiu conseguir "armas" para enfrentar um grupo de criminosos que aterrorizava a região, tornando seu negócio uma verdadeira Cosa Nostra quando o extermínio dos criminosos acabou.

Por último, João narra como, para conseguir financiar as armas, o Dom começou a trabalhar com apostas e "jogos", e para isso teve que espancar e expulsar um criminoso que já trabalhava com isto no bairro.

Os jogadores poderiam continuar narrando histórias do passado da Máfia, mas como eles querem ver a história seguir em frente, resolvem ir para o próximo passo, o que nos leva à próxima sessão.

ESTRUTURA NARRATIVA

A estrutura narrativa em *Cosa Nostra* é pré-terminada. O que isso quer dizer? Devemos lembrar que as histórias da Máfia seguem um padrão, e que *Cosa Nostra* tenta emular este padrão.

Ao contrário de outros jogos de RPG, *Cosa Nostra* não é sobre a história de um único personagem, mas sobre a história da organização mafiosa em si, composto por muitos personagens e histórias, heróis e lendas, vilões e tragédias. E a história de uma Máfia, salvo raros, muito raros casos, é a de um eterno ciclo de nascimento, ascensão, auge, e então uma virada de mesa seguida por decadência e queda, que pode ou não ser seguida de um renascimento.

Em *Cosa Nostra* esta é a estrutura narrativa do jogo, que é dividido em rodadas onde cada jogador tem a chance de narrar eventos e histórias da máfia utilizando as funções narrativas, que permitem resolver a história de diferentes maneiras (trataremos disto mais a frente). A seguir vamos tratar de cada rodada narrativa com suas particularidades.

O Nascimento: é a etapa em que os jogadores criam a sua Máfia, definindo pontos-chave e colocando-os nas funções narrativas, para então narrar ao menos uma cena para cada ponto-chave. Nesta rodada não há testes ou apostas a serem feitas, e os jogadores são livres para narrarem suas cenas como desejarem.

A Ascensão: nesta etapa, os jogadores começam a fazer testes e apostas, estas últimas tem seus valores dobrados quando são positivas, e caem pela metade quando negativas, sendo que cada um tem direito a narrar uma cena antes de partir para a próxima rodada.

O Auge: quando atingem o auge as máfias parecem praticamente imunes à lei. Nesta rodada narrativa, os jogadores tem a escolha de ignorar uma Carta da Lei a sua escolha e efeitos negativos de Cartas de Apostas são anulados. No entanto, o auge é curto, e apenas metade dos jogadores (arredondado para baixo) tem direito de narrar uma cena nesta rodada. A decisão sobre quais jogadores devem narrar cenas fica a cargo dos próprios, embora recomendemos uma partida rápida de pôquer, ou usando o critério de idade se quiserem uma resolução mais rápida.

A Virada de Mesa: os agentes da lei não ficam dormentes para sempre, e a sociedade logo se recompõe da admiração pelo glamour do modo de vida da Máfia. É chegada a hora da virada de mesa. Nesta rodada, todos os jogadores *devem* narrar uma cena, e toda cena *deve* ser resolvida com uma aposta. Independente do resultado da aposta, o jogador deve sacar uma Carta da Lei, e se a aposta falhar, deve sacar duas Cartas da Lei.

A Decadência: a Máfia sobrevive, mas luta uma guerra desigual contra a lei, seus líderes envelhecem, morrem ou são presos. Nesta rodada, cada jogador pode narrar uma cena: se decidir narrar, ela será uma aposta, se não o próximo jogador a narrar deve sacar uma Carta da Lei extra. Essa penalidade se acumula, e pelo menos um dos jogadores *deve* narrar uma cena nesta etapa.

Exemplo: Rangel, Jairo, Adão e Felipe decidem não narrarem nesta etapa, deixando para João quatro cartas da lei e a responsabilidade de fazer uma aposta. João falha em seu teste e saca cinco cartas da lei e uma Carta de Apostas. Esta será uma cena para ser lembrada...

