

GUIA DO INICIANTE EM RPG



POR
MEU PAILADINO

ESCRITO POR: BIBIANO MESQUITA E EDUARDO KRAUZE

Introdução

Saudações, rpgistas de plantão! Há algum tempo percebemos que um grande número de pessoas encontra dificuldades em iniciar sua jornada no mundo do RPG. São tantos sistemas e cenários complexos, com regras e termos que acabam confundindo quem nunca ouviu falar deles antes.

Além disso, muitas dessas pessoas estão apenas juntando amigos que nunca tiveram experiência prévia com RPG e não sabem onde encontrar as informações que precisam para começar a jogar. E, para piorar ainda mais a situação, essas pessoas não encontram grupos experientes por perto, ou mesmo um jogador veterano a quem possam recorrer para tirar dúvidas.

E foi para estas pessoas que a equipe do Meu PaiLadino decidiu montar este "Guia do Iniciante em RPG", com o intuito de explicar o básico sobre o que é e como se joga o famoso role playing game. Além disso, também apresentamos aqui um sistema extremamente simples, para que você possa começar suas aventuras, de modo a se acostumar com a dinâmica do jogo sem ter de se preocupar com regras mirabolantes. O RPG é um jogo de interpretação e é nisso que iremos focar aqui. Sendo assim, sem mais delongas, divirtam-se com o material!

Como usar este material

Este material foi idealizado para jogadores iniciantes, o que não quer dizer que aqueles com mais experiência também não possam usá-lo. Aqui apresentamos o básico que se precisa saber para jogar RPG. Desde o que é o jogo e o que se precisa para jogá-lo até um sistema extremamente simples que pode ser usado como base para aventuras, tanto por iniciantes que queiram se acostumar com a dinâmica do RPG, quanto por jogadores experientes que queiram um jogo mais rápido e fácil. Tudo o que você precisa é ler este material, compreendê-lo e poderá começar suas sessões sem medo, que logo estará aventurando-se por cenários e sistemas mais complexos, com um bom nível de jogo.

O que é rpg

RPG é uma sigla que abrevia a expressão role playing game, que traduz-se por "jogo de interpretação de papéis". O gênero surgiu nos Estados Unidos, por volta de 1970, e rapidamente espalhou-se pelo mundo.

Trata-se de um jogo em que os participantes assumem papéis de personagens e criam suas próprias narrativas colaborativamente. Existem inúmeros cenários e sistemas de RPG, com suas regras e histórias de mundo pré-determinadas. Entretanto, como o próprio nome sugere, neste jogo os jogadores são livres para fazer suas escolhas, que determinarão o rumo da partida.

Pode-se pensar no rpg como uma espécie de teatro de improviso, em que cada jogador deve interpretar seu personagem dentro do mundo descrito pelo mestre. Por ser um jogo colaborativo, não há ganhadores ou perdedores, sendo o objetivo do RPG divertir-se ao criar uma história coletivamente, seja esta parte de um cenário já existente ou de um mundo completamente concebido pelos jogadores.

Como jogar rpg

O RPG de mesa é, acima de tudo, um exercício de interpretação. Logo, não é possível jogar se você não se deixar levar pela história que está sendo criada na mesa. Pense no seu personagem como sendo você, viva os seus medos e as suas alegrias, suas dores e suas conquistas. Fazendo isso você não só vai se divertir muito mais, como também viverá cenas incríveis que de outra forma não seriam possíveis. A diversão vem em primeiro lugar, e interpretar é a parte mais divertida do RPG.

O que eu preciso para jogar

Cada sistema possui as suas particularidades, alguns envolvem livros, fichas de personagens e diversos dados; o sistema que apresentamos aqui é um D20 (sistema que usa dados de 20 faces) baseado no Ultramicrolite 20. Isso significa que, por ser um sistema simplificado, tudo o que você vai precisar é de papel, caneta e um dado de 20 faces, o popular D20. Além de, é claro, uma boa dose de imaginação e um grupo de amigos.

