



INTRODUÇÃO

Os *Role-Playing Games* (RPGs) são histórias interativas que demandam uma co-autoria de todos os seus participantes, mestres e jogadores, que criam cooperativamente uma narrativa. As Técnicas para Narrativas Interativas (TNI) são um método para utilizar os RPGs para fins educacionais. 'Incorporais' tem como missão ser um sistema voltado para o aprendizado, para desenvolver um pensamento crítico através das histórias vivenciadas em que os jogadores buscam a autossuperação, reconstruindo a si mesmos para se preparar para reconstruir a realidade à sua volta, é um sistema de cooperação e não de competição.

Na fase de pré-sessão de RPG, são criados o enredo da história e as personagens que serão interpretadas pelos jogadores (protagonistas) e pelo mestre ou narrador (antagonistas e coadjuvantes). É nesta fase que se estipulam o enfoque das sessões de RPG e, no caso das TNI, quais conteúdos e competências se buscam trabalhar com os alunos, se o trabalho será interdisciplinar etc. Os enfoques dos jogadores de RPG podem ser agrupados em três:

- ⇒ Jogo: este jogador, ou jogadora, se empenha em vencer desafios, superar obstáculos, derrotar oponentes. Tem perfil competitivo, quer "ganhar" do Mestre do Jogo, triunfando sobre os desafios enfrentados, e mostrar ser "o melhor dentre os jogadores". Preocupa-se com regras justas para os confrontos e evolução de personagens.
- ⇒ Narrativa: tem como objetivo que as sessões de RPG levem a histórias com momentos dramáticos, conflitos éticos, histórias envolventes. Vencer ou perder tem um peso muito menor diante dos temas trabalhados. Preocupa-se com o desenvolvimento da história e não gosta quando o sistema de regras faz a narrativa perder o ritmo.
- ⇒ Simulação: gosta de usufruir a capacidade de simulação do RPG, explorando detalhadamente os cenários em seus aspectos físicos e culturais, personagens, regras, para se sentir "como se estivesse lá". Cenários e regras têm que ser coerentes para que haja consistência de realidade, mesmo que esta seja diferente do mundo real.

Os objetivos de uma proposta de aplicação do RPG para fins educacionais também costumam ser três, que se entrelaçam com a meta de diversão e aprendizado inerente a um projeto lúdico-pedagógico:

- ⇒ Desenvolvimento espontâneo de competências a partir da prática do RPG, tais como: criatividade, sociabilidade, cooperação, causalidade (ações tem conseqüências) etc. Para essa estratégia é comum se adotar RPG como atividade extraclasse ou incentivar "clubes de RPG" na escola.
- ⇒ Através da narratividade e do poder de simulação do RPG trabalhar conteúdos de forma mais lúdica e tornar sua aplicabilidade mais clara para os alunos. A narratividade também facilita projetos interdisciplinares.
- ⇒ Verificar se os alunos apreenderam corretamente os conceitos apresentados em sala criando narrativas em que tenham que aplicá-los para superar alguns dos desafios enfrentados por suas personagens no enredo.

Definidos na pré-sessão de TNI qual será nossa estratégia, que objetivos pretendemos alcançar, parte-se para a escolha do cenário (onde e quando se passará a história), o enredo com suas situações-chave e aberto para as intervenções dos jogadores, as personagens controladas pela pessoa atuando como mestre do jogo. Para tornar a sessão de RPG atraente para os alunos é interessante que se busque dar a eles oportunidades de vivenciar "fantasias pré-existent" que criaram a partir de suas experiências pessoais. Esse ponto é vital tanto para os jogadores que querem narratividade quanto para os que buscam a capacidade de simulação do RPG, sendo o principal motivo de tantos RPGs basearem suas ambientações na cultura pop. Por exemplo, um RPG de ficção científica normalmente busca dar aos jogadores a oportunidade de se sentir pilotando um caça rebelde numa batalha contra o Império (como em "Guerra nas Estrelas") ou de estar na ponte de comando da espaçonave "Enterprise" (como em "Jornada nas Estrelas"). Um RPG baseado na realidade atual poderia dar a chance de jogadores vivenciarem situações de seriados, telenovelas ou de filmes como "Tropa de Elite". Conhecer os alunos auxilia a conhecer essas fantasias e elaborar o roteiro. Tramas como a do livro "Capitães da Areia", de Jorge Amado, que lidam com grupos de adolescentes vivendo aventuras em situações de desigualdade social costumam por isso ser atraentes para adolescentes, dependendo de como são desenvolvidas.

