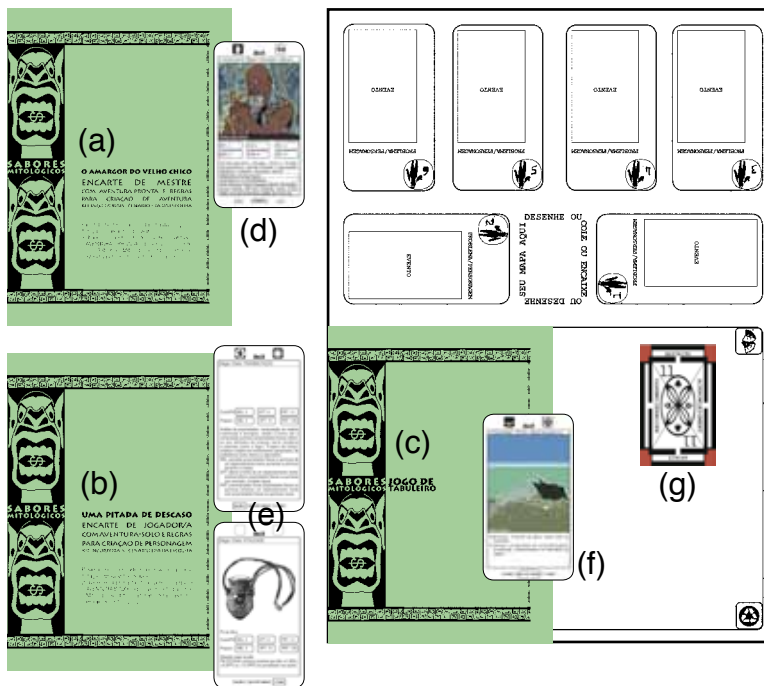




Incorporais RPG de Grupo de Pesquisa Histórias Interativas está licenciado com uma Licença Creative Commons - Atribuição-NãoComercial-Compartilhável 4.0 Internacional. Baseado no trabalho disponível em <http://historias.interativas.nom.br/incorporaisrpg/>.



1 Cada **KIT DE CENÁRIO INCORPORAIS** contém, no mínimo, os seguintes objetos:

- (a) Encarte de Mestre
- (b) Encarte de Jogador/a
- (c) Encarte de Tabuleiro
- (d) Baralho de Personagens
- (e) Baralho de Ações e Itens
- (f) Baralho de Problemas e/ou Desafios
- (g) Baralho Numeral/Eventos

Estes objetos compõem um conjunto de **LUDONARRATIVAS** a serem mediadas

Dinâmicas em que uma narrativa é construída em situação de jogo; jogos cujas regras proporcionam contar ou construir uma narrativa; narrativas construídas ou contadas por meio das regras de um jogo.

para um grupo de até 18 jogadores. São elas: **aventura solo**, **tabuleiro** e **RPG**. Antes de iniciar qualquer atividade, sugere-se ao mediador/a ler o **ENCARTE DE MESTRE** (a) para se familiarizar com as regras dos jogos, e, depois, jogar a aventura solo do **ENCARTE DE JOGADOR/A** (b).

Iniciar com **2.Aventura Solo** para criação de personagens que serão usadas em **3.Jogo de Tabuleiro Narrativo** e, por fim, em **4.RPG**. Objetiva-se estimular criatividade, raciocínio crítico e desenvolvimento da autonomia.

2. AVENTURA SOLO (AS)

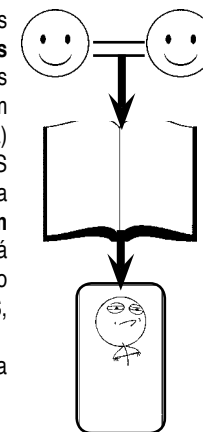
É um tipo de história em que em certas situações-chave quem lê tem que decidir o caminho a ser seguido pela personagem protagonista dentre uma série de alternativas pré-determinadas. Portanto, conforme lê a história, o leitor-jogador simultaneamente a joga. Normalmente, as passagens são numeradas. Este pode ser considerado um passo para motivar o desenvolvimento ou despertar da autonomia.

Cada kit tem pelo menos uma aventura solo, disponível no **ENCARTE DE JOGADOR/A** (b) homônimo. Cada encarte pode também conter, no final, cartas de Conceito de Personagem em branco para serem usadas pelos/as jogadores e/ou o Baralho de Ações e Itens (e).