Cenários e Mundos

Uma partida de RPG acontece sempre em um mundo conhecido aos rpgistas como “Cenário”. Este cenário pode ser tanto um mundo medieval, com magos e dragões, como uma cidade futurística, com tecnologia avançada e andróides. O único limite para onde a aventura vai acontecer é a sua própria imaginação. Portanto, você é livre tanto para jogar no mundo do seu livro ou série favoritos, quanto para criar seu próprio universo ou misturar tudo isso. A escolha é sua!

Personagens e o Mestre

Para que exista uma partida de RPG, duas figuras são essenciais: Jogador e Mestre; e cada um destes tem suas próprias funções estabelecidas dentro do jogo. Os jogadores, usualmente em grupos entre dois e seis, são responsáveis por criar os personagens que serão os protagonistas da história. Cada um, então, interpreta seu próprio personagem, controlando suas ações dentro do mundo apresentado pelo mestre.

Enquanto isso, o mestre fica responsável por descrever o mundo onde a história acontece. Ele é quem fica encarregado de controlar eventos naturais, bem como todos os personagens que não sejam jogadores (NPCs), bem como o universo em si. Como responsável pela narrativa, também é o mestre quem deve bolar os acontecimentos em que os jogadores estarão envolvidos, criando a história em que os mesmos estão inseridos.

Sistema

O sistema que propomos aqui é baseado no Ultramicrolite 20, que é um sistema D20 ideal para aqueles que estão começando a se aventurar no mundo do RPG de mesa. Este sistema possui 4 atributos, sendo eles: Força, Destreza, Inteligência e Carisma. Cada personagem recebe 7 pontos para distribuir entre estas habilidades. Possui ainda 4 perícias: Atletismo, Comunicação, Conhecimento e Subterfúgio. Para estas perícias, o jogador deve escolher uma para receber um valor de +4 e o restante ficará em +1.

A defesa do personagem é sempre 10+Destreza+Bonûs de Equipamento. Caso um personagem seja atingido por um golpe, recebe 1 ponto de ferimento. Se um mesmo personagem receber 4 ferimentos ele desmaia, com 6 ferimentos ele morre. Se um personagem vencer 10 desafios (combates, problemas, encontros, etc.) ele sobe de nível adicionando +1 em todos os seus atributos e perícias.

Atributos

Os atributos referem-se às características gerais do personagem e são eles:

Força: Define o quão forte e atlético o seu personagem é.

Destreza: Determina a agilidade do seu personagem.

Inteligência: Define a perspicácia do personagem.

Carisma: Determina a maneira como as outras pessoas veem o personagem.

Perícias

As perícias referem-se às habilidades específicas do seu personagem e são elas:

Atletismo: Perícia relacionada a esforços físicos. Ex.: escalar, correr, nadar, etc.

Comunicação: Perícia relacionada a interação social. Ex.: negociar, intimidar, obter informações, etc.

Conhecimento: Perícia relacionada a inteligência. Ex.: pesquisar em livros, conhecer plantas ou criaturas, conhecer as leis, etc.

Subterfúgio: Perícia relacionada a artimanhas. Ex.: rastrear, andar sem ser percebido, bater carteiras, etc.

Realizando Testes

Todos os testes do sistema exigem a rolagem de um D20 e a soma dos atributos pertinentes. Veja a seguir uma lista com algumas das rolagens possíveis:

Teste	Rolagens
<i>Ataque corpo a corpo</i>	1d20+Força+Atletismo Contra Defesa do alvo
<i>Ataque a distância</i>	1d20+Destreza+Atletismo Contra Defesa do Alvo
<i>Ataque Mágico</i>	1d20+Inteligência+Conhecimento Contra Defesa do Alvo
<i>Lançar Magia</i>	1d20+Inteligência+Conhecimento Contra Dificuldade definida pelo mestre

<i>Obter Informações</i>	1d20+Carisma+Comunicação Contra Dificuldade definida pelo mestre
<i>Abrir Fechadura</i>	1d20+Destreza+Subterfúgio Contra Dificuldade definida pelo mestre

Equipamento e Magia

Este capítulo compreende alguns equipamentos e uma lista com 10 magias para você utilizar no seu jogo. O mestre pode criar, a vontade, novos equipamentos e magias se assim desejar. Equipamentos de ataque fornecem um bonûs para acertar, enquanto os de defesa para se defender.