Na fase de pré-sessão também se decide quem serão os mestres de jogo dos alunos-jogadores. Se forem usados outros alunos, estes devem ser treinados nos propósitos de um RPG para fins educacionais. A fase seguinte é a sessão propriamente dita, quando os alunos jogam RPG via TNI. Esta é a fase em que o sistema de regras é utilizado para que roteiro e personagens ganhem vida. Esta é a fase mais dinâmica da TNI. Na pós-sessão são avaliados os resultados da atividade, corrigidos eventuais erros e há um desdobramento prático com os alunos, quando se solicita uma produção deles. Por exemplo, a elaboração de um diário da personagem, ou que criem como a história descrevendo como sua personagem continuou a partir dali, se gostariam de dar contribuições para a parte matemática do sistema de regras, pesquisas sobre a época e local em que se passou a história etc. Também é na pós-sessão que se planeja se haverá ou não novas sessões de TNI, o que leva a novas pré-sessões. Ponto de chegada que se torna ponto de partida.



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:

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.

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 analógica: experiência ou ensaio em que os modelos se comportam de maneira análoga à realidade". Ainda sobre termos relativos, "simulacro: 2. Ação simulada para exercício ou experiência"; e "simular: 2. Representar com semelhanças, aparentar".

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

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

A personagem protagonista (ou PC, sigla de *player character*), concebida e representada pelo interator ocupa a posição de personagem principal no enredo, em contraposição às personagens coadjuvantes e figurantes (ou NPC, sigla de *non-player character*), controladas pelo/a mestre do jogo, as quais podem aparecer como oponentes ou colaboradores das personagens controladas pelos interatores. Todas as personagens são concebidas e registradas numa Ficha ou Planilha de acordo com as regras que, aqui, 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: sua aparência, sua história, sua personalidade e seus objetivos e desejos. É interessante pensar o que a personagem significa para o interator: se existe algum conceito a ser discutido, se pretende expressar uma idéia ou mensagem através dela, se tem intenções críticas, irônicas ou simplesmente lúdicas com ela. O passo seguinte, a escolha de uma Planilha de Perfil é dado com base na Conceituação. 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?

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. [...]".



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

- ⇒ **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.

PERFIL

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

Philippe Perrenoud apresenta o conceito de **competência** como “uma capacidade de agir eficazmente em um determinado tipo de situação, apoiada em conhecimentos, mas sem limitar-se a eles.” 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.

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

- ⇒ **Superação:** situações que pressupõem situações de superação de obstáculos, confronto e risco, em relação a outro sujeito, a animais ou a objetos inanimados. Os testes podem ser comparativos ou relativos a uma dificuldade numérica.
- ⇒ **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.

Existem 16 combinações de comportamento e atitude, cada uma definindo uma **PLANILHA DE PERFIL**, que já vem com as Competências calculadas em função das **Habilidades** e das Situações. Antes de prosseguir, verifique qual perfil é o mais adequado à sua personagem.³

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 [Introdução].



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; representam quão bem uma personagem usa seu corpo, suas capacidades físicas - 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.
- ⇒ **Gestão:** estratégia, liderança, lógica; capacidade de organização, gerenciamento e controle das variáveis de uma situação, o que permite prever resultados positivos e negativos; capacidade de organizar grupos, delegar atribuições, persuadir e motivar equipes; capacidade de memorização, raciocínio, dedução, análise e construção de um pensamento coerente e inteligível.
- ⇒ **Intuição:** alerta, criatividade, reflexos; 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.
- ⇒ **Posicionamento:** comunicação, determinação, empatia; 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.

