



Cárlisson Galdino

100% Pure JIPL

Versão atual: 1.0
Classificação: Sistema JIPL
Autor: Cárlisson Galdino
Contato: cbtg@brazilmail.com

Maceió (AL), 07 de janeiro de 2001

Índice

O Que é R. P. G.?	1
Pra que Regras?	2
Confusão	2
Humano Cartesiano	2
Adaptabilidade	2
Por que migrar?	3
Flexibilidade	3
Adaptabilidade	3
Usabilidade	3
Recursos	3
Gerador instantaneo	3
Estruturas de decisão	4
Background	4
Cenários	5
Anexo: modelos para background	5
Modelo Abhan	5
Modelo Dragão	6
Modelo Born	6
Modelo Ziephof	6

O Que é R. P. G.?

RPG é um jogo onde um grupo de pessoas se reúne ao redor de uma mesa com o objetivo de se divertir. Até aí tudo parece normal, como um jogo qualquer de tabuleiro. As diferenças começam no fato de o tabuleiro ser opcional.

Role Playing Game significa Jogo de Interpretação. Em um jogo desses, cada jogador toma o papel de um personagem pertencente a uma realidade fictícia (ou até baseado em pessoas reais) e o interpreta, tomando decisões como se fosse ele. Todos interagem desse modo ao redor de uma mesa. Por isso, na maioria das partidas, há muito mais diálogo que jogadas de dados. Todos os jogadores unem seus personagens para vencer perigos imaginários postos pelo Mestre.

Em uma partida de RPG, um dos integrantes do grupo desempenha um papel diferente, o de um árbitro, ou até mais. É o Mestre. É ele quem transmite as aventuras para os jogadores, é o guia que leva o seu grupo a um mundo novo e fantástico.

Livros trazem regras e descrevem ambientes a serem usados em partidas de roleplaying. Esses ambientes ou cenários podem ser de muitos tipos: medievais, futuristas, com super-heróis, viajantes do tempo ou quase qualquer outro ambiente imaginável.

O rpgista, em cada partida, interpreta. Mas, como interpretar bem sem estar sequer em um ambiente que lembre o vivido por seu personagem? É aí que entra uma importante ferramenta humana: a imaginação. Para interpretar, o jogador precisa se posicionar bem no ambiente de seu personagem.

Um RPG é, na verdade, um simulador de vida. Seja ela a vida presente em bravos cavaleiros, poderosos magos, violentos mercenários, anjos caídos, bestas humanas, alienígenas ou qualquer outro ser desses magníficos cenários, até mesmo a vida de um robô. Em um RPG, no fundo, o jogador termina aprendendo a viver.

Pra que Regras?

Confusão

"Você vai atacar o monstro? Vamos lá, jogue o 'd20'. Hm... Quinze! Vamos ver: a C.A. do monstro é 7, sua TACO é 20. Vinte menos sete dá 13. Tudo bem, você acertou o monstro. Agora vamos calcular o dano sofrido por ele."

Fale a verdade. Você entende alguma coisa do que está escrito acima? Entende? Se entende, sem dúvida já jogou AD&D ou é rpgista há um bom tempo. Seja sincero: isso é a coisa mais horrível do mundo para um iniciante. Quem, em sã consciência, ficaria feliz por ter que aprender fórmulas e mais fórmulas? Eu mesmo devo confessar que o GURPS me enlouquece.

Humano Cartesiano

O ser humano não deve ser exposto em forma de números. Não parece certo, pois o homem não pode ser expresso em função de x.

Adaptabilidade

O mestre, em alguns casos, tem se mostrado capaz de criar aventuras durante o jogo. Se é capaz disso, é evidente que o mestre pode criar as regras do jogo no momento em que precisar delas. Quer algo real? Uma bala fere pra caramba. Quer "AD&D"? Deixe os heróis de pé, mesmo depois de vinte disparos de bazuca. O mestre é

apto para decidir.

Por que migrar?

Flexibilidade

Utilizando a imaginação do mestre, este sistema se torna infinitamente flexível. Pode ser utilizado para ambientação em terror, suspense, ficção, sobrenatural, medieval, qualquer coisa.

