

ANEXO K

Artigo O que é RPG?



“Eu mato ele!”

“Eu taco uma bola de fogo!”

“Mestre, estou sugando o sangue da moça!”

“Aí, rola o d20 de novo para confirmar o crítico!”

“Mestre, posso ser um elfo do sol táurico com urso marrom meio-dragão?”

Se você ouviu frases como estas, não entendeu nada, e chegou à conclusão de que não sabe NADA sobre RPG... nada tema! Estamos aqui para ajudar! Para ensinar que RPG é apenas um jogo, uma brincadeira. Não é nenhum culto, scita ou religião. Não transforma ninguém em vampiro, nem manda ninguém para o inferno. Quer dizer, não mais que ler quadrinhos, ir ao cinema, ver futebol na TV...

Afinal, o que é esse tal RPG? Tem a ver com dor nas costas?

(ou melhor: O que é RPG? Reeducação de Postura Global?)

Reeducação de Postura Global é uma área da medicina que trata de problemas ligados à postura, e que tem a sigla RPG apenas por coincidência.

RPG é a abreviação de Role Playing Game, e em português quer dizer Jogo de Interpretação de Papel (ou de Personagem). Tem esse nome porque cada jogador usa um personagem para jogar, como se estivesse representando uma peça de teatro. É quase como apertar botões no videogame para fazer o Super Mario correr, saltar e pegar moedas. A diferença é que, no RPG, você não aperta botões e não vê as coisas em uma tela — você imagina a cena em sua cabeça, e decide aquilo que seu personagem vai fazer apenas dizendo.

RPG é como os jogos de faz-de-conta que todos praticamos quando crianças. Caubói e índio, polícia e ladrão, ou até brincar de casinha é como jogar Role Playing Game, porque estamos representando papéis e fingindo ser outras pessoas. RPG é apenas uma forma mais “sofisticada” de fazer-de-conta.

Ah, sei! RPG... é um videogame, certo?

(ou melhor: Qual a diferença entre RPG de mesa e videogame?)

Existem muitos videogames e jogos de computador classificados como “RPGs”, mas eles são diferentes. Podemos falar em RPG eletrônico e RPG “de mesa”.

No RPG eletrônico, o jogador atua sozinho (por isso muitos afirmam que esse tipo de jogo é tecnicamente uma “aventura-solo”, não um RPG). Ele tipicamente controla um personagem — o protagonista, o herói da história — e conduz esse personagem através de labirintos, enigmas e batalhas. Títulos mais sofisticados, como **Baldur's Gate** e outros, fazem o jogador se confrontar com dilemas diversos. Aqui ele tem a escolha de agir “como o personagem agiria” ou tomar rumos diferentes. Quase todos os RPGs eletrônicos têm uma história a seguir, e as decisões do jogador podem levá-lo ao final da história (neste caso, ele ganha o jogo) ou não.

No RPG de mesa, jogam no mínimo duas pessoas (o ideal seria de quatro a seis). Não há aparato eletrônico, como computador ou console de videogame. Os próprios jogadores visualizam as cenas em suas mentes. A imagina-

18

ção humana é muito mais ampla que qualquer jogo eletrônico, então no RPG de mesa temos maior liberdade para agir e interagir.

Ninguém ganha? E o jogo não termina? Que coisa idiota!

(ou melhor: Quem ganha em um jogo de RPG? O que são aventuras e campanhas?)

Por estranho que pareça, no RPG não importa "ganhar". Este é um jogo de contar histórias, e não há vitória ou derrota em contar uma história — apenas entretenimento. Não existe vencer ou perder quando você assiste um filme, lê um romance ou escuta uma canção. Você se diverte, e pronto. RPG é igual.

Uma "aventura" é o mesmo que uma história. Quando os RPGistas dizem "vamos jogar uma aventura", na verdade querem dizer que vão participar de uma história. Essa história é elaborada pelo Mestre e os jogadores atuam nela como protagonistas. Um exemplo tradicional é quando o Mestre diz: "você são aventureiros que ouviram falar de uma masmorra cheia de monstros e tesouros". Neste caso, espera-se que os jogadores — no papel de heróis aventureiros, como guerreiros, magos e cavaleiros medievais — desafiem a masmorra, suas armadilhas e seus monstros.

