



## SISTEMA DE REGRAS

Afinal, por que há necessidade de um sistema de regras? Não estamos lidando com fantasias e histórias? O RPG se situa na terceira margem do rio entre narrativa e jogo num brincar de construir histórias. As regras são necessárias para coordenar ações e para decidir os resultados das decisões tomadas pelas personagens dos jogadores. Sem as regras, o mestre ou narrador teria que tomar sozinho tais decisões, o que poderia gerar arbitrariedades excessivas. Vejamos um exemplo:

## Simulações da Realidade

*Cenário: Brasil Imperial, 1865. Evento: a personagem João Pereira, branco abolicionista, tenta se esgueirar por uma fazenda à noite para libertar os escravos da senzala. Ele avista uma sentinela e tenta se esgueirar sem ser percebido. Conseguirá?*

Em uma narrativa tradicional, a pessoa atuando como narradora toma essa decisão solitariamente, contando se João conseguiu ou não passar sem ser visto pela sentinela. Mas, numa narrativa de RPG, a coisa muda de figura. Se a personagem do jogador falhar em seu intento, tem de optar por outro curso de ação. No exemplo aqui apresentado teria de fugir ou nocautear a sentinela ou enganá-la ou suborná-la ou qualquer outra coisa na qual “João” consiga pensar e que a narradora julgue razoável. E como decidir se a personagem falha? Para isso entra o sistema de regras que compara a dificuldade da ação pretendida com as habilidades possuídas pela personagem. Em outras situações, quando há um confronto direto entre duas personagens, como num duelo de repentistas ou num combate, o sistema faz uma comparação entre as habilidades das personagens em disputa para determinar quem venceu. Os dados entram em ambos os casos como componente aleatório para dar mais emoção e porque, como dizem os apostadores, “se o melhor sempre vencesse, não haveria aposta.” É importante observar que este é o único papel dos dados, não se constituindo o RPG num jogo de azar, do mesmo modo que quando dizemos que um atleta “levou azar” numa competição não estamos dizendo que o futebol ou a ginástica olímpica sejam “jogos de azar”. No nosso exemplo, se o jogador tiver colocado na ficha de personagem que João sabe se esgueirar muito bem, tendo ele caçado nas matas desde a infância, o resultado dos dados terá pouco peso no sucesso da ação pretendida.



O sistema Incorporais se compõe de dois elementos básicos: o componente aleatório e o componente definido. O componente aleatório consiste no rolamento de 1 ou 2 dados de 6 lados (D6) ou no sorteio de cartas numerais e representa o acaso, as possibilidades que perfazem a gradação entre sucesso e fracasso na realização de alguma coisa. O componente definido consiste justamente dos parâmetros e características que foram estipulados 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 a ação pretendida pela personagem foi ou não bem-sucedida.

## Regras de 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 análoga: 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, vive-se (mais do que se acompanha), a história, vivência esta que deriva sua ludicidade da estreita relação com a **aventura mítica**.<sup>1</sup>

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, baseiam-se em dois parâmetros: a definição da Conceituação e das consequentes Características; e a escolha de um Perfil, composto de quatro habilidades a serem usadas em três tipos de situação.

## CONCEITUAÇÃO

Neste jogo, este é um passo fundamental e deve ser registrado seja sob forma escrita, visual, cênica, musical, tanto faz. 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 e **O QUE FAZ**: 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. Assim, seguem-se algumas perguntas para facilitar a conceituação da personagem.

>>Quais foram as suas inspirações e referências para a personagem?

>>De onde surgiu a idéia? O quê ela significa para você?

>>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.<sup>2</sup>

Exemplos:

**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 escolher e personalizar a Planilha de Perfil da sua personagem e das coadjuvantes que têm algum tipo de relação com ela.

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. 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.

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. [...]”.



## PERFIL

Se na Conceituação define-se o que faz a personagem, no perfil define-se **COMO FAZ**. 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 e modos de se relacionar com os outros e com o mundo, configurando como a personagem tenderá a agir face aos desafios impostos pela narrativa.

Sendo um modo de agir, o **COMPORTAMENTO** indica um conjunto de preferências 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:

**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.

**Comportamento marcial:** privilegia os métodos de enfrentamento direto do desafio, assumindo a possibilidade de perdas no processo.

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.

**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. As vantagens são que suas ações muitas vezes são o pontapé inicial para uma mudança necessária e as desvantagens são eventuais “rebeldias sem causa” que destroem o velho sem propor um novo para substituí-lo.

Existem 16 combinações de comportamento e atitude, cada uma definindo uma **MATRIZ DE COMPETÊNCIAS**, aquilo que elas são capazes de fazer. 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.” São operações mentais que articulam e mobilizam as **habilidades** e os **conhecimentos**, de acordo com o comportamento e a atitude do sujeito em uma dada situação:

| Tipo de situação > Habilidades \ / | superação            | interação            | introspecção         |
|------------------------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| físico                             | ponto de competência | ponto de competência | ponto de competência |
| intelecto                          | ponto de competência | ponto de competência | ponto de competência |
| social                             | ponto de competência | ponto de competência | ponto de competência |

As competências são definidas a partir de dois parâmetros: as Habilidades e as Situações. 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 de três tipos:

**Superação:** pressupõem 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 um valor numérico.



**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.

**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 a um valor numérico.

As **HABILIDADES** são as capacidades práticas de se aplicar as informações, ou seja, **como** se usa **o quê**. São, portanto, capacidades intuitivas e pertinentes *ao ser* da personagem. Por isso, estão disponíveis para tentativa mesmo que a personagem nunca tenha tido treinamento - não tenha nenhum nível - e são comuns a qualquer tipo de cenário, pois independem de especificidades tecnológicas:

**Físico:** agilidade, destreza, vigor, reflexos; representam quão bem uma personagem usa seu corpo; capacidade de flexibilidade física e controle corporal; capacidade de controle da musculatura fina, facilitando a realização de tarefas que exigem precisão, controle e uso de força e resistência; e capacidade de resistir à pressão física, dor e fadiga.

**Intelecto:** alerta, criatividade, estratégia, lógica; capacidade de organização, gerenciamento e controle das variáveis de uma situação, o que permite prever resultados positivos e negativos; capacidade de memorização, raciocínio, dedução, análise e construção de um pensamento coerente e inteligível; capacidade de percepção do ambiente em sua totalidade e detalhes, incluindo o que estiver contido neste ambiente, mesmo em situações de estresse; capacidade de questionar tradições, propondo novos modos de utilização de um conhecimento ou de realizar uma ação; capacidade de reação rápida e precisa a estímulos físicos e mentais.

**Social:** comunicação, determinação, empatia, liderança; capacidade de transmitir mensagens com clareza e convicção; capacidade de autocontrole, foco, concentração e perseverança; capacidade de perceber e dissimular emoções, estados de espírito, humores e de leitura de linguagem corporal, bem como de assumir posturas amigáveis ou ameaçadoras; capacidade de organizar grupos, delegar atribuições, persuadir e motivar equipes; .

Os **NÍVEIS** de competência 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, ou **pontos**, que indicam tanto o custo de aquisição quanto os modificadores a serem comparados com a Dificuldade do Teste e tipo de Resultado. Estes valores variam de **1 a 6 pontos**, assumindo-se uma média majoritária em 2. Cada nível representa, qualitativamente e quantitativamente, a profundidade e abrangência de aprendizado, e limita os resultados que a personagem pode ter num teste:

**Habilitado:** nível de observação e manipulação de informações para gerar correlações de sentido e reproduzir algo proposto sem promover

alteração substancial. Ou seja, é um nível de reprodução de ações e objetos. A pontuação varia de **1 a 3** e a personagem pode ter **até 9 conhecimentos**, sendo 3 do conceito do cenário e 6 da lista.

**Experiente:** nível de inovação e aperfeiçoamento para apropriar-se das informações observadas e manipuladas, avaliando e criticando o que foi reproduzido e imprimindo um estilo pessoal, de maneira que aquela ação/objeto passe a ser reconhecível como sua. A pontuação varia de **4 a 5** e a personagem pode ter **até 14 conhecimentos** iniciais, sendo 3 do conceito e 11 da lista, ou seja; ou acrescentar mais 5 conhecimentos ao aumentar qualquer competência para 4 ou 5.

**Perito:** nível de planejamento e criação para avaliar as contribuições da sua ação/objeto para os campos de conhecimento e grupos sociais envolvidos, formulando um métodos qual pode recorrer sempre que se deparar com situações similares e que podem se tornar referências para outros. A pontuação é **6** e a personagem pode ter **a partir de 20 conhecimentos**, sendo 3 do conceito e 17 da lista; ou acrescentar mais 6 conhecimentos ao aumentar qualquer competência para 6.

Existem 16 combinações de comportamento e atitude, cada uma definindo um Perfil, que já vem com os níveis de competência previamente calculados. Podem ser aumentados posteriormente com pontos de experiência. Os Perfis estão listados mais adiante e podem ser escolhidos, sorteados ou derivados de uma aventura-solo do cenário.

Veja um exemplo de Matriz de Competência preenchido:

|                                  |                       |           |              |
|----------------------------------|-----------------------|-----------|--------------|
| Interator/a                      | Fulano                |           |              |
| Personagem                       | João Pereira          |           |              |
| PERFIL                           | ALTRUISTA COMPETITIVO |           |              |
| Tipo de situação > Habilidade \/ | superação             | interação | introspecção |
| físico                           | 2                     | 2         | 1            |
| intelecto                        | 2                     | 2         | 1            |
| social                           | 2                     | 2         | 1            |

Os **CONHECIMENTOS** são resultado da praxis, ou seja, as aplicações práticas, baseadas nas habilidades, das informações que um sujeito adquire sobre determinado assunto. São, portanto, 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 as tiver adquirido. A pessoa possui ou não os conhecimentos, em termos de regras não são considerados níveis de aprendizado para conhecimentos. Ou seja, ter ou não o conhecimento unicamente permite ou não que a pessoa tente realizar a ação pertinente a ele. Quem não tem “idioma-inglês” não pode simplesmente tentar “sair falando” e esperar ser compreendido nesse idioma. Aqueles que possuem esse conhecimento podem se comunicar sem problemas. Muitos conhecimentos são específicos para cada cenário, pois variam de acordo com as tecnologias disponíveis, e/ou dados pelo **CONCEITO**, que são maneiras de classificar os diferentes tipos de profissionais e atuações no cenário. Os conhecimentos são agrupados por tipos e, alguns são mais detalhados no BARALHO DE AÇÕES:

**SISTEMA BÁSICO DE REGARS****COMBATE**

Armas brancas: técnicas de combate próximo com objetos ou armas brancas (lâminas, bastões etc.).

Engenharia militar: construção e destruição de máquinas e edificações para ataque, defesa e deslocamento.

Luta desarmada: técnicas de combate utilizando o próprio corpo.

Máquinas de guerra ou Artilharia: combate com máquinas bélicas de grande porte (balestras, catapultas, trebuches, canhões, lançadores de mísseis etc.).

Projéteis: técnicas de combate a distância com projéteis que requerem pontaria (arcos, bestas, lanças, zarabatanas, fundas, armas de fogo etc).

Sobrevivência: conhecimento de equipamentos e procedimentos de sobrevivência em ambientes inóspitos e situações de risco.

Técnicas militares: conhecimentos teórico-práticos para gerenciamento e comando de ações bélicas.

**COMUNICAÇÃO**

Canto: utilização melodiosa da voz.

Dança: capacidade de mover o corpo de acordo com um ritmo.

Ensino: técnicas para transmitir e construir competências, habilidades e conhecimentos e capacidade de pesquisa.

Idioma: comunicação em língua viva diferente da de origem.

Instrumento musical: tocar instrumento musical; pode incluir conhecimento técnico sobre e de construção e manutenção do instrumento.

Leis e costumes: conhecimento e aplicação de leis e costumes de uma cultura.

Ler/escrever: ser alfabetizado num idioma, incluindo matemática básica.

Mitos e lendas: conhecimento geral de mitos, lendas, tradições, folclore e crenças.

Performance: técnicas de uso do corpo e/ou instrumentos para atuações cênicas e apresentações públicas.

Persuasão: técnicas de manipulação, convencimento e argumentação.

**ERUDIÇÃO**

Alquimia: conhecimentos e técnicas de catalogação e manipulação de minerais e substâncias inorgânicas para finalidades diversas.

Medicina: técnicas e conhecimentos sobre o funcionamento do corpo, realização de tratamentos e cirurgias complexos, aplicação de medicamentos alquímicos.

Naturalismo: conhecimentos e técnicas de catalogação e manipulação de seres vivos e substâncias orgânicas para finalidades diversas.

Ocultismo: conhecimentos teórico-práticos específicos sobre feitiçaria (receitas, rituais, matérias, etc).

Religião: conhecimentos teórico-práticos específicos sobre uma crença religiosa (mitologia, ritualística, hierarquias etc).

Pesquisa: técnicas de coletar informações em diferentes fontes e organizá-las de forma produtiva.

**ESPORTE**

Acrobacia: técnicas de agilidade e proeza corporais.

Escalada: técnicas para subir em superfícies verticais (escarpas, paredes, árvores etc).

Jogo: atividade física ou mental com finalidade lúdica ou competitiva.

Prestidigitação: técnicas de agilidade e proeza manuais.

Montaria: técnicas para utilizar animais como meio de transporte.

Natação: uso do corpo para deslocar-se na água.

**SERVIÇO**

Administração: técnicas de organização, gerenciamento, liderança e contabilidade.

Agricultura: técnicas de criação e armazenamento de víveres vegetais ou animais.

Artesanato: técnicas de confecção de imagens e objetos (incluindo vestuário) para fins utilitários, devocionais e/ou decorativos.