A Queda: nada vive para sempre, mas as lendas são lembradas. A Máfia chega ao fim, o *capo* está velho demais para comandar, os jovens agem como criminosos comuns, a polícia está em todo o lugar recolhendo provas. Nesta última etapa, todo jogador deve narrar uma cena final como uma aposta, quaisquer efeitos negativos das Cartas de Apostas são dobrados, e todos devem sacar uma Carta da Lei antes de narrarem a sua cena final, ou duas, se falharem em seus testes.

O Renascimento: caso decidam continuar o jogo, os jogadores podem reiniciar a estrutura narrativa do começo, com a mesma Máfia (talvez um ramo da Família que havia migrado para outro estado ou país?). O Renascimento equivale a rodada de Nascimento, exceto que os jogadores não precisam escolher pontos-chave desta vez nem atrelar suas cenas a eles.

TESTES, APOSTAS E FUNÇÕES NARRATIVAS

Em *Cosa Nostra* os jogadores são livres para criarem personagens, romances, tiroteios, propostas irrecusáveis e outras cenas clássicas das histó-

rias de máfia. Toda rodada narrativa os jogadores tem o direito de narrarem uma ou mais cenas, no entanto esse poder não é irrestrito, pois os homens da lei estão sempre à espreita.

Sempre que for narrar uma cena o jogador deve determinar a que função narrativa ela pertence. As funções narrativas são **Músculos**, **Negócios** e **Legitimidade**, conforme previamente comentado. Estas três funções representam, respectivamente, a força bruta e intimidatória, a influência financeira e a força da *omertà* da Máfia dos jogadores.

Ao determinar a função narrativa, o jogador diz a todos como, dentro do escopo daquela função narrativa, pretende evitar que a lei interfira com a sua cena, e então faz um teste: rola um número de dados de seis lados igual ao valor da função narrativa utilizada, com uma margem de sucesso variando conforme a rodada narrativa, durante a Ascensão, qualquer 5 e 6 nos dados é considerado um sucesso; no Auge, de 4 até 6; na Virada de Mesa, Decadência e Queda, apenas um 6 garante um sucesso.

Exemplo: Adão decide que irá legitimizar uma casa de apostas junto a comunidade, para impedir que denúncias sejam feitas a polícia. A Máfia do grupo de Adão tem um valor 2 (dois) na função narrativa Legitimidade, e agora eles estão na fase de Ascensão, de forma que Adão rola dois dados de seis lados e obtém um 2 e um 5, garantindo sucesso no seu teste e narrando a cena sem interrupções. Se os valores nos dados fossem menores, Adão teria de sacar uma Carta da Lei e incluído a situação descrita dentro da sua cena.

Uma aposta funciona da mesma maneira, mas independente do resultado do teste o jogador irá sacar uma Carta de Aposta. Cartas de Aposta podem ser positivas ou negativas, alguns exemplos de seus efeitos incluem aumentar ou diminuir valores das funções narrativas, permitir ignorar uma Carta da Lei a escolha do jogador nesta rodada narrativa ou fazer todos os jogadores sacarem uma Carta da Lei extra nas suas cenas.

Apesar de voláteis, as Cartas de Aposta são a única maneira de aumentar os valores das funções narrativas, e os jogadores fariam bem em tentarem apostas quando tem menos chances de obterem resultados muito negativos, nas rodadas de Ascensão e Auge.

UM AVISO IMPORTANTE

Pode parecer tentador, a primeira vista, concentrar todos os pontos-chave numa única função narrativa e obter o maior valor nela, mas isto é perigoso. Algumas cartas da lei obrigam os jogadores a utilizar determinada função narrativa durante algumas cenas ou diminuem temporariamente os valores de alguma função, fazendo com que mais e mais cartas da lei sejam sacadas e a situação da Máfia dos jogadores fique cada vez mais complicada.