ATIVIDADE COM AVENTURA SOLO

Sugere-se ao mediador/a da atividade jogar a AS antes dos/as jogadores. Organizar os/as jogadores em **duplas e/ou trios** e distribuir os **ENCARTES DE JOGADOR/A** (b) disponíveis no kit para cada dupla/trio. Caso estes encartes já tenham sido usados, usar o encarte (b) que está dentro do livro (a) para copiar, ou baixar do site do cenário. A **leitura** da AS deverá ser feita de forma **solidária** por cada dupla/trio. Cada final da história leva a regras para **criação de personagem** e sua **carta**, que poderá ser publicada no site do cenário. Vá para a página 3 para conhecer estrutura e funcionamento gerais da Aventura Solo. Cada cenário tem suas próprias AS, disponíveis nos **ENCARTES DE JOGADOR/A**.

Sugestões de produção: imagens e textos sobre a personagem, eventos jogados, itens, locais.



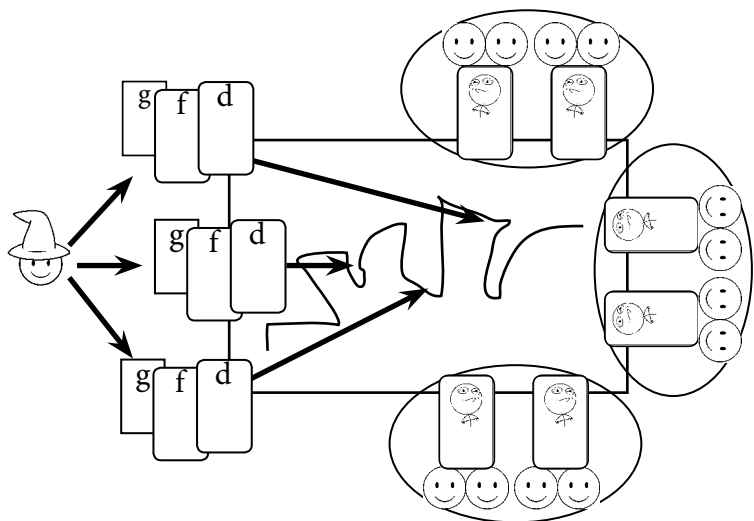
3. JOGO DE TABULEIRO NARRATIVO (JTN)

Jogos de tabuleiro têm um mapa ou diagrama sobre o qual se realiza as ações, cujas regras podem prever percursos com desafios e/ou recompensas. No JTN, o mapa é usado para contextualizar os desafios a serem enfrentados e assinalar as equipes que os enfrentam, constituindo-se como parte da narrativa que está sendo construída pelas personagens.

Alguns kits contém um Encarte de Tabuleiro (c) com seus Baralhos de Problemas e/ou Desafios (f) encartados. Além disso, são necessários para jogar o tabuleiro, mais 3 baralhos: Numerais/Eventos (g); Personagens (d) e Ações e Itens (e), localizados em envelopes respectivamente nos ENCARTES DE MESTRE (a) e JOGADOR/A (b).

ATIVIDADE COM JOGO DE TABULEIRO NARRATIVO

- >>No caso de inexperiência com ludonarrativas, sugerimos que, após a criação de personagens na AS, os envolvidos partam para o TABULEIRO (c), de modo a ganhar experiência tanto como personagens quanto como jogadores.
- >>Deve-se reservar pelo menos 1 hora para a realização do jogo de tabuleiro.
- >>Os/As jogadores usam suas personagens criadas na AS para resolver os desafios com suas competências. Sendo bem sucedidas, as personagens ganham pontos de experiência para melhorar suas competências.
- >>Vá para a página 5 conhecer as regras gerais do Tabuleiro. Cada cenário tem suas especificidades, descritas nos seus ENCARTES DE TABULEIRO.
- >>**Sugestões de produção:** pesquisa sobre os desafios narrativos, elaboração de mapas, história coletiva contando os desafios do jogo.



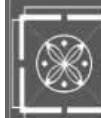
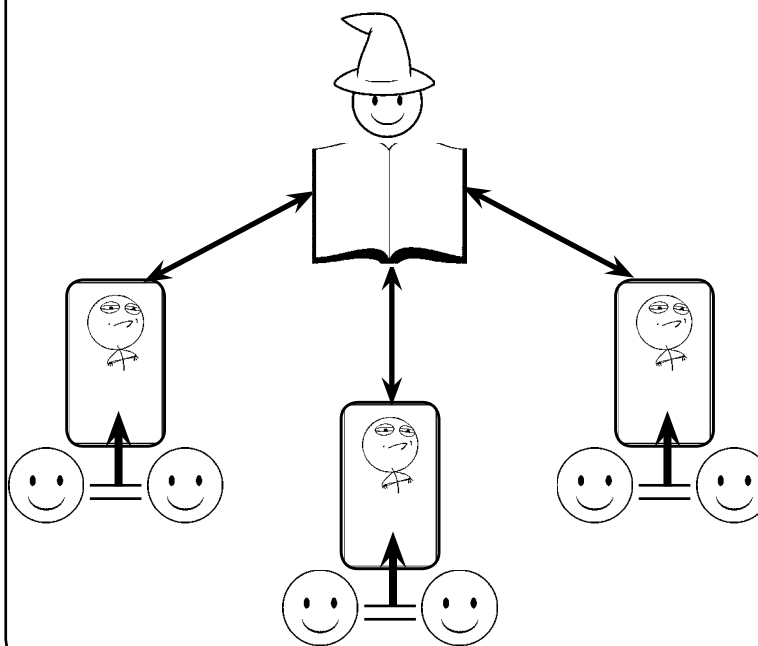
4. ROLE-PLAYING GAME (RPG)