Uma "campanha" é uma sucessão de aventuras envolvendo os mesmos personagens. Depois de vencer a masmorra, os heróis podem partir mais tarde para outra aventura — talvez salvar uma princesa raptada por um dragão, ou expulsar um bruxo maligno que aterroriza uma vila. É como se a campanha fosse um seriado de TV, e cada aventura conta como um episódio.

Aventuras e campanhas podem ser muito longas, dependendo da frequência com que o grupo se reúne para jogar. Uma aventura simples pode durar uma única tarde, após duas ou três horas de jogo — ou até vários meses. Já uma campanha pode durar quanto tempo se desejar, porque sempre será possível jogar uma aventura após a outra.

Por que só gente estranha joga isso aí?

(ou melhor: Que tipo de pessoa joga RPG?)

Até o final da década de 80, quando quase não havia títulos em português, quase todos os jogadores brasileiros eram universitários — pois você precisava ler inglês. Até hoje muitos bons títulos só existem em inglês. Por isso, durante muito tempo os RPGistas foram rotulados como "nerds".

Naquele tempo você também precisava de bom poder aquisitivo, pois os livros eram importados e caros. Uma vez que cada grupo de jogo precisava de apenas um livro (ou conjunto de livros), era comum comprar os livros também em grupo, fazendo fotocópias para cada membro. Por isso, os jogadores da época são conhecidos como a "Geração Xerox".

Hoje, com os melhores títulos em língua portuguesa, o acesso aos jogos é muito mais fácil. Eles podem ser encontrados não apenas em lojas especializadas, mas em qualquer grande livraria — e até mesmo em bancas de revistas. Isso diversificou imensamente o público.

Estima-se que RPG seja jogado por pessoas entre 12 e 30 anos ou mais, sendo que os jogadores mais velhos quase sempre têm formação universitária.

Por que ficam em volta da mesa jogando dados e dizendo coisas estranhas?

(ou melhor: Como transcorre uma partida de RPG de mesa?)

RPG costuma ser jogado sobre mesas porque, durante o jogo, os participantes precisam folhear livros, consultar fichas e fazer anotações. Também precisa-se de uma superfície lisa para jogar dados. Mas mesas não são obrigatórias. O tapete da sala, o quintal e o gramado do parque também podem sediar um jogo.

Claro que, para quem observa pelo lado de fora, essa "reunião" pode mesmo parecer estranha. Seja quando os jogadores falam por seus personagens ("Prepare-se para conhecer a morte em minha espada, fera maligna!"), seja quando discutem complexos termos de jogo ("Tá, quanto eu preciso rolar para pegar Classe de Armadura 18? Não esquece meu bônus de +3 por Destreza!").

Mas esse RPG não é mesmo um culto?

(ou melhor: Por que os RPGistas são confundidos com "cultistas"?)

Uma torcida de futebol não é um culto. Nem um time de futebol. Nem um clube de xadrez. Nem um fã-clube de Arquivos X, Jornada nas Estrelas ou desenhos animados japoneses. Da mesma forma, RPG não é um culto. É um jogo, uma forma de lazer.

Todos estes grupos têm interesses próprios, linguagem própria e, às vezes, vestimenta própria. Muitos realizam festas, reuniões ou convenções — que não envolvem cultos ou rituais de qualquer espécie. O mesmo vale para o RPG, cujos adeptos também têm sua linguagem, seus maneirismos e participam de convenções.

RPGistas também podem ser confundidos com "cultistas" pela temática de alguns jogos — especialmente jogos de horror. Muitas vezes, um manual de RPG tem a aparência de um livro de magia ou ocultismo. O mesmo vale para os títulos: *Arkanun*, *Livro de Nod*, *Grimório*, *Draconomicon*... então, quando vemos um bando de jovens passeando com vários desses livros embaixo do braço ou na mochila — e discutindo animadamente sobre os efeitos de uma magia ou ritual —, será mesmo difícil não considerá-los "membros de culto". No entanto, todos esses livros são puramente ficcionais, para uso no faz-de-conta.

Esse "Mestre", quem é?

(ou melhor: Qual o papel do Mestre? Por que ele tem esse nome?)

