

Role Play Game, ou em tradução livre, Jogo de Interpretação de personagens. É um jogo colaborativo geralmente composto por 2 ou mais pessoas onde um assume o papel de Mestre (ou narrador), enquanto os demais serão os jogadores.

## Como jogar

O mestre assumirá o comando da narrativa, descrevendo com o máximo de exatidão o mundo e o contexto do que está acontecendo. Enquanto cada jogador irá criar um personagem, baseado na ficha do sistema escolhido. Para iniciar o jogo, o grupo deve conversar sobre qual temática irão abordar, cabe ao mestre a palavra final, mas convém que todos esteja de acordo. Ao escolher a temática, fichas prontas e com um local adequado para o jogo. A campanha se inicia. No jogo em si, o mestre irá narrar os acontecimentos envolvendo os jogadores, dando as devidas pausas para que os jogadores decidam como irão agir em cada situação descrita. Em determinados momentos, existiram situações que não poderão ser resolvidas apenas com descrição, são situações em que existe a possibilidade de o personagem falhar, a exemplo de escalar um muro, se esconder ou fugir de alguém. Nestes momentos, o mestre deve pedir uma rolagem de dado, coerente com a situação atual.

## Materiais

Em geral, jogar RPG não exige muitos materiais, porém aqui isso é um ponto chave, zelando para que o jogo funcione com o mínimo possível. Para tal, você precisará de um dado de 6 faces (d6), papel e canetas. É aconselhado que se jogue em um local calmo, utilizando uma mesa que comporte todos os jogadores.

## Objetivo deste Sistema:

Ao contrário da maioria dos sistemas de RPG, este tem por objetivo ser o mais simples possível, dando espaço para que qualquer pessoa com o mínimo conhecimento, comece a jogar em poucos instantes. O sistema é destinado a novos jogadores, mestres e a antigos jogadores que buscam iniciar novos jogadores no hobby.

## O Sistema:

Cada jogador deve ter uma ficha (em anexo ao final) e nela criar seu personagem com base na temática definida previamente (anime, velho oeste, capa e espada...), o jogador tem total liberdade para descrever o personagem, incluindo seus poderes e equipamentos.

A ficha é dividida em alguns atributos, estes definem as capacidades do personagem, descritos abaixo:

**Físicos:** A capacidade motora do personagem, indica o quão apto ele está para agir, se mover, resistir, entre outros. A exemplo: Correr, Pular, Lutar, Nadar, Empurrar.

**Mental:** Define as aptidões mentais do personagem, incluindo sua inteligência, raciocínio e sabedoria. A exemplo: Resolver um desafio, fazer cálculos, tomar decisões, aprender algo, se esconder.

**Social:** A facilidade para interagir com outras pessoas, incluindo seu carisma, sua lábia ou atuação. A exemplo: dar um discurso, convencer alguém, intimidar.

Cada atributo possui cinco níveis, quanto maior, mais apto o personagem estará. Os níveis são representados por “bolinhas”, quando estiverem preenchidas, representam um nível.

Demais parâmetros, além dos atributos, a ficha também possui alguns tópicos de importância, sendo eles:

**Vida:** O quão bem o personagem está, o grupo deve decidir se, ao chegar a zero pontos, o personagem irá desmaiar ou morrer. Sempre que em uma situação que represente perigo, como um combate, existirá a chance de receber dano, este será reduzido da vida.

**Equipamentos:** O jogador poderá escolher quais tipos de itens seu personagem possui, armas, armaduras e afins. Caberá ao mestre definir quais bônus serão adquiridos por cada um. *Por via de facilitação, o Mestre pode definir que um personagem equipado adequadamente, terá +1 em todos os atributos.*

**Experiência:** São pontos que os jogadores recebem ao se saírem bem, seja interpretando seus personagens, ou vencendo desafios. Pode ser utilizada para aumentar vida, físicos, mentais ou social. Para tal, é necessário o custo de **nível atual x 5** para atributos e **nível atual** para vida.

## Rolando dados

Sempre que o jogador, ou mesmo o mestre precisar definir o resultado de uma ação em que houver a possibilidade de falha, um d6 deve ser rolado. Este dado terá como base um dos atributos e para garantir o sucesso da ação, ele deve ser igual ou inferior ao valor do atributo. A exemplo: João possui 2 de **mental** e ele quer a ajuda do mestre para planejar o melhor jeito de fugir de um prédio, ele rolou o dado e o resultado foi **3**, neste caso o mestre não irá fornecer informações extras sobre o lugar. Com um resultado de **2** ou menos, o mestre poderia informar o jogador que ele sabe como acessar a escada de incêndio ou que ele tem conhecimento de uma saída pelos fundos.

## Combate

Durante o combate, dois personagens irão disputar nos dados, para tal um sistema de turnos terá início, onde o envolvido com mais pontos no atributo **Físicos** será o primeiro a agir, em caso de empate, cada um rolará um d6, o menor inicia, essa etapa de processo será chamada de iniciativa.

