

Fellipe Augusto Ugliara



Sistema 3P Livro de Regras

Este trabalho está licenciado sob a Licença Atribuição 4.0 Internacional Creative Commons. Para visualizar uma cópia desta licença, visite <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt> ou mande uma carta para Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Sumário

Regras do Jogo.....	2	Equipamentos.....	7
Termos do Jogo.....	2	Efeitos.....	8
Mestre.....	2	Mecânicas do Jogo.....	9
Jogadores.....	3	Criação de Personagens.....	9
Materiais.....	3	Evolução dos Personagens.....	9
Personagens.....	3	Jogando Dados.....	10
Ações e Reações.....	5	Disputa de Ordem.....	10
Cenas de Jogo.....	5	Testando Ações e Reações.....	11
Testes e Disputas.....	6	Ações de Movimento.....	12
Impactos.....	6	Testes, Disputas e Desafios.....	12
Traços.....	7		

Regras do Jogo

RPG (*Role-Playing Game*) é um jogo de contar histórias, como todo jogo ele tem um sistema de regras para balancear as ações dos participantes, mas diferente de outros jogos não existem vencedores e perdedores. O sucesso de do jogo está na construção de bons enredos, elaborados coletivamente por um grupo de jogadores e por um mestre de jogo.

As regras são apresentadas em duas partes, termos e mecânicas do jogo. Os termos definem os elementos e as estruturas do jogo. As mecânicas explicam como esses elementos e estruturas são utilizados nas partidas desse RPG.

Termos do Jogo

O jogo de RPG tem muitos termos próprios, antes de entrar nas mecânicas de jogo vamos explorar cada um desses termos, assim fica mais direta a definição das mecânicas e a compreensão de como usar esse sistema de regras.

Mestre

Guiar a história é responsabilidade do mestre de jogo, ele tem como objetivo dar vida a lugares, descrever os acontecimentos, elaborar os desafios, motivar a exploração, engajando os jogadores a participar ativamente da trama.

Em uma partida de RPG o mestre usará um cenário onde a história irá se desenrolar, com florestas, estradas sombrias, vilarejos, personagens e todas as coisas necessárias para que o mestre guie a história em conjunto com os jogadores.

O mestre também é o moderador das regras de jogo, ele tem a liberdade de adaptar, e ignorar qualquer regras quando for conveniente. As regras tem por objetivo trazer equilíbrio para a história, mas é mais importante mantém o jogo divertido e em movimento do que aplicar com exatidão uma determinada regra.

Jogadores

Interpretar os personagens principais é o objetivo dos jogadores, eles decidem quais as ações dos seus personagens a partir do que o mestre está contando e descrevendo. As histórias podem ser contadas a grupos de jogadores de tamanhos diferentes, normalmente esses grupos terão de dois a cinco participantes. Cada jogador costuma usar um único personagem por partida, mas se o mestre julgar adequado os jogadores podem conduzir mais personagens.

Materiais

Os materiais usados neste jogo serão: este livro, papéis, lápis, canetas, dados de seis lados. Os dados de seis serão chamados de d6, sendo 1d6 ou d6 um dado de seis, 2d6 dois dados de seis, e assim por diante. Opcionalmente o mestre pode usar materiais adicionais como mapas, miniaturas, cartas, o que ele precisar para tornar o jogo mais atrativo.

Para facilitar as jogadas de dados o ideal é que se tenha dados de seis de duas cores diferentes, uma cor para os sucessos e uma cor para as falhas. Oito dados de cada cor são o suficiente na maioria dos jogos.

Personagens

Os personagens são de dois tipos: aqueles conduzidos pelos jogadores que são os personagens jogáveis, os protagonistas, e os personagens guiados pelo mestre que são os personagens não jogáveis, os vilões, os monstros, e todos os coadjuvantes que participam da história.

Os personagens são criados usando fichas de personagens, que descrevem suas características. Os personagens usados pelo mestre que não se envolveram em situações de confronto não precisam de uma ficha, uma breve descrição do personagem feita pelo mestre é suficiente na maioria das vezes. O mestre também pode criar fichas simplificadas só para resolver impasses específicos.