Exemplo: Jairo decide que, já que estão durante a fase de Auge da Máfia, é seguro fazer uma aposta. Ele saca uma Carta de Aposta e faz um teste, mas falha neste, tendo de sacar uma Carta da Lei também. A Carta de Aposta define que, caso uma Carta da Lei seja sacada na mesma cena que ela, o jogador deve perder um ponto de Músculos. Se Jairo não tivesse falhado em seu teste, a Carta de Aposta concederia a ele dois pontos extras em Negócios. Jairo discute com os outros jogadores e juntos eles decidem utilizar a habilidade da fase de Auge de ignorar uma Carta da Lei, fazendo com que a Carta de Aposta aumente em dois pontos a função narrativa Negócios, e evitando a perda de um ponto em Músculos.

TRAIÇÕES E ASSASSINATOS

A qualquer momento durante a cena de um jogador, daqui para frente denominado **Don**, outro jogador, daqui para a frente denominado **Traidor**, pode anunciar que vai tentar uma **Traição**, isto é, tentar tomar o controle da cena do **Don**. Isto pode ser feito uma vez por rodada narrativa por um

O QUE ACONTECE QUANDO UMA FUNÇÃO NARRATIVA CHEGA A ZERO?

Ainda é possível narrar cenas com aquela função narrativa, mas sem dados, o que significa que o teste sempre falhará e a polícia, na forma das cartas da lei, sempre irá interferir com as cenas dos jogadores naquela função narrativa.

Além disso, se duas ou mais funções narrativas chegarem a zero durante a fase de Decadência ou Queda, a Máfia é debandada pela polícia e o jogo acaba aí, com uma rodada final de narração, sem testes, para os jogadores definirem como aconteceu o fim da sua Máfia.



mesmo jogador, e nunca contra o mesmo alvo de uma traição já ocorrida na rodada anterior.

Uma traição é resolvida através de uma *Disputa de Poder*, em que o *Don* sacará uma carta de aposta e o traidor uma carta da lei. O jogador que obter o número mais alto na sua carta (valetes, damas, reis e ases valem 11, 12, 13 e 1, respectivamente) será o vencedor da disputa de poder, com a vantagem do empate pertecendo ao *Don*. No entanto, qualquer dos dois pode declarar um **Assassinato** e sacar uma Carta de Aposta (para o *Don*) ou da Lei (para o traidor) extra para tentar bater o valor alcançado pelo inimigo. Nenhum jogador pode declarar mais de um assassinato por disputa de poder.

Se o traidor vencer a disputa, tomará o controle da cena para si, recebendo também as cartas da lei, para serem usadas a qualquer momento durante o jogo pelo traidor, na sua ou nas cenas de outros jogadores, enquanto o *Don* manterá as cartas de aposta para si, para usar a qualquer momento durante o jogo, na sua cena ou na de outros jogadores. Se o *Don* vencer, o mesmo acontece, mas o controle da cena continua em suas mãos.

No entanto, quando alguém declarar um assassinato e perder a disputa de poder, tudo irá se tornar mais complicado para esta pessoa. Que deve então aplicar todas as suas cartas ganhas imediatamente assim que aplicável e com quaisquer efeitos negativos duplicados e efeitos positivos anulados.

Exemplo: Jairo decide anunciar uma traição durante a cena de Adão, por considerá-la pouco atrativa da maneira que está sendo manejada. Depois de alguns xingamentos saudáveis em uma situação como esta, ambos sacam uma carta cada, Adão consegue do baralho de aposta um 10 de Paus; é um bom número. Por outro lado, Jairo conseguiu apenas um 6 de Copas do baralho da lei, um resultado medíocre. Ele considera que tem uma boa margem de segurança e declara um assassinato, sacando uma segunda carta da lei, obtendo um Rei de Ouros, somando 19! Adão perde o controle da cena, mas obtém a carta de aposta para usar quando bem entender (inclusive não as jogando até o fim do jogo, se julgar adequado). Adão poderia ter tentado também declarar um assassinato, mas como o resultado necessário seria alto, achou melhor ficar com a carta extra que tinha adquirido. Jairo

tomou o controle da cena e ainda obteve duas cartas da lei para usar quando quiser deixar as coisas mais emocionantes!

