

CAPÍTULO 4

REGRAS

Então você construiu seu personagem, combinou a primeira sessão de jogo e finalmente está sentado em volta da mesa (ou conectado via internet) com seus amigos. A missão está para começar!

E agora?

Como jogador, sua tarefa é ouvir o que o mestre descreve, pensar no que seu personagem faria e então descrever sua ação. Você também deve prestar atenção no que os outros jogadores estão fazendo e interagir com os personagens deles. Uma sessão de RPG é essencialmente uma conversa, na qual você e seus amigos criam uma história em conjunto.

A narrativa típica de **ORDEM PARANORMAL RPG** envolve unir os personagens em um grupo de agentes e partir em uma missão. Seu personagem pode ter seus próprios objetivos e visões do mundo, mas é sua responsabilidade fazer com que ele se encaixe na equipe. Embora você precise se esforçar para se integrar ao grupo, não precisa “adivinhar” o que o mestre quer que você faça — um dos melhores aspectos do RPG é a liberdade que ele oferece! Apenas lembre-se de que o mestre tem a palavra final sobre o resultado de suas ações. Você diz o que seu personagem faz, mas é o mestre que determina o resultado da ação: você pode dizer que saca sua pistola e dispara na criatura, mas é o mestre quem diz se você acerta o tiro ou não. Assim, tanto os jogadores quanto o mestre criam a história.

Uma missão é como uma história numa série, livro ou videogame. Se tudo estiver fluindo e você estiver “assistindo a um filme” na sua cabeça enquanto imagina o que você e seus amigos descrevem, está no caminho certo.

Você também vai usar as regras e rolar dados para fazer testes quando o mestre pedir. Em **ORDEM PARANORMAL RPG**, você não precisará fazer testes ou se preocupar com regras a não ser em situações com resultado incerto e que tenham peso para a história. Por exemplo, dirigir até a prefeitura não exige um teste. Dirigir até a prefeitura em alta velocidade, desviando de outros carros e chegando a tempo de impedir um assassinato, exige um teste — ou vários!

Não olhe para sua ficha tentando decidir quais ações são possíveis. Qualquer ação é possível, a não ser que o mestre diga algo em contrário. Se você acaba de se deparar com o delegado de polícia e quer conquistar sua confiança, não procure na ficha de personagem uma habilidade para impressionar policiais. Apenas diga o que pretende fazer e deixe que o mestre deci-

da qual teste você precisa fazer para isso. Começar um papo amistoso? Elogiar a segurança da cidade? Contar uma piada? Mentir, dizendo que você é um agente do governo? Tudo é válido. Algumas ações, como sair voando ou quebrar uma parede com um soco, serão impossíveis, ao menos para personagens iniciantes. De novo, pense em livros e filmes. Imagine se a ação que você pensou teria lugar numa boa história contada dessa maneira.

Acima de tudo, tente imaginar se a ação é algo que seu personagem faria. Uma professora de direito realmente tentaria engambelar o delegado com uma mentira? Um investigador simpático tentaria ameaçá-lo?

**MAS ESTAMOS NOS ADIANTANDO.
VAMOS COMEÇAR DO COMEÇO.**

O PAPEL DO JOGADOR

Quase toda interação numa sessão de **ORDEM PARANORMAL RPG** começa com o mestre estabelecendo uma cena. Ele pode descrever um lugar, como uma pequena cidade do interior, um shopping center ou uma floresta macabra. Ou pode narrar um acontecimento, como tiros disparados durante uma passeata, ou um bando de zumbis de Sangue se erguendo para atacar os personagens jogadores. Ele pode até mesmo descrever uma sensação — por exemplo, um ruído que o investigador acaba de ouvir num quarto escuro e aparentemente vazio, ou a dor nauseante quando o personagem percebe ter sido amaldiçoado. Muitas vezes o mestre acaba sua fala com as palavras “O que você faz?” ou “O que vocês fazem?”. Mesmo que ele não diga isso, quando o mestre termina, os jogadores estão convidados a declarar suas ações.

Você não precisa decorar cada palavra que o mestre disser. A descrição não é um enigma ou “pegadinha” que você deve decifrar. Mas preste atenção, tente imaginar o que está acontecendo. Tiros durante uma passeata? Imagine o pânico de várias pessoas correndo ao mesmo tempo em busca de abrigo. A visão caótica de uma multidão assustada, se empurrando e se atropelando pelas ruas. Pense na preocupação de seu personagem para sair do caminho ao mesmo tempo que procura por possíveis atiradores. Sinta a tensão de não saber quem era o alvo e se haverá

novos disparos. Um bando de zumbis se erguendo das tumbas? Visualize seus rostos disformes, os braços decadentes abrindo caminho pela terra. Ouça o barulho de seus grunhidos horripilantes. Sinta o cheiro de podridão e carniça que espalha pelo local. Mais do que isso, entre em seu personagem e pense como ele: há um grupo de criaturas paranormais tentando matá-lo e elas vão chegar em questão de segundos!

