



CP. CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

No RPG, assim como em qualquer narrativa lúdica, as regras compõem um sistema de simulação de realidade, que, segundo o dicionário Novo Aurélio (Ferreira, 1995), é a reprodução análoga de algo; “simulação analógica: experiência ou ensaio em que os modelos se comportam de maneira análoga à realidade”. Ainda sobre termos relativos, “simulacro: 2. Ação simulada para exercício ou experiência”; e “simular: 2. Representar com semelhanças, aparentar”.

Dentro deste sistema de simulação é que se constrói a importante relação personagem-jogador. Aqui, a personagem é a interface entre o jogador e o jogo: através dela se vive (mais do que se acompanha) a história, vivência essa que deriva sua ludicidade da estreita relação com a **aventura mítica**.¹

Assim, espera-se que as personagens atuem como figuras heróicas, no sentido daquelas personagens que propõem alguma mudança estrutural ou de paradigma para alguma situação do cenário ou do enredo: herói combina com aventura, aventura com desafio, desafio com jogo.

A personagem protagonista (ou PC, sigla de *player character*), concebida e representada pelo interator ocupa a posição de personagem principal no enredo, em contraposição às personagens coadjuvantes e figurantes (ou NPC, sigla de *non-player character*), controladas pelo/a mestre do jogo, as quais podem aparecer como oponentes ou colaboradores das personagens controladas pelos interatores. Todas as personagens são concebidas e registradas numa Ficha ou Planilha de acordo com as regras que aqui se baseiam na definição da Conceituação, escolha de Parâmetros de Perfil e, se for o caso, distribuição de Experiência prévia.

CP.1. CONCEITUAÇÃO

Neste jogo, este é um passo fundamental e deve ser registrado sob forma escrita, visual, cênica, musical, ou qualquer outra. Este material poderá ser incluído no livro aberto ou no site do jogo, conforme já foi explicado na Introdução.

O primeiro passo é definir quem é a personagem: sua aparência, sua história, sua personalidade e seus objetivos e desejos. É interessante pensar o que a personagem significa para o interator: se existe algum conceito a ser discutido, se pretende expressar uma idéia ou mensagem através dela, se tem intenções críticas, irônicas ou simplesmente lúdicas com ela. O passo seguinte, a escolha dos Parâmetros de Perfil (CP.2) é dado com base na Conceituação. Assim, seguem-se algumas perguntas para facilitar a conceituação da personagem.

CP.1.1. Quais foram as suas inspirações e referências para a personagem? De onde surgiu a idéia?

O que ela significa para você? Para facilitar a inserção da sua personagem nos enredos do/a mestre, responda com qual tipo de jogador você mais se identifica:

- ⇒ *Power Gamer*: prioriza experiência, rolamentos e regras.
- ⇒ Combatente: prioriza regras e situações de combate físico.
- ⇒ Tático/a: prioriza planos e soluções e coerência do jogo.
- ⇒ Especialista: prioriza regras e situações específicas para um tipo de personagem.
- ⇒ Ator/atriz: prioriza a encenação da personagem.
- ⇒ Narrador/a: prioriza o desenrolar da história.

CP.1.2. Escolha um meio de expressão (verbal, visual, sonoro etc.) para registrar suas respostas e impressões sobre a ou da personagem e para acompanhar o desenvolvimento dela, das coadjuvantes e das histórias jogadas.² Exemplos:

¹ Segundo o *Dicionário Básico de Filosofia* (Japiassú & Marcondes, 2001:183), mito, do grego *mythos*: narrativa, lenda. "1. Narrativa lendária, pertencente à tradição cultural de um povo, que explica através do apelo ao sobrenatural, ao divino e ao misterioso, a origem do universo, o funcionamento da natureza e a origem e os valores básicos do próprio povo. [...]".

² O conceito formal de metajogo seria jogo sobre o jogo. Entretanto, um segundo conceito de metajogo (*metagaming*), proposto por Phil Vecchione [www.dnaphil.com] em palestra realizada na GenCon Indy 2004, em Indianápolis, Indiana, EUA [www.gencon.com] pareceu mais interessante para servir de base para a proposta deste jogo.

Vecchione conceitua metajogo como jogo fora do jogo, ou seja, o jogo que continua depois que acaba uma sessão de jogo, alegando que todos os jogos apresentam esta característica, mas apenas alguns a pressupõem no seu *design*, sobretudo os jogos com peças colecionáveis. No RPG, o metajogo existe, porém: poucos jogadores dedicam-lhe tempo; e poucas páginas nos livros são dedicadas a isso.



Verbal: um diário ou blog; uma entrevista para uma revista ou jornal; um texto literário, jornalístico ou acadêmico feito pela personagem; um relatório médico, psicológico ou policial sobre a personagem; letras de músicas e/ou poesias...

Visual: um retrato; um auto-retrato; um ensaio fotográfico; uma escultura, instalação ou objeto; desenhos, pinturas ou fotos de lugares, ambientes, pessoas e objetos relativos à personagem...

Sonoro: um conjunto de músicas que combinem com a personagem; uma composição musical feita para ou pela personagem; um relato, conversa ou entrevista; um conjunto de sons e ruídos que combinem com a personagem...

Multimídia: uma performance, um vídeo, um website, um CD interativo, um videogame, um livro-jogo, uma HQ...

A próxima etapa é construir a planilha ou ficha da sua personagem e das coadjuvantes que têm algum tipo de relação com ela. Esta etapa se constitui da definição dos Parâmetros de Perfil (Comportamento, Atitude, Competências, Habilidades e Conhecimentos e seus Níveis).

CP.2. PARÂMETROS DO PERFIL

Coletando conceitos em diversos RPGs, pode-se extrair as seguintes observações: 1) a personagem protagonista no enredo é uma figura heróica no sentido de ser "especial" ou "além do comum"; 2) os diferentes jogos oferecem tipos de heróis para os jogadores, tipos estes que variam conforme seus procedimentos, ou métodos de ação, os quais tendem a ser complementares dentro de um grupo do qual se espera uma atitude cooperativa na resolução das situações propostas pelo mestre. Esta função determina seu tipo heróico, seu **COMPORTAMENTO (modo de ação; papel heróico): como a protagonista faz o quê**.

Além dos métodos de ação, as protagonistas de RPG apresentam, de modo geral, um segundo parâmetro fundamental, observável em diversos títulos, sob as denominações mais variadas: o modo como se relacionam com o mundo e consigo mesmos. Tratam-se de traços de personalidade, afetividade, desejos, emoções e tudo mais que condiga com a situação de subjetividade, entendendo-se sujeito como um produto tanto psicológico quanto social. Deste modo, pode-se pensar uma **ATITUDE (função interativa; modo de interação; modo de relacionamento; papel interativo)** para a protagonista, que, aliada ao comportamento, vai oferecer parâmetros para se prever quais tenderão a ser suas motivações e como fará para realizar seus objetivos.

Esse cruzamento COMPORTAMENTO x ATITUDE determina, portanto, as prioridades em termos de **COMPETÊNCIAS** que a personagem tenderá a desenvolver. As competências, por sua vez, determinam como a personagem opera suas **HABILIDADES E CONHECIMENTOS** de acordo com a situação.

Os parâmetros são os componentes definíveis do sistema (comportamento, atitude, competências, habilidades e conhecimentos), conceitos abstratos que traçam o **PERFIL** da personagem, aos quais se atribuem valores quantitativos (custos e modificadores numéricos) e qualitativos (níveis) que auxiliam a decidir se as ações realizadas pelas personagens foram ou não bem-sucedidas. Os perfis são dependentes de outros fatores externos, como a cultura, e por isso são apresentados somente em seus respectivos cenários.

CP.2.1. COMPORTAMENTOS

Que tipos de personagens podem ser construídos neste jogo? Ou, melhor, quais são os tipos de comportamento que uma personagem pode ter num grupo e num enredo?

Cada RPG apresenta um enfoque particular para a classificação de personagens.³ No nosso caso, ficamos com a noção de herói como alguém "especial" ou "fora do comum", que "não abre mão dos seus desejos",

Em *Incorporais*, o metajogo faz parte do *design* do livro, da criação das personagens, inclusive na distribuição dos pontos de experiência e do desenrolar das histórias. E é o metajogo que fará o jogo ampliar-se [Introdução].

³ Começamos pelo início. O primeiro jogo a "classificar" tipos de personagens foi efetivamente o primeiro jogo de interpretação criado: *Dungeons and Dragons*. Estas classes pertenciam a grupos genéricos de ocupações profissionais: *guerreiros (lutador, rastreador e paladino)*, *magos (mago, ilusionista, outros)*, *sacerdote (clérigo, druida, outros)* e *ladino (ladrão e bardo)*. Segundo o capítulo 3 do



entendendo "desejo" não como capricho ou ganância, mas como uma necessidade e uma motivação. E neste sentido, as ações desse herói, mesmo que seja para realizar seus desejos, acaba por promover mudanças na sociedade em que vive, levando-a a adaptar-se a novas condições. Sociedades que não se adaptam e não se modificam, sucumbem, assim como as espécies de seres vivos.