Comércio: negociação de bens e serviços com base em conhecimento de economia e finanças.

Construção: confecção de edificações e equipamentos.

Curandeirismo: práticas de primeiros socorros, pequenas cirurgias e confecção de remédios caseiros ou naturais.

Extrativismo: técnicas de coleta de víveres vegetais, animais (pesca e caça) ou minerais.

Náutica: condução e conhecimento de transporte aquático.

Trabalho doméstico: serviços de manutenção e rotina em espaços privados (higiene, alimentação, arrumação etc.).

Treinar animais: técnicas de comunicação com e treinamento de animais para várias funções, inclusive condução de transportes.

**SUBTERFÚGIO**

Disfarces: técnicas para mudar a aparência através de vestuário, maquiagem e linguagem corporal.

Fraude: técnicas para forjar e falsificar objetos.

Furto: técnicas de surrupiar objetos e seres de modo imperceptível.

Furtividade: técnicas de esconder-se, esgueirar-se e mover-se sem ser percebido.

Interrogatório: técnicas de induzir a entrega de informações.

Investigação: técnicas de extrair informações de fontes secretas ou veladas.

Malandragem: conhecimento da cultura marginal, incluindo golpes e trapaças.

Segurança: conhecimento de equipamentos e procedimentos de rastreamento, despistamento, captura e detecção.

Veja os conhecimentos da personagem João Pereira:

|   |
|---|
| CONCEITO: rastreador abolicionista  |
| Conhecimentos: sobrevivência, segurança, furtividade, armas brancas, luta desarmada, armas de fogo, etc até 9 |

## VALORES

Sintetizam as motivações da personagem, ou seja **PORQUE** ela age de tal maneira. Em Incorporais, representam mais do que “dicas de interpretação”: eles expressam a interface da personagem com o Tema Transversal do Cenário. Por isso, os Valores estão ligados à Ética na distribuição de pontos de experiência.

Cada Cenário apresenta uma série de Valores ligados a seu Tema Transversal que podem ser escolhidos para as personagens. São escolhidos em dupla com uma polaridade positiva (valores), construtiva, e outra negativa, destrutiva (desvalores). Nesse sentido, representa um desafio para a personagem de manter uma atitude construtiva que contribua para o desenvolvimento do cenário e a questão ética por ela proposta. A partir dessa dupla, as personagens recebem pontos de Valor (positivos) ou Desvalor (negativos) junto com os Pontos de Experiência.

As personagens começam suas histórias sem pontos ou com um ponto de Valor ou de Desvalor e vão adquirindo-os de acordo com suas decisões nas sessões de RPG.

>>Valores (pontos positivos): representam um compromisso ético da personagem com o Tema Transversal proposto pelo Cenário. Ações nesse sentido fazem com que a personagem ganhe esses pontos.

>>Desvalores (pontos negativos): representam a queda da personagem em um caminho destrutivo para si, as demais personagens e o cenário em que atua; também pode representar sua desconexão com o Tema Transversal.

### **Qual é a importância dos pontos positivos e negativos de valor?**

Os pontos negativos são agrupados em faixas que representam a evolução do caminho destrutivo da personagem, ou seja, sua dificuldade em manter seus ideais éticos. Os pontos positivos são a luta por esses ideais. A relação entre pontos positivos e negativos pode afetar a narrativa de duas formas:

Aumentar ou diminuir a dificuldade de um teste: em determinadas situações a personagem pode ter que fazer um teste para não tomar uma ação que a avance no caminho autodestrutivo indicado por seu aspecto negativo (o que implica em ganhar pontos negativos). Nesse caso, ela deve fazer um teste de competência “Intelectual” (Incorporais-Rápido) ou de “Posicionamento” (Incorporais-Básico) para “resistir a tentação” ou “perceber o erro”. Os pontos positivos e negativos são computados para modificar o teste. Por exemplo, se a personagem tem 5 pontos negativos e 4 pontos positivos, ela terá um modificador de (-1) no teste porque  $+4-5=(-1)$ . Contudo, os pontos positivos e negativos só são usados para fins de cálculo, mas não são “gastos” pela personagem que continua com eles ao final do teste.

Perda de personagem: por excesso de pontos negativos ou pelo não ganho de pontos positivos.

Se em algum momento o número de pontos negativos superar o de pontos positivos em 5 ou mais, o/a jogador/a perde a personagem que se torna uma NPC sob controle do Mestre. Nesse caso se considera que a personagem seguiu um caminho tão destrutivo que perdeu sua conexão com o tema ético do Cenário.

Se uma personagem ficar 3 histórias e/ou o equivalente a 2 anos na vida da personagem sem ganhar pontos positivos, o/a jogador/a perde a personagem que se torna uma NPC sob controle do Mestre. Nesse caso se considera que a personagem se tornou indiferente ao tema ético do Cenário.

### **É possível gastar os pontos positivos ou se livrar dos negativos?**

Mestre e jogador/a podem gastar pontos positivos e eliminar negativos por comum acordo de ambas as partes da seguinte forma: cena ou sina.

>>Cena: os pontos positivos podem ser usados para criar um momento importante, uma vitória ética na vida da personagem que leve ao seu desenvolvimento pessoal. Quanto mais pontos forem gastos, mais importante é a cena. O comum acordo evita que a cena em questão desequilibre o cenário e/ou a história sendo criada com o Mestre.

>>Sina: os pontos negativos podem ser “gastos” construindo um evento na vida da personagem de resgate de seu compromisso ético. A personagem deve assumir a responsabilidade buscando de alguma forma reparar o mal que fez agindo dentro de seu aspecto positivo e/ou agir para transcender seu aspecto negativo recuando em sua caminhada destrutiva. O comum acordo é para que o evento tenha significado tanto para a trama do Mestre quanto para a personagem do/a jogador/a.

Os valores e desvalores podem opcionalmente ser usados para definir eventos recorrentes na vida da personagem, eventos esses que podem auxiliar o/a mestre a construir histórias em que haja espaço para desenvolvimento das protagonistas. Veja como usar o BARALHO DE EVENTOS no DIAGRAMA DE MISSÃO, na seção **Dicas para Criação de Aventuras**.

A escolha de um valor pode também ser um ponto de partida para a escolha de **CARACTERÍSTICAS**, detalhes opcionais que ajudam os participantes a dar mais consistência às suas personagens e às idéias que querem transmitir através delas.

Estas características dividem-se em dois tipos: **CONTEXTUAIS**, que representam situações específicas, sem interferir diretamente nas regras; e **PESSOAIS**, que somam ou diminuem em 1 a pontuação final das habilidades numa determinada situação.

Características são adquiridas com 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** somam 1, 2 ou 3 pontos nas habilidades; alguns exemplos:

- >>deficiência, deformidade, mutilação, obesidade = penalidade em físico;
- >>agilidade, força, resistência = bônus em físico;
- >>distração, sono pesado = penalidade em intelecto;
- >>alerta, sono leve = bônus em intelecto;
- >>fanatismo, fobia, vício impaciência, agressividade, antipatia, timidez = penalidade em social;
- >>força de vontade, paciência, calma, simpatia, extroversão = bônus em social;
- >>dispersão, desorganização, disritmia, esquecimento = penalidade em intelecto;
- >>memória, mente estratégia, mente tática, organização, concentração = bônus em intelecto.

#### 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.)?

Sorteie as personagens coadjuvantes utilizando o BARALHO DE PERSONAGENS conforme o DIAGRAMA DE RELACIONAMENTOS após a planilha. Desta rede de relacionamentos, selecione as coadjuvantes (NPCs) que mais lhe interessam, responda para elas a pergunta 2 e escolha as planilhas delas. Relacione as **CARACTERÍSTICAS CONTEXTUAIS**:

**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 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.

## Regras de Resolução de Ações

Quem arbitra o nível de dificuldade? O/A mestre de jogo, de acordo com o contexto, a situação em que o teste é feito, e o bom senso.

Teste de Competência (Ponto de Competência + 2D6 ou 1 carta numeral):

| Resultado    | Dificuldade/Descrição             |
|--------------|-----------------------------------|
| : (          | Desastre (sorteie)                |
| 2 a 5        | Falha                             |
| 6 a 7        | Fácil/sucesso mediocre            |
| 8 a 9        | Meedia/sucesso normal             |
| 10 a 11      | Difícil/ sucesso grande           |
| 12 a 13      | Muito difícil/sucesso excepcional |
| 14 em diante | Quase impossível                  |
| :)           | Golpe de Mestre (sorteie)         |

Voltemos ao nosso exemplo com João, o personagem abolicionista. João é habilitado em esgueirar-se, pois tem o conhecimento “furtividade” e a habilidade Físico para situações de superação (Competência) no nível 2. O mestre decide que passar pela sentinela sem ser visto é um teste de superação difícil, pois apesar de ser noite, o que facilita a ação, há um descampado que tem de ser cruzado para se chegar à senzala e que a



sentinela está atenta. Olhando na tabela, vê que o nível “difícil” vai de 10 à 11 e define “10” como o valor numérico do desafio de João.

Neste momento entra o componente aleatório do sistema, a possibilidade de se ter sorte ou azar que é representada pelo rolamento de dois dados de seis lados cada ou o sorteio de uma carta numeral. O jogador rola os dados e obtém como resultados “3” no primeiro rolamento e “6” no segundo, o que dá um total de “9” (3 + 6 = 9). Este resultado mais o valor da sua habilidade soma “11” (9 + 2). Como 10 é o valor que o personagem de João teria que igualar ou superar, ele consegue realizar a ação pretendida e passa pela sentinela sem ser visto. Ou dito de outra forma:

1. Competência de João: 1 versus a Dificuldade estipulada pelo Mestre ou Narrador: 10
2. Resultado da soma dos rolamentos de dois dados de 6 lados: 3 + 6 = 9
3. Resultado da soma da competência da personagem com o resultado dos dados: 2 + 9 = 11
4. Comparação com a dificuldade estipulada: 11 > 10. Resultado final: ação difícil bem sucedida.

E quando há uma disputa direta entre duas personagens? Como num duelo de vôleibol ou numa luta. Nesse caso, cada jogador, ou o jogador e o mestre, rola os dois dados e soma o resultado obtido com o nível quantitativo da competência de cada personagem, quem obtiver o valor maior vence a disputa. Se quiser, o mestre pode fazer uma “melhor de três” para que a vitória na disputa não dependa de um único teste.

#### O BARALHO NUMERAL/DE EVENTOS

(<http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/pdfs/incnumerais.pdf>) Independente do cenário, pode ser usado para determinar o sucesso ou não de uma ação da personagem; o número obtido na carta é somado com o valor numérico da competência em questão e comparado com o nível de dificuldade atribuído para a ação, conforme a Tabela de Dificuldades. É composto de cartas que variam de 2 a 12, incluindo também golpe de mestre e falha, organizadas por aspectos de ação/situação:

MENTAL = ações e eventos do tipo que envolvem o INTELECTO, intuição e insights, a capacidade lógica e a abstração;

MATERIAL = ações e eventos concretos que envolvem o FÍSICO, objetos e espaços palpáveis;

EMOCIONAL = ações e eventos que envolvem o SOCIAL, sobretudo que demandam controle emocional e posicionamento perante o mundo e os outros;

ESPIRITUAL = ações e eventos que envolvem a MAGIA, ou, na falta desta, diretamente ligados aos VALORES da personagem.

A resolução de ações pode ser feita também com um baralho de naipes comum, utilizando-se as cartas 2 a Damas (12), os Ases como Golpe de Mestre e os Reis como Falha. Para manter o efeito da coincidência do aspecto da carta com o aspecto da ação/situação, basta fazer a seguinte associação: ação emocional = copas; ação mental = espadas; ação espiritual = paus; ação material = ouros.

Os eventos apresentados nas cartas são explicados na seção **Dicas para Criação de Aventuras**.

## REGRAS PARA COMBATE

O momento em que ocorre um combate costuma ser um dos mais emocionantes em uma sessão de RPG, pois além da adrenalina natural de simular a situação, é nessa hora que a personagem pode se ferir e “morrer”. Se a personagem “morre”, o jogador ou jogadora tem que criar outra, o que às vezes vem acompanhado de um sentimento de frustração. Por isso, o combate recebe destaque nos sistemas de regras. Buscando manter os princípios de simplicidade e velocidade num sistema amigável, Incorporais Básico tem um sistema de combate um pouco diferente da maioria dos RPGs. Os combates são divididos em “rodadas” ou “embates” e os testes determinam o lado vencedor de cada round, bem como quanto sofreu o lado perdedor. Ataque e defesa são tratados simultaneamente dessa forma. Vejamos o exemplo:

Rosa, exímia capoeirista, enfrenta Mestre Cravo, também perigoso capoeirista. Rosa é experiente (4) na habilidade Físico em Situação de Superação e possui o conhecimento em Capoeira. Cravo também é experiente, mas um pouco mais: 5. Eles se confrontam na rua, debaixo da sacada de uma casa de dois andares:

1º Rodada: a jogadora de Rosa rola os 2 dados e obtém 4 e 4 = 8, que somados com sua competência (4) dão um total de 12. O jogador de Cravo não tem tanta sorte e ao rolar os dados obtém 3 e 2 = 5, que somados com sua competência em 5 dão um total de 10. Os resultados obtidos são confrontados e chegamos a um desenlace: nesta rodada, Rosa saiu ileso e Cravo recebeu 2 pontos de dano (12 - 10 = 2).

2º Rodada: Rosa obtém nos dados 3 e 5 = 8, que somados com sua competência dão 12 novamente. Cravo obtém nos dados 6 e 2 = 8, que somados com sua competência resultam em 13. Desta vez ele saiu ileso e Rosa tomou 1 ponto de dano (13 - 12 = 1).