"Mestre" pode soar como um título misterioso, mas não é nada disso.

Ele é apenas um tipo especial de jogador. Enquanto os outros jogadores atuam como heróis aventureiros, o Mestre controla todos os outros personagens da história — da princesa em perigo ao feiticeiro diabólico. Eles são conhecidos como NPCs (Non Player Characters, Personagens Não-Jogadores) ou PdMs (Personagens do Mestre).

Também cabe ao Mestre oferecer um desafio. É ele quem inventa uma história (ou utiliza uma aventura-pronta, entre as disponíveis em livros e revistas no co-



d4, d6, d10, d6 e d20: dados especiais para jogar RPG

Guerreira elfa de Dungeons & Dragons em sua armadura: aqui as donzelas também lutam!





Acima: um mago de D&D. Abaixo: em encontros e convenções, você tem chance de conhecer novos jogos e jogadores.

mércio, ou gratuitamente na Internet) e conta aos jogadores. Ele desenha os mapas da masmorra, determina o poder do dragão, e escolhe que tipo de magia o bruxo diabólico pode lançar.

Às vezes ouvimos dizer que “o Mestre tem o poder de um deus”. Dentro do mundo de jogo, isso é verdade. Tudo aquilo que o Mestre diz torna-se válido, e deve ser aceito pelos jogadores. Se ele diz “um bando de esqueletos se ergue subitamente de suas tumbas”, então isso acontece — e os outros jogadores devem reagir de acordo. A palavra do Mestre é lei. Ele pode até mesmo violar as regras que estão nos livros. Claro, isso não quer dizer que o Mestre tem qualquer autoridade especial na vida real.

Mas vale lembrar que, embora esteja no papel dos inimigos, o Mestre não joga CONTRA os outros jogadores. Seu papel é proporcionar a eles uma boa história, com desafios e recompensas na medida certa. O Mestre também tem a obrigação de conhecer profundamente as regras, para auxiliar os jogadores quando estes têm dúvidas.

Um Mestre não é “melhor” que os outros RPGistas, assim como um juiz de futebol não é melhor que os próprios jogadores. Ele é apenas alguém necessário, e ele também se diverte a seu próprio modo.

Precisa se vestir de preto para jogar?

(ou melhor: Por que RPGistas se vestem de preto?)

A tradição dos “RPGistas vestidos de preto” veio com **Vampiro: a Máscara**. Baseado na literatura de Anne Rice, este jogo fala de vampiros vivendo escondidos entre os mortais no mundo moderno. Seus personagens e histórias lembram os filmes *Entrevista com o Vampiro*, *Highlander*, *Um Drinque no Inferno*, *Matrix* e outros. Durante anos, este foi o RPG de maior sucesso no Brasil.

Vampiro é muito envolvente, fazendo com que os jogadores se identifiquem com seus personagens. Durante encontros e convenções — ou mesmo em sessões de jogo —, é comum que os mais devotados se

vistam como vampiros, levando a brincadeira de fazer-de-conta um nível acima.

Também ocorre que alguns, fascinados pelo mundo gótico de **Vampiro**, decidam adotar essas vestimentas sombrias na vida cotidiana. Isso não é diferente de vestir uma camiseta com o nome de uma banda de Rock, ou usar o mesmo penteado de uma atriz de TV.

Quem joga isso aprende a fazer magia?

(ou melhor: Como funcionam os “poderes mágicos” no RPG?)

É comum ouvir RPGistas falando em “fazer magia” ou “lançar magia”. A mágica é um elemento importante em histórias de horror e fantasia medieval, os dois gêneros mais importantes do RPG.

Quando você escolhe um personagem, muitas vezes terá como opção um herói capaz de usar magia. Pode ser um mago medieval estilo Merlin, com chapéu pontudo e manto estrelado; um clérigo que recebe poder mágico de uma divindade; um vampiro com poderes sobrenaturais; e uma infinidade de outras escolhas.

Os livros de RPG apresentam as muitas formas de magia possíveis no jogo, desde lançar uma bola de fogo a curar magicamente um companheiro ferido. Mas a magia existe apenas no mundo do jogo. Embora alguns jogos (geralmente voltados para adultos) procurem inspiração no ocultismo, esses livros NÃO ensinam a fazer magia verdadeira. Você nunca vai encontrar “fórmulas mágicas”, procedimentos de “rituais” ou receitas de “poções” em um livro de RPG — ou, pelo menos, nenhum que realmente funcione!