Para classificar as personagens deste RPG, propomos, devido à relação estabelecida anteriormente com o mito heróico, as categorias organizadas por Carl Gustav Jung. O processo de individuação por arquétipos vem sendo utilizado para a caracterização narrativa, consciente e inconscientemente, ao longo da história da literatura, desde os primeiros relatos mitológicos do ocidente. Para Jung, o herói é a protagonista na busca do "si mesmo" (*self*), e as coadjuvantes representam os arquétipos pelos quais esta protagonista deve passar para atingir seu objetivo.⁴

Além disto, Jung adotou as quatro categorias heróicas do Hinduísmo, que serviu como base religiosa para a organização social em castas na Índia. Segundo este pensamento religioso, espera-se que todo indivíduo na sociedade atinja estes quatro objetivos e busque realização na vida carnal antes de partir dela, através do equilíbrio e harmonia entre estes quatro caminhos. São eles: *dharmā*, identificado por Jung como o caminho do combate e do dever rigoroso; *kamā*, o caminho do prazer; *moksha*, o caminho da obediência e da submissão moral, sobretudo à conduta religiosa; e *artha*, o caminho da praticidade e da solução de problemas.

Sendo um modo de agir, o comportamento indica um conjunto de preferências de atitude da personagem, que acabam por influenciar as escolhas profissionais e outros interesses. De um modo geral, as pessoas escolhem profissões que combinem com suas personalidades. Quando não o fazem, geralmente acabam frustradas ou insatisfeitas. É claro, também, que uma contradição entre personalidade e carreira pode gerar conflitos interessantes de serem trabalhados num jogo de interpretação.

Assim, quando pensar numa profissão e/ou num modo de ação para sua personagem, tente encaixá-los nos comportamentos listados. Não se preocupe se a profissão ou o modo de ação se encaixarem em mais de um comportamento; se isto acontecer, tente decidir qual seria a tendência dominante da sua personagem; por outro lado, você pode optar por um conflito entre a profissão e o modo de agir da sua personagem e desenvolver isto nas sessões de jogo. Para facilitar, retorne à pergunta 2 (Descrição da personagem) da Conceituação (CP.1): as respostas ao item "seus desejos e objetivos e como pretende realizá-los" são pontos de partida para definir o comportamento.

- ⇒ **Comportamento marcial:** privilegia os métodos de enfrentamento direto do desafio, assumindo a possibilidade de perdas no processo.
- ⇒ **Comportamento altruísta** privilegia os métodos de conciliação e busca pela solução harmônica, muitas vezes incorrendo em sacrifícios pessoais ou de outros.
- ⇒ **Comportamento investigativo:** privilegia os métodos de observação, análise e dedução, buscando compreender o problema a fundo para escolher a melhor estratégia, porém arriscando-se a não ter tempo hábil.
- ⇒ **Comportamento hedonista:** privilegia os métodos de evasão buscando a solução mais fácil e confortável, preferencialmente sem sacrifícios, porém correndo riscos éticos e morais.

É importante ter em mente que estes comportamentos são relativos, não "naturais" ou "intrínsecos" à personalidade, e neste ponto, afastam-se do conceito junguiano de "Arquétipos de Personalidade". Elas se prestam muito mais a um propósito narrativo do que psicológico.

Manual do Jogador de AD&D (Advanced Dungeons and Dragons, segunda versão deste jogo), estas classes seriam referências a "arquétipos" históricos e lendários de diferentes culturas. O que querem dizer os autores deste jogo com o termo "arquétipo"? Segundo o dicionário (*Novo Aurélio*. Ed. Nova Fronteira 1995), a palavra arquétipo tem três significados: "1. modelo de seres criados; 2. padrão, exemplo, modelo, protótipo; 3. psicol.: imagens psíquicas do inconsciente coletivo, que são patrimônio comum a toda a humanidade." É possível que as "classes" de AD&D sejam uma síntese entre os três significados acima: definem um tipo de ser criado, padronizam certas profissões e parecem referir-se, via senso comum, ao conceito de Carl Jung.

As "classes" do AD&D acabaram se tornando uma espécie de padrão para os tipos de personagens de todos os outros jogos de interpretação, independentemente da ambientação, muito provavelmente devido ao fato deste ter sido – e **continuar sendo** – o jogo do gênero mais popular no mundo desde seu lançamento em 1979. O termo "classe" nem sempre é utilizado; cada jogo cunha seu próprio termo para definir os tipos de personagens de acordo com a ambientação (classe, clã, tribo, casta, profissão, etc.). Entretanto, quando comparamos todas as definições, percebemos similaridades que acabam por remeter às "classes" do AD&D.



CP.2.2. ATITUDES

As atitudes representam a predominância do tipo de relacionamento psicológico e ideológico que a personagem mantém consigo e com o mundo. Estes valores pessoais fazem parte de um encontro cíclico entre individual e coletivo: atitudes individuais que se constituem em atitudes de grupos sociais, que por sua vez voltam a interferir nas atitudes individuais.

Por que então "pessoais"? Em termos de jogo, é interessante separar os valores predominantes de um grupo social e os valores de cada indivíduo, pois muitas vezes eles são conflitantes. Isto quer dizer que certas atitudes socialmente aceitas podem parecer repulsivas para a personagem e vice-versa. As atitudes podem estar em conflito entre si, em conflito com os valores sociais e/ou em conflito com o comportamento. Ou podem ser totalmente harmônicos e bem-resolvidos.

Buscou-se organizar as infinitas possibilidades de atitudes pessoais em grupos genéricos que se caracterizam pelo modo como uma personagem interage com o grupo social: cooperação, competição, isolacionismo ou rebeldia. Preferiu-se evitar as dualidades de origem maniqueísta, como bondade e maldade, muito comuns neste tipo de narrativa, para que a classificação ficasse mais genérica e pudesse ser aplicada a outras formas narrativas.⁵ Para facilitar, retorne à pergunta 2 (Descrição da personagem) da Conceituação (CP.1): as respostas ao item "suas crenças e seus medos" são pontos de partida para definir a atitude.

- ⇒ **Atitude cooperativa:** os valores pessoais nesta abordagem são aqueles que privilegiam as ações em equipe, a harmonia, a ordem. As personagens que valorizam a cooperação acreditam que todo crescimento é coletivo e que só serão felizes se seu grupo social também o for. As vantagens de ser cooperativo são a facilidade de aceitação no grupo, e certa tranquilidade e segurança. As desvantagens são uma possível tendência ao conservadorismo e acomodação ("em time que está ganhando não se mexe").
- ⇒ **Atitude competitiva:** inclui os valores pessoais que privilegiam a rivalidade, o conflito e o questionamento. As personagens que valorizam a competição acreditam que o crescimento acontece pela comparação e superação entre os indivíduos e que a felicidade de uns implica infelicidade de outros, eternamente numa tensão de interesses. As vantagens dos competitivos são a inovação e rompimento de fronteiras e limites. As desvantagens são uma tendência ao egoísmo, à agressividade e à intolerância.
- ⇒ **Atitude isolacionista:** inclui os valores pessoais que priorizam o individualismo e o isolamento social. As personagens isolacionistas não acreditam na interação com o outro, apesar de sabermos que isto é praticamente impossível. Estas personagens buscam a felicidade e o crescimento na solidão, tentando não se definir a partir de outras ou de um grupo. Elas nem se interessam em competir e se provarem melhores, nem em cooperar e melhorar o grupo. As vantagens são certa despreocupação com as opiniões alheias e despreendimento de regras sociais e as desvantagens são a tendência à alienação e à indiferença.
- ⇒ **Atitude rebelde:** inclui os valores pessoais que priorizam a transgressão às regras, sejam elas quais forem: "*Hay gobierno, soy contra!*". Estas personagens não se preocupam em competir ou cooperar, mas também não se mantêm a parte da sociedade: na verdade estão sempre presentes provocando conflitos e questionamentos que não tem pretensão de inovação, mas sim de abalo das estruturas e do tecido social, o que muitas vezes é o pontapé inicial para uma mudança necessária.