3º Rodada: Rosa rola os dados e alcança 5 e 5 = 10, chegando a um total de 14. Cravo, por sua vez, obtém nos dados 6 e 3 = 9, chegando também a um total igual a 14. Resultado: empate, ninguém se feriu.

4º Rodada: Rosa rola os dados e tem sorte! 6 + 6 = 12, que com sua competência somam 16! Cravo se mostra azarado e obtém 1 + 1 = 2, que com sua competência dão um total de 7. Como resultado do embate, Cravo recebe mais 9 pontos de dano (16 - 7 = 9).

Nas quatro rodadas, Cravo já recebeu 11 pontos de dano (2 no 1º e 9 no 4º), enquanto Rosa só recebeu um e está firme e forte. Cravo começa a se perguntar se há alguma saída honrosa dessa situação enquanto ele ainda está de pé...

O mesmo vale para o combate com armas brancas. Com armas de distância, dano é dado pela diferença entre o resultado obtido com a dificuldade de manejo da arma. Assim:

Combate (Físico em Superação + 2D6 ou 1 carta numeral):

| Tipo de Teste  | Dificuldade | Dano | Alcance |
|----------------|-------------|------|---------|
| Luta desarmada | fácil       | 5*   | --      |
| Arma branca    | fácil       | 10*  | 7m      |
| Projétil       | média       | 12** | 150m    |
| Arma de fogo   | média       | 24** | 700m    |

\*Somar a diferença entre os resultados. \*\*Somar a diferença entre a dificuldade e o resultado.





Se preferir um combate mais detalhado, com o dano e a dificuldade variando de acordo com o tipo de golpe ou arma, utilize as CARTAS DE COMBATE DO BARALHO DE AÇÕES do cenário.

## DANO E SAÚDE

Nas regras de combate, nós mencionamos os “pontos de dano” recebidos pelas personagens. O que isso significa? Cada personagem tem um determinado número de pontos de vida, que determinam seu estado de saúde, conforme ela vai se ferindo, a personagem enfraquece, desmaia ou até morre. Os pontos de dano são subtraídos dos pontos de saúde.

Cada personagem recebe inicialmente **10 pontos de saúde mais a pontuação da sua competência Físico em Superação**, os quais podem ser aumentados posteriormente com pontos de experiência. De acordo com o número de pontos que possui, podemos ver seu nível de saúde na tabela:

Saúde: 10 + pontos de Físico em Superação

| Pontos de Saúde  | Resultado de Dano/Fadiga         | Recupera/descanso          |
|------------------|----------------------------------|----------------------------|
| Total: _____ a 1 | Escoriado/Cansado: teste normal  | físico em superação/hora   |
| 0 a -4: _____    | Machucado/Exausto: -1 nos testes | físico em superação/dia    |
| -5 a -9: _____   | Ferido/Extenuado: -3 nos testes  | físico em superação/semana |
| -10 a -14: _____ | Inerte                           | tratamento                 |
| -15 a -20: _____ | Inconsciente                     | tratamento                 |
| -21 ou menos     | Morte                            | --                         |

Retomando nosso exemplo de combate, vemos que Cravo tomou um total de 11 pontos de dano, como resultado seu nível de saúde, que era 14 (Físico em Superação = 4 + 10) caiu para 3 (14 -11). Ele está muito preocupado, pois outra rodada com esse resultado levaria sua saúde para zero (0) ele estaria grogue, enfraquecido, o que significaria ter que enfrentar Rosa com -1 no seu teste de físico. Mau negócio...

Como esses pontos de saúde perdidos podem ser recuperados? Com descanso e tratamento. A taxa de recuperação de saúde depende de quão ferido se ficou e das condições físicas da personagem. Nesta faixa, a saúde é recuperada à taxa de tantos pontos de saúde quanto o físico em superação por hora de descanso sem tratamento; logo, Cravo, que tem físico em superação 4 recupera 4 pontos por hora de descanso sem tratamento, levando 3 horas para recuperar os 11 pontos perdidos.

Quando a pessoa chega a quinze negativos (-15) a coisa complica, pois, além de precisar de tratamento médico, ela recupera apenas um ponto por mês. Pode ser que essas regras não simulem realísticamente como as pessoas se recuperam de ferimentos, mas atendem bem aos propósitos de manter um sistema simples, ágil e rápido que não torne lento o desenrolar da narrativa.

## RECUPERAÇÃO POR TRATAMENTO

A taxa de recuperação de saúde apresentada na tabela anterior indica o quando uma pessoa recupera de Pontos de Saúde se estiver em boas condições de repouso (alimentada, protegida de calor e frio, com algum conforto e acesso a medicamentos e ataduras etc.).

Observe na tabela que a partir de -10 - resultado Inerte, o descanso não é suficiente e a pessoa precisa de tratamento para se recuperar. Esse tratamento é realizado usando conhecimentos como Medicina, Curandeirismo, Primeiros Socorros etc. A dificuldade do teste depende das condições em que é feito: cuidar de alguém em um campo de batalha é mais complicado do que em um hospital; da mesma forma, ter remédios e ataduras facilita as coisas, não ter esses recursos as torna bem mais complexas.

Como orientação, considere que a dificuldade para tratar alguém que esteja em Inerte é Muito Difícil, já para Inerte ela é Quase Impossível. Em condições razoáveis, tendo acesso a medicamentos ou boas instalações, a dificuldade cai em um nível. Se ambas as coisas estiverem disponíveis dentro de um prazo razoável, a dificuldade cai em dois níveis. Exemplo: recuperar alguém Inconsciente em um campo de batalha tendo medicamentos, ataduras e o apoio de um auxiliar - Teste Muito Difícil; recuperar alguém Inconsciente na UTI de um hospital contemporâneo para o qual o paciente foi trazido rapidamente - Teste Difícil.

O paciente então recupera um número de Pontos de Saúde equivalente ao resultado obtido: Médio (1); Difícil (2); Muito Difícil (3); Quase Impossível (4). A partir de então o paciente está estável, mas se a recuperação não for suficiente para tirá-lo do Estado Inconsciente, ele terá que fazer um teste de Físico em Superação Difícil para sobreviver outro dia. No dia seguinte, a pessoa que o está tratando fará outro teste para manter o paciente vivo, porém agora com a dificuldade reduzida em um nível. Depois que o paciente chegar a Ferido, estará fora de risco e recuperará Pontos de Saúde à taxa normal de descanso.

**PROTEÇÃO:** caso a personagem utilize algum tipo de proteção a danos (escudos, armaduras, vestes especiais etc.), tal proteção subtrairá do total de dano sofrido. Após o combate, considera-se que o objeto foi inutilizado, devendo ser recuperado ou substituído. A maioria dos materiais de proteção dificulta os movimentos, o que é representado por uma penalidade na competência física durante a ação de combate. Os materiais que, além disso, são inerentemente pesados, como metal, podem ser usados por pessoas com a característica força. Neste caso, o valor do nível da característica (1, 2 ou 3), deve ser abatido da penalidade, conforme mostrado na tabela:

| Material                                  | Penalidade | Absorção |
|---|------------|----------|
| Lona ou Couro rígidos                     | 0          | 2        |
| Lona ou Couro rígidos reforçados          | -1         | 4        |
| Placas de madeira, osso, cerâmica         | -2         | 6        |
| Malha de metal                            | -4*        | 8        |
| Placa de metal                            | -5*        | 10       |
| Polímeros (cenários atuais ou futuristas) | -2         | 10       |

\*Característica Força: abater o nível da penalidade.

Se preferir regras mais detalhadas, utilize o BARALHO DE ITENS do cenário.

**REGRAS AVANÇADAS E OPCIONAIS:** para diferentes tipos e localização de dano, velocidades de deslocamento, feitos de força e iniciativa baixe o arquivo <http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/pdfs/incorporais-avancado.pdf>. <http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/pdfs/incorporais-avancado.pdf>.

## Regras de Evolução da Personagem

As personagens vão se desenvolvendo ao longo das histórias vividas, aumentando os níveis de suas habilidades. Isso é representado pelos pontos de experiência que são distribuídos pelos mestres para os jogadores ao final de cada sessão de RPG. Essa distribuição obedece a determinados critérios:

**Criatividade (0 a 3 pontos):** avalia-se quão bem os jogadores interpretaram suas personagens considerando as características estabelecidas na sua criação e a coerência com seu perfil, se fizeram intervenções narrativas interessantes e se tiveram boas ideias; e distribui-se pontos pela produção e/ou publicação de material sobre a personagem e/ou sobre as situações por ela vividas. Quanto mais finalizado o material, mais pontos. Os pontos de criatividade podem ser gastos livremente, exceto no aspecto.

**Gestão (0 a 3):** como as personagens se saíram diante dos desafios e situações-chave apresentados no enredo, usando suas competências e conhecimentos. Se não os resolveram, resolveram satisfatoriamente ou se elas se saíram muito bem. Os pontos de gestão podem ser distribuídos apenas entre as habilidades das competências, as especialidades e as características.

**Ética (0 a 3):** quais foram as decisões da personagem de acordo com seu valor. Estes pontos são acumulados no valor positivo e/ou negativo e usados na resolução de ações.

Como são gastos os pontos de experiência de Gestão?

**COMPETÊNCIAS:** para aumentar, gaste tantos pontos quanto cada nível desejado vezes 3: de 1 para 2, 6 pontos; de 2 para 3, 9 pontos; de 1 para 4,  $6 + 9 + 12 = 27$  pontos. Por exemplo:

A personagem João deseja aumentar sua competência Físico em superação de 1 para 2, para isso ele tem de gastar  $2 \times 3 = 6$  pontos de experiência.

Rosa deseja aumentar sua competência Físico em introspecção de 4 para 6; para isso, ela tem de gastar  $5 \times 3 = 15$  pontos (de 4 para 5) e mais  $6 \times 3 = 18$  pontos (de 5 para 6), num total de  $15 + 18 = 33$  pontos de experiência; com isso, ela passa a poder ter pelo menos 20 conhecimentos, pois chegou ao nível de Perita. Mas para isso acontecer, a jogadora tem que justificar como conseguiu treinar e aumentar seu aprendizado.

**PONTOS DE SAÚDE:** para aumentar, aumente a competência Físico em Superação e, quando chegar ao máximo, gaste tantos pontos quanto cada nível desejado. Por exemplo:

Cravo, que tem 14 pontos de Saúde (10 + Físico em Superação 4) quer aumentar o valor dos seus pontos de saúde para 16, que seria o máximo; para isso, tem que gastar 33 pontos (aumentar o nível da competência de 4 para 5 e de 5 para 6) e justificar como conseguiu isso. Se ele quiser continuar aumentando, a partir daí, tem de gastar tantos pontos quanto o nível desejado: para ir de 16 para 17, 17 pontos; de 17 para 18, 18 pontos; de 18 para 20,  $19 + 20 = 39$  pontos; e daí por diante.

**ESPECIALIDADES** são refinamentos de um conhecimento que, quando a personagem atinge o nível de Experiente (4 ou 5) em pelo menos uma competência, podem ser adquiridos com pontos de experiência à razão de 9 pontos para cada uma. Cada especialidade soma 1 ponto no teste de competência do referido conhecimento. Além de gastar os pontos, o/a jogador/a deve especificar detalhes e preferências, como por exemplo: faço rastreamento, mas tenho preferência por ambientes naturais; ou seja, em ambientes urbanos, não cabe somar 1 ponto no teste. Ao atingir o nível de Perito (6) em pelo menos uma competência, todas as especialidades da personagem passam a somar 2 pontos nos referidos testes. Para aumentar esse modificador daí em diante, o/a jogador/a pode gastar 9 pontos de experiência vezes cada nível desejado (de 2 para 3:  $3 \times 9 = 27$  pontos; de 3 para 5:  $3 \times 9 + 4 \times 9 + 5 \times 9 = 27 + 36 + 45 = 108$  pontos).

**CARACTERÍSTICAS** também podem ser adquiridas ou aumentadas gastando-se 9 pontos de experiência vezes cada nível pretendido. Se a personagem tem uma característica em 1 e quer aumentar para 3, deve gastar  $2 \times 9 + 3 \times 9 = 18 + 27 = 45$ ; se quer adquiri-la no nível 3, deve gastar  $1 \times 9 + 2 \times 9 + 3 \times 9 = 9 + 18 + 27 = 54$  pontos de experiência.

**TESTE DE COMPETÊNCIA:** o/a jogador/a pode optar por gastar 5 pontos de experiência de Criatividade ou Gestão para sortear uma nova carta ou fazer novo rolamento de dados no caso de um teste malsucedido.

O gasto de pontos de experiência para subir competência em mais de um nível, por exemplo, de 1 para 3, para adquirir características precisa ser autorizado pelo/a Mestre. Especializações precisam ser justificadas pelos jogadores. Essas mudanças idealmente devem ocorrer entre uma história e outra ou quando há uma eclipse de tempo significativa (pelo menos uma semana) dentro da história sendo contada. Não basta querer se especializar, a personagem precisa de tempo para se dedicar e fazer isso.