DICAS DE NARRATIVA

Uma partida de *Cosa Nostra* pode ser difícil para jogadores de RPG acostumados com a perspectiva gamista de jogos como *Dungeons & Dragons*, *Tormenta RPG* e *3D&T*. Nestes jogos, você descreve as ações de um personagem, e cabe a apenas um jogador, geralmente chamado de mestre ou narrador, a tarefa de descrever cenários e outros personagens que não os controlados pelos jogadores, isto é, o resto do mundo.

Em *Cosa Nostra* optamos por uma perspectiva narrativista, onde o controle narrativo sobre a história, o cenário e os personagens é dividido entre todos os jogadores, que trabalham em conjunto para criar uma história memorável de ambição, violência e glamour. Como diabos você vai fazer isso, no entanto, é o que tentamos responder aqui.

As cenas em *Cosa Nostra* funcionam como aquelas de um filme, ou, algumas vezes, como um conjunto destas, conectadas por um denominador comum. Em primeiro lugar, você deve estabelecer suas bases. 1. Qual o ambiente em que a cena se passa? 2. O que está acontecendo ao redor deste ambiente? 3. Que personagens estão envolvidos na cena? 4. Eles estão ali com que finalidade? Respondidas estas perguntas, haverá uma boa noção de onde está procurando chegar.

Exemplo: "No escritório privado de Don Lucci em sua casa (1), durante as festividades de aniversário de seu filho mais novo (2), o Don, seu consiglieri e um guarda-costas ouvem Giuseppe, o famoso cantor e afilhado do Don (3) pedir ao padrinho se ele poderia lhe ajudar a conseguir um contrato com um cassino de Las Vegas (4)".

Estabelecendo estes elementos temos uma noção mais clara de onde estamos e podemos então decidir para onde a história irá a partir daí. Independente sua intenção, o que os outros jogadores realmente querem saber é a resposta para um par de perguntas: como e por quê? Isto é, como será a resolução desta cena e por quais motivos.

Exemplo: "Giuseppe comenta que sua carreira está indo bem, mas seria muito bom ter uma garantia para

os anos duros da velhice que se aproximam, ele diz que ouviu falar que alguns contratos de Las Vegas pagam bem durante um longo período de tempo”.

“Don Lucci entende o recado e diz que irá cuidar disso com uns conhecidos de Nevada, e que o afilhado deve ir aproveitar a festa, e lembrar de falar com sua madrinha antes de ir embora”.

“O Don diz a seu consigliere para falar com Bugsy de Las Vegas e que assim que os recursos na Suíça estiverem disponíveis para uso nos EUA, arranjar para que Giuseppe venha trabalhar no hotel da Família, afinal, é sempre bom ter os bons companheiros por perto”.

Nem todas as cenas precisam se passar em um mesmo lugar, às vezes elas são uma sequência de elementos que se conectam para um fim comum como, por exemplo, o conjunto de cenas que formam a última etapa da história do passado de Don Vito em *O Poderoso Chefão 2*. Para formar esse conjunto de cenas você deve ter em mente dois focos: fluidez e objetivo.

A fluidez é alcançada com a concatenação eficiente das diferentes cenas, ou seja, apresentar estas cenas numa sequência e de maneira a fazer sentido e/ou surpreender os outros jogadores. Já o

objetivo é a necessidade de evitar divagações desnecessárias. Não perca o tempo dos outros jogadores com aquilo que não seja importante ou interessante para a história. Os jogadores podem até estar interessados na relação entre o filho do Don e a *femme fatale*, e gostaria de ouvir mais sobre a sua visão sobre isto, mas descrever todo o flerte dos dois por quinze minutos é demais.