Embora seu personagem possa ser indiferente a algumas cenas ou acontecimentos, tente achar um ponto de conexão em tudo que o mestre diz. Imagine-se cercado por essas imagens, sons e cheiros. Interpretar um personagem é acreditar no mundo do jogo durante algumas horas.

DECLARANDO SUA AÇÃO

Uma vez que o mestre tenha estabelecido a cena, os jogadores reagem, dizendo o que vão fazer. Esta estrutura não é rígida — não há uma “fase do mestre” e uma “fase dos jogadores”, apenas o fluxo normal de uma conversa. Também não há uma ordem fixa para as ações, exceto em cenas de ação. Assim como em uma conversa em grupo, ouça seus amigos, ache o momento certo para falar e declare sua ação sem

interromper (demais) os outros. O mestre vai se encarregar de perguntar as ações de todos caso um ou mais jogadores estejam calados ou não consigam um espaço para falar.

Não existe um formato único para declarar sua ação. Você pode falar em primeira pessoa ("Vou procurar um local mais alto para ver acima da multidão") ou em terceira ("Mauro prepara sua espada e avisa seus companheiros que armas de fogo são inúteis contra zumbis"). Cada RPGista tem sua própria mania para declarar suas ações: "Eu quero escutar furtivamente a conversa na mesa ao lado", "Meu personagem vai se esconder no beco", "Se o delegado é muito arrogante, Juliana tentaria meter medo nele", "Então eu salto para impedir que ele beba o veneno!" são todos exemplos de jeitos válidos de declarar sua ação. A maioria dos jogadores acaba alternando entre vários jeitos.

Você não precisa achar as palavras exatas para declarar suas ações. Por exemplo, se você diz "Vou sair do meu quarto", todos vão presumir que você se levantou da cama, lavou o rosto e se vestiu, a não ser que você diga especificamente que saiu pelado! Da mesma forma, se você disser que vai comer um chocolate, todos irão presumir que você primeiro desembulhou a embalagem. **ORDEM PARANORMAL RPG** não é um jogo de minúcias e detalhes irritantes. Também não pense nas ações que você declarou como uma "jogada" num jogo competitivo. Se, por engano, você disser "Eu ataco o mago" em vez de "Eu ataco o cultista", não há problema; você obviamente queria atacar o cultista, não um mago que nem está presente na cena.

Existe um equilíbrio sobre o que é grande demais e pequeno demais para ser uma "ação". Em cenas de ação, como combates, perseguições e armadilhas, tudo isso está codificado em regras. Em outras cenas, não há tanta rigidez, mas logo você vai pegar o jeito. "Eu passo a tarde inteira conversando com o delegado" é uma ação ampla demais. Por outro lado, "Eu caminho dois metros" é uma ação restrita demais. O ideal é que cada ação convide o mestre e os outros jogadores a responder, criando a interação e a narrativa. Além disso, o mestre vai dar o tom da cena. Se você diz "Vou falar com o delegado", o mestre pode responder com "Vocês passam a tarde conversando e você descobre que a cidade é pacata até demais..." ou com "O delegado olha para os lados, desconfiado, e sussurra que tem coisas importantes a contar, mas não aqui".

DECLARANDO SUAS AÇÕES

Para declarar suas ações, diga o que você quer fazer e como.

Por exemplo:

"Vou tentar convencer o dono da livraria a me mostrar o livro secreto."

"Vou tentar me esconder dos cultistas, me abaixando atrás das caixas."

"Vou sacar minha espingarda e atirar na criatura."

INTERPRETANDO

Interpretar um personagem é um dos aspectos mais importantes de **ORDEM PARANORMAL RPG**. Mas como se interpreta um personagem?

Para interpretar, você deve primeiro conhecer seu personagem. Vamos falar mais sobre isso daqui a pouco, mas já podemos adiantar algo: seu personagem tem uma personalidade diferente da sua, pelo menos em alguns aspectos. Assim, quando você se deparar com uma situação descrita pelo mestre ou uma ação realizada por um dos outros jogadores, pense em como o personagem reagiria.