É uma forma colaborativa e cooperativa de criar histórias em grupo. Um/a narrador/a descreve cenas e eventos, e os interatores decidem as ações tomadas por suas personagens. Trata-se de um passo além da Aventura Solo e do Tabuleiro porque jogadores podem criar seu curso de ação em vez de apenas escolher dentre um conjunto de opções pré-existentes. Não há vencedores em RPG porque o objetivo é criar uma história interativamente.

Os kits contém pelo menos uma aventura pronta de RPG disponível no ENCARTE DE MESTRE (a), Este encarte contém também o Baralho de Personagens (d).

ATIVIDADE COM RPG

- >>Conforme as instruções da seção **Incorporais Rápido** do ENCARTE DE MESTRE (a), o/a mediador/a deve organizar grupos com até 6 personagens geradas na AS e desenvolvidas no JTN. Como cada personagem é controlada por um dupla ou trio, estamos falando de grupos com até 18 jogadores.
- >>Cada grupo deverá ter um/a mestre que dará início à sessão de RPG usando a aventura pronta disponível no ENCARTE DE MESTRE (a). O/A mediador/a poderá exercer o papel de mestre e/ou usar jogadores que tenham experiência com a função de mestre de RPG.
- >>A aventura pronta poderá ser vivenciada pelos jogadores em 1 ou 2 sessões, conforme o tempo disponível e o andamento.
- >>Veja as regras gerais do Sistema Rápido de RPG na página 7.
- >>**Sugestões de produção:** imagens e textos sobre a personagem, eventos, itens, locais; história coletiva contando o desenrolar do jogo; elaboração de AS, percurso de JTN ou aventura pronta de RPG pelos/as jogadores.

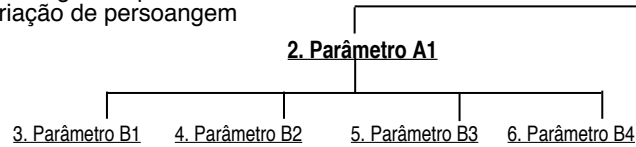




3

AVENTURA SOLO (AS)

Estrutura geral e parâmetros de criação de personagem



PARÂMETROS: CONCEITOS, PERFIS E VALORES

CONCEITOS: o que a personagem faz, quais conhecimentos ela possui. Cada conceito vem com dois conhecimentos: um fixo e um a escolher entre dois indicados.

PERFIS: como a personagem age, como ela mobiliza seus conhecimentos e habilidades em quais circunstâncias, ou seja, suas **COMPETÊNCIAS**.

Conceitos Físicos [Conhecimento: Condicionamento Físico e Luta Desarmada ou Furtividade]

V Habilidades X Atitudes >	Competitiva	Cooperativa	Isolacionista	Rebelde
Física (FIS)	3	2	2	2 ou 3
Intelectual (INT)	1	1	2	2 ou 1
Social (SOC)	1	2	1	1

Conceitos Intelectuais [Conhecimento: ler/Escrever e Administração ou Ensino]

V Habilidades X Atitudes >	Competitiva	Cooperativa	Isolacionista	Rebelde
Física (FIS)	2	1	1	2 ou 1
Intelectual (INT)	2	2	3	2 ou 3
Social (SOC)	1	2	1	1

Conceitos Sociais [Conhecimento: Leis e Costumes e Ensino ou Comércio]

V Habilidades X Atitudes >	Competitiva	Cooperativa	Isolacionista	Rebelde
Física (FIS)	2	1	1	1
Intelectual (INT)	1	1	2	2 ou 1
Social (SOC)	2	3	2	2 ou 3

Conceitos Mágicos [Conhecimentos: Efeito ou Poder e Ocultismo, Religião ou Mitos e Lendas]

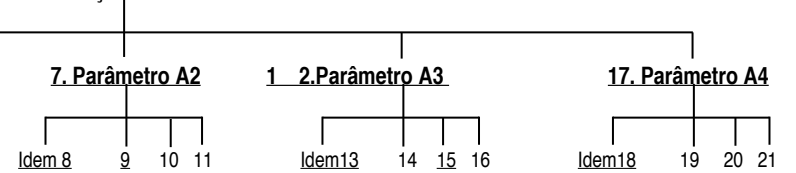
V Habilidades X Atitudes >	Competitiva	Cooperativa	Isolacionista	Rebelde
Física (FIS)	1	1	1	1
Intelectual (INT)	1	1	2	2 ou 1
Social (SOC)	1	2	1	1 ou 2
Mágica (MAG)	3	2	2	2