Você acha MESMO que é um vampiro?

(ou melhor: Qual a diferença entre o jogador e o personagem?)

O jogador é a pessoa real, de carne e osso. Aquele que lê os livros, preenche as fichas e rola dados.

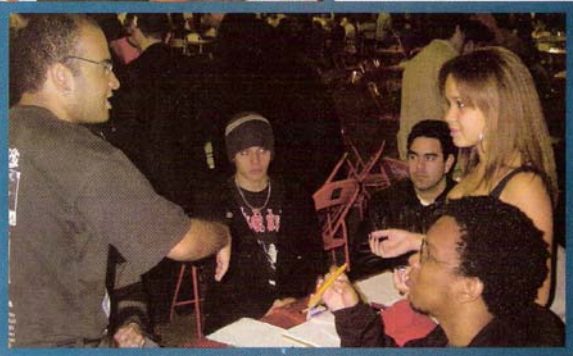
O personagem é uma pessoa ficcional. É o guerreiro, mago, vampiro ou agente secreto que participa das aventuras. Existem personagens prontos, próprios para iniciantes, que acompanham os livros de RPG — mas o normal é que o personagem seja inventado pelo próprio jogador, com a orientação das regras e do Mestre.

Jogadores NÃO SÃO guerreiros, clérigos, magos, vampiros ou lobisomens. Apenas os personagens são.

Chega! Eu ouvi da cozinha quando você disse que ia cortar a garganta da moça e beber o sangue dela!

(ou melhor: Qual a diferença entre as atitudes do personagem e as do jogador?)

O personagem é controlado pelas decisões do jogador. Em uma partida de RPG de mesa, o normal é que ele diga em voz alta aquilo que seu personagem tenta fazer. Sendo um jogo de interpretar papéis, deve-se fazer-de-conta. Em vez de dizer “meu guerreiro está atacando com a espada”, dizemos “estou atacando com a espada”. Claro que ninguém está mesmo atacando ninguém — é o personagem que vai tentar isso, no mundo do jogo.



Esse detalhe pode levar a muitos sustos por parte de espectadores desavisados. Digamos, quando uma mãe vem trazendo pipoca e refrigerante para os garotos reunidos no quintal, e escuta seu filho de doze anos dizer algo como "então eu arranco os olhos dele e guardo para fazer uma poção de invocação de demônios!"...

Clérigo? Tipo, um padre? Você mudou de religião?

(ou melhor: Por que em RPG alguns personagens veneram outros deuses? Isso não vai contra a religião do próprio jogador?)

É a mesma situação dos magos. Muitos jogos oferecem, como opção de personagem, aventureiros que recebem poder de "deuses" ou outras entidades sobrenaturais. Eles são clérigos (um tipo de padre combatente, inspirado nos padres guerreiros das Cruzadas), paladinos (um guerreiro santo, baseado nos cavaleiros de elite de Carlos Magno), xamãs (líderes espirituais de sociedades primitivas) e outros.

Esses heróis seguem códigos de conduta próprios, e às vezes cumprem votos, para receber seu poder mágico. Esses "servos dos deuses" têm suas próprias crenças e objetivos. Mas lembramos mais uma vez que personagens são diferentes de jogadores. Fazer o papel de um Clérigo do Deus da Guerra NÃO torna você um devoto de nenhum "Deus da Guerra" na vida real (mesmo porque esse tal deus só existe no mundo do jogo).

Interpretar um papel não é uma violação de suas crenças religiosas pessoais (a menos que suas crenças incluam alguma proibição contra jogos e/ou atuação teatral). Seria como achar que um ator de cinema fazendo o papel de um criminoso se torna, ele próprio, um criminoso de verdade.

Tem a ver com Caverna do Dragão, né?

(ou melhor: Por que o desenho Caverna do Dragão lembra RPG?)

Desde sua estréia na TV brasileira, **Caverna do Dragão** tem sido o desenho animado mais reprisado na história da Rede Globo — e um dos maiores clássicos na história da animação. Seu título original é **Dungeons & Dragons**, porque o desenho é baseado no jogo de RPG mais famoso do mundo.