As fichas de personagem contêm os seguintes campos: uma lista de traços que são características do personagem; uma lista de efeitos que atribuem condições ao

personagem; uma lista de equipamentos que o personagem carrega consigo; o nome do personagem; e uma breve descrição a respeito dele. Desenhos, miniaturas e outros acessórios são opcionais, mas ajudam a caracterizar os personagens.

Ficha 1: Ficha de Personagem

Traços .:

Equipamentos .:

Efeitos .:

Descrição .:

Nome .:

Ações e Reações

Os personagens realizam diferentes ações durante a história, no geral o mestre descreve os cenários e o que está acontecendo ao redor e os jogadores decidem como seus personagens iram agir em relação ao que está ocorrendo. As ações que os personagens realizam são sempre bem sucedidas a menos que uma reação de imposição aconteça, exigindo um teste para definir se o resultado da ação será positivo ou negativo para o personagem que propôs a ação.

As reações são usadas com duas finalidades: para tentar evitar que uma ação se concretize, e para tentar fortalecer uma ação aumentando sua chance de sucesso. Uma reação pode ser usada contra qualquer ação, não importa se o alvo da ação é o próprio personagem que está realizando a reação, algum outro personagem , ou algum desafio da história.

Cenas de Jogo

No decorrer da história se dois ou mais personagens pretendem agir simultaneamente em uma curta janela de tempo, será iniciada uma cena de jogo para definir como as ações e reações dos personagens serão organizadas. A cena de jogo é dividida em rodadas, nas quais cada personagem terá direito a realizar uma ação e uma reação.

O momento em que um personagem está realizando uma ação é chamado de turno, e a ordem dos turnos de cada personagem é definida por uma disputa de ordem. Cada personagem realiza durante a rodada, uma ação durante o seu turno e uma reação durante o turno de algum outro personagem.

Cena com três personagens: P1, P2, e P3										→
Rodada 1			Rodada 2			Rodada 3				→
TurnoP1	TurnoP2	TurnoP3	TurnoP1	TurnoP2	TurnoP3	TurnoP1	TurnoP2	TurnoP3		→
P1	Ação	Reação	Ação		Reação	Ação		Reação		→
P2		Ação		Ação	Reação	Reação	Ação			→
P3	Reação			Reação	Ação			Ação		→

As rodadas da cena de joga acontecem uma em sequência da outra até que a cena se resolva, o final da cena depende da história, por exemplo se estiver acontecendo uma cena de combate na história quando os oponentes não puderem mais lutar a cena termina.

Testes e Disputas

Testes são realizados quando uma ação é alvo de uma reação, o teste consiste no jogador que propôs a ação superar um valor de falha. Os dados favoráveis a ação produzem um valor de sucesso e os dados contrários a ação um valor de falha, se o valor de sucesso for igual ou maior que o valor de falha a ação é bem sucedida. O número de dados jogados é definido pelo número de impactos que cada personagem e desafio causa ao teste.

Disputas são um tipo especial de teste, nelas os personagens se enfrentam para definir uma ordem, que pode ser usada para resolver situações em que não são declaradas ações diretamente, mas que é importante que se defina uma ordem dentre os personagens envolvidos na disputa. Como na definição da ordem dos turnos de uma cena, ou para definir o vitorioso de uma competição.

Impactos

Cada impacto pode adicionar um d6 ao teste, alterando número de dados de sucesso e de falha que serão usados naquele teste. As reações podem ser usadas para adicionar dados de sucesso e dados de falha dependendo se a reação é contrária ou favorável a ação.

Cada traço, equipamento e efeito de um personagem pode causar somente um impacto em cada teste, quais traços e equipamentos devem ser considerados em uma ação ou reação vai depender da história. Os jogadores sugerem impactos, e o mestre pode contestar caso ele entenda que esses impactos não são coerentes com a história.

Traços

Definem as características dos personagens, os pontos positivos e negativos de cada um. Os traços indicam como cada personagem pode tirar vantagem de suas competências e com quais desvantagem ele terá de lidar ao causar impacto nas ações e reações que propõem.

Os traços são definidos usando fichas de traços, elas contêm os campos: nome do traço e sua descrição que detalha como esse traço influencia as características do personagem, suas ações e reações durante a história.

Ficha 2: Ficha de Traço

Traço .:

Descrição .:

Equipamentos

Os equipamentos são as coisas que um personagem carrega consigo, eles permitindo que o personagem realize tarefas que antes eram difíceis ou até mesmo impossíveis. Cada equipamento pode causar impacto as ações e reações.