⁵ O conceito de "alinhamento" apareceu pela primeira vez, no RPG, no jogo *Advanced Dungeons and Dragons*, da TSR (EUA, 1979). Segundo o *Guia do Jogador [Player's Handbook, 1989, p. 46]* da segunda edição, o alinhamento da personagem serve de guia para suas atitudes morais e éticas em relação a outros e ao universo, assim como para fornecer uma idéia mais clara de como a personagem lidará com dilemas morais. Apesar de não dever ser tratado como "camisa-de-força", o alinhamento define atitudes gerais, divididas em caóticas, neutras e ordeiras e boas, neutras e más. De acordo com o *Guia*, a combinação destes dois conjuntos de atitudes "serve para definir bem as atitudes da maioria das pessoas no mundo". Já no RPG *Vampire: the Masquerade (White Wolf, EUA, 1992)*, o jogador interpreta personagens até então considerados oponentes, ou seja, representa o "monstro" (o vampiro), no papel de herói. Diferentemente das influências maniqueístas do jogo anterior, este jogo trabalha com o conceito de "Arquétipos de Personalidade" segundo Carl Jung, onde o jogador, **se quiser**, escolhe para sua personagem uma "*Nature*" (traduzido para o português com "Natureza") e uma "*Demeanor*" (traduzido para o português como "Comportamento"). Segundo a explicação no livro, a "Natureza" é o aspecto dominante da verdadeira personalidade da personagem, descrevendo suas crenças e sentimentos mais profundos sobre si mesma e sobre o mundo, "*who your character really is, on the inside*"; já o "Comportamento" define que papéis a personagem representa socialmente, suas fachadas, tão facilmente mutáveis como o humor.



Tornemos a lembrar que estes conceitos são relativos dentro de cada grupo social e dentro de cada grupo de jogo. Um artista excêntrico poderá parecer mais isolacionista do que um assassino profissional, e menos do que um eremita.

CP.2.3. COMPETÊNCIAS, HABILIDADES E CONHECIMENTOS

Na maioria dos jogos de interpretação, as personagens são definidas a partir de dois parâmetros básicos: atributos e habilidades, ou perícias. De modo bem resumido, atributos representam como a personagem é, física e mentalmente, enquanto que habilidades representam aquilo que a personagem é capaz de fazer.

Entretanto, é muito comum vermos parâmetros que num jogo são habilidades e em outros são atributos, e vice-versa. Na prática, é muito difícil separar estas coisas todas, pois o ser humano é holístico e não dividido em setores, como se acreditava até o início do século XX. Aliás, é bom sempre lembrarmos que todas estas classificações servem apenas para fins de simulação e não querem dizer que pessoas são "naturalmente assim ou assado". As linguagens humanas estão sempre tentando "simular a natureza", e estão sempre fracassando.

As personagens precisam ter definidas suas características, histórico e personalidade, bem como suas competências, aquilo que elas são capazes de fazer. **O que se usa para realizar uma ação?**

Philippe Perrenoud apresenta o conceito de **competência** como "uma capacidade de agir eficazmente em um determinado tipo de situação, apoiada em conhecimentos, mas sem limitar-se a eles." Se, por definição, as competências são operações mentais que articulam e mobilizam os conhecimentos, as habilidades e os valores, as habilidades seriam, então, elementos constitutivos das competências. Assim, as habilidades influenciam os conhecimentos conforme o tipo de situação; e os conhecimentos são resultado da praxis, ou seja, as aplicações práticas das informações teóricas que um sujeito adquire sobre determinado assunto.

As competências são definidas a partir de dois parâmetros: o Perfil e a Situação. O **PERFIL** é composto de elementos cognitivos e afetivos que se constituem em um método de ação, denominado **COMPORTAMENTO**, e traços de personalidade, denominados **ATITUDE**, que privilegiam certos impulsos e emoções, indicando **como** a personagem tenderá a agir face aos desafios impostos pela narrativa. A **SITUAÇÃO** é um conjunto de eventos e circunstâncias que são definidos pelo/a Mestre do Jogo, ou seja, é **o que** a personagem deve mudar ou manter e podem ser três:

- ⇒ **(SP) Superação:** situações que pressupõem situações de superação de obstáculos, confronto e risco, em relação a outro sujeito, a animais ou a objetos inanimados. Os testes podem ser comparativos ou relativos a uma dificuldade numérica.
- ⇒ **(IT) Interação:** emissão de informação e resposta a esta emissão (i.e., comunicação) assim como interação entre dois ou mais sujeitos, incluindo animais. Os testes são sempre comparativos.
- ⇒ **(IP) Introspecção:** situações que não pressupõem a participação de outros sujeitos. Isto quer dizer que se constituem em informação, mas não em comunicação, uma vez que não pressupõem uma resposta externa ao sujeito emissor. Os testes são sempre relativos a uma dificuldade numérica.

Existem 16 combinações de comportamento e atitude, cada uma definindo uma **MATRIZ DE COMPETÊNCIAS (CP.2.5)**, que já vem com as Competências calculadas em função das **Habilidades** e das Situações.

Juntos, competências, habilidades e conhecimentos são os parâmetros que, combinados conforme a situação, e comparados com uma tabela, ajudarão tanto mestre quanto interatores a decidirem se as decisões e ações das personagens foram bem-sucedidas ou não. Junto com a tabela, compõem o **Sistema de Resolução de Ações (RA.2)** do jogo. **Importante deixar claro que:**

As competências só podem ser aumentadas após ganho de pontos de experiência, representando o quão bem a personagem usou habilidades e conhecimentos em cada uma das situações.



As **HABILIDADES** são capacidades intuitivas e pertinentes ao *ser* da personagem. Por isso, estão disponíveis para tentativa mesmo que a personagem nunca tenha tido treinamento e são comuns a qualquer tipo de cenário, pois independem de especificidades tecnológicas; neste caso, testa-se apenas a **competência**, conforme será explicado no **Sistema de Resolução de Ações (RA)**.

No nosso sistema, escolhemos 12:

- ⇒ Agilidade: capacidade de flexibilidade física e controle corporal.
- ⇒ Alerta: capacidade de percepção do ambiente em sua totalidade e detalhes, incluindo o que estiver contido neste ambiente, mesmo em situações de estresse.
- ⇒ Criatividade: capacidade de questionar tradições de modo a propor novos modos de usar um conhecimento ou de realizar uma ação; é preciso conhecer muito bem uma tradição para que se possa questioná-la, caso contrário corre-se o risco de repetir algo já feito ou de se produzir algo totalmente incoerente e não aplicável à realidade.
- ⇒ Comunicação: capacidade de transmitir mensagens com clareza e convicção.
- ⇒ Destreza: capacidade de controle da musculatura fina, facilitando a realização de tarefas que exigem precisão.
- ⇒ Determinação: capacidade de autocontrole, foco, concentração e obstinação.
- ⇒ Empatia: capacidade de perceber e dissimular emoções, estados de espírito, humores e de leitura de linguagem corporal, bem como de assumir posturas amigáveis ou ameaçadoras.
- ⇒ Estratégia: capacidade de organização, gerenciamento e controle das variáveis de uma situação, o que permite prever resultados positivos e negativos.
- ⇒ Liderança: capacidade de organizar grupos, delegar atribuições, persuadir e motivar equipes.
- ⇒ Lógica: capacidade de memorização, raciocínio, dedução, análise e construção de um pensamento coerente e inteligível.
- ⇒ Reflexos: capacidade de reação rápida e precisa a estímulos físicos e mentais.
- ⇒ Vigor: condicionamento físico representando controle e uso de força e resistência e capacidade de resistir à pressão física, dor e fadiga.

Os **CONHECIMENTOS** são capacidades pertinentes ao *saber* da personagem e requerem aprendizado e treinamento. Em termos de sistema, quer dizer que só podem ser testadas se a personagem tiver adquirido algum nível de aprendizado nelas. Além disto, muitas delas são específicas para cada cenário, pois variam de acordo com as tecnologias disponíveis. A seguir, alguns exemplos:

Muitos conhecimentos são específicos para cada cenário, pois variam de acordo com as tecnologias disponíveis. Veja alguns exemplos:

- ⇒ Administração: técnicas de organização, gerenciamento, liderança e contabilidade.
- ⇒ Agricultura: técnicas de criação e armazenamento de víveres vegetais ou animais.
- ⇒ Armas brancas: técnicas de combate direto com objetos ou armas brancas (facas, machados, bastões etc.).
- ⇒ Artesanato: técnicas de confecção de objetos para fins utilitários, devocionais e/ou decorativos.
- ⇒ Canto: utilização melodiosa da voz.
- ⇒ Conhecimento local: familiaridade com uma área geográfica e/ou cultural diferente da de residência.
- ⇒ Construção: confecção de edificações e equipamentos de grande porte.
- ⇒ Cura: práticas de primeiros socorros, pequenas cirurgias e confecção de remédios caseiros ou naturais.
- ⇒ Comércio: negociação de bens e serviços com base em conhecimento de economia e finanças.
- ⇒ Dança: capacidade de mover o corpo de acordo com um ritmo.
- ⇒ Leis e costumes: conhecimento e aplicação de leis e costumes de uma cultura.
- ⇒ Disfarces: técnicas para mudar a aparência através de vestuário, maquiagem e linguagem corporal.
- ⇒ Ensino: técnicas para transmitir conhecimento e capacidade de pesquisa.
- ⇒ Fraude: técnicas para forjar e falsificar objetos.
- ⇒ Furtivo: técnicas de surrupiar objetos e criaturas de modo imperceptível.
- ⇒ Extrativismo: técnicas de coleta de víveres vegetais, animais (pesca e caça) ou minerais.
- ⇒ Furtividade: técnicas de esconder-se, esgueirar-se e mover-se sem ser percebido.
- ⇒ Idioma: comunicação em língua viva diferente da de origem.
- ⇒ Instrumento musical: tocar instrumento musical; pode incluir conhecimento técnico sobre o instrumento.