10

SISTEMA BÁSICO DE REGRAS

incorporais Ludonarrativas [http://www.historias.interativas.nom.br/incorporaisrpg]



## PERFIS DE PERSONAGEM

**ALTRUISTA COMPETITIVO:** privilegia os métodos de conciliação e busca pela solução harmônica, muitas vezes incorrendo em sacrifícios pessoais ou de outros; e privilegia a rivalidade, o conflito e o questionamento, acreditando 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 intolância.

| Tipo de situação > Habilidades \/ | superação | interação | introspecção |
|-----------------------------------|-----------|-----------|--------------|
| físico                            | 2         | 2         | 1            |
| intelecto                         | 2         | 2         | 1            |
| social                            | 2         | 2         | 1            |

**ALTRUISTA COOPERATIVO:** privilegia os métodos de conciliação e busca pela solução harmônica, muitas vezes incorrendo em sacrifícios pessoais ou de outros; e privilegia as ações em equipe, a harmonia, a ordem acreditando que todo crescimento é coletivo e que só serão felizes se seu grupo social também o for; as vantagens são a facilidade de aceitação no grupo, e certa tranquilidade e segurança; as desvantagens são uma possível tendência ao conservadorismo e acomodação (“time que está ganhando não se mexe”).

| Tipo de situação > Habilidades \/ | superação | interação | introspecção |
|-----------------------------------|-----------|-----------|--------------|
| físico                            | 1         | 3         | 1            |
| intelecto                         | 1         | 3         | 1            |
| social                            | 1         | 3         | 1            |

**ALTRUISTA ISOLACIONISTA:** privilegia os métodos de conciliação e busca pela solução harmônica, muitas vezes incorrendo em sacrifícios pessoais ou de outros; e prioriza o individualismo e o isolamento social, não acreditando na interação com o outro, apesar de sabermos que isto é praticamente impossível; busca a felicidade e o crescimento na solidão, tentando não se definir a partir de outras ou de um grupo; nem se interessa em competir e se provar melhor, nem em cooperar e melhorar o grupo; as vantagens são certa despreocupação com as opiniões alheias e desprendimento de regras sociais e as desvantagens são a tendência à alienação e à indiferença.

| Tipo de situação > Habilidades \/ | superação | interação | introspecção |
|-----------------------------------|-----------|-----------|--------------|
| físico                            | 1         | 2         | 2            |
| intelecto                         | 1         | 2         | 2            |
| social                            | 1         | 2         | 2            |

**ALTRUISTA REBELDE:** privilegia os métodos de conciliação e busca pela solução harmônica, muitas vezes incorrendo em sacrifícios pessoais ou de outros; e prioriza a transgressão às regras, sejam elas quais forem: “Hay gobierno, soy contra!”, não se preocupam em competir ou cooperar, mas também não se mantém 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. As vantagens são que suas ações muitas vezes são o pontapé inicial para uma mudança necessária e as desvantagens são eventuais “rebeldias sem causa” que destroem o velho sem propor um novo para substituí-lo.

| Tipo de situação > Habilidades \/ | superação | interação | introspecção |
|-----------------------------------|-----------|-----------|--------------|
| físico                            | 1         | 2         | 2            |
| intelecto                         | 1         | 2         | 2            |
| social                            | 2         | 2         | 1            |

**HEDONISTA COMPETITIVO:** privilegia os métodos de evasão buscando a solução mais fácil e confortável, preferencialmente sem sacrifícios, porém correndo riscos éticos e morais; e privilegia a rivalidade, o conflito e o questionamento, acreditando 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 intolância.

| Tipo de situação > Habilidades \/ | superação | interação | introspecção |
|-----------------------------------|-----------|-----------|--------------|
| físico                            | 2         | 1         | 2            |
| intelecto                         | 2         | 2         | 1            |
| social                            | 2         | 1         | 2            |

**HEDONISTA COOPERATIVO:** privilegia os métodos de evasão buscando a solução mais fácil e confortável, preferencialmente sem sacrifícios, porém correndo riscos éticos e morais; e privilegia as ações em equipe, a harmonia, a ordem acreditando que todo crescimento é coletivo e que só serão felizes se seu grupo social também o for; as vantagens são a facilidade de aceitação no grupo, e certa tranquilidade e segurança; as desvantagens são uma possível tendência ao conservadorismo e acomodação (“time que está ganhando não se mexe”).

| Tipo de situação > Habilidades \/ | superação | interação | introspecção |
|-----------------------------------|-----------|-----------|--------------|
| físico                            | 2         | 2         | 1            |
| intelecto                         | 1         | 2         | 2            |
| social                            | 2         | 2         | 1            |

**HEDONISTA ISOLACIONISTA:** privilegia os métodos de evasão buscando a solução mais fácil e confortável, preferencialmente sem sacrifícios, porém correndo riscos éticos e morais; e prioriza o individualismo e o isolamento social, não acreditando na interação com o outro, apesar de sabermos que isto é praticamente impossível; busca a felicidade e o crescimento na solidão, tentando não se definir a partir de outras ou de um grupo; nem se interessa em competir e se provar melhor, nem em cooperar e melhorar o grupo; as vantagens são certa despreocupação com as opiniões alheias e desprendimento de regras sociais e as desvantagens são a tendência à alienação e à indiferença.

| Tipo de situação > Habilidades \/ | superação | interação | introspecção |
|-----------------------------------|-----------|-----------|--------------|
| físico                            | 2         | 1         | 2            |
| intelecto                         | 2         | 1         | 2            |
| social                            | 1         | 2         | 2            |

**HEDONISTA REBELDE:** privilegia os métodos de evasão buscando a solução mais fácil e confortável, preferencialmente sem sacrifícios, porém correndo riscos éticos e morais; e prioriza a transgressão às regras, sejam elas quais forem: “Hay gobierno, soy contra!”, não se preocupam em competir ou cooperar, mas também não se mantém 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. As vantagens são que suas ações muitas vezes são o pontapé inicial para uma mudança necessária e as desvantagens são eventuais “rebeldias sem causa” que destroem o velho sem propor um novo para substituí-lo.

| Tipo de situação > Habilidades \/ | superação | interação | introspecção |
|-----------------------------------|-----------|-----------|--------------|
| físico                            | 1         | 3         | 1            |
| intelecto                         | 1         | 1         | 3            |
| social                            | 3         | 1         | 1            |



## PERFIS DE PERSONAGEM

**INVESTIGATIVO COMPETITIVO:** 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; e privilegia a rivalidade, o conflito e o questionamento, acreditando 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.

| Tipo de situação > Habilidades \/ | superação | interação | introspecção |
|-----------------------------------|-----------|-----------|--------------|
| físico                            | 2         | 1         | 2            |
| intelecto                         | 2         | 1         | 2            |
| social                            | 2         | 1         | 2            |

**INVESTIGATIVO COOPERATIVO:** 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; e privilegia as ações em equipe, a harmonia, a ordem acreditando que todo crescimento é coletivo e que só será feliz se seu grupo social também o for; as vantagens são a facilidade de aceitação no grupo, e certa tranquilidade e segurança; as desvantagens são uma possível tendência ao conservadorismo e acomodação ("time que está ganhando não se mexe").

| Tipo de situação > Habilidades \/ | superação | interação | introspecção |
|-----------------------------------|-----------|-----------|--------------|
| físico                            | 1         | 2         | 2            |
| intelecto                         | 1         | 2         | 2            |
| social                            | 1         | 2         | 2            |

**INVESTIGATIVO ISOLACIONISTA:** 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; e prioriza o individualismo e o isolamento social, não acreditando na interação com o outro, apesar de sabermos que isto é praticamente impossível; busca a felicidade e o crescimento na solidão, tentando não se definir a partir de outras ou de um grupo; nem se interessa em competir e se provar melhor, nem em cooperar e melhorar o grupo; as vantagens são certa despreocupação com as opiniões alheias e desprendimento de regras sociais e as desvantagens são a tendência à alienação e à indiferença.

| Tipo de situação > Habilidades \/ | superação | interação | introspecção |
|-----------------------------------|-----------|-----------|--------------|
| físico                            | 1         | 1         | 3            |
| intelecto                         | 1         | 1         | 3            |
| social                            | 1         | 1         | 3            |

**INVESTIGATIVO REBELDE:** 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; e prioriza a transgressão às regras, sejam elas quais forem: "Hay gobierno, soy contra!"; 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. As vantagens são que suas ações muitas vezes são o pontapé inicial para uma mudança necessária e as desvantagens são eventuais "rebeldias sem causa" que destroem o velho sem propor um novo para substituí-lo.

| Tipo de situação > Habilidades \/ | superação | interação | introspecção |
|-----------------------------------|-----------|-----------|--------------|
| físico                            | 3         | 1         | 1            |
| intelecto                         | 1         | 3         | 1            |
| social                            | 1         | 1         | 3            |

**MARCIAL COMPETITIVO:** privilegia os métodos de enfrentamento direto do desafio, assumindo a possibilidade de perdas no processo; e privilegia a rivalidade, o conflito e o questionamento, acreditando 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.

| Tipo de situação > Habilidades \/ | superação | interação | introspecção |
|-----------------------------------|-----------|-----------|--------------|
| físico                            | 3         | 1         | 1            |
| intelecto                         | 3         | 1         | 1            |
| social                            | 3         | 1         | 1            |

**MARCIAL COOPERATIVO:** privilegia os métodos de enfrentamento direto do desafio, assumindo a possibilidade de perdas no processo; e privilegia as ações em equipe, a harmonia, a ordem acreditando que todo crescimento é coletivo e que só serão felizes se seu grupo social também o for; as vantagens são a facilidade de aceitação no grupo, e certa tranquilidade e segurança; as desvantagens são uma possível tendência ao conservadorismo e acomodação ("time que está ganhando não se mexe").

| Tipo de situação > Habilidades \/ | superação | interação | introspecção |
|-----------------------------------|-----------|-----------|--------------|
| físico                            | 2         | 2         | 1            |
| intelecto                         | 2         | 2         | 1            |
| social                            | 2         | 2         | 1            |

**MARCIAL ISOLACIONISTA:** privilegia os métodos de enfrentamento direto do desafio, assumindo a possibilidade de perdas no processo; e prioriza o individualismo e o isolamento social, não acreditando na interação com o outro, apesar de sabermos que isto é praticamente impossível; busca a felicidade e o crescimento na solidão, tentando não se definir a partir de outras ou de um grupo; nem se interessa em competir e se provar melhor, nem em cooperar e melhorar o grupo; as vantagens são certa despreocupação com as opiniões alheias e desprendimento de regras sociais e as desvantagens são a tendência à alienação e à indiferença.

| Tipo de situação > Habilidades \/ | superação | interação | introspecção |
|-----------------------------------|-----------|-----------|--------------|
| físico                            | 2         | 1         | 2            |
| intelecto                         | 2         | 1         | 2            |
| social                            | 2         | 1         | 2            |

**MARCIAL REBELDE:** privilegia os métodos de enfrentamento direto do desafio, assumindo a possibilidade de perdas no processo; e prioriza a transgressão às regras, sejam elas quais forem: "Hay gobierno, soy contra!"; 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. As vantagens são que suas ações muitas vezes são o pontapé inicial para uma mudança necessária e as desvantagens são eventuais "rebeldias sem causa" que destroem o velho sem propor um novo para substituí-lo.

| Tipo de situação > Habilidades \/ | superação | interação | introspecção |
|-----------------------------------|-----------|-----------|--------------|
| físico                            | 3         | 1         | 1            |
| intelecto                         | 1         | 1         | 3            |
| social                            | 1         | 3         | 1            |



|             |   |
|-------------|---|
| INTERATOR/A |   |
| PERSONAGEM  |   |
| VALOR       | [+   ] [-   ] |
| PERFIL      |   |

| Tipo de situação > Habilidades \ | superação | interação | introspecção |
|----------------------------------|-----------|-----------|--------------|
| físico                           |           |           |              |
| intelecto                        |           |           |              |
| social                           |           |           |              |

Cada perfil tem uma pontuação mínima de 15 pontos e um nível qualitativo correspondente em cada cruzamento de Habilidade com o Tipo de Situação. Este cruzamento é a Competência. É com esta pontuação mais o resultado do rolamento de 2 dados de 6 lados (2D6) ou do sorteio de uma carta que você vai usar os Conhecimentos, conforme a situação, comparando com a dificuldade.

| Pontuação                 | Nível qualitativo   |
|---------------------------|---|
| 1 a 3                     | Habilitado = 9 conhecimentos iniciais (3 do conceito + 6 à escolha) |
| 4 e 5                     | Experiente = 14 conhecimentos iniciais ou +5                        |
| 6                         | Perito = 20 conhecimentos iniciais ou +6 em diante                  |
| XP: Pontos de Experiência | Criatividade =<br>Gestão =  |

Para aumentar Habilidade, gaste tantos XP quanto cada nível desejado x3: de 1 para 2, 6 pontos; de 2 para 3, 9 pontos; de 1 para 4, 6+9+12=27 pontos. Distribuição de XP: Criatividade = 0 a 3 (livres, exceto Aspecto); Gestão = 0 a 3 (Habilidades, Especialidades e Características); Ética = 0 a 3 (somente Aspecto).

CONCEITO:

Conhecimentos:

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

Especialidades [somente a partir do nível Experiente: 9 pontos de experiência para cada; +1 no conhecimento escolhido; Perito: +2; em diante: 9x cada nível];

CARACTERÍSTICAS [12 pontos iniciais, 3 gratuitos e 9 compensáveis entre positivas e negativas; adquirir ou aumentar com 9 pontos de experiência vezes cada nível (1,2 ou 3); somam 1, 2 ou 3 numa competência];

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

Notas:

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

**Teste de Competência (Ponto de Competência + 2D6 ou 1 carta numeral):**

| Resultado    | Dificuldade/Descrição             |
|--------------|-----------------------------------|
| : (          | Desastre (sorteie)                |
| 2 a 5        | Falha                             |
| 6 a 7        | Fácil/sucesso mediocre            |
| 8 a 9        | Média/sucesso normal              |
| 10 a 11      | Difícil/ sucesso grande           |
| 12 a 13      | Muito difícil/sucesso excepcional |
| 14 em diante | Quase impossível                  |
| : )          | Golpe de Mestre (sorteie)         |

**Combate (Físico em Superação + 2D6 ou 1 carta numeral): use as cartas de Ação de Combate do Baralho de Ações ou a Tabela:**

| Tipo de Teste  | Dificuldade | Dano | Alcance |
|----------------|-------------|------|---------|
| Luta desarmada | fácil       | 5*   | --      |
| Arma branca    | fácil       | 10*  | 7m      |
| Projétil       | média       | 12** | 150m    |
| Arma de fogo   | média       | 24** | 700m    |

\*Somar a diferença entre os resultados.\*\*Somar a diferença entre a dificuldade e o resultado.