Além desses conhecimentos, o Perfil confere mais um a ser escolhido entre dois, conforme a tabela a seguir:

Perfis	Conhecimentos
COMPETITIVO	Segurança ou Sobrevivência
COOPERATIVO	Persuasão ou Interrogatório
ISOLACIONISTA	Pesquisa ou Investigação
REBELDE	Qualquer um dos acima

Conforme a personagem evolui e ganha pontos de experiência, pode escolher mais conhecimentos da lista ou do Baralho de Ações. O/A Mestre pode também permitir a escolha mais conhecimentos no momento da criação, respeitando a Tabela de Níveis de Aprendizado e Pontos de Experiência (veja os diagramas no final deste caderno).

1. Situação Problema



Todas as personagens começam no mesmo nível de aprendizagem, que é Habilitado (HBL), com as competências variando de 1 a 3 pontos. Os pontos de competência são somados à carta sorteada no Baralho Numeral ou ao rolamento de 2 dados de 6 faces; o resultado desta soma é comparado com a Tabela de Resolução de Ações, determinando níveis qualitativos de sucesso:

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

VALORES: porque a personagem age de tal modo, seus traços de personalidade, suas motivações, suas decisões. Escolha ou sorteio de um positivo/ negativo de acordo com o cenário. Conforme ganha pontos de experiência (XP), a personagem acumula pontos positivos e/ou negativos que são utilizados nas sessões de RPG.

A diferença entre eles deve ser somada ou subtraída de resolução de ações pertinentes ao aspecto. Caso a diferença ultrapasse -5, a personagem se torna coadjuvante, passando ao controle do/a Mestre.

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 valor positivo e/ou agir para transcender seu valor 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.

Cenas e Sinas podem também ser escolhidas ou sorteadas dentre as cartas do Baralho de Eventos.



Compare os parâmetros numéricos da Fulana com as Matrizes de Perfil:
>>FIS = pontos de físico em superação: 3
>>SOC = pontos de posicionamento em interação: 1
>>INT = pontos de intuição ou gestão em introspecção: 1

Se o CONCEITO da personagem utiliza Magia, veja na tabela como fica a competência mágica a partir do PERFIL. Todos começam com 6 pontos de Poder Mágico (PM), que é a soma dos valores numéricos das competências. 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 6 para 7, 7 pontos de XP). Quando todas as competências chegarem a 6 e os pontos de PM a 24, só será possível aumentá-los com tantos XP quanto cada valor até o desejado (por exemplo de 24 para 26: 24 + 25 + 26 = 75 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.

Para resolver ações mágicas, utiliza-se a tabela a seguir:

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.

DISTRIBUIÇÃO DE PONTOS DE EXPERIÊNCIA (XP):

- >>Criatividade (0 a 3) = atuação, intervenções narrativas, boas ideias, produção; pontos a serem distribuídos livremente, exceto no Aspecto.
- >>Gestão (0 a 3) = uso coerente das competências e conhecimentos para resolução de situações-chave; pontos a serem distribuídos apenas entre as Competências.
- >>Ética (0 a 3) = decisões da personagem de acordo com o aspecto; pontos a serem acumulados no Aspecto positivo e/ou negativo.

Quando um ponto de qualquer competência chegar a 4 ou 5, a personagem passa ao nível de aprendizagem Experiente (XPT), e tem direito a anotar mais 5 conhecimentos. Quando chegar a 6, passa ao nível Perito (PRT) e pode anotar mais 6 conhecimentos em diante.

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. Veja o exemplo ao lado. Arquivos do Sistema Básico:

- Regras: <http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/pdfs/incorporais-basico.pdf>
- Matrizes e Planilhas: <http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/pdfs/incbasico-planilhas.pdf>
- Magia: <http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/pdfs/magia.pdf>

Nome: Fulana dos Anzóis Carapuça

Valor: "positivo" [+ 3] "negativo" [- 2] Perfil: atitude competitiva

PS	FIS	INT	NIV	SOC	MAG	PM
13	3	1	HBL	1	x	x

C

I,I/F, F

Conceito: Físico Ações:

1. segurança 2. sobrevivência

3. armas brancas 4. canto

5. ler/escrever 6. pesquisa

Itens: espada da obliteração absoluta

Existem duas opções de Matriz de Perfil para a Fulana:

Marcial Competitivo

Tipo de situação > Habilidades V	superação	interação	introspecção
físico	3	1	1
intelecto	3	1	1
social	3	1	1

Marcial Rebelde

Tipo de situação > Habilidades V	superação	interação	introspecção
físico	3	1	1
intelecto	1	3	1
social	1	3	1



JOGO DE TABULEIRO NARRATIVO (JTN)

Cada cenário tem um encarte com seu tabuleiro específico. Em alguns cenários, o tabuleiro pode vir pronto, como é o caso do cenário Arcádia, que mostra os desafios do percurso da Odisséia. Mas nada impede que se utilize estas regras para criar um percurso para outra narrativa.