A maioria das situações não vai provocar reações extremas. Ao ser confrontado pelo delegado da cidade, seu personagem dificilmente fugiria de medo ou atacaria. Assim, é plenamente aceitável que você tenha uma reação "comum": puxar conversa, tentar notar algo suspeito, observar os itens sobre a mesa da sala... Contudo, às vezes haverá uma situação capaz de provocar uma reação forte. Isso inclui a maioria dos combates e muitas cenas cruciais de interpretação. Sua resposta vai ser lógica: frente a uma batalha, você vai lutar ou fugir; frente a uma acusação de assassinato, vai tentar se defender.

Mas e se, por acaso, o mestre descreveu que o delegado tem um anel em seu mindinho com um símbolo de uma sociedade secreta? Como um detalhe de interpretação, você incluiu que seu personagem sempre quis ser membro dessa sociedade. E agora? Como isso altera o comportamento do personagem? Ele fica curioso para saber mais sobre essa organização, ou deixa suas vontades de lado pelo bem da missão?

JOGANDO EM GRUPO

Ao declarar sua ação, tome cuidado para não declarar também a ação dos outros personagens. Você pode dizer "Vou até os policiais para perguntar notícias", mas não "Vou até os policiais e eles me contam o que aconteceu na cena do crime", porque é papel do mestre controlar as ações dos policiais. É comum se empolgar com a "cena" que está desenhando em sua mente e dizer coisas como "Jonatan saca a espada e Lucas corre para trás das árvores". Você sabe que Lucas é um especialista que prefere lutar se esgueirando pelas sombras e usando ataques surpresa, mas quem decide se Lucas vai ou não fazer isso é o jogador que controla Lucas, por mais que seja uma boa estratégia. Claro que você é livre para dar opiniões e sugestões de como os outros personagens podem agir, mas tome cuidado com a linha entre a intenção de ajudar e tentar mandar nas ações dos outros personagens. Lembre-se de que cada um tem sua vez de jogar.

Na vida real, devemos agir com bom senso e medir as consequências de nossos atos. Em **ORDEM PARANORMAL RPG**, não precisamos ter tanto cuidado. Afinal, é só um jogo de faz de conta! Assim, embora você não deva fazer ações absurdas, pode ser mais ousado ao interpretar seu personagem. Talvez você pergunte ao delegado sobre o anel e o deixe ainda mais desconfiado da presença do grupo. Ou pode tentar se passar por um membro da organização, enganando-o para obter sua confiança.

Tudo isso pode ser disruptivo e gerar alguns problemas... Mas só para os personagens! Desde que os jogadores (as pessoas reais em volta da mesa) não estejam sendo prejudicados, esse tipo de ação meio louca pode ser muito divertida. Não estrague a história que todos estão construindo em conjunto, mas não tenha medo de adicionar novos elementos. Talvez sua ação não dê certo... Mas, muitas vezes, tentar uma ideia e fracassar pode levar a um resultado ainda mais divertido e interessante!

Parte de interpretar também é "falar dentro do personagem". Ou seja, em vez de só declarar suas ações, você assume a voz do personagem e fala como se fosse ele: "Bem-vindos, senhores policiais! Sou Tristan. Imagino que vocês tenham ouvido barulhos estranhos, mas está tudo certo por aqui!" Embora a maioria dos RPGistas goste de fazer isso, não é obrigatório. Se você não se sentir à vontade para falar como seu personagem, pode apenas descrever ações ("Eu me apresento e tento dizer que, apesar dos barulhos, está tudo bem no local..."). Alguns jogadores elevam isso à arte, criando uma voz, um sotaque ou um conjunto de maneirismos para seus personagens. Isso pode ser muito divertido, mas, de novo, não é obrigatório.

Não se preocupe em ter uma "boa" interpretação no sentido teatral do termo. O objetivo de **ORDEM PARANORMAL RPG** não é formar atores, muito menos promover competições de atuação. Você não precisa ter vergonha, apenas se divertir.

REAGINDO

Esses "passos" informais se seguem, constituindo o jogo em si. A partir de suas ações e sua interpretação, o mestre vai descrever novas situações e os jogadores vão descrever suas próprias ações, para que você narre sua nova ação e assim por diante.

Em **ORDEM PARANORMAL RPG**, diferente de videogames, você não pode "salvar" o jogo ou voltar atrás. Deve lidar com as consequências de suas ações (a não ser que tenha se enganado com alguma coisa, como já foi dito). Parte da graça do jogo é encontrar dificuldades e ser obrigado a pensar no que fazer em situações desfavoráveis. Assim, se sua ação resultou em desastre, não se desespere. O importante é que a interação entre o grupo seja positiva e a história e o jogo estejam divertidos.

