

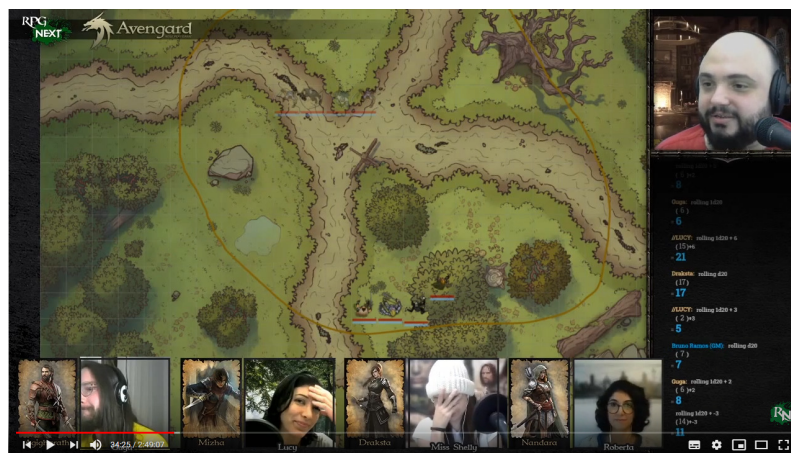
Sugestão de Modalidades de RPG

- **RPG de Mesa**

Para jogar RPG de mesa são necessários alguns itens como um livro de regras e dados. Em alguns casos, os jogadores podem utilizar miniaturas, tabuleiros com espaços de deslocamento definidos pelas regras do jogo, diários de campo entre outros. Também são necessários jogadores para desempenhar papéis, sendo divididos entre mestre e jogador. Uma partida de RPG pode ser em um ambiente digital com o uso de ferramentas como Discord, Skype, Roll20, Fantasy Grounds, D20Pro dentre outros, ou presencial.

Printscreen de um jogo teste de um RPG em formato online, pelo RPG Next. Disponível em : [TnB](#)

[Live: APF-E02 - A Emboscada | RPG Avengard Playtest](#)



Printscreen de uma mesa tradicional presencial de RPG de Mesa, por XBUG. Disponível em: [DUNGEONS & DRAGONS RPG DE MESA CONCLAVE D20TB #01 - O QUE É RPG DE MESA - XBUG](#)



Sugestões de Modalidades _ Trilha Aprofundar

Em um jogo de RPG de mesa, um dos participantes do grupo assume a função de mestre e o restante de jogador. O mestre, neste sentido, não é referência ao 'mestre do saber', mas sim ao 'mestre de cerimônia', o responsável pela condução da história e a decisão frente às escolhas dos jogadores, o árbitro frente aos impasses e as dúvidas que surgem durante a partida.

De acordo com Wizards (2014, 2017, 2019), o mestre possui as funções de árbitro, quando é necessária a resolução de uma ação não óbvia; de narrador, controlando o andamento da história, descrevendo cenários e personagens, apresentando os desafios e os encontros que devem ser superados pelos jogadores e de controlador de monstros, vilões ou outros personagens que não podem ser jogados, como por exemplo, um ferreiro na cidade ou um mercador viajante.

O jogador possui um papel diferente do mestre. É atribuição dele desenvolver o personagem traçando objetivos pessoais e coletivos, reagindo aos eventos propostos pelo mestre. Também é importante, que o jogador interprete seu personagem de acordo com o que foi definido em sua ficha de jogador.

Vamos considerar um exemplo, de minha autoria, com o uso do livro de RPG Tormenta - Módulo Básico, de Cassaro (2013):

Mestre: - Vocês estão caminhando em uma floresta quando de repente, avistam uma criatura sangrando entre uns arbustos, ela esconde-se um pouco e faz um som, como se sentisse dor.

Jogador: - Eu sou um druida, sinto que é meu dever ajudá-lo companheiros! Me aproximo e tento descobrir o que houve. Tento oferecer ajuda, por meio de minha habilidade "empatia selvagem".

Mestre: Ele se esconde ainda mais, parece não entender o que você quer! Faça um teste de "diplomacia com animais".

Neste momento, o jogador faz o teste jogando os dados e utilizando sua ficha de jogador, obtendo sucesso.

Mestre: Ele comunica que perdeu-se de sua mãe e que foi atacado por alguns animais maiores. O que você faz?

Jogador: Vou tentar curá-lo!

Neste momento o jogador usa os dados e faz os cálculos necessários para utilizar a perícia de cura "Primeiros socorros". Obtendo sucesso.