Mais do que a regra de um jogo, este sistema rege a dinâmica de condução de partidas com roupagens diferentes, adaptável a cada cenário. Desta forma, apresentaremos aqui a Regra Geral e também a Mecânica de Adaptação do Cenário.

COMPONENTES

- > Tabuleiro customizável
- > Cartas de Personagens dos/as Jogadores
- > Baralho Numeral /Eventos
- > Baralho de Personagens Coadjuvantes
- > Baralho de Problemas e/ou Desafios

Para fazer os peões, use tampinhas de garrafa, sementes, cliques, tachinhas, o que tiver à mão.

OBJETIVO: MISSÃO

As personagens dos/as jogadores devem atingir um objetivo final determinado pelo percurso. O/A Mestre é quem aplica a atividade, sendo responsável por adaptar o sistema de jogo ao cenário de acordo com os problemas ou desafios que enfrentam.

- > **Missão:** será realizada pelas ações de até 6 personagens, cada uma enfrentando 1 desafio marcado no mapa por rodada; se houver só 1 personagem, ela deverá resolver todos os desafios marcados no mapa; se houver 2 ou mais personagens, o/a Mestre dividirá os desafios entre elas. Se houver menos desafios que personagens, elas podem montar equipes e trabalhar em conjunto.
- > **Desafio:** em alguns casos, o desafio já vem pronto na carta; em outros, cada desafio pode se constituir de 3 elementos: problema, personagem coadjuvante e evento, que podem ser combinados a critério do/a mestre antes da sessão; cada desafio deverá ser marcado no local correspondente no mapa.
- > **Rodada:** cada personagem age uma vez para resolver seu desafio; caso falhe, deverá esperar sua vez chegar novamente após a ação das outras personagens; sugerimos usar peças com cores e /ou formatos diferentes para marcar cada personagem no mapa.
- > **Conclusão:** o sucesso da missão depende do sucesso na solução de cada desafio; uma personagem que tenha completado seus desafios pode ajudar outra personagem que tenha falhado e não esteja conseguindo avançar para os desafios seguintes; caso um dos desafios não seja bem sucedido, a missão inteira falha e as personagens não ganham pontos de experiência coletivos, apenas individuais.

ELEMENTOS DA MISSÃO

O jogo é constituído com base em um **tabuleiro** na forma de **mapa**, que representa a localidade dos participantes contendo as indicações de onde existem **desafios**. Cada participante terá sua **carta de personagem** elaborada ao final da aventura solo, com base na qual realizará as ações

necessárias para resolver seu desafio. No caso do desafio se constituir de **problema, personagem e evento**, estes elementos devem ser combinados a critério do/a mestre:

- > **Problemas:** apresentados sob a forma de cartas 6x11cm, referentes ao cenário, divididas em dois maços: cartas de causas e cartas de soluções. No caso das aventuras de Sabores Mitológicos, são problemas com recursos hídricos recorrentes no território brasileiro. Por exemplo, assoreamento, seca, poluição, represamento, ocupação irregular etc.
- > **Personagens:** cartas de 6x11cm referentes ao cenário descrevendo personagens prontas para serem usadas como oponentes do desafio, ou da missão inteira. Nas páginas seguintes, uma tabela sugere como relacionar essas personagens com os problemas hídricos. A carta de personagem lista conhecimentos e itens que tal personagem possui, portanto, o/a Mestre, ao escolher a personagem, deve também separar as cartas de ação e item listadas.
- > **Eventos:** cartas de 4,5x7,5cm referentes ao sistema de regras, ou seja, que podem ser usadas para qualquer cenário, representando eventos narrativos genéricos, retirados da estrutura geral de histórias de aventura. Esses eventos estão distribuídos no próprio BARALHO NUMERAL/DE EVENTOS, organizados numericamente e se repetem para 4 aspectos (emocional, material, mental e espiritual); isso significa que os interatores devem decidir que tipo de evento seria, por exemplo, uma violação material, ou uma chegada icônica espiritual. Os aspectos das cartas e a descrição de cada evento estão disponíveis nas páginas seguintes.

COMO JOGAR

O jogo acontece em tantas rodadas quanto houver desafios para resolver. Se uma missão é composta de 9 desafios, então precisará de no mínimo 9 rodadas para ser resolvida. Dependendo do tempo de jogo disponível, pode-se dividir a missão (por exemplo, em dois tempos de aula). Cada rodada deverá levar o tempo necessário de acordo com: número de jogadores; número de desafios; tempo total alocado para o jogo, incluindo preparação e conclusão.