Quantos equipamentos um personagem pode carregar é definido pela coerência, normalmente um personagem não pode usar duas armaduras ao mesmo tempo, na duvida o mestre define o que é ou não coerente no contexto da história.

Cada equipamento é definido usando uma ficha de equipamento, ela contêm os campos: nome do equipamento e descrição detalhada de como esse equipamento funciona e suas características.

Ficha 3: Ficha de Equipamento

Equipamento ∴

Descrição ∴

Efeitos

Os efeitos são condições que afetam os personagens, de modo temporário como: ferimento leve, ferimento moderado, confusão, exaustão, concentração. Os efeitos interferem no jogo e podem ser tanto positivos como negativos, eles causam impactos nas jogadas de teste, e condicionam a possibilidade de realizar ou não realizar determinadas ações e reações.

Todos os efeitos são adicionados ou removidos como resultado de ações dos personagens e de eventos que ocorrem durante a história, reações não causam ou removem efeitos. Cada efeito só pode estar aplicado uma vez em cada personagem, um personagem confuso não recebe outro efeito confuso, mas um personagem pode ser afetado por efeitos diferentes ao mesmo tempo como confusão e ferimento leve.

Os efeitos são definidos usando fichas de efeitos, elas contêm os campos: nome do efeito e a uma descrição detalhada de como esse efeito influencia as ações e reações do personagem no decorrer da história.

Ficha 4: Ficha de Efeito

Efeito ∴

Descrição ∴

Mecânicas do Jogo

Nas histórias de RPG as mecânicas descrevem como os jogadores e mestre interagem mantendo o jogo balanceado e coerente. Elas definem como os jogadores criam seus personagens sem que exista muita diferença de poder entre eles. As mecânicas explicam como ações e reações são testadas durante uma cena de jogo influenciando na história. Elas estabelecem diretrizes para que o mestre e os jogadores lidem com diferentes situações de jogo.

Criação de Personagens

Os personagens são criados preenchendo uma ficha de personagem, iniciando pelos traços. O jogador escolhe três traços para o seu personagem. Em seguida são jogados 5d6, a soma dos valores corresponde as moedas com que o personagem começa, o jogador pode usar essas moedas para comprar os equipamentos iniciais do personagem ou manter as moedas para usar durante a história. Para finalizar adicione uma descrição e o nome do personagem e ele está pronto para o jogo.

Evolução dos Personagens

Traços são adquiridos e perdidos durante o jogo exclusivamente pelas ações realizadas pelos personagens. Conforme a história avança os jogadores podem requisitar ao mestre um novo traço para seu personagem, e o mestre a partir das ações do personagem aprova ou não o novo traço. O mestre também pode remover ou adicionar traços com base nos acontecimentos da história relacionados com determinado personagem.

Mais moedas e equipamentos são conquistados durante o jogo, oportunidades de comprar, fabricar, e roubar, mais moedas e equipamentos são postas a frente dos personagens para que os jogadores definam o que eles farão para adquirir novos equipamentos e conquistar mais recursos.

Equipamentos também podem ser perdidos caso acontece alguma coisa na história, como o personagem ser roubado, o equipamento pode ser vendido, ele pode se quebrar devido ao uso, equipamentos vêm e vão durante a história.

Jogando Dados

Os jogadores preferencialmente jogam os dados, a soma dos dados de sucesso são o valor de sucesso e a soma dos dados de falha são o valor de falha. Nas jogadas de teste de ações e reações são prioritariamente os jogadores que rolam os dados, já nas disputas de ordem os jogadores rolam os dados de seus personagens e o mestre rola os dados dos personagens restantes.

Disputa de Ordem

Disputas de ordem são teste usados para definir dentre um grupo de personagens qual a classificação de cada um em relação a alguma evento da história, como em uma competição no qual os personagens disputam para saber qual a ordem de classificação de cada um deles. O caso mais comum é definir qual a ordem dos turnos de cada personagem em uma cena.

Quando uma cena é iniciada os personagens envolvidos disputam para decidir qual será a ordem dos turnos. Essa ordem se repete a cada rodada durante toda a cena. Essa disputa é resolvida jogando dados e somando os resultados, cada personagem joga a quantidade de d6 e soma os valores para definir o quanto atento e quanto veloz ele será nessa disputa.