Sugestões de Modalidades _ Trilha Aprofundar

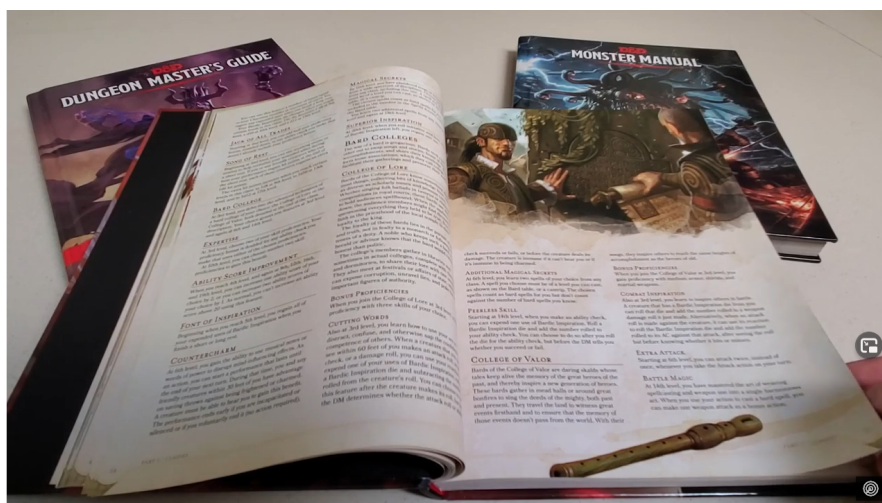
Mestre: *Você percebe que se trata de um Kill'bone, uma espécie de cão selvagem, que possui uma armadura óssea externa. Você o cura com sucesso e ele começa a lamber sua mão! Que gracinha!*

De acordo com Svaldi (2020) o livro básico é um manual que dá instruções ao mestre em como criar histórias e aos jogadores em como criar personagens. Existem diferentes livros para diferentes temáticas, como ficção científica (por exemplo, *cyberpunk* ou *futurista*), humor, super heróis, fantasia (por exemplo, fantasia medieval) terror ou genéricos, que se tratam de sistemas e mecânicas abertas para que se adapte a qualquer cenário.

Existem livros básicos em um único volume e também, livros específicos de acordo com sua função ou classe, por exemplo, livro do mestre, livro do jogador, livro de criaturas, livro do guerreiro etc. Algumas editoras também publicam livros com aventuras e/ou campanhas, com sugestões de enredos para mestres. Geralmente estes livros apresentam histórias ambientadas em locais pouco ou não explorados nos livros básicos.

Printscreen de um livro do jogador em inglês pelo Canal Gong.

Disponível em: [Resenha - LIVRO DO JOGADOR D&D 5ª EDIÇÃO - RPG #008.](#)



● LIVRO-JOGO

O Livro-Jogo pode também ser chamado de “Aventura Solo” ou de “Aventura Interativa” e basicamente, é uma obra de ficção escrita que permite ao jogador/leitor fazer escolhas, uma opção para quem prefere jogar sozinho ou não possui um grupo de pessoas para jogar.

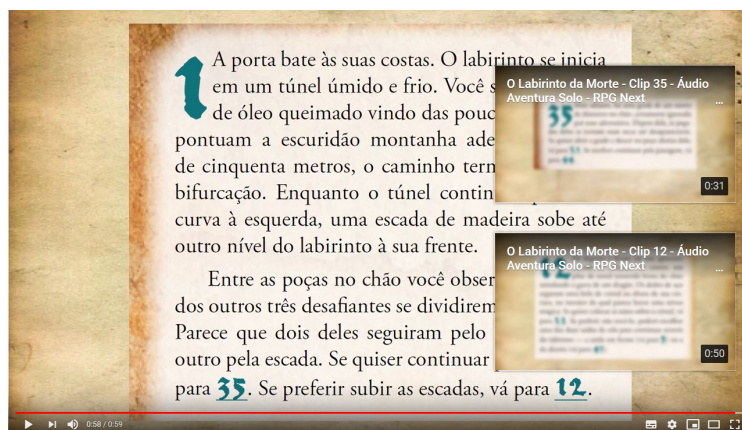
De acordo com Jackson (1986) na Aventura Solo “Car Wars” um jogo futurista e sombrio onde aventureiros duelam em super estradas:

“Quando começar a ler, você fará algumas escolhas, cada escolha lhe remeterá a um parágrafo diferente. Não pegue o livro e simplesmente leia-o parágrafo por parágrafo. Vocês vai começar no parágrafo 1, e fará sua escolha nele, cada escolha lhe remeterá a um parágrafo numerado diferente, que por sua vez vai fornecer informações, mais instruções e possivelmente novas decisões. Cada escolha vai trazer algumas consequências, fama e fortuna ou perigos mortais. Algumas vezes, você terá que lutar contra carros inimigos ou outros oponentes. [...]”