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 tiver adquirido algum nível de aprendizado nelas. 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. Veja alguns exemplos:

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

³ Baixe as planilhas em <http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/paginas/rpg.html>



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

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**. Cada nível representa, qualitativamente e quantitativamente, a profundidade e abrangência de aprendizado, e limita os resultados que a personagem pode ter num teste. Os níveis de competência são previamente calculados de acordo com a combinação de comportamento e atitude presente no **perfil** escolhido pelo jogador ou jogadora. Podem ser aumentados posteriormente com pontos de experiência. Aos jogadores, portanto, cabe apenas escolher um perfil que julguem interessante.

- ⇒ **Habilitado:** neste nível, a personagem é capaz de coletar e avaliar a origem e confiabilidade de informações, bem como classificá-las 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 **11, 12 ou 13 conhecimentos** da lista, ou seja, 10 mais a pontuação da sua competência mais alta.
- ⇒ **Experiente:** neste nível, a personagem é capaz de cruzar as informações com as habilidades (o "pulo do gato"), avaliando desdobramentos, implicações e conseqüências deste cruzamento e organizando as etapas do processo de modo coerente e reutilizável, criticando o que foi reproduzido e imprimindo um estilo pessoal, de maneira tal que aquela ação passe a ser reconhecível como sua. É um nível de estilização. A pontuação varia de **4 a 5** e a personagem pode ter **19 ou 20 conhecimentos** da lista, ou seja, 15 mais a pontuação da sua competência mais alta.
- ⇒ **Perito:** neste nível, a personagem é capaz de escolher diferentes abordagens para diferentes situações, avaliar as contribuições da sua ação para os campos de conhecimento e grupos sociais envolvidos e formular um método de ação ao qual pode recorrer sempre que se deparar com situações similares e que pode se tornar referência para outros. É um nível de abstração. A pontuação é **6** e a personagem pode ter **desde 26** (20 mais os 6 pontos de uma competência) **até tantos conhecimentos da lista quanto quiser**, desde que justificados.



Pode ser que o jogador queira especificar certos traços pessoais e contextuais da sua personagem que venham a influenciar as histórias e o perfil da mesma em termos de regras. Estes são detalhes opcionais que ajudam os 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.⁴

Descreva sua personagem em termos físicos e psicológicos:

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

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

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

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

⁴ **Virtudes Ocultas:** esta é uma Característica Contextual que tem suas próprias regras, para o caso de personagens mágicas em algum sentido (feiticeira, sacerdotiza, ser sobrenatural, paranormal etc). Do mesmo modo que as características contextuais, esta também varia de 1 a 3; quando positiva, custa 1 a 3 pontos e fornece pontos de poder mágico para serem gastos quando da realização de um efeito:

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

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

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

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

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

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

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

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



- ⇒ **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.



PLANILHA DE PERFIL

Interator/a		Conceito:
Personagem		
Perfil	descrição do perfil segundo comportamento e atitude	

Tipo de situação >	superação	interação	introspecção	Conhecimentos:
Habilidades V				
físico	<i>ponto de competência</i>	<i>ponto de competência</i>	<i>ponto de competência</i>	
intuição	<i>ponto de competência</i>	<i>ponto de competência</i>	<i>ponto de competência</i>	
gestão	<i>ponto de competência</i>	<i>ponto de competência</i>	<i>ponto de competência</i>	
posicionamento	<i>ponto de competência</i>	<i>ponto de competência</i>	<i>ponto de competência</i>	

Cada perfil tem uma pontuação mínima (somando ou subtraindo 1 ponto de alguma característica pessoal definida na Conceituação) e um nível qualitativo correspondente em cada cruzamento de Habilidade com o Tipo de Situação, ainda que todos tenham o mesmo total de 12. **Este cruzamento é a Competência.** É com esta pontuação mais o resultado do rolamento de 2 dados de 6 lados (2D6) que você vai usar os Conhecimentos, conforme a situação, comparando com a dificuldade. Você tem direito a escolher tantos Conhecimentos da lista quanto o seu nível qualitativo, de acordo com o Conceito da personagem (profissão, atuação, interesses etc.):

Pontuação	Nível qualitativo
1 a 3	Habilitado = 11, 12 ou 13 conhecimentos (10 + pontuação máxima de competência)
4 e 5	Experiente = 19 ou 20 conhecimentos (15 + pontuação máxima de competência)
6	Perito = 26 em diante, desde que justificados (20 + 6)

Essas competências são testadas contra desafios que tem diferentes níveis de dificuldade, ou seja, quando há uma chance razoável de insucesso da personagem na ação que ela pretende realizar. Por exemplo, abrir uma porta destrancada não requer qualquer teste, basta que o jogador declare que sua personagem pretende fazê-lo. Já abrir uma porta sem fazer barulho...