Exemplo: “A cena corta do escritório do Don para Las Vegas, onde Bugsy, o chefe da máfia judia, tenta negociar os favores em troca do contrato de Giuseppe. Finalmente entendeu o motivo da atuação de Don Lucci naquela cidade, um favor fácil de conceder, pelo preço certo”.

“Do outro lado da cidade, o consigliere assina o contrato comprando muitas ações do hotel dos sócios do Bugsy, todas elas, para falar a verdade. Será muito mais fácil negociar agora que eles não precisam mais daquele judeu”.

EFEITOS DAS CARTAS DE APOSTA E DA LEI

Nas próximas páginas você vai encontrar tabelas designando os efeitos de cada Carta de Apostas e da Lei.

CARTAS DE APOSTA

ESPADAS

OUROS

COPAS

PAUS

Ás	+2 em Músculos ou -1 na função narrativa apostada caso seja sacada uma Carta da Lei simultaneamente.	+2 em Negócios ou -1 na função narrativa apostada caso seja sacada uma Carta da Lei simultaneamente.	+2 em Legitimidade ou -1 na função narrativa apostada caso seja sacada uma Carta da Lei simultaneamente.	+2 nas três funções narrativas ou -6 na função narrativa apostada caso seja sacada uma Carta da Lei simultaneamente.
2	+1 em Músculos ou -2 na função narrativa apostada caso seja sacada uma Carta da Lei simultaneamente.	+1 em Negócios ou -2 na função narrativa apostada caso seja sacada uma Carta da Lei simultaneamente.	+1 em Legitimidade ou -2 na função narrativa apostada caso seja sacada uma Carta da Lei simultaneamente.	+1 nas três funções narrativas ou -3 na função narrativa apostada caso seja sacada uma Carta da Lei simultaneamente.
3	Os próximos dois testes devem ser realizados utilizando a função narrativa Músculos.	Os próximos dois testes devem ser realizados utilizando a função narrativa Negócios.	Os próximos dois testes devem ser realizados utilizando a função narrativa Legitimidade.	Os próximos dois testes devem ser realizados utilizando uma função narrativa à escolha dos jogadores.
4	Os próximos quatro testes devem ser realizados utilizando a função narrativa Músculos.	Os próximos quatro testes devem ser realizados utilizando a função narrativa Negócios.	Os próximos quatro testes devem ser realizados utilizando a função narrativa Legitimidade.	Os próximos quatro testes devem ser realizados utilizando uma função narrativa à escolha dos jogadores.
5	+1 em Músculos.	+1 em Negócios.	+1 em Legitimidade.	+1 nas três funções narrativas.
6	+2 em Músculos.	+2 em Negócios.	+2 em Legitimidade.	+2 nas três funções narrativas.
7	-1 em Músculos.	-1 em Negócios.	-1 em Legitimidade.	-1 nas três funções narrativas.
8	-2 em Músculos.	-2 em Negócios.	-2 em Legitimidade.	-2 nas três funções narrativas.
9	Saque uma Carta da Lei, elas ficam na sua mão até que decida usá-las, na sua vez ou não.	Saque uma Carta da Lei, elas ficam na sua mão até que você decida usá-las, na sua vez ou não.	Saque uma Carta da Lei, elas ficam na sua mão até que decida usá-las, na sua vez ou não.	Saque duas cartas da Lei, elas ficam na sua mão até que decida usá-las, na sua vez ou não.
10	Os próximos dois testes não podem ser realizados utilizando a função narrativa Músculos.	Os próximos dois testes não podem ser realizados utilizando a função narrativa Negócios.	Os próximos dois testes não podem ser realizados utilizando a função narrativa Legitimidade.	O próximo teste feito pelos jogadores falhará automaticamente.
Valete	+4 em Músculos durante os próximos dois testes.	+4 em Negócios durante os próximos dois testes.	+4 em Legitimidade durante os próximos dois testes.	+4 em todas as funções narrativas durante o próximo teste.
Dama	Permite ignorar uma Carta da Lei advinda de uma falha num teste de Músculos.	Permite ignorar uma Carta da Lei advinda de uma falha num teste de Negócios.	Permite ignorar uma Carta da Lei advinda de uma falha num teste de Legitimidade.	Permite ignorar uma Carta da Lei advinda de uma falha num teste.
Rei	+3 em Músculos.	+3 em Negócios.	+3 em Legitimidade.	+3 nas três funções narrativas.