- ⇒ Interrogatório: técnicas de induzir a entrega de informações.
- ⇒ Investigação: técnicas de extrair informações de fontes secretas ou veladas.
- ⇒ Jogo: atividade física ou mental com finalidade lúdica ou de ganho em jogos de azar.
- ⇒ Ler/escrever: ser alfabetizado num idioma, incluindo matemática básica.
- ⇒ Luta desarmada: técnicas de combate utilizando o próprio corpo.
- ⇒ Malandragem: conhecimento da cultura marginal, incluindo golpes e trapaças.
- ⇒ Misticismo: conhecimento geral e teórico de mitos, lendas, religiões, ocultismo e credices.
- ⇒ Natação: uso do corpo para deslocar-se na água.
- ⇒ Náutica: condução e conhecimento de transporte aquático.
- ⇒ Pesquisa: técnicas de coletar informações em diferentes fontes e organizá-las de forma produtiva.
- ⇒ Performance: técnicas de canto, oratória, atuação cênica, dança, prestidigitação, acrobacia e afins.
- ⇒ Sedução: conhecimento e expressão de rituais e jogos sexuais de forma envolvente.
- ⇒ Segurança: conhecimento de equipamentos e procedimentos de rastreamento, despistamento, captura e detecção.
- ⇒ Senso de orientação: capacidade de se orientar por pontos de referência.
- ⇒ Sobrevivência: conhecimento de equipamentos e procedimentos de sobrevivência em ambientes inóspitos e situações de risco.
- ⇒ Trabalho doméstico: serviços de manutenção e rotina em espaços privados (higiene, alimentação, arrumação etc.).
- ⇒ Treinar animais: técnicas de comunicação com animais e treinamento de montaria.

A distribuição de pontos nas habilidades e conhecimentos é livre, desde que não ultrapassando o maior nível de competência da personagem, conforme explicado em **CP.2.5. Matriz de Perfil**.

CP.2.4. NÍVEIS DE APRENDIZADO, CUSTOS E MODIFICADORES (MOD)

Para comparar suas competências com a *Tabela de Resolução de Ações*, é preciso definir em que níveis estas se encontram. Estes níveis representam, qualitativamente, os diferentes níveis de aprendizado, teórico e prático, que as pessoas costumam ter nas atividades que realizam.

Aos níveis associam-se valores numéricos que indicam tanto o custo de aquisição quanto os modificadores a serem comparados com a *Tabela de Resolução de Ações*. Os custos variam de 2 a 12; os modificadores variam de **1 a 6 pontos para Habilidades** e **2 a 12 para Conhecimentos**. Cada nível representa, qualitativamente e quantitativamente, a profundidade e abrangência de aprendizado, e limita os resultados que a personagem pode ter num teste.

- ⇒ **(O) Observação (custo 2; mod 1 ou 2):** neste nível, a personagem consegue saber o que é o objeto ou situação tratado pela competência e habilidade em questão. É um nível de entrar em contato e entender o que está sendo feito ou acontecendo. Por isso mesmo é um nível básico e muito importante, pois todos os outros se constroem sobre ele. No sistema, indica um nível de conhecimento iniciante numa habilidade e um teste muito fácil de resolução de ação.
- ⇒ **(M) Manipulação (custo 4; mod 2 ou 4):** neste nível, a personagem pode intervir no objeto ou situação acrescentando ou retirando, aumentando ou diminuindo, e assim por diante, mas sem alterar a estrutura ou composição. É um nível em que a personagem começa a perceber e a lidar com mais de uma situação ou objeto simultaneamente. No sistema, indica um nível de conhecimento habilitado numa habilidade e um teste fácil de resolução de ação.
- ⇒ **(I) Inovação (custo 6; mod 3 ou 6):** este é um nível de modificação, quando a personagem pode inovar e alterar o objeto ou situação. Requer um sólido conhecimento básico e uma certa disposição a correr riscos, pois nem todas as inovações são bem sucedidas. No sistema, indica um nível de conhecimento experiente numa habilidade e um teste normal de resolução de ação.
- ⇒ **(A) Aperfeiçoamento (custo 8; mod 4 ou 8):** este é um nível de retorno à percepção, porém com uma visão mais ampla. Depois de saber o que é, lidar e alterar, a personagem está apta a definir os melhores passos e, assim, a estabelecer um método de abordagem do objeto ou situação, método ao qual pode recorrer sempre que se deparar com objetos ou situações análogas. No sistema, indica um nível de conhecimento perito numa habilidade e um teste difícil de resolução de ação.



- ⇒ **(P) Planejamento (custo 10; mod 5 ou 10):** uma vez que dispõe de um método, a personagem pode se tornar capaz de planejar objetos ou situações, e qual o melhor caminho para abordá-los. Neste nível, a personagem é capaz de criar abstrações, conceitos, fórmulas etc, que a permitem visualizar, a partir de referências prévias, objetos e situações que ainda não existem, podendo realizá-los ou evitá-los. No sistema, indica um nível de conhecimento de mestre numa habilidade e um teste muito difícil de resolução de ação.
- ⇒ **(C) Criação (custo 12; mod 6 ou 12):** neste nível, a personagem pode criar novas formas de pensar e entender o mundo, novos corpos de conhecimento, enfim, estabelecer paradigmas que servirão como referências para outros perceberem, manipularem, inovarem, aperfeiçoarem, formularem e criarem novos paradigmas. No sistema, indica um nível de conhecimento lendário numa habilidade e um teste quase impossível de resolução de ação.

CP.2.5. MATRIZ DE COMPETÊNCIAS

A conceituação é importante no momento de se escolher um comportamento e uma atitude, ou seja um Perfil. Cada Perfil tem um nível de aprendizado inicial - ainda que todos tenham a mesma pontuação total - em cada cruzamento de Habilidade com o Tipo de Situação. **Este cruzamento é a Competência.** É com o modificador deste nível mais o modificador do nível de aprendizado no Conhecimento comparado ao resultado do rolamento de 3 dados de 6 lados (3D6), segundo a *Tabela de Resolução de Ações (RA.1)*, que você vai usar as competências, conforme a situação.

Atitude>		competitiva	cooperativa	isolacionista	rebelde
ComportamentoV	Situação>	SP IIT IIP	SP IIT IIP	SP IIT IIP	SP IIT IIP
altruísta		M I M I O	O I I I O	O I M I M	O I M I M
hedonista		M I O I M	O I M I M	M I O I M	O I O I I
investigativo		M I O I M	O I M I M	O I O I I	M I O I M
marcial		I I O I O	M I M I O	M I O I M	M I O I M

A tabela quer dizer que um Perfil Altruísta Competitivo iniciará com todas as Habilidades em: Manipulação nas situações de Superação; Manipulação nas situações de Interação; e Observação nas situações de Ação Social. Portanto, seu maior nível de Competência é Manipulação. Os níveis em cada Habilidade podem ser aumentados com pontos de experiência.

Assumindo-se, simbolicamente, que a média da humanidade está entre os níveis *Observação* e *Manipulação*, e que os níveis custam entre 1 e 6 pontos, as personagens dispõem de 24 pontos para iniciais para adquirir Conhecimentos da lista, gastando-se tantos pontos quanto o custo do nível de aprendizado desejado, mas lembrando que

Os níveis nos conhecimentos não podem superar o maior nível de competência da personagem.

No exemplo, o maior nível de competência é Manipulação (custo 2, mod 2); logo, o nível máximo que a personagem pode comprar nos conhecimentos é Manipulação. Para aumentar este nível máximo, é necessário primeiro aumentar uma das competências.

Não gastar pontos num conhecimento indica que a personagem não tem nenhum treinamento. No exemplo, a personagem é curandeira, mas não é médica; como não gastou pontos em Medicina, ela não tem direito a fazer nenhum teste, pois não se aprende Medicina intuitivamente.