Os turnos são ordenados com base nos maiores valores para os menores valores obtidos nas somas dos dados, os maiores valores jogam primeiro. A quantidade de dados a serem jogados é decidido com base na história e no impacto que cada personagem consegue causar com seus traços, equipamento e efeitos, na disputa o impacto mínimo é sempre um para todos os personagens.

	P1	P2	P3
Resultado dos dados	Joga 2d6, soma 5	Joga 2d6, soma 10	Joga 1d6, soma 4
Ordem dos turnos	P2	P1	P3

Nas disputas de ordem cada jogador joga os dados para seu personagem e o mestre joga os dados para os personagens restantes. O mestre julga se os impactos são adequados e resolve qualquer impasse que acontece como resultados iguais na jogada de dados, ele decide como resolver o impasse.

Testando Ações e Reações

Os testes acontecem em algumas etapas: um personagem ou desafio propõem uma ação, os outros personagens e desafios decidem se vão propor reações a favor ou contra a ação, então a quantidade de dados de sucesso e falha são definidos com base nos impactos sugeridos, depois os dados de cada tipo são jogados e somados para definir o valor de sucesso e o valor de falha, caso o valor de sucesso seja igual ou maior ao valor de falha a ação é bem sucedida, se a ação for bem sucedida ela pode causar algum efeito.

Etapas	
Etapas	
Etapas	
Etapas	
Etapas	
Etapas	
Etapas	
Etapas	

Nos teste o número mínimo de dados de sucesso e falha são um para cada lado, um d6 de sucesso e um d6 de falha, os impactos adicionam dados a quantia inicial. Reações contrarias adicionam dados de falha e reações a favoráveis adicionam dados de sucesso ao teste. O valor de sucesso é a soma do resultados obtido na jogada dos dados de sucesso, e o valor de falha é a soma do resultado obtido na jogada dos dados de falha.

Impactos Causados		Jogador 1 (J1)	Mestre (M)
		Ação	Ação
Jogador 2 (J2)	Reação Contraria	J1 adiciona dados de sucesso	M adiciona dados de sucesso
		J2 adiciona dados de falha	J2 adiciona dados de falha
	Reação a Favor	J3 adiciona dados de sucesso	J3 adiciona dados de sucesso
Mestre (M)	Reação Contraria	M adiciona dados de falha	Não é testado o mestre decide
	Reação a Favor	M adiciona dados de sucesso	

Ações de Movimento

O deslocamento dos personagens quase todo tempo é livre, o jogador precisa somente declarar como o personagem vai se deslocar. Quando o movimento acontecer dentro de uma cena de jogo, ele será parte de uma ação e pode sofrer reações. O mestre pode barrar o movimento de um personagem caso ele seja exagerado, como no caso de atravessar um imenso salão em uma única ação.

As posições dos personagens podem ser representadas verbalmente ou com mapas, miniaturas e outros elementos que o mestre e os demais jogadores acharem vantajoso para compreender o jogo. Não serão definidos valores para cada movimento, tudo é uma questão de coerência com a história, consenso entre os jogadores e o mestre, mas a palavra final sobre a possibilidade de realizar um determinado deslocamento é sempre do mestre.

Mapas e miniaturas são elementos visuais que ajudam a manter o engajamento com a história. As distâncias percorridas em um mapa somente devem ser coerentes, não necessitam de ser precisas a ponto de requerer que o mapa seja quadriculados ou que se use uma régua para movimentar adequadamente os personagens.

Testes, Disputas e Desafios

Desafios propostos pelo mestre funcionam como um outro personagem, ações são propostas e esses desafios podem impor reações. Como no caso de um personagem tentar arrombar uma porta, a porta vai impor uma reação com base em sua resistência adicionando dados de falha ao teste. Ou uma armadilha que acionada propõem uma ação contra um jogador que pode definir uma reação.

Nas disputas os desafios também são tratados como um personagem, em que ele terá um número de dados para jogar permitindo que o desafio entre na classificação com os demais personagens. Jogos esportivos como correr atrás de um queijo rolando morro abaixo é um exemplo dessas disputas, algum personagem pode pegar o queijo, mas o queijo pode chegar ao final do morro e ninguém o alcançar.