CARTAS DA LEI

ESPADAS

OUROS

COPOS

PAUS

Ás	A morte de um <i>capo</i> da Máfia em um tiroteio.	O contador da Máfia desaparece com todos os rendimentos do mês!	O <i>Don</i> é desrespeitado pela polícia/político influente em frente de toda a comunidade.	Toda uma operação fechada, homens presos e matéria de capa nos jornais de todo o estado!
2	Conflito com um bando criminoso comum.	Um trapaceiro rouba uma grande quantidade de dinheiro da Máfia.	A Máfia é desafiada por um líder comunitário.	Um filho do <i>Don</i> entra para a polícia!
3	Um assassino profissional se volta contra a Máfia.	Uma política honesto-age contra a rede de prostituição da Máfia.	O <i>Don</i> é levado para interrogatório pela polícia	Um irmão contrário à Máfia pelo padre da comunidade.
4	Um dos capangas vira a casaca e testemunha para os federais.	Muitas pessoas vencem na casa de apostas por coincidência.	O padre precisou ser silenciado, mas os fiéis perceberam.	O cobrador de apostas leva uma surra de um estivador do porto.
5	Um grupo de capangas é encontrado morto no porto.	O centro de processamento de carros roubados da Máfia é desbaratado pela polícia.	Alguém tem colocado cimento nos pés de membros da família e levado eles para nadar...	O carro do <i>Don</i> é roubado. De dentro da sua casa, rodeada de capangas.
6	Um grupo de capangas é preso por assassinato.	Os comerciantes se unem e recusam-se a pagar por proteção!	Os policiais amigos da Máfia são expostos e presos.	A família do <i>Don</i> se desintegra em filhos desajustados.
7	Uma rixa interna faz vários membros da família partirem.	O governo descobre a fraude dos títulos da dívida dos EUA.	Um dos capangas comete um horrível crime e é pego.	Os filhos do <i>Don</i> brigam pela mesma mulher, dividindo a família.
8	Os advogados da família perdem muitas causas.	O filho do <i>Don</i> perde uma enorme quantia no pôquer.	O filho alcoolátra do <i>Don</i> causa problemas na comunidade.	Uma lei dá amplos poderes ao FBI para enfrentar a Máfia.
9	Um <i>capo</i> da Máfia comete suicídio.	O <i>Don</i> arranja uma mulher que ama diamantes...	O político financiado pela Máfia é preso pela polícia.	Um mau <i>Don</i> assume o controle da Máfia.
10	Vários dos capangas se alistam no exército para lutar na guerra na Europa.	O fim da Lei Seca causa um baque nos negócios da Máfia.	Um cidadão comum enfrenta a Máfia e sai impune.	Uma rixa termina em massacre quando invadem a festa da família com metralhadoras nas mãos.
Valete	O filho do <i>Don</i> é assassinado!	A casa de apostas da Máfia é explodida!	A amante do filho do <i>Don</i> faz escândalo na festa da família.	O filho do <i>Don</i> vira a casaca e testemunha para os federais.
Dama	A mulher do <i>Don</i> morre em seu lugar numa tentativa de assassinato!	A mulher do <i>Don</i> foge com uma grande quantidade de dinheiro da Máfia.	A mulher do <i>Don</i> é vista aos beijos com um homem mais jovem.	A mulher do <i>Don</i> vira a casaca para se vingar e testemunha para os federais.
Rei	O <i>Don</i> é assassinado!	O <i>Don</i> é pego por sonegação fiscal!	A amante do <i>Don</i> faz escândalo na festa da família!	O <i>Don</i> é preso no meio do cassino da família, rodeado por prostitutas!



Estúdio V