Vejamos como o exemplo aparece na **PLANILHA DE PERFIL**:

Interator/a		Conceito: <i>curandeiro mascate</i>
Personagem		
Perfil	<i>comportamento altruísta e atitude competitiva</i>	

tipo de situação >	superação	interação	introspecção
habilidades V	O > M > I > A > P > C	O > M > I > A > P > C	O > M > I > A > P > C
agilidade	1 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6	1 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6	4 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6
alerta	1 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6	1 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6	4 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6
criatividade	1 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6	1 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6	4 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6
comunicação	1 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6	1 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6	4 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6
destreza	1 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6	1 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6	4 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6
determinação	1 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6	1 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6	4 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6
empatia	1 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6	1 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6	4 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6
estratégia	1 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6	1 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6	4 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6
liderança	1 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6	1 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6	4 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6
lógica	1 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6	1 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6	4 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6
vigor	1 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6	1 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6	4 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6

Conhecimentos (24 pontos):	O > M > I > A > P > C
<i>Cura</i>	2 > 4 > 6 > 8 > 10 > 12
<i>Conhecimento local</i>	2 > 4 > 6 > 8 > 10 > 12
<i>Comércio</i>	2 > 4 > 6 > 8 > 10 > 12
<i>Leis e Costumes</i>	2 > 4 > 6 > 8 > 10 > 12
<i>Idioma</i>	2 > 4 > 6 > 8 > 10 > 12
<i>Furtividade</i>	2 > 4 > 6 > 8 > 10 > 12

Sintetizando o exemplo: o teste do conhecimento Cura, numa situação de superação de desafio, usando a habilidade Empatia seria numericamente representado assim: empatia em superação (2) + cura (4) = 6 comparado com o rolamento de 3D6.

Vale a pena lembrar o enfoque simbólico das personagens. As tabelas acima podem parecer um tanto limitantes, mas a proposta é justamente superar tais limitações, à medida que a personagem ganha experiência e se diversifica. Nada impede que o grupo comece, portanto, com personagens mais experientes; para tanto, basta que sejam distribuídos pontos de experiência para serem acrescentados à pontuação inicial, conforme apresentado em **CP.3. Experiência prévia**.

CP.2.6. CARACTERÍSTICAS

Pode ser que o interator queira especificar certos traços pessoais e contextuais da sua personagem, que venham a influenciar as histórias e o perfil da mesma em termos de regras. Estes são detalhes opcionais que ajudam os interatores a dar mais consistência às suas personagens e às idéias que querem transmitir através delas.

Estas características dividem-se em dois tipos: **CONTEXTUAIS**, que têm custos definidos e representam situações específicas, sem interferir diretamente nas resoluções de ações; e **PESSOAIS**, que variam em custo e intensidade entre 1 e 3 pontos, que somam ou diminuem o modificador final da competência relativa, interferindo diretamente e somente nas habilidades e conhecimentos. Características consideradas vantajosas custam e somam 1 a 3 pontos no modificador, enquanto que características tidas como desvantajosas dão bônus e diminuem em 1 a 3 pontos.

Características só podem ser adquiridas com os 12 pontos de criação de personagem. São 3 pontos gratuitos para características vantajosas; a partir daí, as vantajosas devem ser compensadas com desvantajosas até o total de 12 pontos.



Descreva sua personagem em termos físicos e psicológicos:

Do que ela gosta em termos de: vestuário; moradia; entretenimento; objetos; ferramentas e/ou equipamentos; lugares; assuntos? Que coisas ou situações ela mais detesta? Ela se sente satisfeita com sua vida? Relacione:

- ⇒ suas crenças e seus medos;
- ⇒ seus pontos fortes e fracos;
- ⇒ seus desejos e objetivos e como pretende realizá-los;
- ⇒ **CARACTERÍSTICAS PESSOAIS:** aptidão ou inaptidão (definir para o quê); deficiência; deformidade; dependência química; doença; elasticidade ou dureza; estatura; mutilação; obesidade; sensibilidade ou insensibilidade; sentido apurado ou deficiente; tamanho/peso; alerta ou distração, ansiedade, aptidão ou inaptidão (definir para o quê), bravura ou covardia, concentração ou dispersão, deficiência psicológica ou neurológica, fanatismo, fobia, força de vontade, memória, obsessão, paciência ou impaciência, sangue-frio, sono leve ou pesado, vício; agressividade, aptidão ou inaptidão (definir para o quê), antipatia ou simpatia, atratividade ou repulsa, extroversão ou timidez, sarcasmo, fama, reputação etc.

Imagine um contexto social e uma rede de relacionamentos para sua personagem:

Onde e quando nasceu? Onde vive atualmente? Qual é sua formação? Em que trabalha? O que faz quando não está trabalhando? Como era ou é sua família? Com quem vive atualmente? Quem são os melhores amigos? Com quem trabalha? Existe alguém de quem ela goste mas não tenha contato? De quem ela não gosta? Ela prefere estar sozinha, com outras pessoas ou com outros seres (animais, plantas etc.)? Desta rede de relacionamentos, selecione as coadjuvantes (NPCs) que mais lhe interessam, responda para elas a pergunta 2 e faça as planilhas delas. Relacione as **CARACTERÍSTICAS CONTEXTUAIS**:⁶

- ⇒ **Situação financeira:** se o interator não especificar, assume-se que a personagem encontra-se no que se considera a "classe média" do seu grupo social. As variações são mendicância (bônus de 3), miséria (bônus de 2), pobreza (bônus de 1), fartura (custo 1), riqueza (custo 2) e opulência (custo 3).
- ⇒ **Situação social:** indica o *status* numa sociedade de classes, relativo à origem ou ofício. Se não especificada, assume-se que a personagem encontra-se no que se considera o *status* mediano do seu grupo social. As variações são marginalidade (bônus de 1 a 3) e elite (custo 1 a 3).
- ⇒ **Escolaridade:** se o interator não especificar, assume-se que a personagem encontra-se no que se considera o "nível médio" de ensino do seu grupo social. As variações são analfabetismo (bônus de 3), semi-analfabetismo (bônus de 2), ensino fundamental (bônus de 1), curso técnico (custo 1), graduação (custo 2) e pós-graduação (custo 3).
- ⇒ **Hierarquia:** se não for especificada, assume-se que a personagem trabalha por conta própria ou exerce um cargo mediano, com certa autonomia, razoável salário e pouca responsabilidade; se pertencer a uma corporação civil, religiosa ou militar, as variações são bastante específicas, mas também trazem vantagens e desvantagens específicas. Bônus de 3 representa funções irregulares, sem benefícios legais e pouquíssima recompensa financeira, em geral empregados clandestinos; bônus de 2 representa cargos ou funções sem nenhuma autonomia e baixa recompensa financeira (soldados, estagiários, contínuos, serventes, assistentes em geral etc.); bônus de 1 representa cargos ou funções auxiliares mas que requerem certa confiança e dependência, pois podem tomar algumas decisões (auxiliares, secretários juniores, sargentos, etc.); custo 1 indica um cargo de

⁶ **Virtudes Ocultas:** esta é uma Característica Contextual que tem suas próprias regras, para o caso de personagens mágicas em algum sentido (feiticeira, **sacerdotisa**, ser sobrenatural, paranormal etc). Do mesmo modo que as características contextuais, esta também varia de 1 a 3; quando positiva, custa 1 a 3 pontos e fornece pontos de poder mágico para serem gastos quando da realização de um efeito:

Custo 1: 6 pontos iniciais de poder mágico; 1 efeito mágico no nível máximo de competência

Custo 2: 12 pontos iniciais de poder mágico; 2 efeitos mágicos no nível máximo de competência

Custo 3: 24 pontos iniciais de poder mágico; 3 efeitos mágicos no nível máximo de competência

Quando negativa, indica, dependendo do cenário, ou incapacidade de realizar magia ou o nível de descrença. No caso de não ser indicada, assume-se a média (zero).

Bônus 1: -3 para realização de magia ou para sofrer efeitos mágicos.

Bônus 2: -6 para realização de magia ou para sofrer efeitos mágicos.

Bônus 3: -12 para realização de magia ou para sofrer efeitos mágicos.

As regras de Virtudes Ocultas estão disponíveis em <http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/paginas/rpg.html>.



gerência, com certa responsabilidade e capacidade de decisão (gerentes, tenentes, delegados, sacerdotes etc.); custo 2 indica um cargo de chefia ou direção (vices ou diretores, capitães, assessores, priores etc.); custo 3 representa o cargo máximo ativo numa corporação, que não dependa de indicações políticas (coronéis, CEOs, bispos, reitores etc.).