Nome	Bonûs
<i>Adaga</i>	+1
<i>Espada Longa</i>	+3
<i>Espada Curta</i>	+2
<i>Alabarda</i>	+3
<i>Maça</i>	+3
<i>Lança</i>	+2
<i>Espadão</i>	+3
<i>Arco Longo</i>	+2
<i>Arco Curto</i>	+1
<i>Besta</i>	+3
<i>Garrucha</i>	+4
<i>Revólver</i>	+5
<i>Espingarda</i>	+4
<i>Cota de Malha</i>	+3
<i>Meia Armadura</i>	+4
<i>Armadura Completa</i>	+5
<i>Escudo</i>	+1
<i>Escudo Grande</i>	+2

Magia	Descrição
<i>Bola de Fogo</i>	Dispara uma bola concentrada de chamas que explode ao contato causando dano em uma área de 3 metros. Os atingidos recebem um ferimento.
<i>Invisibilidade</i>	Torna o alvo invisível até que o mesmo realize uma ação.
<i>Ilusão</i>	Cria uma imagem ilusória de até 2 metros sob controle do mago. O conjurador deve ficar parado enquanto canaliza, caso contrário a ilusão se dissipa.
<i>Vôo</i>	Permite que o alvo da magia voe por uma duração de 10 minutos.
<i>Míssil Arcano</i>	Dispara um projétil de energia arcana contra o alvo causando um ferimento.
<i>Cone de Fogo</i>	Gera um cone de fogo de 6 metros a frente do conjurador causando um ferimento.
<i>Barreira Mágica</i>	Protege o alvo aumentando sua defesa em +2 por 5 minutos.
<i>Quebrar/consertar</i>	Quebra ou conserta um objeto pequeno.
<i>Sono</i>	Gera uma onda de sono que faz o alvo dormir por uma hora.
<i>Congelar</i>	Você congela um alvo, seja criatura ou objeto, por 5 minutos causando um ferimento.

Criando um personagem

Para criar um personagem, é preciso levar em consideração o tipo de cenário e aventura em que ele será inserido. Por exemplo, em um cenário de fantasia medieval clássico, você pode querer criar um elfo mago, enquanto em uma aventura de investigação em um cenário contemporâneo, você quase que obrigatoriamente terá de ser humano, mas pode escolher interpretar um policial.

Então, para explicar como construir sua ficha, usemos o elfo mago como base. Você deve ter um pedaço de papel e uma caneta ou lápis para escrever. Considerando que este personagem é focado em conhecimento mágico, você poderia distribuir 4 dos 7 pontos de atributo em inteligência, deixando 1 ponto para cada um dos outros. Além disso, a perícia que mais se encaixa com o personagem é a de conhecimento, portanto, ela poderia ser a escolhida para receber os 4 pontos, enquanto as outras também mantêm 1 ponto cada.

Dessa forma, o nosso elfo mago hipotético teria inteligência 4 e conhecimento 4, enquanto os outros atributos e perícias ficariam 1. Após isto, basta decidir junto ao mestre com quais magias e equipamentos seu personagem iniciará e ele estaria pronto para partir em suas aventuras.

Divirta-se!

A parte mais importante de qualquer sessão é a diversão! Esperamos que este manual consiga mantê-los entretidos por bastante tempo e que sirva como porta de entrada para este mundo fantástico, repleto de aventuras e problemas a serem resolvidos, do RPG de mesa. Lembre-se de que o RPG depende apenas da sua imaginação e que o grupo tem a liberdade de jogá-lo como achar melhor, pois o importante é que todos estejam criando suas histórias e divertindo-se juntos. Sendo assim, desejamos-lhes muitas aventuras e que rolem sempre bons dados!

Referências

GREYWULF - Ultramicrolite 20, 2008. Disponível em <http://www.dominowriting.com/Ultramicrolite20Revised.pdf>.