Em algum ponto, a cena vai acabar. Deixe que o mestre encerre as cenas, pois ele conhece o fluxo da história melhor que os jogadores.

QUEM É SEU PERSONAGEM?

Quando você construiu o personagem, deve ter decidido seu nome, histórico, aparência etc. Mas, quando chega a hora de interpretar, você pode se deparar com

uma dúvida: afinal, quem é esse sujeito? Como ele reagiria às situações descritas pelo mestre? Também pode descobrir que a personalidade que você criou de antemão não se encaixa bem com a narrativa da campanha ou simplesmente não é divertida na prática. Sem problemas; corrigir isso é fácil.

Para criar uma personalidade marcante e que apareça facilmente durante o jogo, comece por sua classe de personagem. Lembre-se de heróis de séries, livros, filmes etc. que poderiam ter essa classe se fossem traduzidos em regras. Então ache características em comum deles. Junte isso com a própria descrição da classe. Pronto, aí está a base.

Exemplos: temos vários combatentes na ficção. O assassino John Wick, o soldado de elite Marcus Fénix, ou o caçador de demônios Dante. O que todos eles têm em comum? São treinados para usar armas e artes marciais, enfrentam ameaças de frente e não recuam diante do perigo. E quanto aos especialistas? James Bond, Viúva Negra, até mesmo o Batman, usam de sua astúcia, treinamento especial e equipamento tático para cumprir suas missões. E que tal ocultistas? Dr. Estranho, John Constantine ou até Satoru Gojo, que usam seus conhecimentos e domínio sobre artes ocultas para enfrentar cultistas malignos e criaturas de outros mundos.

Depois que tiver construído a base de sua personalidade, escolha uma característica que seja contraditória a tudo isso — mas que não anule completamente tudo que você já decidiu. Um combatente pode ser um bonachão que adora piadas ruins, um especialista pode ser um romântico incurável, um ocultista pode ser pavio-curto, sempre achando motivos para brigar. Junte isso às características padrão.

Pronto. Você não precisa de mais nada se não quiser. Seu combatente bonachão acaba de entrar na delegacia? Pode não ser uma situação muito adequada para mostrar o lado heróico e corajoso, mas talvez o estômago ronque de olho nas rosquinhas. Então ele imediatamente se interessa mais pelas guloseimas do que pelas pistas. O especialista pode se apaixonar à primeira vista por um dos policiais. Já o ocultista acha que um dos detetives o chamou de esquisito e agora está furioso.

Seus atributos, perícias e poderes podem ajudá-lo a decidir suas ações e personalidade. Alguém com alta Presença provavelmente seria eloquente e charmoso, um especialista treinado em Investigação tem grande

chance de ser desconfiado ou mesmo cínico enquanto um combatente da trilha do guerreiro deve gostar de resolver as coisas com a força bruta.

A personalidade do seu personagem também vai se formar naturalmente, à medida que o jogo avança, tanto pelas decisões que você toma quanto pelo acaso dos dados. Foi por puro azar que você falhou em todos os testes para se manter de pé sobre o lago congelado, mas isso é oportunidade para que seu personagem comece a dizer que odeia o inverno. Você também pode (com a permissão do mestre) inventar novas características de personalidade na hora, para se encaixar com uma cena específica. Quando os zumbis atacam, você inventa que seu personagem lida muito mal com cheiros grotescos, e não vai se aproximar dos zumbis por nada! Contudo, não exagere — crie características de personalidade “improvisadas” no máximo uma ou duas vezes na campanha, ou seu personagem virará um maluco completo.

O OBJETIVO DO RPG

Por mais que se teorize e se fale sobre o RPG, o objetivo dos jogadores e do mestre é apenas um: diversão.

Essa diversão é alcançada através da combinação de história e regras, mas nenhum desses elementos individualmente deve ser mais importante que a verdadeira finalidade do jogo. Se você e seus amigos estão criando uma narrativa memorável, cheia de viradas surpreendentes e personagens marcantes, ótimo. Mas a qualidade da história não é mais importante que a diversão dos envolvidos. Se o grupo alcança maestria em regras e os jogadores triunfam sobre desafios cada vez mais difíceis, excelente! Mas isso não vale de nada se todos não estão se divertindo.