- ⇒ **Situação cívica:** se não especificada, assume-se que a personagem tem participação cívica de cidadão, de acordo com seu grupo social. As variações implicam desde criminalidade ("abaixo da lei") – criminoso condenado e/ou foragido (bônus 3), condenado prisioneiro (bônus 2), prisioneiro condicional, ex-prisioneiro (bônus 1) – até imunidade diplomática ou parlamentar ("acima da lei") – cargos políticos localizados (custo 1), assessores jurídicos, políticos e diplomáticos (custo 2) e cargos jurídicos, políticos e diplomáticos nacionais ou internacionais (custo 3).
- ⇒ **Relações sociais:** são os conhecimentos, familiares, amigos, colegas, que compõem os círculos sociais da personagem. Se não forem especificados, assume-se que não terão participação nas futuras tramas do jogo; se tiverem importância, podem ser classificados como dependentes ou inimigos (bônus de 3 a 1) e contatos ou aliados (custo 1 a 3); as variações dependem da profundidade da relação, do nível de oposição ou perigo que representam, do nível de poder que possuem, e assim por diante.

CP.3. EXPERIÊNCIA PRÉVIA

Este é um recurso para criação de personagens mais poderosas ou experientes, seja por idade, seja por questões específicas do cenário, como superpoderes ou magia. Este recurso pode ser usado como um "ajuste" no nível de poder ou experiência das histórias tomando-se como média as personagens construídas sem este recurso, ou seja, somente com a pontuação inicial (24 pontos de habilidades e conhecimentos).

Nível	Descrição	Pontos	Níveis máximos nas competências
Observação	iniciante	24	1 em I e 2 em O ou 2 em M e 1 em O = 5 pontos
Manipulação	habilitado	36	1 em I, 1 em M e 1 em O ou 3 em M = 6 pontos
Inovação	experiente	42	1 em I e 2 em M = 7 pontos
Aperfeiçoamento	perito	54	1 em A, 1 em I e 1 em M ou 3 em I = 9 pontos
Planejamento	mestre	72	1 em P, 1 em A e 1 em I ou 3 em A = 12 pontos
Criação	lendário	90	1 em C, 1 em P e 1 em A ou 3 em P = 15 pontos

Conversão de personagens de outros sistemas:

Dificuldade de teste	Nível nas habilidades	em Era do Caos	em Mundo das Trevas	em Incorporais
muito fácil	iniciante	novato	1	Observação
fácil	habilitado	habilitado	2 e 3	Manipulação
normal	experiente	experiente	4	Inovação
difícil	perito	perito	5	Aperfeiçoamento
muito difícil	mestre	mestre e grão-mestre	6 e 7	Planejamento
quase impossível	lendário	legendário	8 a 10	Criação

Nos sistemas classe/nível (D&D, D20, Desafio dos Bandeirantes etc), escolhe-se o maior nível em competência da personagem para indicar seu nível geral: Iniciante = 1 a 3; Habilitado = 4 a 7; Experiente = 8 a 10; Perito = 11 a 15; Mestre = 16 a 19; Lendário = 20 em diante. O mesmo vale para a dificuldade de teste.



RA. RESOLUÇÃO DE AÇÕES

Este sistema se compõe de dois elementos básicos: o componente aleatório e o componente definido. O componente aleatório é efetivamente o rolamento de 1 ou 3 dados de 6 lados (D6) e representa o acaso, as possibilidades que perfazem a gradação entre sucesso e fracasso na realização de alguma coisa. O componente definido consiste justamente das competências que foram definidas quando da concepção da personagem. Comparados na Tabela de Resolução de Ações, estes dois componentes fornecem um resultado numérico e qualitativo que auxilia os interatores a decidirem se tal ação foi ou não bem-sucedida.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18				
3	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	3			
4	N	N	N	N	N	N	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	M	M	M				4			
5	N	N	N	N	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	M	M	M	M				A	5		
6	N	N	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	M	M	M	M				A	A	6		
7	N	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	M	M	M	M	M				A	A	A	7	
8	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	M	M	M	M	M					A	A	A	A	8		
9	⊙	⊙	⊙	⊙	M	M	M	M	M					A	A	A	P	P	9		
10	⊙	⊙	M	M	M	M	M	M					A	A	A	P	P	P	P	10	
11	⊙	M	M	M	M	M	M					A	A	A	A	P	P	P	P	11	
12	M	M	M	M	M					A	A	A	A	A	P	P	P	P	P	12	
13	M	M	M	M						A	A	A	A	A	P	P	P	P	C	C	13
14	M	M							A	A	A	A	A	P	P	P	P	C	C	C	14
15	M					A	A	A	A	A	A	P	P	P	C	C	C	C	C	C	15
16					A	A	A	A	A	P	P	P	P	C	C	C	C	C	C	C	16
17			A	A	A	A	A	A	P	P	P	P	C	C	C	C	C	C	C	MSMS	17
18	MSMS	MSMS	MSMS	MSMS	MSMS	MSMS	MSMS	MSMS	MSMS	MSMS	MSMS	MSMS	MSMS	MSMS	MSMS	MSMS	MSMS	MSMS	MSMS	MSMS	18

RA.1. TESTES DE COMPETÊNCIAS

$$\text{mod de habilidade numa situação} + \text{mod de conhecimento} = \text{coluna de ação}$$

A seqüência mais simples de resolução de ações consiste dos **testes relativos**, ou seja, as competências, habilidades e conhecimentos que são confrontados com uma dificuldade pré-definida:

1. Determinação, pelo/a Mestre, do tipo de teste: superação ou introspecção.
2. Determinação da coluna de ação: modificador numérico de competência pertinente + modificador numérico de conhecimento.
3. Relação da coluna de ação com o resultado do rolamento de 3D6.
4. Relação do resultado obtido na tabela com a dificuldade da ação, estipulada pelo/a mestre.



Os níveis de dificuldade são os mesmos, tanto conceitualmente quanto numericamente, que os níveis de aprendizado nas competências.

Os **testes comparativos** mais simples requerem os mesmos passos, mas com uma abordagem diferente, que é a comparação do resultado de uma ação com o resultado de outra ação:

1. Determinação, pelo/a Mestre, do tipo de teste: superação ou interação.
2. Determinação das colunas de cada ação: modificador numérico de competência pertinente + modificador numérico de conhecimento.
3. Relação de cada coluna de ação com o resultado de cada rolamento de 3D6, respectivamente.
4. Comparação entre os resultados das ações oponentes, obtidos na tabela: o maior resultado na tabela vence; em caso de empate numérico, a maior coluna de ação vence (resultado qualitativo); em caso de empate entre as colunas, vence a ação defensiva.

NÍVEIS AVANÇADOS

Caso a coluna de ação exceda 18, pode-se somar a diferença ao rolamento dos dados. Por exemplo, no caso extremo de competência em nível de Criação (modificador numérico 6) + conhecimento em nível de Criação (modificador numérico 12) + Característica pessoal com modificador numérico 3 = coluna de ação 21: testa-se tal competência rolando-se 3D6+3 (3 é a diferença entre 21 e 18) e compara-se com a coluna 18.

RA.2. COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS

Algumas situações específicas requerem competências específicas, que podem ou não envolver o uso de conhecimentos.

TESTE DE INICIATIVA

mod da habilidade Reflexos em Superação + 1D6 = iniciativa

Alguns testes, sejam relativos sejam comparativos, exigem que se decida quem agirá primeiro na Rodada, que é o espaço de tempo em que a ação acontecerá (entre 15 segundos e 1 minuto, ou a critério dos interatores). Neste caso, é necessária uma comparação entre iniciativas, para se proceder à realização das ações. Este é um teste marcial, e a iniciativa é uma competência específica deste contexto, sendo mínima a participação do acaso.

Determinação da iniciativa: modificador numérico de competência + resultado do rolamento de 1D6.

O maior resultado numérico age primeiro, seguido pelos outros sucessivamente; em caso de empate numérico, vence a maior competência; em caso de empate entre competências, a ação será simultânea.

Se, após o rolamento de 1D6, a iniciativa de uma personagem for igual ao dobro da iniciativa do oponente, a personagem vencedora tem direito a duas ações na rodada; se for o triplo, três ações; e assim sucessivamente.

Exemplo: Fulano, com 6 de modificador, tirou 6 no D6, obtendo um total de 12 na iniciativa; ele está enfrentando Deuterana, que tem um modificador de 1, e que tirou 1 no D6, obtendo um total de 2 na iniciativa; Fulano age primeiro e tem direito a 6 ações!!!