1. PREPARAÇÃO

1.a. CARTAS DAS PERSONAGENS

Atividade previamente realizada jogando a Aventura Solo para Criação de Personagens, disponível no ENCARTE DE JOGADOR/A.

1.b. MONTAGEM DO TABULEIRO

O tabuleiro pode ser feito na forma convencional para ser colocado no centro de uma mesa ou como um banner ou mesmo desenhado em um mural ou quadro. Cada cenário tem seu modelo de tabuleiro e seus baralhos específicos, exceto o Baralho Numeral/Eventos, que é genérico para todos os cenários.

O mapa deve representar uma narrativa com seus desafios marcados no trajeto, por caneta, por tachinas etc. Como já dissemos, esses desafios

são baseados na temática de cada cenário. Adicione um ponto para o local de partida e outro para o local de chegada dos jogadores.

1.c. CRIAÇÃO DA MISSÃO

Caso o cenário não possua cartas prontas de desafios, cada desafio se comporá de 3 elementos: **problema, personagem e evento**.

De acordo com a realidade do local e os desafios marcados no mapa do tabuleiro, o/a mestre escolhe uma ou mais **cartas de problemas** a serem trabalhados. Para reforçar algum conteúdo, um problema pode aparecer mais de uma vez sob uma abordagem diferente. A missão se comporá de pelo menos 1 problema associado a diferentes personagens e eventos, compondo 1 desafio por personagem. Pode ser usada a mesma carta de problema combinada com eventos e personagens diferentes na mesma rodada (ou seja, um mesmo problema abordado por diferentes ângulos).

Depois de escolher as cartas de causa do problema, o/a mestre atribui suas respectivas **dificuldades numéricas**, de acordo com a tabela disponível nas páginas seguintes, que podem ser inferidas de acordo com a pesquisa prévia sobre os problemas históricos da sua comunidade. O/a mestre pode decidir que um problema é extremamente grave, portanto muito difícil de resolver; já outro não é tão severo, sendo considerado de dificuldade mediana. Isso vai requerer conhecimento desses problemas e bom senso.

De acordo com o/s problema/s escolhidos, o/a mestre escolhe as **personagens coadjuvantes** (com suas respectivas cartas de itens e ações) causadoras dos problemas, de maneira coerente, conforme sugerido na tabela que acompanha o tabuleiro.

Finalmente, o/a mestre escolhe os **eventos** do desafio usando as cartas do BARALHO NUMERAL/DE EVENTOS.

Coloque o tabuleiro, previamente montado, no centro da sala.

2. RESOLUÇÃO DOS DESAFIOS

2.a. Atribua um ou mais desafios, dependendo do número de personagens, a cada personagem ou equipe de personagens, colocando as cartas pertinentes no espaço devido, viradas para baixo. Ou as personagens pode atuar juntas para resolver todos os desafios do trajeto. Cada cenário demandará uma resolução.

2.b. Coloca-se as peças de cada personagem/equipe no ponto do mapa que corresponde ao seus desafios, ou todas as peças no ponto de partida.

2.c. Cada personagem faz seus testes necessários, somando o **número** da carta do BARALHO NUMERAL/DE EVENTOS à sua **competência** utilizada no teste, usando como parâmetro a **dificuldade** atribuída ao seu desafio, de acordo com a tabela disponível no encarte do tabuleiro. As competências a serem utilizadas dependem do aspecto do evento e do tipo de personagem oponente. Pode-se fazer uma combinação como, por exemplo, “atrair o oponente para uma armadilha” em que se combina a competência Intelecto para montar a armadilha e a competências Físico para derrotar o oponente quando ele cai

na armadilha. Algumas relações estão sugeridas na descrição dos eventos, tabela disponível no encarte do tabuleiro..

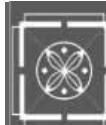
SUCESSO: Se a personagem tiver sido bem-sucedida no desafio, ganha 1 a 3 pontos e anota esses pontos como **pontos de gestão** no seu respectivo ENCARTE DE JOGADOR/A. Caso a personagem derrotada possua itens, estes devem ser anexos à carta da personagem vitoriosa. No caso de equipes, pode-se sortear ou negociar quais personagens ficarão com quais itens. Os bônus dos Itens são então somados ao teste de competência da personagem que o carrega no momento da ação. Sugerimos baixar as cartas de itens do blog para não desfalcar o baralho do caderno.

FALHA: Se a personagem/equipe falhou ao resolver o teste do desafio, não ganha pontos, não move sua peça e não pode ficar com os itens da personagem oponente, devendo aguardar sua vez para tentar de novo. Uma personagem ou equipe que termine seus desafios antes das outras pode oferecer ajuda na rodada da nova tentativa da personagem/equipe que falhou, para que a missão seja bem sucedida como um todo.

