

ENOLA
GAY

***Um jogo de narrativa de 7 minutos sobre especulação
histórica***

Por: Hans Chung-Otterson

Publicado Originalmente em:

<https://littleplasticpeople.wordpress.com/2011/09/09/enola-gay/>

Traduzido por:

Felipe Shingo Watanabe

PARA ESTE JOGO VOCÊ IRÁ PRECISAR:

- 3 pessoas
- 3 papés de anotação (*ou post-its*) e lápis
- Um cronometro

Neste jogo você interpreta os 3 membros da tripulação do **Enola Gay** em meio a sua missão de jogar a Bomba Atômica em Hiroshima. O jogo durará 7 minutos, e no final nós iremos saber se: **Você seguiu suas ordens**, e jogou a bomba, ou **não**?

AS REGRAS DO JOGO SÃO:

1. **VOCÊ INTERPRETA UM PERSONAGEM DE FICÇÃO**
2. **SEMPRE QUE VOCÊ FALA COMO SEU PERSONAGEM, É O QUE O SEU PERSONAGEM FALA.**
3. **SEMPRE QUE VOCÊ DESCREVE O QUE SEU PERSONAGEM ESTA FAZENDO, É O QUE ELE FAZ.**

OS PERSONAGENS

Cada um dos jogadores escolhe um personagem. Feito isto cada um escreve suas respostas às perguntas feitas. Por enquanto, guarde as suas respostas em segredo. Elas serão reveladas em um momento oportuno.

O COMANDANTE, PAUL LEWIS.

- Por que você segue ordens?
- Um dos membros da sua tripulação sabe sobre a natureza desta missão de bombardeio desde o inicio. Quem é ele?
- O outro membro não deveria saber da missão, mas ele descobriu. Como ele descobriu?

O PILOTO, THOMAS TIBBET.

- Por que você segue ordens?
- Por que você confia no comandante?

O ARTILHEIRO, ROBERT FEREBEE

- Por que você segue ordens?
- Por que você teme o comandante?

Após responderem as perguntas de seus respectivos personagens o Comandante lerá este excerto sobre a Bomba Atômica em um tom alto e de forma clara:

A BOMBA ATÔMICA

A BOMBA QUE VOCÊS ESTÃO CARREGANDO NESTA MISSÃO É UMA ARMA ATÔMICA. QUANDO LANÇADA ELA IRÁ EXPLODIR COM O PODER DE 18.000 TONELADAS DE TNT. NENHUMA ARMA COMO ESTA JÁ FOI USADA NA HISTÓRIA DA GUERRA. ELA É EXTREMAMENTE MAIS PODEROSA DO QUE QUALQUER OUTRA ARMA QUE VOCÊS JÁ VIRAM. ELA TEM O POTENCIAL DE MATAR CENTENAS DE MILHARES DE PESSOAS.

Após isto cada um dos jogadores irá ler as respostas das questões de forma alta e clara. O comandante responderá as questões por último, e a resposta para sua última questão (“Como ele descobriu?”) irá definir a cena, como em um filme, para o que acontecerá depois.

Coloque o cronometro em 7 minutos e comece a contagem regressiva. O Comandante deve ficar atendo ao cronometro.

Todos irão jogar de acordo com as regras apresentadas acima, adicionando mais duas:

4. **SE VOCÊ QUER INTERROMPER UM PERSONAGEM NO MEIO DE UMA AÇÃO, VOCÊ PODE, PORÉM PRECISARÁ DO APOIO DO TERCEIRO PERSONAGEM PARA SE UNIR A VOCÊ. DIGA O QUE VOCÊ ESTA TENTANDO FAZER: O QUE VOCÊ ESTA INTERROMPENDO E COMO. ENTÃO OLHE ASSERTIVAMENTE PARA O JOGADOR QUE VOCÊ QUER QUE TE APOIE. O QUE ELE IRÁ FAZER DEPENDE DELE.**
5. **SE DOIS PERSONAGENS CONCORDAM SOBRE O QUE ELES QUEREM FAZER, ISTO IRÁ ACONTECER E NÃO PODE SER PARADO.**

O FIM

Quando o relógio chegar em 1 minuto, se isto já não foi feito, o Comandante deve dar uma **ordem direta** sobre a missão, de uma forma ou de outra. Lance a bomba, ou não. O que os outros personagens irão fazer com esta ordem depende deles.

Se o tempo acabar e nenhuma decisão foi feita sobre o resultado da missão, a bomba será lançada. O Comandante decidirá sobre como isto acontece.

EPILOGO

No retorno da missão, independente do resultado, cada personagem poderá dizer uma sentença. Comece com o jogador a esquerda do Comandante e continue no sentido horário.