Ao jogar **ORDEM PARANORMAL RPG**, priorize a interação entre as pessoas, a descontração e o bem-estar dos participantes. Em geral, os melhores momentos narrativos não vêm de tramas minuciosamente planejadas, mas das surpresas criadas pela interação entre os jogadores. Este é um jogo baseado em relações pessoais e nenhuma história ou regra valem mais que uma amizade.

LIDANDO COM AS REGRAS

Até agora, você não precisou se preocupar com as regras, a não ser para construir o personagem. Contudo, mais cedo ou mais tarde o mestre vai pedir um teste ou você precisará usar suas habilidades.

As páginas a seguir trazem todas as regras que você precisa conhecer como jogador. Porém, se você está começando, não se preocupe em decorar todas as mecânicas do jogo ou as nuances dos testes que está fazendo. Não se preocupe nem mesmo com os números e minúcias na ficha de personagem. Apenas preste atenção ao que o mestre diz, role o dado adequado e escute o resultado de sua ação. Um colega mais experiente pode lhe dar conselhos sobre como melhorar suas chances nos testes, mas isso não é uma desculpa para que ele tome as decisões por você. O personagem é seu, quem manda é você... E é você que vai ter que lidar com as consequências de suas ações!

Alguns grupos gostam de otimizar seus personagens em termos de jogo, principalmente melhorando suas chances em combate. Não há problema nenhum em jogar assim. Na verdade, muitos heróis da ficção seriam extremamente eficientes em regras. Construir personagens poderosos faz parte tanto do aspecto técnico quanto da narrativa do jogo.

Contudo, **ORDEM PARANORMAL RPG** não é uma competição. Se, na hora dos testes, você não se sai tão bem quanto os outros jogadores, isso não significa que você é um membro menos valioso do grupo ou que tem menos direito de estar lá. Você pode pedir dicas sobre como melhorar seu personagem em termos de jogo, mas isso não é obrigatório.

Embora a interpretação seja encorajada, às vezes testes são exigidos para resolver questões sociais. Se você quer arrancar informações do delegado local, não basta falar bonito por meia hora. Você efetivamente precisa rolar um dado para verificar o sucesso da ação. Nenhum jogador deve tentar “enrolar” o mestre com descrições mirabolantes ou atuação teatral. É legal que você tenha narrado o salto acrobático de sua especialista, pousando atrás do vilão e espetando-o com uma espada, mas você ainda terá que fazer testes para que essa ação aconteça. Não importa que você seja muito eloquente

tentando convencer os agentes federais a liberar sua carga estranha no aeroporto, seu personagem só será eloquente quando passar num teste.

Saber falar bem não o torna melhor ou pior que nenhum outro jogador de **ORDEM PARANORMAL RPG**; todos têm as mesmas chances. Isso também significa que um jogador tímido pode ter um personagem falastrão e carismático. Escolhas e personalidade são decididas em interpretação. Momentos com sucesso e fracasso incertos são decididos com testes.

VITÓRIAS & DERROTAS

Quando estiver jogando **ORDEM PARANORMAL RPG**, tenha em mente que seu personagem não é você mesmo. Nenhuma falha nos dados ou fracasso na história diminui suas próprias vitórias pessoais. Da mesma forma, por maior que seja o triunfo de seu personagem, isso tudo só existe na ficção.

Não leve o que acontece no jogo para o lado pessoal. **ORDEM PARANORMAL RPG** é um jogo sobre contar histórias que muitas vezes são longas. Essas histórias são moldadas por meio de regras e dados, com resultados bastante aleatórios. Por mais sorte que você tenha e por melhores que sejam suas ideias, é impossível que seu personagem sempre saia ganhando. Assim, não meça seu divertimento pelo quanto você foi bem-sucedido. Seu combatente bombado foi nocauteado por um cozinheiro com um rolo de macarrão? Não fique com raiva. Os outros jogadores estão rindo do personagem, da improbabilidade dos dados e da situação, não de você. Ria também.

Seu personagem também não será o protagonista sempre. Claro, o ideal é que o grupo divida os holofotes igualmente, mas muitas cenas ressaltam as habilidades e a personalidade de um herói. O combatente brilha na ação, o especialista tem facilidade lidando com outras pessoas, o ocultista se destaca quando o assunto é o paranormal. Se o seu personagem não tem nada para fazer numa cena específica ou parece temporariamente inútil, relaxe e observe a interpretação de seus colegas. Seu momento logo vai chegar.

Seu personagem só existe enquanto parte de uma experiência em grupo. Um grupo em que todos devem ser heróis, companheiros e amigos.