3. CONCLUSÃO

A missão termina quando terminam todos os seus desafios. Some os pontos que cada desafio confere (por exemplo, uma missão foi composta de 3 desafios difíceis, que conferem 3 pontos cada, caso sejam bem sucedidos; ou seja, a missão vale, no total, 9 pontos). Casos todos os desafios tenham sido resolvidos com sucesso, o grupo de jogadores ganha, além dos pontos individuais por desafio, mais estes pontos totais da missão (no caso do exemplo citado, mais 9 pontos). Estes pontos de experiência devem ser distribuídos entre as personagens por meio de negociação do grupo de jogadores.

Caso um dos desafios não tenha sido resolvido, não há os pontos a mais. Esses pontos serão usados para aperfeiçoar as personagens, conforme as regras do RPG (Tabela de Níveis de Aprendizado, no final do Encarte de Jogador/a).





ROLE-PLAYING GAME (RPG)

O Sistema Incorporais Rápido foi projetado para sessões de 2 a 4 horas com até 12 jogadores por mestre, utilizando-se um kit composto de:

>>ENCARTE DE JOGADOR = contém Aventura-Solo para criação de personagem; regras de criação da carta para inserção no Baralho de Personagens; recomendações para criar texto sobre a personagem para publicação no blog do cenário; regras para jogar o RPG.

>>ENCARTE DE MESTRE = Aventura-Pronta de RPG para ser jogada com a personagem criada pelos jogadores.

>>BLOG DE CENÁRIO = após a Aventura-Solo e/ou RPG, os participantes deverão apresentar uma produção sobre os eventos jogados para publicação no blog do cenário.

>>BARALHOS DE CENÁRIO = correspondem aos diferentes elementos narrativos do cenário onde se passam as histórias:

- de Personagens = sorteio ou escolha de personagens coadjuvantes.
- de Ações = cartas que detalham as ações que vem listadas em cada carta de personagem.
- de Itens = cartas que detalham itens e equipamentos que vem listados em cada carta de personagem.

>>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/evento:

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 sequência de eventos narrativos utilizada nos DIAGRAMAS DE MISSÃO é distribuída entre as cartas da seguinte maneira: Preliminares, 2 e 3; Busca, 4 a 6; Regresso, 7 a 9; Acerto de Contas, 10 a 12

>>A resolução de ações e eventos 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 Desastre[:(]. Para manter o efeito da coincidência do aspecto da carta com o aspecto da ação/evento, basta fazer a seguinte associação: ação emocional = copas; ação mental = espadas; ação espiritual = paus; ação material = ouros; para relacionar a sequência de eventos, utilize a distribuição numérica acima.

AVENTURA SOLO: COMO CRIAR A PERSONAGEM

>>Utilizando o ENCARTE DE JOGADOR, que contém:

- Aventura Solo.
- Explicações sobre o cenário.
- Diagrama de Criação da Carta da personagem.
- Diagrama de Relacionamentos para sorteio do Baralho de Personagens.
- Tabelas de Resolução de Ações do RPG e Diagrama de Criação de Itens e Ações.

>>Distribuir esse encarte para os jogadores ou pedir a eles que o imprimam a partir do arquivo digital disponível no respectivo blog.

>>Se houver mais de 6 jogadores, organizar o grupo em duplas ou trios de jogadores, nos quais um será o jogador-ator, que determina as ações da personagem, e o(s) outro(s) que serão jogador(es)-consciência, que registra(m) essas ações no encarte.

>>Jogar a Aventura Solo para se familiarizar com o cenário e escolher um Perfil, Conceito e Valor, conforme o cenário.

>>Esboçar a carta da personagem conforme a legenda no Diagrama de Criação da Carta.

>>Sortear as personagens coadjuvantes no Diagrama de Relacionamentos.

AVENTURA PRONTA: COMO JOGAR O RPG

>>Utilizando o ENCARTE DE MESTRE, que contém:

- Explicações sobre o uso dos encartes e sobre o cenário.
- Sugestões de aplicações didáticas para mediadores educacionais.
- Incorporais Rápido.
- Tabelas de Resolução de Ações.
- Diagrama de Relacionamentos para sorteio do Baralho de Personagens.
- Diagrama de Criação de Cartas de personagens coadjuvantes.
- Diagrama de Missão para sorteio do Baralho de Eventos.
- Diagrama de Criação de Itens e Ações.
- Aventura Pronta.

>>O jogador-ator determina as ações da personagem enquanto o(s) jogador(es)-consciência registra(m) estas ações no Encarte de Jogador, além de poder oferecer conselhos durante a sessão;

>>Os jogadores devem separar a carta da sua personagem, as cartas de ações e itens da personagem e as cartas das suas personagens coadjuvantes, que foram sorteadas após a Aventura Solo;

>>Durante a sessão, os resultados devem ser registrados nas páginas em branco do diário e transmitidos a/o Mestre.