**Proteção: use o Baralho de Itens ou a tabela:**

| Material                                  | Penalidade | Absorção |
|---|------------|----------|
| Lona ou Couro rígidos                     | 0          | 2        |
| Lona ou Couro rígidos reforçados          | -1         | 4        |
| Placas de madeira, osso, cerâmica         | -2         | 6        |
| Malha de metal                            | -4*        | 8        |
| Placa de metal                            | -5*        | 10       |
| Polímeros (cenários atuais ou futuristas) | -2         | 10       |

\*Característica Força: abater o nível da penalidade.

**Saúde: 10 + pontos de Físico em Superação**

| Pontos de Saúde                | Resultado de Dano/Fadiga         | Recupera/descanso          |
|--------------------------------|----------------------------------|----------------------------|
| Total:                     a 1 | Escoriado/Cansado: teste normal  | físico em superação/hora   |
| 0 a -4:                        | Machucado/Exausto: -1 nos testes | físico em superação/dia    |
| -5 a -9:                       | Ferido/Extenuado: -3 nos testes  | físico em superação/semana |
| -10 a -14:                     | Inerte                           | tratamento                 |
| -15 a -20:                     | Inconsciente                     | tratamento                 |
| -21 ou menos                   | Morte                            | --                         |

### Usuárias/os de Magia

Se o CONCEITO da sua personagem utiliza Magia, veja na tabela como fica a competência mágica a partir do PERFIL. Todos começam com 5 pontos de Poder Mágico (PM), que é a soma dos valores numéricos da competência. Deste modo, cada vez que um desses valores for aumentado com Pontos de Experiência (XP), automaticamente aumentam os pontos de PM. Caso queira aumentar os pontos de PM sem aumentar a competência, o/a jogador/a pode gastar tantos XP quanto o valor desejado de PM (de 5 para 6, 6 pontos de XP). Quando a competência chegar a 6 nas três situações e os pontos de PM a 18, só será possível aumentá-los com tantos XP quanto cada valor até o desejado (por exemplo de 18 para 20:  $18 + 19 + 20 = 39$  XP). Todos começam com 1 EFEITO MÁGICO, ou de acordo com o Conceito. Quando chegar a Experiente (4 ou 5) em um dos valores numéricos, pode escolher mais 3; quando chegar a Perito (6), mais 6.

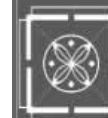
Saiba mais em <http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/pdfs/magia.pdf>.

| Magia em > Perfil \ /       | superação | interação | introspecção | Pontos de PM |
|-----------------------------|-----------|-----------|--------------|--------------|
| Altruista competitivo       | 2         | 2         | 1            | 5            |
| Altruista cooperativo       | 1         | 3         | 1            | 5            |
| Altruista isolacionista     | 1         | 2         | 2            | 5            |
| Altruista rebelde           | 2         | 2         | 1            | 5            |
| Hedonista competitivo       | 2         | 2         | 1            | 5            |
| Hedonista cooperativo       | 2         | 2         | 1            | 5            |
| Hedonista isolacionista     | 2         | 1         | 2            | 5            |
| Hedonista rebelde           | 2         | 1         | 2            | 5            |
| Investigativo competitivo   | 2         | 1         | 2            | 5            |
| Investigativo cooperativo   | 1         | 2         | 2            | 5            |
| Investigativo isolacionista | 1         | 1         | 3            | 5            |
| Investigativo rebelde       | 2         | 1         | 2            | 5            |
| Marcial competitivo         | 3         | 1         | 1            | 5            |
| Marcial cooperativo         | 2         | 2         | 1            | 5            |
| Marcial isolacionista       | 2         | 1         | 2            | 5            |
| Marcial rebelde             | 2         | 2         | 1            | 5            |

| Nível        | HaBiLiTaDo           | eXPerienTe         | PeRiTo               |
|--------------|----------------------|--------------------|----------------------|
| Dificuldade  | 6 a 9                | 10 a 12            | 13 e 15              |
| Custo de PM* | 3 pontos             | 6 pontos           | 12 pontos            |
| Duração      | resultado em rodadas | resultado em horas | resultado em semanas |
| Alvos        | 1                    | resultado          | à escolha            |
| Preparo**    | imediatO             | 1 hora             | 24 horas             |

\*\*Recuperação: 1, 2 ou 3 pontos por hora; no. de horas = resultado de teste da competência mágica.\*\*\*Tempo de preparo só se aplica a feitiços. A abrangência dos efeitos (distância, área, peso, velocidade etc) é medida pelo resultado obtido no teste somado aos pontos totais de PM.

|            |  |
|------------|--|
| EFEITO     |  |
| Preparo    |  |
| Habilitado |  |
| Experiente |  |
| Perito     |  |
| EFEITO     |  |
| Preparo    |  |
| Habilitado |  |
| Experiente |  |
| Perito     |  |
| EFEITO     |  |
| Preparo    |  |
| Habilitado |  |
| Experiente |  |
| Perito     |  |
| EFEITO     |  |
| Preparo    |  |
| Habilitado |  |
| Experiente |  |
| Perito     |  |
| EFEITO     |  |
| Preparo    |  |
| Habilitado |  |
| Experiente |  |
| Perito     |  |
| EFEITO     |  |
| Preparo    |  |
| Habilitado |  |
| Experiente |  |
| Perito     |  |





## CRIE SUAS PERSONAGENS, ITENS E AÇÕES

### Ação Mágica | Efeito:

Custo de PM: | Tempo de Preparo:

| HBL | XPT | PRT | NIV | HBL | XPT | PRT |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 3   | 6   | 12  |     | 0   | 1h  | 24h |

Nome: \_\_\_\_\_

Preparo: \_\_\_\_\_

HBL: \_\_\_\_\_

XPT: \_\_\_\_\_

PRT: \_\_\_\_\_

Para criar Itens ou Ações Mágicos, descreva:

- >> tipo de Efeito Mágico;
- >> maneira de preparar o Feitiço, se for o caso;
- >> o que acontece em cada nível de intensidade do poder ou item (habilitado, experiente, perito);
- >> em caso de Item, quantos pontos de Poder Mágico ele tem e como os recupera.

Para criar Itens ou Ações de Combate, descreva:

- >> tipo: Luta Desarmada (LD), Arma Branca (AB), Projétil (PR);
- >> modificadores para esquiva e bloqueio em relação aos outros tipos de combate;
- >> golpes e suas dificuldades (mediano, fácil, difícil, muito difícil, quase impossível).

Para converter ou criar uma personagem no Sistema Rápido, monte as Planilhas de Perfil e de Magia.

Indique, escolha ou sorteie um valor de acordo com a tabela do cenário.

Indique o Nível: \_\_\_\_\_

- >> HBL = HaBiLitado, 1 a 3.
- >> XPT = eXPerienTe, 4 e 5.
- >> PRT = PeRiTo, 6.

Calcule os parâmetros numéricos a partir das Planilhas:

- >> FIS = pontos de FÍSICO em SUPERAÇÃO.
  - >> PS = 10 + FIS.
  - >> SOC = pontos de SOCIAL em INTERAÇÃO.
  - >> INT = pontos de INTELECTO em INTROSPECÇÃO.
  - >> MAG = pontos de MAGIA em superação.
  - >> PM = soma dos pontos da competência magia.
- Some características, se houver, nas respectivas habilidades.

### Ação Combate | Tipo:

Esquiva: | Bloqueio:

| LD | AB | PR |  | LD | AB | PR |
|----|----|----|--|----|----|----|
|    |    |    |  |    |    |    |

Nome: \_\_\_\_\_

Dano: \_\_\_\_\_

Golpes, manobras etc: \_\_\_\_\_

Nome: \_\_\_\_\_

Valor: [+ \_\_\_\_\_ ] [- \_\_\_\_\_ ]

Conceito e Perfil:

| PS | FIS | INT | NIV | SOC | MAG | PM |
|----|-----|-----|-----|-----|-----|----|
|    |     |     |     |     |     |    |

Conhecimentos: \_\_\_\_\_

Itens: \_\_\_\_\_

Indique o Status de acordo com o cenário e o Local de atuação:

- >> I = Itinerante: circula por qualquer local do cenário.
- >> F/I = Fixa com Itinerância: residência em algum local do cenário com liberdade de circulação.
- >> F = Fixa: residência em algum local do cenário com circulação restrita ou impossível.

Liste até 6 conhecimentos e/ou efeitos mágicos fundamentais com as respectivas especialidades, se houver, e os itens mais importantes.

Para converter a personagem do Sistema Rápido para o Sistema Básico, procure nas Matrizes de Perfil a matriz que melhor corresponde à sua pontuação de competências e complete o restante das Planilhas. Se houver mais de uma opção de matrizes correspondentes, escolha aquela cujo perfil melhor representa sua personagem.



## DIAGRAMA DE RELACIONAMENTOS

| AUXILIAR   |
|--|
| Participa ativamente dos desafios da história ao lado da sua personagem. |
| Sorte algum dano que a sua personagem deve reparar.                      |
| VÍTIMA   |

Sorteie ou escolha cartas do Baralho de Personagens do cenário para cada função marcada no Diagrama. Se a carta sair em posição normal, a função será a escrita em posição normal; se a carta sair em posição invertida, a função será a escrita em posição invertida.

| DOADOR/A   |
|--|
| Fornecer recursos, informações, pistas ou itens. |
| Compete com sua personagem pelo mesmo objetivo.  |
| RIVAL  |

| MANDANTE  |
|---|
| Proponente da missão ou desafio.                    |
| Antagoniza sua personagem de algum modo destrutivo. |
| OPONENTE  |





## Dicas para Criação de Aventuras

Nesta seção, apresentamos alguns conceitos narrativos de forma bem breve, para auxiliar os/as mestres na criação de suas aventuras. Para se aprofundar nos conceitos e ver as referências bibliográficas, leia a apostila Configuração de Narrativas, disponível no blog.

### FÁBULA: SEQÜÊNCIA DE EVENTOS

A composição de um enredo começa na identificação de cada ação, em geral por seus traços estruturais:

>>circunstâncias: situações que atuam sobre os agentes, independentemente destes;

>>interação: cooperação e competição (entre dois ou mais agentes) ou conflito (interno a um agente).

>>agentes: fazem algo que gera conseqüências;

>>motivos: porque os agente fazem algo;

>>fins: antecipação do resultado, comprometendo quem depende da ação;

>>resultados: mudanças de sorte, positivas ou negativas.

Ou: porquê e como alguém faz o quê, sob quais circunstâncias. A ação é, portanto, a unidade narrativa.

O segundo passo na fabulação é elaborar o que significa uma ação em relação às outras ações, como em qualquer sistema. Esta qualificação, ou valoração, das ações no âmbito da cultura diferencia a ação poética/fictícia da ação prática/cotidiana e a identifica como uma construção da linguagem, que não necessariamente obedece a uma lógica realista ou aleatória. Todos os membros do conjunto da rede da ação estão numa relação de intersignificação. Ou seja, nem sempre uma ação tem que ser “realista” para ser convincente numa história. É muito mais importante que ela seja coerente com o conjunto de ações. Na ficção, coerência convence muito mais que realismo.

Devido à aproximação do RPG com a narrativa oral, portanto com o mito e o conto de fadas, utilizamos o estudo de Vladimir Propp sobre os contos de magia.<sup>1</sup> Antes de prosseguir, entretanto, vamos deixar claro que este é apenas um exemplo de fabulação, e porque não dizer, o mais estereotípico para histórias ditas de “ação e aventura”. As possibilidades que o RPG oferece são, de fato, muito mais amplas.

Propp sugere que os contos de magia seriam variações sobre uma estrutura razoavelmente recorrente e, portanto, delimitável. Tal estrutura foi extraída da análise de diversos contos e classificada em termos de funções. Segundo Propp: 1. “Por função, compreende-se o procedimento de um personagem, definido do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação.” (1984:26) 2. “O número de funções dos contos de magia conhecidos é limitado.” 3. “A seqüência das funções é sempre idêntica.” (1984:27). Para Propp, estas funções definem o conto de magia como gênero literário.

Numa aventura épica, as ações costumam ser agrupadas, na fase de fabulação, na seguinte seqüência: preliminares, busca, regresso e acerto de contas.

### PRELIMINARES

As preliminares partem de uma situação inicial: em geral, de harmonia e felicidade, que se modifica por conta de alguns eventos:

1. Afastamento: seja de algum protetor seja da própria protagonista, leva a uma condição de vulnerabilidade, onde a personagem torna-se vítima;
2. Interdição: um empecilho (proibição, persuasão, ordem, conselho, pedido, sugestão) imposto à vítima, ligado ao afastamento ou posterior a este, leva a uma situação de adversidade;
3. Violação: a vítima ou protagonista quebra ou é levada a quebrar a interdição;
4. Sondagem: entram em cena outras personagens, que procuram informações sobre a vulnerabilidade e/ou a violação da vítima, que é a primeira ação oponente;
5. Entrega de informação: a oponente passa a dispor de meios para ameaçar a vítima;
6. Ardil: a oponente planeja meios de se apoderar da vítima e/ou de seus bens;
7. Cumplicidade: a vítima é enredada pela oponente, seja por sedução, persuasão ou coação; a coação pode ser ameaça explícita ou chantagem baseada em alguma fragilidade prévia da vítima, que pode incluir o afastamento e/ou a violação.