Durante seu turno, é decidido que ação executará, podendo atacar, fugir, se esconder ou mesmo tentar uma ação social, como acalmar os ânimos dos envolvidos. Em caso de ataque, a rolagem de dados se torna diferente, sendo 1d6+físicos contra 1d6+físicos do alvo, aquele com o maior resultado, terá sucesso em atacar ou se defender, em caso de empate, a defesa vence. Quando o atacante for bem-sucedido, o total de físicos do atacante, será reduzido da vida do atacado. Caso a vida chegue a zero pontos, o combate se encerra. Ao encerrar a ação, será a vez do próximo envolvido no combate.

Para combates que envolvam mais de 2 personagens, todos irão passar pelo processo de iniciativa. O mestre deverá anotar a sequência dos turnos conforme os resultados.

## A ficha

---

---

Nome:

Jogador:

VIDA:

FÍSICOS: ○○○○○

MENTAL: ○○○○○

SOCIAL: ○○○○○

Equipamentos:

---

---

\*Cabe ao grupo decidir se a ficha será copiada a mão ou impressa.

A criação do personagem consiste em uma descrição detalhada sobre a aparência dele e seus equipamentos, podendo haver limitações previamente estabelecidas pelo mestre. Serão distribuídos pontos conforme abaixo:

Atributos: 8 pontos

Vida: 1 d6 +10

## Dicas de mestre

Ao iniciar o planejamento do jogo, tente ter em mente que não existem limites para o que você pode ou narrar, para tanto tenha por preferência cenários ou mundos que você já conhece, não há nada que impeça que seu jogo se passe no mundo de Dragon Ball, por exemplo. Conversar com o grupo é a chave para um jogo saudável, evite tomar decisões arbitrárias que colocarão e risco a diversão do grupo.

É importante lembrar que seus jogadores são os protagonistas, então tente na medida do possível permitir que eles tomem a frente e resolvam os desafios por conta própria, evitando ao máximo que u NPC\* resolva as coisas para eles, seja no combate ou mesmo em cenas de diálogo. Vale destacar que é importante que os jogadores enfrentem desafios justos, afinal RPG é um jogo e jogos só são jogos quando podem ser vencidos, para facilitar o balanceamento dos combates, por exemplo, opte por criaturas que possuem os mesmos pontos de atributo que o jogador, ou menos.

Por fim, você é o administrador do jogo, sempre terá a última palavra e está livre para incluir mais itens a esse sistema, como por exemplo magias, dinheiro ou quaisquer coisas que possam deixar seu jogo mais interessante. Nunca esqueça que o mais importante de um RPG é que todos envolvidos se divirtam.

## Extra: Monstros

**Goblin:** Vida: 8, fis: 2, men: 1, soc: 1. Equip: clava, trapos

**Lobo:** Vida: 8, fis: 3, men: 1, soc: 0.

**Urso:** Vida: 15, fis: 4, men: 1, soc: 0.

**Orc:** Vida: 15, fis: 3, men: 1, soc: 1. Equip: espada, trapos

**Golem:** Vida: 20, fis: 3, men: 0, soc: 0. Equip: clava, trapos

**Ogro:** Vida: 17, fis: 3, men: 1, soc: 0. Equip: clava, trapos

**Soldado:** Vida: 12, fis: 2, men: 2, soc: 3. Equip: lança, armadura

**Cavaleiro:** Vida: 18, fis: 3, men: 2, soc: 3. Equip: Cavalo, Espada, armadura.

**Zumbi:** Vida: 5, fis: 2, men: 0, soc: 0. Equip: trapos

**Vampiro:** Vida: 20, fis: 2, men: 2, soc: 3. Equip: Vestes de luxo

**Dragão:** Vida: 30, fis: 4, men: 3, soc: 2. Equip: tesouro

---

---

Nome:  
Jogador:

VIDA:

FÍSICOS: ○○○○○  
MENTAL: ○○○○○  
SOCIAL: ○○○○○

Equipamentos:

---

---

Nome:  
Jogador:

VIDA:

FÍSICOS: ○○○○○  
MENTAL: ○○○○○  
SOCIAL: ○○○○○

Equipamentos:

---

---

Nome:  
Jogador:

VIDA:

FÍSICOS: ○○○○○  
MENTAL: ○○○○○  
SOCIAL: ○○○○○

Equipamentos:

---

---

Nome:  
Jogador:

VIDA:

FÍSICOS: ○○○○○  
MENTAL: ○○○○○  
SOCIAL: ○○○○○

Equipamentos:

---

---

Nome:  
Jogador:

VIDA:

FÍSICOS: ○○○○○  
MENTAL: ○○○○○  
SOCIAL: ○○○○○

Equipamentos:

---

---

---

---

Nome:  
Jogador:

VIDA:

FÍSICOS: ○○○○○  
MENTAL: ○○○○○  
SOCIAL: ○○○○○

Equipamentos:

---

---