>>Realizar os testes de competência conforme o desenrolar da história:

- o/a Mestre indica se o aspecto da ação é espiritual, emocional, mental ou material e o nível de dificuldade para resolver o desafio;
- o jogador-ator embaralha o Baralho Numeral e escolhe uma carta sem ver;
- o número da carta é somado ao modificador numérico da competência testada, que está expresso na Carta da Personagem (INT, SOC, FIS, MAG); caso a carta tirada seja do mesmo aspecto da ação, soma-se mais 1 ponto ao resultado;

CRIAÇÃO E PUBLICAÇÃO DE MATERIAL

Durante e/ou após cada sessão, os jogadores devem produzir pelo menos uma das opções a seguir:

>> Personagem = carta e ser incorporada ao Baralho de Personagens conforme explicado no Diagrama de Criação da carta da personagem; cartas de Itens e/ou Ações da Personagem; histórico da personagem escrito e/ou visual que possa ser incorporada ao blog do cenário.

>> Aventura = narrativas sobre os eventos vivenciados em qualquer linguagem (texto escrito em prosa ou verso; ilustrações; arte sequencial; música etc); aventuras solo e/ou aventuras prontas que possam ser incorporados ao blog do cenário.

>> Cenário = apresentações de aspectos do cenário em quaisquer linguagens (texto escrito em prosa ou verso; ilustrações; arte sequencial; música etc) para serem incorporadas ao blog e/ou encartes de Mestre e/ou de Personagem, incluindo novos Conceitos.

AVISOS:

>> Todo o material recebido e publicado é considerado “copyleft”, ou seja, pode ser distribuído livremente, sem finalidade comercial, desde que mencionados os autores.

>> Todo o material produzido e enviado para publicação será avaliado pela equipe e descartado caso seja considerado inadequado.

- o resultado numérico obtido pelo jogador-ator é comparado de duas maneiras:
 - com a tabela de dificuldades, disponível nos encartes - caso seja igual ou maior que o modificador numérico da dificuldade, a ação foi bem sucedida;
 - com o resultado numérico antagônico, obtido pelo mesmo processo. Se superar ou igualar o número antagônico a ação foi bem sucedida.

>>Exemplo:

- Maria quer encontrar o lugar onde João foi escondido pela bruxa em sua casa. O mestre arbitra que a dificuldade é 7 e é uma ação mental. Maria tem INT (Intelecto) 2 e tira uma carta numeral no valor 6. Como $2 + 6 = 8$ e $8 > 7$, Maria encontra João.

- Depois, Maria tem que empurrar a bruxa para dentro do forno. Trata-se de uma disputa física entre Maria que tem FIS 2 e a bruxa que tem FIS 3. O Mestre tira uma carta para a bruxa e obtém 4, fazendo um total de 7 ($4+3$) e a jogadora com a personagem Maria puxa uma carta numeral e tira 9, obtendo então 11 ($9+2$). Lá vai a Bruxa para o forno.

>> Uma única vez por sessão, o jogador-ator pode pedir ao(s) jogador(es)-consciência que refaça(m) o teste de competência caso o resultado não seja satisfatório.

>> Caso seja necessário, o/a Mestre pode optar pela resolução coletiva de ações, em que todos os jogadores-atores procedem da maneira descrita anteriormente e todos os resultados são somados; tal resultado coletivo é comparado com uma dificuldade; caso seja igual ou maior que o modificador numérico da dificuldade, a ação coletiva foi bem sucedida.

>> Sobre os eventos-chave da aventura pronta:

- no caso de sessão única, um evento ou dois eventos principais serão resolvidos presencialmente enquanto os demais eventos serão resolvidos a distância usando o blog do cenário;
- no caso de sessões continuadas, idealmente um evento por sessão;
- caso os jogadores resolvam os eventos da aventura pronta antes de terminar o número estipulado de sessões, o/a Mestre pode criar nova aventura para ser vivenciada nessas sessões; para isso, pode se basear nas informações disponíveis no blog do cenário e no material produzido pelos jogadores.

>> Uma vez finalizados os eventos da Aventura Pronta, o/a Mestre distribuirá pontos de experiência para as personagens de acordo com as regras descritas no Encarte de Mestre. Os pontos representam o aprendizado quantitativo da personagem e podem ser usados para aumentar as competências e adquirir mais conhecimentos.

>> Depois da sessão, os jogadores podem desenvolver a personagem e continuar as histórias usando o Incorporais Básico [<http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/pdfs/incorporais-basico.pdf>], o sistema de regras para sessões de jogo sem limite de horário e/ou de sessões.