A seqüência preliminar cumpre o papel de introdução no enredo, onde são apresentadas algumas personagens e onde se justifica que haja o dano, após a fragilização da situação de ordem inicial através de um ou mais conjuntos destes eventos ou de toda a seqüência. Tais preliminares podem referir-se ao histórico e motivações de uma personagem. No caso das preliminares pertencerem à protagonista (PC), ter-se-á uma protagonista heróico-vítima; caso pertençam a uma coadjuvante (NPC), ligada ou não à protagonista, ter-se-á uma protagonista heróico-buscadora. Note-se que uma mesma protagonista heróico-vítima pode ser buscadora em um enredo que não envolva suas preliminares. Tem-se, então, três possibilidades:

Protagonista heróico-vítima: em geral, concebida pelo próprio interator, suas preliminares são ponto de partida do enredo.

Protagonista heróico-buscadora: similar à anterior, sendo a vítima e suas preliminares ligadas à protagonista e ponto de partida do enredo.

Protagonista heróico-buscadora: a vítima e suas preliminares, em geral concebidas pelo/a mestre de jogo como ponto de partida do enredo, não tem relação com a protagonista.

Seja qual for o caso, as Preliminares serão concebidas de acordo com o repertório de cenário, ou por ele fornecidas como personagem prontas ou semi-pronta.

Também se deve notar que a seqüência de eventos nem sempre será idêntica. Por exemplo, pode-se ter uma situação inicial de interdição, ou seja, adversidade em vez de harmonia. Neste caso, o afastamento pode ser encarado como possível solução da crise, ao mesmo tempo que como violação da interdição. Pode-se também encontrar a ação antagonista já como geradora da crise inicial, do afastamento, da interdição e/ou da violação.

### BUSCA

1. Dano: início da movimentação do enredo, ou “nó da intriga”, caracteriza-se pela efetivação da ação oponente sob a forma de um malefício à

1. PROPP, Vladimir. Morfologia do Conto Maravilhoso. Forense Universitária, 1984.



vítima: rapto, roubo, agressão, extorsão, expulsão, encantamento, substituição, execução, encarceramento, tortura, assassinato, guerra etc. Pode aparecer também como uma carência externa, de algo que foi subtraído, ou interna, um desejo; ambos os casos podem dispensar as preliminares.

2. Mediação: divulgação do dano ou carência, ou “chamado ao herói”.
3. Resposta: opcional para a protagonista buscadora, imposta à protagonista vítima.
4. Partida: entrada na condição heróica, quando a protagonista assume o compromisso de reparar o dano ou de satisfazer a carência.

Na aventura, esta seqüência é, na grande maioria das vezes, a primeira situação-chave do enredo, onde se introduz a missão.

5. Prova: para recebimento de um auxílio, em geral implica interação, conciliadora ou hostil, com outra(s) personagem(ns), na condição de doadora(s) e uma reação bem-sucedida ou falha.
6. Recepção do auxílio: sob a forma de item, coadjuvante ou criatura, recebida diretamente, fabricada ou indicada, de forma hostil (tomada, roubada etc) ou pacífica.

Esta seqüência de preparação pode se repetir muitas vezes em diferentes versões. Neste momento entra em cena o sistema de resolução de ações do jogo, pois os resultados das ações dos interatores é que vão decidir as seqüências seguintes. Deve-se ressaltar que o auxílio pode ser mágico, tecnológico ou informativo (coleta de pistas, por exemplo), obviamente dependendo do cenário.

Também é possível, nesta seqüência, o aparecimento de outra protagonista, ou mesmo da oponente ou da vítima, na condição de doadora. Interessante notar que, no caso de o auxílio ser outra protagonista, desaparece a condição de subordinação narrativa (coadjuvante), ainda que possa haver subordinação temática (os interatores podem concordar que uma personagem seja hierarquicamente subordinada à outra).

7. Deslocamento: pode ser uma função isolada ou ser a própria função de partida. Pode acontecer não só no espaço, mas também no tempo ou psicologicamente.
8. Embate: não presume um auxílio como recompensa, mas o próprio objeto da busca, pois envolve a oponente responsável pelo dano ou carência, que vai terminar com a vitória ou derrota da protagonista sobre a oponente. No caso, de vitória, há a reparação do dano, ou a carência é satisfeita e o objeto da busca é recuperado, encerrando-a.
9. Marca ou estigma: evento isolado na qual o/a herói/na recebe uma marca sob a forma de cicatriz ou sinal mágico. Nem sempre acontece, e pode aparecer também sob a forma de um presente dado pela vítima, ou de um espólio da oponente, neste caso, posterior à vitória.

Esta seqüência de confrontação é uma situação-chave de grande importância, podendo constituir-se no clímax do enredo. Também requer a utilização do sistema de resolução de ações, sobretudo na decisão do embate, cujo resultado pode ser positivo, ou não. Pode também acontecer de a reparação ser mal-sucedida, mesmo que tenha havido vitória.

## REGRESSO

1. Saída: retorno ao ponto de origem, seja o de partida, seja preliminar; pode acontecer como função isolada ou sob a forma de fuga.
2. Perseguição: tentativa da oponente de recuperar o objeto de busca ou simplesmente de se vingar; termina com o resgate caso a protagonista e a vítima se safem da perseguição.

Nesta seqüência de revide, a perseguição pode vir antes e dar início à saída sob a forma de fuga, ou pode desviar a protagonista de seu regresso. Caso o resgate não aconteça ou falhe, um novo dano ou carência pode acontecer com ou sem ligação com a oponente original. Um novo dano também pode acontecer durante a saída como evento isolado. Em ambos os casos, ensaja-se uma situação-chave de nova missão. Seja qual for o caso, ambas as funções demandam a utilização do sistema de resolução de ações.

3. Chegada icógnita: a protagonista chega icógnita ou disfarçada onde se espera resolver a nova missão.
4. Pretensões: um/a falso/a herói/na, ou seja, uma rival da protagonista, se apresenta como reparador/a do dano ocorrido ou futuro/a reparador/a do dano em curso.
5. Tarefa: não para obtenção de auxílio, mas para permitir o reconhecimento da protagonista e a localização do objeto de busca, implicando solução bem ou mal-sucedida; em geral a protagonista goza de alguma vantagem sobre seus competidores.

Esta seqüência de teste também se constitui numa situação-chave que requer utilização do sistema de resolução de ações. O evento Pretensões nem sempre acontece.

## ACERTO DE CONTAS

1. Reconhecimento: graças à marca ou estigma, objeto marcante, reconhecimento de aparência ou comportamento, ou pelo resultado satisfatório da tarefa.
  2. Desmascaramento: o/a rival falha na tarefa, ou se trai, ou é revelado/a por outrem.
  3. Transfiguração: a protagonista revelada recebe nova aparência ou algum tipo de melhoria (os tão cobiçados Pontos de Experiência). Esta seqüência de revelação pode ser tratada também como eventos isolados, pois tanto o Desmascaramento quanto a Transfiguração podem não ocorrer.
  4. Punição: a rival e a oponente são castigadas.
  5. Recompensa: em bens, poder, desejos satisfeitos etc.
- De modo similar, a seqüência de retribuição pode excluir a Punição.

Na tabela a seguir, relacionamos os eventos às personagens que podem ser sorteadas no Diagrama de Relacionamentos, e alguns eventos às cartas numerais:



## SISTEMA BÁSICO DE REGARS

| EVENTO > V PERSONAGEM | PRELIMINAR (cartas 2 e 3)                                  | BUSCA (cartas 4, 5 e 6)   | REGRESSO (cartas 7, 8 e 9)   | ACERTO DE CONTAS (cartas 10,11 e 12)  |
|-----------------------|--|---|--|---|
| Protagonista          | afastamento, <b>violação (3)</b> , <b>cumplicidade (2)</b> | dano, resposta, partida, <b>prova (6)</b> , auxílio, deslocamento, <b>marca (5)</b> , <b>embate (4)</b> | saída, <b>perseguição (8)</b> ou novo dano (volta para Busca), <b>chegada icógnita (7)</b> , <b>tarefa (9)</b> ou novo dano (volta para Busca) | <b>reconhecimento (12)</b> , transfiguração, <b>recompensa (11)</b>         |
| Vítima                | afastamento, <b>violação (3)</b> , <b>cumplicidade (2)</b> | dano, resposta, auxílio, reparação  | saída, <b>perseguição (8)</b> ou novo dano (volta para Busca)  | <b>reconhecimento (12)</b> , <b>transfiguração</b> , <b>recompensa (11)</b> |
| Auxiliar              |  | resposta, partida, auxílio, deslocamento, <b>embate (4)</b>   | saída, <b>perseguição (8)</b> ou novo dano (volta para Busca), <b>chegada icógnita (7)</b> , <b>tarefa (9)</b> ou novo dano (volta para Busca) | <b>reconhecimento (12)</b> , <b>recompensa (11)</b>                         |
| Rival                 | interdição, entrega de informação, <b>cumplicidade (2)</b> | <b>embate (4)</b>   | <b>perseguição (8)</b> , pretensão   | desmascaramento, <b>punição (10)</b>  |
| Doador/a              |  | <b>prova (6)</b> , auxílio  | <b>tarefa (9)</b>  | <b>reconhecimento (12)</b>  |
| Oponente              | interdição, sondagem, ardil, <b>cumplicidade (2)</b>       | <b>embate (4)</b>   | <b>perseguição (8)</b>   | <b>punição (10)</b>   |
| Mandante              |  | mediação, <b>prova (6)</b>  | <b>tarefa (9)</b>  | <b>reconhecimento (12)</b>  |

Os EVENTOS marcados em negrito na tabela já estão distribuídos no próprio BARALHO NUMERAL, organizados numericamente e se repetem para os 4 aspectos; isso significa que os interatores devem decidir que tipo de evento seria, por exemplo, uma violação material, ou uma chegada icógnita espiritual.

Os outros eventos desta lista podem ser livremente escolhidos pelo/a mestre, e usados também nas cartas, de acordo com a numeração sugerida na tabela. Encorajamos os interatores a construírem seus próprios baralhos.

Veja como usar o BARALHO NUMERAL/DE EVENTOS no DIAGRAMA DE MISSÃO [PERSONAGEM] e no DIAGRAMA DE MISSÃO [AVENTURA]. Pode-se usar um baralho de naipes comum fazendo a associação de aspectos já descrita na seção **Resolução de Ações** e esta associação numérica.

Não devemos esquecer, no entanto, que diferentemente da narrativa tradicional de enredo linear, em que se insere o conto de magia, o RPG pressupõe uma combinação interativa e hipertextual destes elementos. Isto quer dizer que o desenrolar de um enredo de RPG pode seguir diferentes caminhos (enredos não-recorrentes), ao contrário da rigidez seqüencial dos roteiros no conto de magia. Isto é mais facilmente observável quando se compara o papel das motivações das personagens no enredo do conto de magia e no enredo de RPG.

Um jogo de RPG começa efetivamente com a concepção das personagens e segue com as preliminares. A partir do momento em que as personagens recebem o “chamado para a missão”, inicia-se o enredo projetado pelo/a mestre como uma seqüência flexível de “situações-chave”, comparáveis aos eventos funcionais: eventos decisórios para o enredo, que fazem avançar a narrativa, abrem escolhas possíveis e envolvem confrontos entre as personagens. A situação ideal de jogo prevê interações positivas entre as personagens protagonistas e coadjuvantes auxiliares e doadoras e negativas entre estas e as personagens rivais e oponentes. Isto não é de modo algum obrigatório, mas desejável, pois a competição entre protagonistas dentro do mesmo grupo costuma terminar em desagregação da equipe. Como diz o ditado corrente entre jogadores de RPG, “grupo separado leva a mortes simultâneas”. Em casos extremos, cabe ao/a mestre intervir até mesmo alterando as regras do jogo

## O RELATO: CONFIGURAÇÃO DE ENREDO

Uma vez decidida a seqüência de ações e eventos, ou fabulação, é hora de configurar o enredo. O ato de contar uma história não se resume a enumerar os eventos; cada história tem uma forma, que é construída a partir da escolha de determinados recursos narrativos: tema ou premissa, ambiente, clima ou tom, tempo e focalização.

No RPG, a construção coletiva do relato é justamente o processo de jogo. Os jogadores não recebem um roteiro pronto: o/a mestre preparou uma fábula e tem em mente os recursos narrativos que pretende usar durante a sessão. Daí em diante, tudo pode acontecer.

Nas narrativas tradicionais, os leitores/espectadores só têm acesso, de um modo geral, ao texto, produto final do relato, seja em que mídia for. Já um relato de RPG não produz um texto, mas uma variedade deles. De fato, cada participante pode produzir um ou mais textos diferentes a partir do mesmo relato, entendendo texto aqui como produção em qualquer linguagem e suporte. Esta é justamente a proposta apresentada na Introdução e na sessão de Criação de Personagens.

## RECURSOS NARRATIVOS

Para a história interativa, o gênero literário de maior interesse é a prosa, que se sub-divide em dois tipos básicos: o conto e a novela/romance. Na referência citada, o autor propõe uma separação entre novela, de cunho maniqueísta e moralista (bem versus mal), e romance, onde as ambigüidades são permitidas. Entretanto, hoje em dia as narrativas já não se prendem tanto a estas classificações e costuma-se misturar os gêneros e seus sub-tipos. Assim, a classificação sugerida aqui serve apenas como apoio para criação de personagem pelos interatores e de enredo pelo/a mestre.

**Conto:** narrativa única que gira ao redor de uma só célula de ação, externa (com deslocamento espaço-temporal) ou interna (espaço-tempo mental ou psicológico); ou seja, todos os elementos do enredo convergem para um mesmo e único ponto. Em termos de RPG, são aventuras curtas, em geral jogadas em sessão única e sem continuidade. O conto pode enfatizar:

>>o desenrolar da ação;

>>o aprofundamento das protagonistas;

>>o cenário ou atmosfera onde se desenrola a ação;

>>uma emoção, um conceito ou idéia.