Caverna do Dragão mostra como transcorre um típico jogo de fantasia medieval, com um grupo de heróis enfrentando monstros, desafiando perigos e combatendo o mal. Esse gênero acabou tão fortemente ligado ao jogo que hoje é comum confundir ambos — muitos acreditam que espada e magia são "coisa de RPG". Mas dentro do jogo existem muitos outros gêneros, da ficção cyberpunk ao horror gótico.

Isso aí é um formulário?

(ou melhor: O que é uma ficha de personagem? Para que serve?)

Aquelas folhas de papel semelhantes a formulários diante dos jogadores são Fichas de Personagem. Servem para anotar as características, habilidades, poderes, fraquezas, equipamentos e outros dados sobre o personagem. Também funcionam como um "diário" para anotar as coisas que o personagem conquistou ou perdeu.

D&D, GURPS, 3D&T, ST, DEX... isso é algum código secreto?! Linguagem de computador?!

(ou melhor: Por que jogos de RPG têm tantas siglas?)

Devido à enormidade de termos técnicos em RPGs, siglas são muito comuns (claro, até o nome do jogo é uma sigla!). Quase tudo é abreviado, incluindo os próprios nomes dos jogos. Eis algumas:

3D&T: Defensores de Tóquio 3ª Edição. Jogo sobre heróis baseados em mangá, anime e videogames.

D&D: Dungeons & Dragons, ou "Masmorras e Dragões". O primeiro jogo de RPG do mundo, baseado em histórias de espada e magia, envolvendo cavaleiros, magos, elfos, dragões e outras criaturas fantásticas.

GURPS: Generic Universal Role Play System, ou "Sistema Genérico Universal para Jogos de Interpretação. A maioria dos RPGs é voltada para este ou aquele gênero. Mas GURPS, como diz o nome, é um RPG que aceita qualquer gênero. Pode ser usado tanto para jogar aventuras de fantasia medieval quanto horror, ficção científica e super-heróis.

D20: é o código para um dado de vinte faces, mas também é o nome do sistema de regras adotado no D&D, o Sistema D20. Um "sistema de regras" é mais ou menos como o sistema operacional de um computador — ele determina que livros ou suplementos você pode usar em conjunto com este ou aquele jogo. Assim, um livro de GURPS não pode ser usado em conjunto com o jogo 3D&T (a menos que um Mestre experiente faça a adaptação das regras).

PC ou PJ: Player Character, ou Personagem Jogador. É um herói aventureiro (na maioria dos jogos) que será controlado por um jogador. Inventar esse personagem também faz parte da diversão.

NPC ou PdM: NonPlayer Character (Personagem Não-Jogador), ou Personagem do Mestre. São todos os outros personagens da história, sejam aliados dos heróis, adversários, vítimas, monstros ou vilões. Eles são controlados, é claro, pelo Mestre.

PVs: são os Pontos de Vida. Eles dizem quanto dano seu personagem pode sofrer antes de ser derrotado. É o mesmo que a "barra de energia" em um videogame.

PMs: Pontos de Magia. Em alguns jogos, eles são um tipo de "combustível mágico", servem para ativar magias e outros poderes especiais.

F, H, R, A, PdF: no jogo 3D&T, representam os atributos básicos de um personagem. Respectivamente: Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo. Atributos básicos costumam vir acompanhados de números que dizem se o personagem é bom ou ruim naquele campo. Então, um personagem com F4 é mais forte que um personagem com F3.

ST, DX, IQ, HT: no jogo GURPS, representam os atributos básicos de um personagem. Respectivamente: Força, Destreza, Inteligência e Vigor.

For, Des, Cons, Int, Sab, Car: no jogo D&D representam os atributos básicos de um personagem: Força, Destreza, Constituição (vigor físico), Inteligência, Sabedoria e Carisma.

CA, RD, DP, IP: são códigos para avaliar a proteção e defesa. Também são acompanhados por números: quanto maiores, mais difícil será ferir o personagem. Respectivamente: Categoria de Armadura, Resistência a Dano, Defesa Passiva, Índice de Proteção.