TESTE DE VELOCIDADE

Caminhada: mod habilidade vigor em introspecção + mod conhecimento (se houver) + 6m/rdd

Corrida: mod habilidade vigor em introspecção + mod conhecimento (se houver) + 6m/rdd X3

Natação: mod habilidade vigor em introspecção + mod habilidade vigor + mod conhecimento natação + 6m/rdd: 2



Mede-se a velocidade com que alguém se desloca caminhando, sem fadiga significativa, pela soma do modificador da Competência Pessoal + o modificador da habilidade Vigor à base de 6 metros por rodada. Para corrida, multiplica-se este fator por 3, e para natação, divide-se por 2. Caso tenha algum conhecimento relativo a condicionamento físico ou a um esporte, essa pode ser testada e seu resultado somado ao fator final (no caso de Natação, é necessário ter o conhecimento). Em situações de risco ou competição, utiliza-se a habilidade com superação.

TESTE DE FORÇA

mod habilidade Vigor em introspecção ou superação + tabela

A habilidade Vigor pode ser testada para feitos de carregamento de peso (o quanto consegue carregar sem fadiga significativa = metade do próprio peso) e deslocamento de peso (o máximo que consegue mover sofrendo fadiga = o próprio peso) de peso, segundo a tabela:

Nível da Habilidade	carga/ deslocamento feminino em kg	carga/ deslocamento masculino em kg
Observação	1/2 do próprio peso / o próprio peso* +10	1/2 do próprio peso / o próprio peso* +15
Manipulação	+15/ +20	+20/ +30
Inovação	+20/ +30	+25/ +50
Aperfeiçoamento	+25/ +40	+50/ +100
Planejamento	+30/ +80	+60/ +120
Criação	+60/ +140	+70/ +140

*Até cerca de 100kg para mulheres e 130 kg para homens; pessoas que sofrem de obesidade mórbida não conseguem realizar feitos de força.

TESTE DE COMBATE

Este é um teste que envolve tanto a relação do resultado da ação ofensiva com uma dificuldade pré-estabelecida quanto a comparação entre os resultados das ações ofensiva e defensiva:

1. Iniciativa: mod da habilidade Reflexos em superação + 1D6.
2. Determinação das respectivas colunas das ações de ataque e defesa: modificador numérico de de habilidade pertinente em superação + modificador numérico de conhecimento.
3. Relação de cada coluna de ação com o resultado de cada rolamento de 3D6, respectivamente.
4. Relação do resultado da ação de ataque obtido na tabela com a dificuldade da situação de combate (arma, golpe, localização, proximidade etc.; veja tabelas específicas).
5. Comparação com o resultado da ação de defesa (esquiva ou bloqueio) obtido na tabela: o maior resultado na tabela vence; em caso de empate numérico, a maior coluna de ação vence (resultado qualitativo); em caso de empate entre as colunas, vence a ação defensiva.
6. Dano: modificador numérico do resultado (de 1 a 6) obtido na tabela + modificador numérico da habilidade Vigor em introspecção + modificador numérico da arma ou golpe (veja tabelas específicas).

A seguir, uma tabela com sugestões de resolução de combate, com exemplos de armas e golpes de luta desarmada.



Armas	Dificuldade	Dano	Alcance	Disparos
Arqueria				
Arcos curtos	M	3	150m	1/rd
Arcos longos	I	5	150m	1/rd
Contato				
Corte curtas	N	3	10m	--
Corte médias	O	4	5m	--
Corte longas	M	5	--	--
Impacto leves	N	2	12m	--
Impacto médias	P	3	6m	--
Impacto pesadas	M	4	--	--
Perfuração curtas	N	3	18m	--
Perfuração médias	O	5	9m	--
Perfuração longas	M	7	--	--
Elétricas**	M	6	--	1/rd
Projéteis*				
Bestas	N	5	150m	1/2rd
Elétricos"	O	3	6m	2/rd
Cano curto leve	O	10	50m	2/rd
Cano curto pesada	M	12	50m	1/rd
Cano longo leve	M	12	500m	1/rd
Cano longo pesada	M	16	75m	1/rd
Sub-rajada	I	2x arma	--	3x arma
Rajada	I	4x arma	--	30x arma
Arremesso				
manual	N	arma + caract.	arma	--
mecânico*	O	2x arma	2x arma	--

Complicadores	Dificuldade
Localização	
tronco	arma
membros	1 nível acima
cabeça	3 níveis acima
genitais	3 níveis acima
Situação	
Queima-roupa	N
Até 5m	1 nível abaixo
Além do alcance	1 nível acima
Além de 2x alcance	2 níveis acima
Cobertura parcial	1 nível acima
Alvo deitado	2 níveis acima
Movimento lento	1 nível acima
Movimento rápido	2 níveis acima
Escurecimento parcial	2 níveis acima
Alvo invisível	MS

*Não somam competência nem características no dano.
" Dano atordoante: metade toma-se permanente.

A todo dano soma-se o modificador numérico do resultado da ação

Luta desarmada	Tronco	Membros	Cabeça	Genitais	Dano	Efeito
soco/palma	N	O	I	I	2	--
cabeçada	O	--	M	--	1	--
chute	M	I	P	P	5	--
cotovelada	O	--	A	--	3	--
joelhada	M	I	--	A	4	--
rasteira	--	M	--	--	--	queda
projeção	I	--	C	--	1	queda
montada	I	--	--	--	--	+1 em ataque na cabeça
imobilização	A	M	--	--	--	-3 nas ações
chave	--	A	--	--	1/rd	-1 nas ações
estrangulamento	--	--	C	--	pt. crítico	inerte

Dificuldade de defesa versus	Luta desarmada	Arma de contato	Arremesso	Arqueria/Projéteis
esquiva	ataque	2 níveis acima	2 níveis acima	4 níveis acima
bloqueio desarmado*	1 nível abaixo	1 nível acima	2 níveis acima	3 níveis acima
bloqueio armado*	2 níveis abaixo	ataque	1 nível acima	2 níveis acima
escudo pequeno	2 níveis abaixo	1 nível abaixo	ataque	1 nível acima
escudo grande	3 níveis abaixo	2 níveis abaixo	1 nível abaixo	ataque

*Só é permitido entre oponentes cujas Competências tenham no máximo 2 níveis de diferença entre si. O membro do Bloqueio Desarmado recebe metade do dano do golpe desferido pelo oponente.



R.A.2. DANO, FADIGA E SAÚDE

O dano sofrido em combate, bem como em outras situações, é computado na Ficha ou Planilha de Saúde da personagem, a ficha que é usada para medir suas condições físicas. Cada parte do corpo tem um determinado número de Níveis de Saúde:

Cabeça: 4 níveis, de Mediano a Inerte

Pescoço: 2 níveis, de Fraco a Inerte

Tronco: 7 níveis, de Excelente a Inerte

Braços: 4 níveis, de Mediano a Inerte

Genitais Masculinos: 3 níveis, de Regular a Inerte

Pernas: 5 níveis, de Bom a Inerte

Pontos Críticos: têm somente 1 nível de saúde. Para atingi-los, é necessário um resultado no nível de Criação ou Golpe de Mestre, independentemente de localização no corpo, golpe ou arma.

O número de pontos por nível é sempre o mesmo para todas as partes, e é dado pelo Nível de Aprendizado da habilidade Vigor na situação de Superação da personagem:

Vigor em Superação	Pontos por Nível de Saúde
Criação	6 pontos
Planejamento	5 pontos
Aperfeiçoamento	4 pontos
Inovação	3 pontos
Manipulação	2 pontos
Observação	1 ponto

Os Níveis de Saúde variam de Excelente à Inerte, dependendo da localização. Cada vez que a personagem sofre algum tipo de dano, vai perdendo pontos até perder um nível inteiro. Ao atingir o antepenúltimo nível, e daí em diante, a personagem deve fazer um **teste relativo da habilidade Vigor em Superação** para não desmaiar.

Níveis de Saúde	Nível do Teste de Vigor
Regular (-1 em todas as ações)	Inovação
Fraca (-2 em todas as ações)	Aperfeiçoamento
Inerte (não age até se recuperar; perde 1 ponto a cada 12 rodadas)	Planejamento
Inconsciência/ Mutilação / Morte	

O mesmo vale para Fadiga, que acontece quando da realização de atividades extenuantes (sim, fadiga pode matar). Em atividades físicas pesadas (carga de peso acima da normal, corrida em terreno plano, natação em águas calmas, caminhada de longa duração ou em terreno acidentado, acrobacia etc.), a personagem perde 1 ponto de saúde por rodada. Em atividades físicas estressantes (combate, fuga, atividade em ambiente hostil ou com risco de acidente), a personagem perde 1 nível de saúde por rodada. No caso específico de combate, os interatores podem concordar em só aplicar a regra de fadiga caso o combate dure mais de 10 rodadas.