Dificuldade do Teste e tipo de Resultado (Ponto de Competência + 2D6):

Quantitativo	Qualitativo
1 a 5	insucesso
6 e 7	sucesso fácil
8 e 9	sucesso mediano
10 e 11	sucesso difícil
12 e 13	sucesso muito difícil
14 e 15	sucesso quase impossível

Saúde (10 + pontos de Físico em Introspecção):

Nível de Saúde	Resultado
De seu máximo até 1 ponto	Machucado: testes normais.
0 a -4 pontos	Ferido: perde um dado para os testes.
-5 a -9 pontos	Inerte: incapaz de se mover.
-10 a -14 pontos	Desmaia.
-15 a -20	Estado grave: morrerá em breve sem auxílio.
-21 pontos em diante	Morte: fim da personagem



Veja como fica a planilha do personagem João:

PLANILHA DE PERFIL

Interatoria	<i>Fulano</i>	Conceito: <i>ex-soldado, branco abolitionista etc etc etc</i>
Personagem	<i>João Pereira</i>	
Perfil	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 intolerância.	

Tipo de situação >	superação	interação	introspecção	Conhecimentos: <i>furtividade, armas brancas, armas de fogo, sobrevivência, luta desarmada etc etc, até 12</i>
Habilidades V				
físico	1	2	0	
intuição	1	2	0	
gestão	1	2	0	
posicionamento	1	2	0	

Cada perfil tem uma pontuação mínima 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) que você vai usar os Conhecimentos, conforme a situação, comparando com a dificuldade. Você tem direito a escolher tantos Conhecimentos da lista quanto o seu nível qualitativo, de acordo com o Conceito da personagem (profissão, atuação, interesses etc.):

Pontuação	Nível qualitativo
1 a 3	Habilitado = 11, 12 ou 13 conhecimentos (10 + pontuação máxima de competência)
4 e 5	Experiente = 19 ou 20 conhecimentos (15 + pontuação máxima de competência)
6	Perito = 26 em diante, desde que justificados (20 + 6)

Dificuldade do Teste e tipo de Resultado (Ponto de Competência + 2D6):

Quantitativo	Qualitativo
1 a 5	insucesso
6 e 7	sucesso fácil
8 e 9	sucesso mediano
10 e 11	sucesso difícil
12 e 13	sucesso muito difícil
14 e 15	sucesso quase impossível

Saúde (10 + pontos de Condicionamento Físico em Introspecção):

Nível de Saúde	Resultado
De seu máximo até 1 ponto	Machucado: testes normais.
0 a -4 pontos	Ferido: perde um dado para os testes.
-5 a -9 pontos	Inerte: incapaz de se mover.
-10 a -14 pontos	Desmaia.
-15 a -20	Estado grave: morrerá em breve sem auxílio.
-21 pontos em diante	Morte: fim da personagem



Regras de Resolução de Ações

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

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 1. 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.

E agora? Como se faz o teste? 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. 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 “10” ($9 + 1$). 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: $1 + 9 = 10$
4. Comparação com a dificuldade estipulada: $10 = 10$. Resultado final: ação difícil bem sucedida.

E quando há uma disputa direta entre duas personagens? Como num duelo de violeiros 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.

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 ilesa 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...

E o combate com armas brancas? E com armas de fogo? Os sistemas de combate buscam simular as diferenças de combate armado para desarmado, onde os primeiros são mais letais e é bem mais difícil se esquivar de uma flechada ou de um tiro. Propomos um sistema simples para isso. Como vimos acima, no combate desarmado se usam 2 dados de seis lados (2 D6) para testar as competências e a diferença dos resultados obtidos traduz o dano recebido pela parte perdedora do embate. Para representar a letalidade maior das armas brancas, de arremesso e de fogo, incluem-se mais dados no teste da parte que estiver atacando com uma delas. Assim:

Tipo de Ataque	Número de dados utilizados
Desarmado	2 D6
Armas brancas (faca, punhal).	3 D6
Arremesso (funda, lança).	3 D6
Armas de projéteis (arco e flecha)	4 D6
Armas de fogo	5 D6.