Cada RPG tem sua própria coleção de siglas e termos técnicos, e seria impossível reproduzir todos aqui. Eles são explicados nos livros básicos de seus respectivos jogos.



Praticantes de live-action vestem-se como seus personagens em jogos especiais (acima); ou apenas usam fantasias durante encontros e convenções (ao lado).

Mortos-vivos e outros monstros: detonar todos eles é parte da diversão!



A “construção” de um personagem envolve preencher essa Ficha com informações que serão usadas durante o jogo. Isso costuma ser feito pelo jogador, com supervisão do Mestre, ou pelo próprio Mestre. A construção pode ser um tanto trabalhosa, então é feita antes do jogo começar. Alguns grupos constroem personagens novos para cada aventura; outros guardam suas Fichas em pastas, escolhendo um personagem certo para cada ocasião.

Para que servem esses dados estranhos? Para ler a sorte?

(ou melhor: Por que o RPG usa dados multifacetados?)

Pense em suas antigas brincadeiras de mocinho e bandido. Você se lembra de discussões como “eu acertei o tiro, você morreu”, “não acertou coisa nenhuma, eu estava atrás do muro”, “a bala só pegou de raspão”...

No RPG, para evitar esse tipo de coisa, existem os dados. As ações dos personagens são resolvidas com rolagens de dados, e as regras dizem quais as chances de sucesso. No caso de um disparo com arma de fogo, você vai rolar um ou mais dados e, se conseguir o resultado desejado, o tiro acerta o alvo. Se não conseguir, o tiro erra. É simples.

Muitos jogos, como GURPS e 3D&T, usam dados comuns de seis lados. O “termo técnico” para se referir a esse dado é d6. Outros jogos têm uma mecânica diferente, e usam dados especiais de 4, 8, 10, 12 e até 20 lados. Esses conjuntos de dados são vendidos em lojas especializadas.

Dados de RPG não servem para ler a sorte, nem fazem parte de qualquer método adivinhatório. Eles só existem para simular o acaso, a chance de sucesso, dentro do mundo do jogo.

RPG não é um jogo de azar — pois não há vencedor ou perdedor, apenas uma história sendo contada. Portanto, as rolagens de dados nunca envolvem vitória, derrota ou apostas de qualquer tipo. Muito menos apostas em dinheiro!

É essas festas que você frequenta? Essas com gente fantasiada?

(ou melhor: O que é um live action?)

Um live action, ou apenas “live”, é uma modalidade especial de RPG — uma mistura de jogo e festa à fantasia. Aqui, em vez de rolar dados sobre uma mesa, os jogadores se vestem e falam como se fossem seus personagens.

O jogo mais popular em live actions é *Vampiro: a Máscara*. Um live de *Vampiro* em geral envolve uma sociedade vampírica de intriga e conspiração. Uma vez que seus jogadores se vestem como vampiros (de preto) e fazem certos sinais de mão para seguir as regras do jogo, espectadores desavisados podem confundir um live com algum tipo de culto ou uma reunião de gangue.

O que acontece nesses tais encontros?

(ou melhor: O que acontece em uma convenção de RPG?)

O Brasil é sede da segunda maior convenção RPGista do mundo, o Encontro Internacional de RPG. Eventos menores acontecem em todo o

país, e convenções ligadas a outros temas — como quadrinhos e mangá, por exemplo — também reservam espaço para atividades de RPG.

Encontros e convenções de RPG não são “cultos”, e nem exatamente torneios. São eventos em que jogadores e Mestres se inscrevem com antecedência e rolam sessões de jogo em horários definidos. Esta é uma grande chance para fazer novos amigos, formar novos grupos de jogo ou apenas conhecer títulos novos.

Encontros de RPG costumam sediar palestras com autores de jogos, representantes de editoras, Mestres experientes e outros profissionais da área. Exibições de vídeos, torneios de cartas, jogos de live action e concursos de fantasias também são tradição.

Por que você não lê tanto assim na escola?

(ou melhor: RPG pode ser educativo?)

Professores, psicólogos e pedagogos já descobriram o potencial educativo do RPG. Através de jogos, os alunos podem participar de atividades que envolvem história, sociologia, geografia e outros temas.