**Novela/Romance/Epopeia:** narrativa plural e seqüencial que consiste de várias ações cada uma com seu início, meio e fim, encadeadas por relações de causa e efeito; em geral, o fim de uma ação encadeia-se ou enseja o início de outra. Também costuma implicar deslocamento espaço-temporal e multiplicidade de cenários e personagens. Em termos de RPG, são aventuras longas e continuadas, jogadas em várias sessões, que podem se constituir em campanhas com diferentes ênfases, cenários e climas. A epopeia pode enfatizar:

>>a aventura, a superação de perigos e obstáculos para alcançar um desejo ou objetivo, muitas vezes inatingível por natureza;

>>os relacionamentos entre as personagens;

>>os conflitos internos das personagens e suas conseqüências no enredo e no cenário;

>>a reconstrução de um ou vários eventos históricos, com ou sem alteração de fatos e resultados;

>>situações-chave do enredo, em geral mistérios e enigmas a serem desvendados pelas personagens.

Estes sub-gêneros são pontos de partida para uma aventura ou campanha, em geral concebida como seqüência de eventos, ou fábula, onde são pontuadas as situações-chave. Este é o único momento de relativa autonomia (ou autoria) do/a mestre de jogo, pois, a partir daí, o desenrolar destas seqüências depende das ações dos jogadores. Deste modo, pode-se afirmar que o relato no RPG, ou seja, a configuração do enredo com suas escolhas de personagens coadjuvantes (lembramos que as protagonistas já foram construídas pelos jogadores), ambiente, tempo e focalização, acontecem coletivamente e de acordo com as interações entre personagens.

Tema narrativo, ou premissa, em geral é, na narrativa tradicional, um motivo pelo qual um enredo foi configurado de tal forma a ter um ou mais significados; é mais visível em narrativas pré-modernas onde se buscava, por simbolismos, construir alegorias de cunho mitológico, religioso ou moral. Na maioria das vezes é o definidor do tipo de ambiente (fantasia, ficção-científica, história, atualidade etc.) onde se desenrola a narrativa. Este ambiente (ou ambientação, no jargão dos jogos narrativos) prescreve cenários, personagens e eventos coerentes entre si e com os enredos a serem construídos. Confunde-se por vezes com o clima ou tom da narrativa, sentimento geral que emerge da configuração de um enredo ou do fechamento geral de uma narrativa (mudança nas relações entre personagens, concretização de um receio ou previsão, solução de um problema etc.): épico, terror, comédia, tragédia, suspense, erótico etc. Assim como no relato tradicional, no RPG espera-se das personagens protagonistas e coadjuvantes verossimilhança e coerência externa (com o cenário) e interna (comportamental), coerência muitas vezes definidas em termos de regras. Espera-se, ainda, das personagens protagonistas, mudanças de comportamento que indiquem uma evolução no sentido da experiência e do aumento progressivo de poder e sabedoria, resultantes do sucesso ou fracasso em resolver os desafios propostos pelo enredo (os chamados pontos de experiência, valores quantitativos que permitem a evolução qualitativa da personagem [Resolução de Ações]). Do mesmo modo, os locais com suas texturas, cheiros e imagens deve dar espaço para as personagens agirem.

O tempo na aventura pode ser manipulado de diversos modos, não sendo necessário o mesmo desenrolar linear e progressivo da fábula. As personagens podem ser lançadas para o passado ou futuro e não raro ocorrem ações simultâneas em espaços diferentes. O ritmo da aventura também pode ser manipulado tanto pelo mestre quanto pelos jogadores e são freqüentes recursos como pausas (em geral para descrições e interações entre as protagonistas entre si ou com coadjuvantes), aumentos progressivos de tensão e clímax (em geral envolvendo combate).

Os recursos de focalização neste tipo de narrativa diferem da narrativa tradicional, que pressupõem leitores/espectadores não interativos. No RPG, as vozes presentes são três: a do/a mestre, como narrador externo (em terceira pessoa) ou como focalizador, no momento em que encena uma personagem coadjuvante que está vivenciando o evento (em primeira pessoa); e a dos jogadores encenando suas personagens protagonistas, estas sempre como focalizadoras (mas comumente em primeira pessoa, mas também em terceira pessoa). Entretanto, devemos ressaltar que alguns recursos de focalização, como aquilo que se sabe sobre os eventos, não cabem no RPG: não existe um leitor externo que sabe o que a personagem não sabe (o suspense, neste caso, fica por conta de antecipações sugeridas pelo/a mestre que geram ansiedade nas personagens e nos jogadores). Este relato coletivo pode fazer emergir, consciente ou inconscientemente, objetivos temáticos, relativos a um tema ou premissa conceitual e objetivos dramáticos, relativos ao clima do enredo, que muitas vezes fogem totalmente ao controle do/a mestre (não raro uma aventura projetada como trágica desenrola-se em clima de comédia e vice-versa).

Robin D. Laws chama atenção para um equilíbrio entre as missões da aventura e os interesses dos jogadores e de suas personagens, equilíbrio que deve ser buscado ainda na fase de fabulação.<sup>2</sup> Este aspecto é fundamental para que o enredo se desenrole de modo coletivo, interativo e, conseqüentemente, divertido, objetivo final de todo jogo. Assim, sugere sete categorias de jogadores que podem ser úteis para auxiliar o/a mestre a manter algum controle sobre o clima predominante no enredo ou a buscar um equilíbrio climático no caso de grupos heterogêneos:

**Power Gamer:** diverte-se adquirindo cada vez mais experiência, poder e riqueza para as personagens e priorizam os rolamentos e as regras em vez da encenação da personagem e desenvolvimento da história. Para este, priorizar o clima épico.

**Combatente:** diverte-se entrando em combate físico e, portanto, escolhe ou cria personagens que sejam poderosas nisto, mesmo que a ambientação e as regras não o favoreçam. Combina com o clima épico do tipo anterior com bastante ação.

**Tático/a:** diverte-se resolvendo enigmas, planejando estratégias e solucionando logicamente os desafios da aventura; assim, prioriza a consistência da ambientação, das regras e da história narrada. Satisfaz-se com enigmas e mistérios, muito comuns em climas de terror e tensão psicológica.

**Especialista:** diverte-se jogando sempre com um determinado tipo de personagem, mesmo que em diferentes versões para cada ambientação e prioriza as regras específicas para tal tipo. Por exemplo: o ninja da ambientação oriental aparecerá como o assassino da ambientação de fantasia. Tanto faz o clima, desde que tenha espaço para solucionar desafios específicos.

**Ator/atriz:** diverte-se encenando a personagem, expressando seus conflitos e desejos; assim, prioriza a representação em lugar do desenrolar da história e de rolamentos e regras. Tragédia, comédia e tensão psicológica costumam ser preferidos.

**Narrador/a:** assim como o ator/atriz, priorizam a representação em lugar de números e rolamentos, porém com maior ênfase no desenrolar da história em vez da encenação da personagem. Combinam com o tipo anterior, mas exigem mais coerência narrativa, assim como o Tático/a.

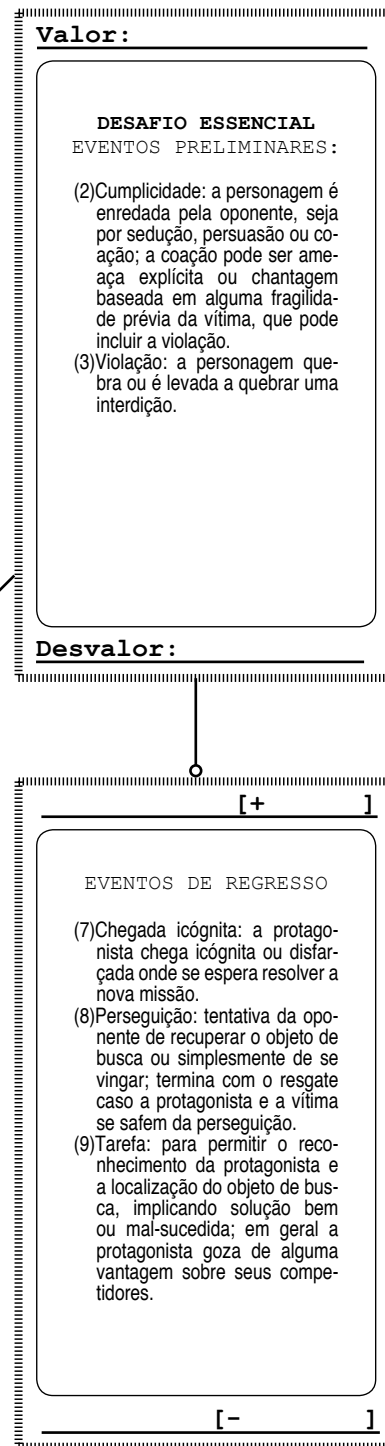
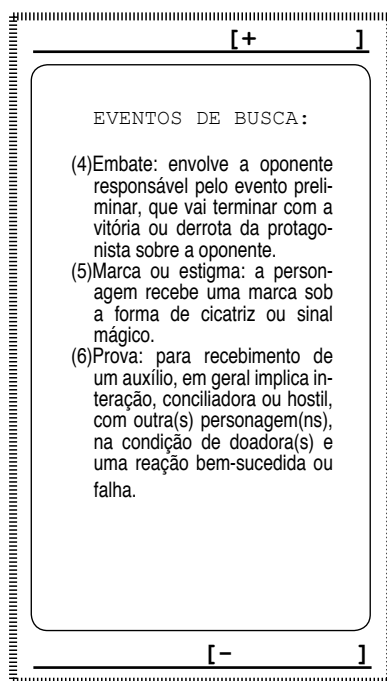
2. LAWS, Robin D. Robin's Laws of good game mastering. Steve Jackson Games, 2002.



## DIAGRAMA DE MISSÃO [PERSONAGEM]

Este diagrama representa um desafio essencial de aspecto mental, material, emocionla ou espiritual recorrente na vida da personagem, determinado pelo VALOR, que sempre vai interferir positiva ou negativamente nos outros eventos, e de desafios individuais da personagem numa aventura coletiva.

1. Indicar o Valor/Desvalor no Desafio Essencial.
2. Embaralhar as cartas de Evento com posições diversas (normal e invertida).
3. Sortear uma carta de Evento Preliminar e anotar o resultado no Desafio Essencial; esse evento vai interferir qualitativamente nos outros; a posição desta carta é indiferente.
4. No início de cada aventura, sortear uma carta de Evento de Busca, uma de Evento de Regresso e uma de Evento de Acerto de Contas e anotar os resultados nos respectivos espaços do diagrama. Atenção para a posição: se a carta sair em posição normal, a personagem terá o bônus pertinente a seu valor e ao evento preliminar sorteado, naquele evento daquela aventura; se sair invertida, terá a penalidade pertinente a seu desvalor e ao evento preliminar sorteado, naquele evento daquela aventura. As interferências qualitativas devem ser determinadas pelo/a Mestre de acordo com a narrativa. As interferências quantitativas (bônus ou penalidade) variam de acordo com o cúmulo de pontos positivos e/ou negativos da personagem.



5. Caso queira relacionar eventos sorteados e personagens sorteadas no Diagrama de Relacionamentos, utilize a lista:  
Protagonista (PC): violação, cumplicidade; prova, marca, embate; perseguição, chegada icôgnita, tarefa recompensa, reconhecimento.  
Vítima: violação, cumplicidade; perseguição; recompensa, reconhecimento.  
Auxiliar: embate; perseguição; chegada icôgnita, tarefa; recompensa, reconhecimento.  
Rival: cumplicidade; embate; perseguição; punição.  
Doador/a: prova; reconhecimento.  
Oponente: cumplicidade; embate; perseguição; punição.  
Mandante: prova; tarefa; reconhecimento.  
Para mais eventos, consulte o Sistema de Regras Básico, seção Dicas para Criação de Aventuras [<http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/pdfs/incorporais-basico.pdf>].

Este diagrama representa situações-chave que movem a trama e que sofrem interferências diretas das decisões dos/as jogadores.

1. Esse diagrama pode ser montado antes da sessão, por sorteio ou escolha, e guiar o/a Mestre na construção de um roteiro. Ou pode ser usado durante a sessão, alterando a história conforme as ações das personagens.
2. Separar as cartas por tipo de evento: Preliminares, Busca, Regresso e Acerto de Contas.
3. Sortear ou escolher o aspecto que irá reger aquele evento: mental, material, emocional ou espiritual;
4. Observar as cartas de evento similar sorteadas por cada jogador/a nos seus respectivos Diagramas de Missão: o/a Mestre pode absorver as interferências de cada personagem no evento coletivo, gerando resultados múltiplos e complexos, que vão afetar individualmente cada personagem.
5. Caso queira relacionar eventos sorteados e personagens sorteadas no Diagrama de Relacionamentos, utilize a lista:

Protagonista (PC): violação, cumplicidade; prova, marca, embate; perseguição, chegada icógnita, tarefa recompensa, reconhecimento.

Vítima: violação, cumplicidade; perseguição; recompensa, reconhecimento.

Auxiliar: embate; perseguição; chegada icógnita, tarefa; recompensa, reconhecimento.

