

# Entrevista – André Mousinho

## **Toca – De onde veio a ideia de criar um sistema próprio?**

R – Acho que comecei a criar meu primeiro sistema próprio enquanto ainda lia as regras dos primeiros sistemas que joguei - AD&D, GURPS e o boardgame Hero Quest. A gente sempre observa aqui e ali detalhes que um sistema ou outro não contempla e fica pensando: "acho que eu poderia incrementar isso colocando as coisas desse outro jeito". É claro que nem sempre dá certo, ou antes, para dar certo, tornam-se necessários vários playtests, mas com um pouco de empenho, um sistema interessante pode sair ali em meio a suor e lágrimas (kkk).

Neste ano de 2018, meu estúdio (Rageman), que tá muito no comecinho ainda, já disponibilizou online e de graça dois livros em pdf, pela Guilda de Mestres: DC&G (um RPG zoeira e totalmente insano com temática de fantasia medieval) e A Última Masmorra (um jogo que narra a última e mais mortal aventura dos heróis). Em ambos os casos, os sistemas tiveram que ser criados do zero ou foram inspirados por outras engines que se mostraram mais adequadas para uma adaptação.

## **Toca – Qual foi sua maior inspiração para suas criações?**

R – Eu costumo dizer que as inspirações podem cair no seu colo quando você menos espera. Um papo com os amigos pelo whatsapp pode engatilhar algo novo. Uma paixão por um tema pode te ajudar a desenvolver um produto que sirva às suas necessidades. Eu sou completamente apaixonado por tokusatsu e robôs gigantes, por exemplo. Ainda estou me devendo escrever algo sobre o tema, e para isso, nada melhor que assistir as séries mais atuais - eu estou hoje com 44 anos, tinha entre 14 e 16 quando houve o BOOM do tokusatsu no Brasil entre o final dos anos 80 e início dos 90, mas as coisas mudaram e você precisa se antenar. Embora tudo acabe parecendo a mesma coisa (e muitas vezes é), certos detalhes, oriundos das produções mais recentes, podem agregar elementos curiosos ou únicos para sua mesa de jogo.

Eu também curto um pouco de horror (e horror espacial), além de aventuras envolvendo forças militares (do tipo, um esquadrão bélico com armaduras, armas poderosas e naves que é enviado para um planeta repleto de insetos vorazes).

## **Toca – Pra você, qual foi a parte mais difícil da criação?**

R – Falando dos jogos mais recentes: DC&G não houve propriamente uma parte mais difícil, por se tratar de uma criação mais aberta e comunitária junto aos parceiros do grupo de whatsapp "The Black Hack BR" do qual faço parte. Agi mais como um editor (sou jornalista graduado e trabalho profissionalmente na área há quase 20 anos, então foi meio que aplicar o que já uso diariamente no trabalho ao meu hobby, que é escrever RPG). O processo em si foi divertidíssimo.

Já A Última Masmorra é fruto de uma experiência pessoal: eu estava passando por um problema de saúde e, enquanto esperava os resultados dos exames que atestariam se eu deveria de fato me preocupar (o que, graças a Deus, não se confirmou), comecei a imaginar como seria escrever um jogo que fosse uma "carta-testamento", a despedida da vida do herói. Como seria, para esse herói, ver-se diante de uma aventura que ele sabe que é sua última? O que pensaria este personagem ao se ver frente a algo que representa seu fim, uma missão da qual não há volta, da qual ele não colherá os louros da vitória? Reunir tudo isso no computador foi lidar com sentimentos pessoais, um mix de

emoções, algumas meio turbulentas. No fim, se conseguimos um bom resultado, são os leitores que irão dizer. ;)

**Toca – Você acompanhava a cena independente e autoral antes?**

R – Eu passei a acompanhar a cena indie no Brasil mais de perto desde 2009, acho... . Conheci o Old Dragon (da Redbox) e a partir daí vários outros jogos e editoras independentes ganharam minha atenção e apreço. Junto com meu amigo Matheus Funfas, chegamos a lançar em 2012 um outro RPG comédia pela Retropunk Publicações chamado O Reino de Bundhamidão (hoje esgotado). Esta última década tem sido... interessante, eheheheh. Mais recentemente, acompanho o trabalho de Ben Milton (cujo Maze Rats foi traduzido e lançado recentemente no Brasil pela Gentle Ogre) e curto também TBH (The Back Hack) do David Black, fora outros.

**Toca – Você diria que o primeiro projeto veio por necessidade ou diversão?**

R – Escrever pra mim precisa ter sempre o componente da diversão, senão vira trabalho. Foi assim desde o início e é assim até hoje. Apesar de estar mais velho e tentar colocar em meus livros um componente mais profissional, seja com uma diagramação mais detalhada, sejam com ilustrações (DC&G e A Última Masmorra foram 100% ilustrados por mim), ainda assim entendo o RPG como um hobby que, hoje, levo conciliando com o restante de minha vida como marido, pai e profissional da comunicação. Com tempo muito reduzido para escrever, cada minuto tem que valer.

**Toca – Alguma dica para jogadores que desejam fazer os seus próprios sistemas?**

R – Jogue muito os sistemas que você gosta, sejam mainstream ou indies. Esteja atento ao que esses sistemas te fornecem enquanto experiência de jogo e, nos casos de lacunas, verifique de que forma suas experiências pessoais, seu know-how, podem complementar esses espaços para começar a moldar o sistema aos seus interesses e aos interesses da mesa de jogo. Você estará começando a exercitar seu lado "designer". Leia também outras coisas fora do RPG - romances, quadrinhos, assista bons filmes... você não imagina o quanto diferentes mídias podem abrir a mente, inspirar e te mostrar que uma determinada mecânica pode ser tão elegante quanto simples, e ela estava ali o tempo todo, só faltava encontrá-la. Não tenha vergonha de reunir os amigos para testar suas idéias, deixe claro que tudo o que eles disserem será ouvido e peça, claro, para acalmarem a zoeira e manterem uma postura sempre construtiva - afinal, se o sistema der certo, todos ali irão usufruir da experiência positiva e única que seu jogo irá promover.