A **RECUPERAÇÃO** da Saúde, seja por dano, seja por fadiga, se dá naturalmente da seguinte maneira:

Inerte para Fraca: 1 ponto por mês de repouso absoluto

Fraca para Regular: 1 ponto por semana de repouso

Regular para Mediana: 1 ponto por 3 dias de repouso

Mediana para Boa: 1 ponto por dia com atividades leves

Boa para Ótima: 2 pontos por dia com atividades leves

Ótima para Excelente: todos os pontos num dia



A recuperação pode ser acelerada através dos conhecimentos **Cura ou Medicina**, nos seguintes Níveis de Aprendizado e de Dificuldade:

- Inerte para Fraca: Planejamento = 1 ponto por semana
- Fraca para Regular: Aperfeiçoamento = 1 ponto em 3 dias
- Regular para Mediana: Inovação = 1 ponto em 1 dia
- Mediana para Boa: Manipulação = 2 pontos em 1 dia
- Boa para Ótima: Manipulação = todos os pontos num dia
- Ótima para Excelente: Manipulação = todos os pontos em 1 hora

OUTROS TIPOS DE DANO:

Queimaduras	Dano por rodada	Queda	Dano
		2 metros	2 pontos
Primeiro Grau	1 ponto	3 metros	4 pontos
		4 metros	8 pontos
Segundo Grau	3 pontos	5 metros	16 pontos
		6 metros	32 pontos
Terceiro Grau	6 pontos	7m em diante	2x pontos

Dano de Impacto: o/a mestre pode fazer uma analogia entre tamanho e peso do objeto impactante com a altura de uma queda e usar a tabela acima.

PROTEÇÃO: caso a personagem utilize algum tipo de proteção a danos (escudos, armaduras, vestes especiais etc.), tal proteção subtrairá do total de dano sofrido. Isto é representado por Níveis de Absorção específicos para cada objeto (veja tabelas específicas de cada cenário ou o exemplo genérico a seguir). Após o combate, considera-se que o objeto foi inutilizado, devendo ser recuperado ou substituído, dependendo do material.

Materiais de proteção contra dano

Tecido	Penalidade*	Mod. de absorção
Pesado: roupas pesadas (sarja, feltro, jeans, lona etc)	0	3
Rígido: tecido pesado recheado com algodão	-1	4
Couro		
Macio: couro curtido ou peles de animais	0	3
Rígido: couro grosso curtido acolchoado com algodão	-1	4
Rígido Reforçado: com placas de metal, madeira ou similar	-2	6
Escamas: couro rígido com escamas de metal ou similar rebitadas	-3	8
Madeira		
Simple: impermeabilizada, envernizada e revestida de couro	-2	7
Reforçada: com argolas, discos ou placas de metal ou similar	-3	8
Metal		
Malha: anéis de metal rebitados; não pode ser usada sobre a pele	-1	8
Placa: placas de aço articuladas	-3	10
Polímeros		
Kevlar: material sintético com cerâmica	-1	10

*No modificador numérico de ações de agilidade, destreza, deslocamento etc, devido a peso ou por dificultar os movimentos.



R.A.3. EXEMPLO DE COMBATE

Vamos chamar a mulher de biquíni de Patrícia e a mulher de armadura completa de Natasha. Natasha está vestindo uma couraça de metal, que lhe dá uma penalidade de 3 em todas as ações físicas.

1. Patrícia tem a Habilidade Reflexos em Superação no nível de Inovação (3). Digamos que ela teve um resultado de 3 em 1D6: sua iniciativa será $3+3=6$. Natasha tem mais Reflexos (5), e obteve um 3 nos dados, mas usa couraça a atrapalha: sua iniciativa será $5+3-3=5$. Patrícia age primeiro e ataca, sem localizar o golpe, com sua espada. Ela tem o conhecimento Armas Brancas em I (6), e o usa com a habilidade Agilidade em Superação, que lhe dá um mod de 3: sua Coluna de Ação será $6+3=9$. Ela rola 3D6 e tem 12. Na tabela, 12 na coluna 9 dá um resultado de Inovação. Natasha defende-se tentando bloquear o golpe. Ela tem o conhecimento Armas Brancas também em I, mas além disto, ela tem a característica Aptidão em 3 associada a este conhecimento, e prefere usá-lo com a habilidade Vigor, na qual tem Aperfeiçoamento (4): sua Coluna de Ação será $6+4+3-3=10$. Ela rola 3D6 e dá azar, tendo um 5. Na tabela, 5 na coluna 10 dá um resultado de Observação, inferior ao de Patrícia. Patrícia foi bem sucedida e acertou Natasha, fazendo-lhe um Dano de 3 do resultado em I + seu Vigor em $2 + 4$ do dano da espada média = 9. Acontece que a armadura de Natasha absorve 10 pontos de dano, e ela nada sofre.

2. Natasha reage, ainda na mesma rodada. Ela rola e tem 12 na coluna 10 = Aperfeiçoamento. Mas Patrícia também dá sorte e rola 17 na coluna 9 = Planejamento, conseguindo se esquivar.

3. Próxima rodada. Natasha desta vez age primeiro, rolando $6+5-3=8$, enquanto Patrícia tem $1+3+3=7$. Natasha ataca e tem 16 na coluna 10 = Planejamento (5). Patrícia tenta bloquear com o escudo, que lhe diminui a dificuldade em 1 nível, mas tem 4 na coluna 10 (a coluna aumenta por causa do escudo) = Observação. Natasha faz em Patrícia um Dano de 5 do resultado + 3 do Vigor em Introspecção + 5 da Acha de Armas = 13. Como Patrícia não usa armadura, os 13 pontos de dano são todos computados na sua Saúde. Ela tem 2 pontos por nível, dando um total, no tronco, de $2 \times 7 = 14$. O golpe de Natasha deixou Patrícia com $14-13=1$ ponto, jogando seu nível de saúde para Fraco. Patrícia testa seu Vigor e tem 17, o suficiente para conseguir o resultado de Aperfeiçoamento necessário para não desmaiar. Ela prossegue, mas agora com -2 em todas as ações.

4. Patrícia reage rolando 13 agora na coluna 7 (9 -2 da saúde fraca), tendo Inovação. Natasha bloqueia com 12 na coluna 10.

5. Rodada seguinte. Natasha ganha a iniciativa novamente (lembre-se que Patrícia agora tem -2 em tudo, o que inclui a Iniciativa) e faz um ataque de Mestre: rola 18! Como resultado especial, a mestre decide que Patrícia quebra o salto alto da bota e não consegue mais agir nesta rodada.

6. A última rodada do combate é só encenação, pois o dano que Natasha fez em Patrícia na rodada anterior foi suficiente para matá-la duas vezes. Moral da história: não entre em um combate trajando biquíni, nem salto alto, isso faz mal à saúde!





R. A. 8. GANHO DE EXPERIÊNCIA (XP)

Um dos momentos mais instigantes do jogo de interpretação é quando a personagem ganha consistência. Diz-se que adquire "vida própria", e passa a "tomar decisões sozinha". Este é um momento muito rico, pois as situações mais inusitadas acontecem e tanto interatores quanto mestres se surpreendem. De um modo geral, neste momento também são definidos linguagem corporal, tom de voz, sotaque e manias da personagem, recursos aos quais o/a interator/a recorre para identificá-la e diferenciá-la de si mesmo.

Esta situação costuma acontecer após as primeiras sessões de jogo, conforme a personagem ganha experiência. Ao final de cada sessão de uma história ou de uma história completa, os interatores considerados bem sucedidos pelo/a mestre recebem pontos de experiência segundo o seguinte critério:

Ao final de cada sessão:

Uso coerente das Competências = 1 a 3 pontos por situação, para serem gastos somente na situação; por exemplo, se uma personagem ganhou 3 pontos em Superação, ela só pode gastar estes pontos com as habilidades em superação

Coerência com sua Conceituação = 1 a 3 pontos

Coerência com seu Perfil (comportamento + atitude) = 1 ponto

Interpretação do interator (linguagem corporal, voz, sotaques, reações etc.) = 1 a 3 pontos

Cooperação do grupo de jogo = 1 ponto

Boas idéias = 1 ponto por destaque.

Ao final de cada história:

Resolução das situações = 1 a 3 pontos

Estes pontos são usados seguindo os custos abaixo:

Habilidade e Conhecimento = só podem ser aumentados os que tiverem sido usados ou treinados; o custo do nível para o qual está indo; para aumentar mais de um nível de uma só vez, é preciso gastar os pontos relativos ao custo de cada nível anterior, por exemplo: para subir do nível de Inovação para Planejamento, gasta-se o custo do nível seguinte a Inovação, que é Aperfeiçoamento (8) mais o nível seguinte a este, que é o desejado (Planejamento, 10); ou seja, um total de 15 pontos.

Lembre-se que o nível máximo de um conhecimento não pode ultrapassar o maior nível de competência; portanto, gaste seus pontos primeiro com elas!!!