Muitos livros e suplementos, especialmente a série GURPS, são baseados em fatos, lugares e pessoas reais. Em GURPS *Império Romano* encontramos uma reprodução fiel da Roma Imperial, com sua história e costumes. Produzida no Brasil, a série *Mini-GURPS* também oferece regras simples e cenários baseados em História do Brasil.

Desde que você começou a jogar isso, suas notas estão baixas na escola!

(ou melhor: Por que alguns jovens se envolvem demais com RPG e se afastam dos estudos?)

Infelizmente, como qualquer forma de entretenimento, o RPG pode ser muito envolvente — até viciante. Um jogador sem disciplina pode ficar fascinado com sua riqueza e se dedicar demais, afastando-se de outras atividades. Alguns chegam a ponto de colocar a fantasia do jogo acima da vida real.

Claro que isso não é uma atitude saudável — é o mesmo que ver TV ou jogar videogame o dia todo, sem se importar com mais nada. Caso percebam esse tipo de coisa ocorrendo, pais e educadores devem tratar da situação como fariam com qualquer outra forma de exagero.

Por que precisa de tanto livro?

(ou melhor: Qual a função dos módulos básicos e suplementos?)

Um livro de RPG tem dois tipos de conteúdo: as regras de jogo, ensinando os sistemas de construção de personagem e rolagens de dados; e o material de campanha, com a parte ficcional, os elementos de faz-de-conta. A mistura correta desses dois ingredientes é que faz um RPG.

Existem tantos livros e jogos diferentes que o iniciante pode ficar confuso. Todo jogador deve começar pelo “módulo básico”, o livro que contém as regras principais. Cada jogo tem seu próprio livro básico. Os mais conhecidos são o Livro do Jogador D&D, Manual 3D&T, GURPS Módulo Básico, Vampiro: a Máscara e outros.

Um módulo básico, sozinho, já serve para jogar. Mas existem muitos livros acessórios, com material extra para enriquecer o jogo. Esses livros são conhecidos como suplementos. Assim, Vampiro tem o Guia da Camarilla, que trata de uma das seitas de vampiros do Mundo das Trevas. GURPS tem o GURPS Psiquismo, com tudo sobre poderes paranormais. O Reinado descreve as principais nações do mundo de Tormenta, e assim por diante.

Você NÃO precisa comprar todos os suplementos que existem para o RPG que você joga. Em alguns casos isso seria totalmente inviável — GURPS, por exemplo, tem mais suplementos do que você poderia usar durante toda a vida. Procure apenas por aqueles com assuntos interessantes para você.

Quais jogos existem?

Há muitos bons RPGs em língua portuguesa e, como em qualquer área da literatura, cada um é mais indicado para certo tipo de público.

3D&T e **Mini GURPS** são aqueles que têm as regras mais simples e preço mais baixo, excelentes para crianças e iniciantes. O primeiro é próprio para fãs de anime, mangá e videogames. O segundo é melhor para uso em sala de aula.

Dungeons & Dragons é o mais clássico dos RPGs, o maior sucesso do gênero no mundo. Envolve heróis medievais em batalha contra dragões, monstros e vilões — a eterna luta do bem contra o mal. Quem gosta de Caverna do Dragão vai adorar!

GURPS é um jogo avançado, que utiliza regras complexas. Tem uma boa coleção de livros suplementares em língua portuguesa.

Ação!!! é um jogo de aventura no mundo moderno, com heróis no estilo dos filmes de Hollywood.

O Senhor dos Anéis RPG é o jogo oficial baseado na obra de J.R.R. Tolkien, que inspirou o próprio D&D e a fantasia medieval moderna.

Vampiro, Lobisomem e **Mago** são parte de um grande cenário conhecido como o Mundo das Trevas. Esta é uma linha de jogos de horror psicológico, recomendada apenas para maiores. O mesmo vale para os jogos **Arkanun, Trevas, Crepúsculo** e outros.

Outros bons títulos que podemos recomendar: **Shadowrun, Cyberpunk 2020, Paranóia, Toon, Castelo Falkenstein**. Para aqueles que dominam a língua inglesa e têm acesso a livros importados, temos ainda **Call of Cthulhu, In Nomine, Legend of the Five Rings, Deadlands, Star Wars RPG** e muitos outros.