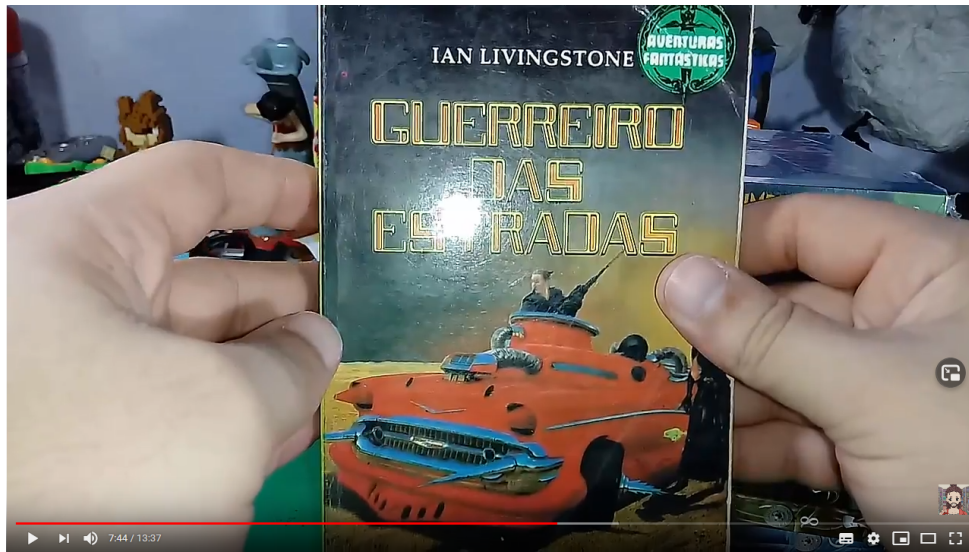
Livros-Jogos apresentam mecânicas diferentes, como o uso de dados ou não, com fichas ou sem fichas de personagem. Podem ser físicos em formato de livros, em sites ou em audiolivro. Jogos em formato de audiolivro são boas opções inclusivas e ganham muito espaço por meio de ferramentas como o youtube. Os arquivos de áudio são separados e numerados tais como os parágrafos e disponibilizados aos jogadores por meio de plataformas como o Youtube, Free Sounds, Tabletop Audio, Kevin MacLeod em Incompetech dentre outras. Um exemplo é o Áudio Aventura Solo RPG “O labirinto da Morte” disponibilizado pelo RPG Next:

Printscreen de uma página do Livro-Jogo em formato de Áudio. No centro, o texto do parágrafo, nas laterais direitas, as opções de escolha do jogador, acima o clip 35, abaixo, o clip 12.

Disponível em: [O Labirinto da Morte - Prólogo - Áudio Aventura Solo - RPG Next](#)



Printscreen de um Livro de RPG Aventura Solo, por KG Center. Disponível em: [Aventuras Fantásticas - Livros jogos RPG](#)



Vamos considerar este exemplo de livro jogo em formato de texto, de minha autoria:

Livro-Jogo: Parágrafo 1: [...] - Ao que tudo indica, chefe, eles correram para a estrada 65, mas parece que a casa ficou aberta! Se você seguir o suspeito pela estrada, vá para o parágrafo 2. Se você decide investigar a casa, vá para o parágrafo 3.

Jogador: Escolho o parágrafo 3.

Livro-Jogo: Parágrafo 3: [...] - Revirei todas as gavetas chefe. - Que bom, John. O que achou? - Encontrei uma carta, parece que ele fugiu ao encontro de seu capanga, aqui eles usam parece que, apelidos engraçados. "Águia te espera na 45. Vamos para o riacho. Te aguardo, Bolota Formiguinha". Se você decide investigar os codinomes, vá para o parágrafo 4. Se você decide investigar a estrada 45, vá para o parágrafo 5"

Jogador: Escolho o parágrafo 4.

Livro-Jogo: [...] Jogue um dado de 6 lados para testar sua memória. Se você tirou acima de 4 no dado, vá para o parágrafo 5. Se você tirou abaixo de 3 no dado, vá para o parágrafo 6.

Jogador: Ih.... Tirei um...

Para saber mais:

CASSARO, Marcelo. **Tormenta RPG: Módulo Básico**. Ed. Guilda do Macaco. Porto Alegre: Jambô. 2016.

WIZARDS, RPG team. **Dungeons & Dragons Player's Handbook**. Washington: Wizards of the Coast. 2014.

_____. **Xanathar's Guide to Everything**. Washington: Wizards of the Coast. 2017.

_____. **Dungeons & Dragons: Players Handbook - Livro Do Jogador Edição Em Português**. São Paulo: Galápagos. 2019.

SVALDI, Guilherme Dei. **O que é RPG?** Jambô Editora. 20 mai 2018. Disponível em: <https://jamboeditora.com.br/o-que-e-rpg/>

JACKSON, Steve. **Batalha nas Estradas**. Tradução de Julio Cesar Ferreira Batista Golçalves. São Paulo: Devir, 2000.

Livro-Jogo, por Wikipédia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Livro-jogo>

Aventuras Fantásticas, por Wikipédia. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Aventuras Fant%C3%A1sticas](https://pt.wikipedia.org/wiki/Aventuras_Fant%C3%A1sticas)

Livros-Jogos, por Jambô. Disponível em: <https://jamboeditora.com.br/categoria/rpg/livros-jogos/>

Livro-Jogo, o que é, o que come e onde encontrar, por Vitamina Nerd. Disponível em: <https://vitaminanerd.com.br/livro-jogo/>

Role-playing game, por Wikipédia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game

RPG, por Jambô. Disponível em: <https://jamboeditora.com.br/categoria/rpg/>

ÁUDIO AVENTURA SOLO “O Labirinto da Morte” - RPG Next. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dtC-cqgB2Zo>

RPG 25 - Livro Jogo, jogando RPG sozinho. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EYqvNRAeg6s>