No nosso exemplo de combate acima, se Cravo, com medo de perder a luta, puxar uma navalha para Rosa, ele passa a atacar com 3 D6 (navalhas fazem mais dano) e ela, desarmada, continua a se esquivar com 2 D6, pois é mais difícil se esquivar de um atacante armado. Os embates ficam então: competência de Rosa + 2D6 X competência de Cravo + 3D6.

Por outro lado, se Rosa também puxar uma faca, ela também passa a atacar com 3D6.

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 Introspecção**, 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 abaixo:

Nível de Saúde	Resultado
De seu máximo até 1 ponto	Machucado: testes normais.
0 a -4 pontos	Ferido: perde um dado para os testes.
-5 a -9 pontos	Inerte: incapaz de se mover.
-10 a -14 pontos	Desmaia.
-15 a -20	Estado grave: morrerá em breve sem auxílio.
-21 pontos em diante	Morte: fim da personagem

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 Introspecção = 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 somando o resultado de apenas um dado para seus testes contra dois dados dela: competência de Cravo + 1D6 X competência de Rosa + 2D6. 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. Para simplificar, até treze negativos (-13), a saúde é recuperada à taxa de um ponto de saúde por hora de descanso e tratamento; logo, Cravo demoraria 11 horas para recuperar a saúde perdida nesse confronto.



Alguém que chegou a (-14) precisaria de tantas horas de repouso para se recuperar quanto a soma de seu nível de saúde máximo + 14. Cravo precisaria de 28 horas para se recuperar se chegar a (-14): os seus 14 pontos de saúde normais + 14 horas.

Quando a pessoa chega a quinze negativos (-15) a coisa complica, pois, além de precisar de tratamento médico, ela recupera apenas um ponto por dia. Uma personagem com 16 pontos de Saúde que chegou “às portas da morte” (-20), levará - com tratamento médico - 5 dias (-20 à -15) e 30 horas para se recuperar (-14 à + 16). Pode ser que essas regras não simulem realisticamente 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.

Pontos de Experiência e 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:

- ⇒ Qualidade da interpretação (3 a 5 pontos): aqui se avalia quão bem os jogadores interpretaram suas personagens considerando as características pessoais, sociais e marciais estabelecidas na sua criação. Pode-se valorizar também coerência de interpretação, sotaques, maneirismos etc.
- ⇒ Resolução de situações-chave (0 a 2): como as personagens se saíram diante dos desafios apresentados no enredo, usando suas competências. Se não os resolveram, resolveram satisfatoriamente ou se elas se saíram muito bem.
- ⇒ Cooperação (0 a 2): RPG é um jogo de cooperação, jogadores e personagens precisam cooperar para superar os desafios do enredo, como membros da mesma equipe. Aqui se premia a cooperação do mínimo ao “sintonizados como as peças de um relógio”.

Como são gastos os pontos de experiência? Basicamente os pontos são gastos pelo valor do nível que se pretende obter em habilidade ou em pontos de saúde. Incluindo os níveis intermediários de onde se está para onde se quer chegar. Por exemplo:

- ⇒ A personagem João deseja aumentar sua competência Físico em superação de 1 para 2, para isso ele tem de gastar 2 pontos de experiência; ele já tinha 12 conhecimentos, pois seu maior nível de competência já era 2. Para isso, ele tem que justificar como conseguiu melhorar.
- ⇒ Rosa deseja aumentar sua competência Físico em introspecção de 4 para 6; para isso, ela tem de gastar 5 pontos (de 4 para 5) e mais 6 pontos (de 5 para 6), num total de 11 pontos de experiência; além disso, ela passa a poder ter pelo menos 26 conhecimentos, pois chegou ao nível de Perita. Mas para isso acontecer, a jogadora tem que justificar como conseguiu treinar e aumentar seu aprendizado.
- ⇒ Cravo, que tem 14 pontos de Saúde (10 + Físico em introspecção) quer aumentar o valor dos seus pontos de saúde para 16, que seria o máximo; para isso, tem que gastar 11 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; e daí por diante.