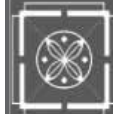
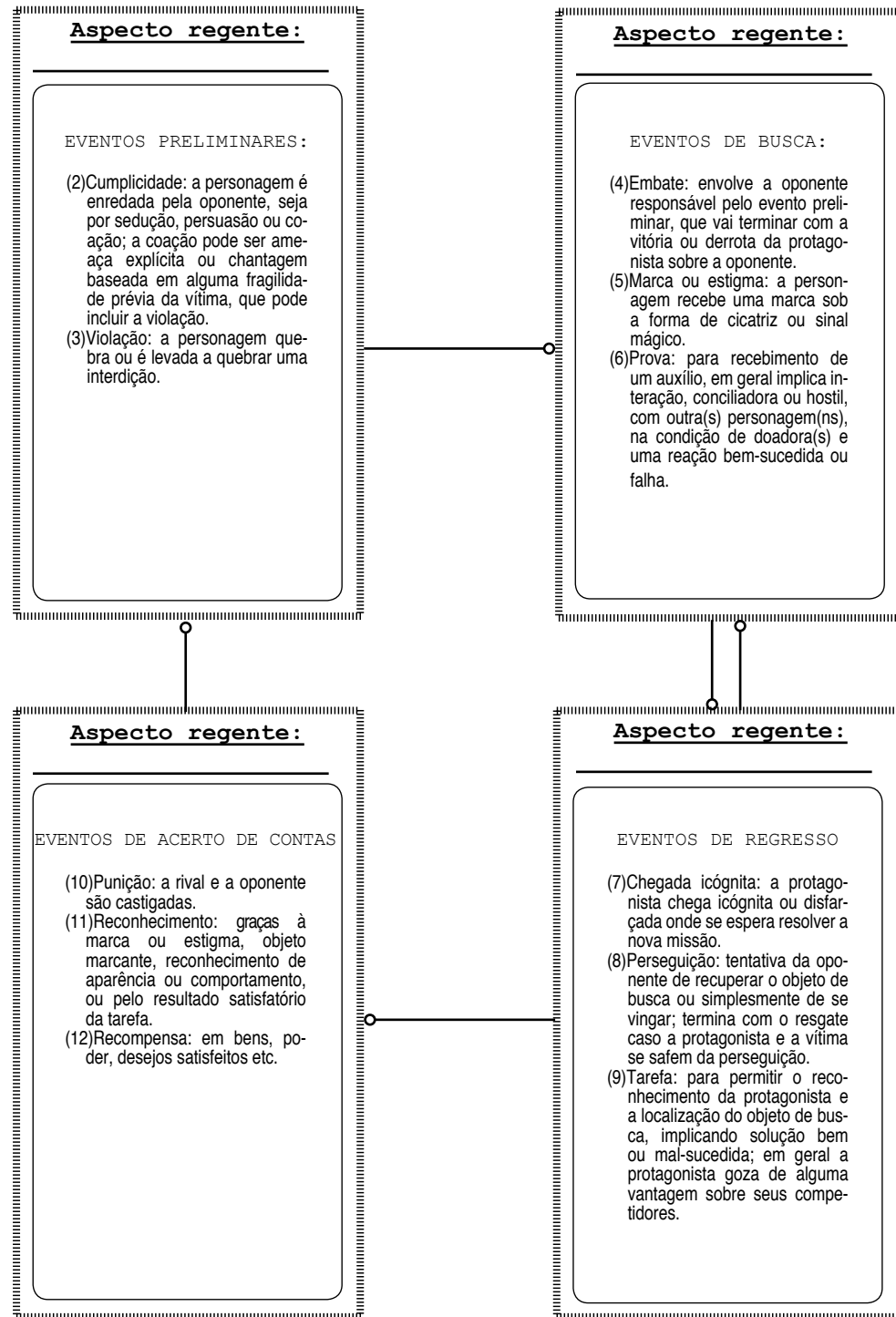
Rival: cumplicidade; embate; perseguição; punição.

Doador/a: prova; reconhecimento.

Oponente: cumplicidade; embate; perseguição; punição.

Mandante: prova; tarefa; reconhecimento.

Para mais eventos, consulte o Sistema de Regras Básico, seção Dicas para Criação de Aventuras [<http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/pdfs/incorporais-basico.pdf>].





**REGRAS OPCIONAIS AVANÇADAS**

**Teste de Iniciativa**

Para decidir quem agirá primeiro na Rodada (entre 15 segundos e 1 minuto, ou a critério dos interatores).

|   |  |
|---|--|
| FÍSICA (Físico em Superação + 2D6 ou uma carta numeral + característica agilidade, se houver) = |  |
| MENTAL (Intelecto em Superação + 2D6 ou uma carta numeral + característica alerta, se houver) = |  |

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 sorteio, 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.

**Teste de Deslocamento**

|   |  |
|---|--|
| CAMINHADA (Físico em Introspecção + característica resistência, se houver + 6m/rdd) =                                     |  |
| CORRIDA (Físico em Introspecção + característica resistência, se houver + 6m/rdd X3) =                                    |  |
| NATAÇÃO (Físico em Introspecção + conhecimento natação obrigatório + característica resistência, se houver + 6m/rdd /2) = |  |

Em situações de risco ou competição, utiliza-se a habilidade físico em superação. Em terrenos gradativamente mais difíceis, reduz-se à metade ou terça parte o deslocamento em metros por rodada. Em caso de terrenos verticais, pode ser necessário o conhecimento escalada, bem como equipamento próprio. O mesmo vale para mergulho.

**Teste de Força**

Para feitos de carga (o quanto consegue carregar sem fadiga significativa) e deslocamento de peso (o máximo que consegue mover sofrendo fadiga):

|  |  |
|--|--|
| Físico em introspecção ou superação + característica força, se houver + tabela = |  |
|--|--|

| Nível da competência | carga/ deslocamento feminino em kg        | carga/ deslocamento masculino em kg       |
|----------------------|---|---|
| Habilitado (1 a 3)   | 1/2 do próprio peso / o próprio peso* +10 | 1/2 do próprio peso / o próprio peso* +15 |
| Experiente (4 e 5)   | +20/ +30                                  | +25/ +50                                  |
| Perito (6)           | +40/+60                                   | +50/ +100                                 |

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

**Dano: outros tipos e localização**

| Queimaduras   | Dano           | Queda         | Dano           |
|---------------|----------------|---------------|----------------|
| Primeiro Grau | 1 a 10 pontos  | 2 metros      | 1 a 10 pontos  |
| Segundo Grau  | 11 a 20 pontos | 3 a 5 metros  | 11 a 20 pontos |
| Terceiro Grau | 21 a 40 pontos | 6 m em diante | 21 a 40 pontos |

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

Total de Pontos de Saúde (10 + Físico em Superação + característica resistência, se houver):

|        |                     |                             |
|--------|---------------------|-----------------------------|
| Total: | a 1                 | escoriação / cansaço        |
| 0      | -1 -2 -3 -4 >       | machucado / exaustão (-1)   |
| -5     | -6 -7 -8 -9 >       | ferimento / extenuação (-3) |
| -10    | -11 -12 -13 -14 >   | inércia / paralização       |
| -15    | -16 -17 -18 -19 -20 | inconsciência / coma        |
|        | -21 ou menos        | morte / mutilação           |

Fadiga: 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.) = perda de 1 ponto de saúde por rodada a partir da quinta rodada; atividades físicas estressantes (combate, fuga, atividade em ambiente hostil ou com risco de acidente) = perda de 1 nível de saúde por rodada a partir da décima rodada.

| Localização                         | Níveis de Saúde e Efeitos   | Dificuldade para acertar |
|-------------------------------------|---|--------------------------|
| Cabeça                              | Total à metade* = escoriação<br>Metade-1 a 1 = machucado (-1)<br>0 a -4 = ferimento (-3)<br>-5 a -9 = inconsciência/coma<br>-10 = morte | Difícil                  |
| Braços                              | Total à metade* = escoriação<br>Metade-1 a 1 = machucado (-1)<br>0 a -4 = ferimento (-3)<br>-5 a -9 = paralização<br>-10 = mutilação    | Difícil                  |
| Genitais masculinos                 | Total à metade* = machucado (-1)<br>Metade-1 a 1 = ferimento (-3)<br>0 a -4 = esterilização/impotência<br>-5 = mutilação                | Muito difícil            |
| Pernas                              | Total a 1 = escoriação<br>0 a -4 = machucado (-1)<br>-5 a -9 = ferimento (-3)<br>-10 a -14 = paralização<br>-15 = mutilação             | Média                    |
| Articulações (ver nas figuras)**    | Total à metade* = machucado (-1)<br>Metade-1 a 1 = ferimento (-3)<br>0 a -4 = paralização<br>-5 = mutilação                             | Muito difícil            |
| Pontos Críticos (ver nas figuras)** | Total à metade* = ferimento (-3)<br>metade-1 a 1 = inércia/coma<br>0 = morte  | Quase impossível         |

\*Em caso de número ímpar, arredondar para baixo. Representado como 1/2 nas figuras.

\*\* Dorsais na figura feminina, frontais na figura masculina.

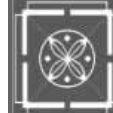
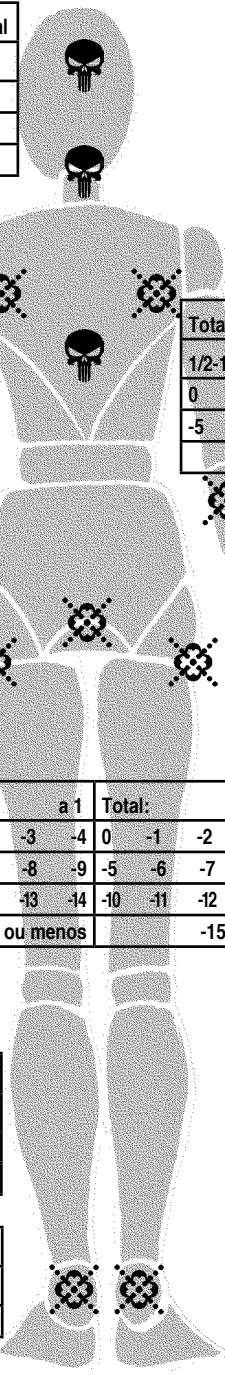


DIAGRAMA DE LOCALIZAÇÃO DE DANO

|        |              |        |
|--------|--------------|--------|
| Total: | a 1/2        | normal |
| 1/2-1: | a 1          | -1     |
| 0      | -1 -2 -3 -4  | -3     |
| -5     | -6 -7 -8 -9  | coma   |
|        | -10 ou menos | morte  |



|        |              |        |
|--------|--------------|--------|
| Total: | a 1/2        | normal |
| 1/2-1: | a 1          | -1     |
| 0      | -1 -2 -3 -4  | -3     |
| -5     | -6 -7 -8 -9  | paral. |
|        | -10 ou menos | mutil. |

|        |              |        |
|--------|--------------|--------|
| Total: | a 1/2        | normal |
| 1/2-1: | a 1          | -1     |
| 0      | -1 -2 -3 -4  | -3     |
| -5     | -6 -7 -8 -9  | paral. |
|        | -10 ou menos | mutil. |

|        |                 |        |                 |        |
|--------|-----------------|--------|-----------------|--------|
| Total: | a 1             | Total: | a 1             | normal |
| 0      | -1 -2 -3 -4     | 0      | -1 -2 -3 -4     | -1     |
| -5     | -6 -7 -8 -9     | -5     | -6 -7 -8 -9     | -3     |
| -10    | -11 -12 -13 -14 | -10    | -11 -12 -13 -14 | paral. |
|        | -15 ou menos    |        | -15 ou menos    | mutil. |

|        |             |        |
|--------|-------------|--------|
| Total: | a 1/2       | -1     |
| 1/2-1: | a 1         | -3     |
| 0      | -1 -2 -3 -4 | paral. |
|        | -5 ou menos | mutil. |

|        |            |         |
|--------|------------|---------|
| Total: | a 1/2      | -3      |
| 1/2-1: | a 1        | inércia |
|        | 0 ou menos | morte   |

|        |              |        |
|--------|--------------|--------|
| Total: | a 1/2        | normal |
| 1/2-1: | a 1          | -1     |
| 0      | -1 -2 -3 -4  | -3     |
| -5     | -6 -7 -8 -9  | coma   |
|        | -10 ou menos | morte  |

|        |              |        |
|--------|--------------|--------|
| Total: | a 1/2        | normal |
| 1/2-1: | a 1          | -1     |
| 0      | -1 -2 -3 -4  | -3     |
| -5     | -6 -7 -8 -9  | paral. |
|        | -10 ou menos | mutil. |

|        |              |        |
|--------|--------------|--------|
| Total: | a 1/2        | normal |
| 1/2-1: | a 1          | -1     |
| 0      | -1 -2 -3 -4  | -3     |
| -5     | -6 -7 -8 -9  | paral. |
|        | -10 ou menos | mutil. |

|        |             |        |
|--------|-------------|--------|
| Total: | a 1/2       | -1     |
| 1/2-1: | a 1         | -3     |
| 0      | -1 -2 -3 -4 | impot. |
|        | -5 ou menos | mutil. |

|        |             |        |
|--------|-------------|--------|
| Total: | a 1/2       | -1     |
| 1/2-1: | a 1         | -3     |
| 0      | -1 -2 -3 -4 | paral. |
|        | -5 ou menos | mutil. |

|        |            |         |
|--------|------------|---------|
| Total: | a 1/2      | -3      |
| 1/2-1: | a 1        | inércia |
|        | 0 ou menos | morte   |

|        |                 |        |                 |        |
|--------|-----------------|--------|-----------------|--------|
| Total: | a 1             | Total: | a 1             | normal |
| 0      | -1 -2 -3 -4     | 0      | -1 -2 -3 -4     | -1     |
| -5     | -6 -7 -8 -9     | -5     | -6 -7 -8 -9     | -3     |
| -10    | -11 -12 -13 -14 | -10    | -11 -12 -13 -14 | paral. |
|        | -15 ou menos    |        | -15 ou menos    | mutil. |