Adaptabilidade

Ao contrário dos outros sistemas, que funcionam em apenas uma ou poucas plataformas (AD&D, por exemplo, pode até ser usado em cenário de ficção científica, mas continuará um péssimo simulador de realidade, mas excelente simulador de fantasia), 100P (100% Pure JIPL) pode ser adaptado para qualquer realidade ou, se preferir, para a realidade sob qualquer ponto de vista. De Cavaleiros do Zodíaco ao mais realista filme de guerra.

Usabilidade

Este sistema pode materializar qualquer ambiente. Entrevista com o Vampiro, Men in Black, Caverna do Dragão, qualquer cenário pode usar 100P como sistema, sem problema algum.

Recursos

Gerador instantaneo

Todos os mestres possuem uma parte da imaginação e uma da consciência que juntas funcionam como um gerador instantâneo de regras. Tudo o que o mestre precisa fazer é utilizar este gerador, sentir o RPG fluir em seu corpo.

O arqueiro tenta saltar um buraco de três metros após correr como um cachorro faminto ao ver um bife? Decida o que acontece, rápido. Você pode. É só querer. E sua decisão deverá ser assumida como verdade pelo restante do grupo. (atenção, como já deve ter notado, com liberdade vem mais responsa... não vacile muito. Por outro lado, também não tenha medo de errar, tenha apenas cuidado.)

Estruturas de decisão

A partir desse momento, mestre, você está livre dos dados. Daqui para frente é só você quem decide, mas vou ajudá-lo, sugerindo alguns fatores que possam influir em sua decisão. Fatores genéricos. Algumas perguntas que você deve se fazer antes de decidir.

- O personagem conseguiria fazer isso mole, mole?
- Isso ajuda ou atrapalha seus planos para a aventura?
- Se conseguisse fazer isso, e depois?
- Se não conseguisse, e daí?

Procure ser um mestre generoso, não vingativo, mas que puna os personagens apenas para que aprendam. Por fim, sua palavra é a lei.

Background

A pena é mais forte que a espada.

A força está nas palavras.

Background é a vida do personagem. Por isso não precisamos de números. Para que o personagem exista em um cenário basta que lhe seja dado vida. Os números só limitam o potencial do personagem, tornando-o um ser exato(é, chato).

Para fazer um background, você precisa escrever uma espécie de redação (sei que essa palavra traz pânico a alguns, mas tenha calma e continue lendo). Um texto narrativo e descritivo.

Na parte narrativa, coloque partes importantes da história do personagem, em resumo. Na descritiva descreva o personagem, roupas que prefere usar, condições financeiras, o que sabe fazer, além de tudo aquilo que possa diferenciá-lo de uma pessoa normal. Não se esqueça de que não há mais ficha de personagem e, portanto, o que o personagem sabe fazer deve estar escrito no background. Não precisa colocar tudo. Se o personagem já foi um bom vendedor, muito elogiado pelo patrão, por exemplo, intuitivamente desconfiamos que ele deva ter um certo carisma, e saber levar os outros na conversa. Não se esqueça também de dizer como ele aprendeu a fazer cada coisa descrita.

Para dizer como o personagem sabe fazer algo, utilize qualitativos,

comparativos. Por exemplo. "Ele escala paredes como uma tartaruga (sofre de dores na coluna) e é um excelente pistoleiro, dificilmente erra um tiro. Aprendeu isso no tempo em que era recruta militar."

Como organizar tudo isso depende de você. Há alguns modelos que você pode seguir, mas nada o impede de escrever a seu modo. Afinal, estilo individual varia, é único para cada um. Os modelos mencionados se encontram mais à frente.

Cenários

Os cenários para 100P são na forma de puro e simples texto, como os backgrounds são, podendo, portanto, ser utilizados por outros sistemas, cabendo ao mestre o processo de conversão (simples resumo da vida em números.)

Você também pode criar seus próprios cenários. Um cenário para 100% Pure JIPL, é pura ambientação. Basta descrever cenários, ou usar um cenário o mais perto possível de nossa época. Dessa forma, não precisa escrever tanto. Outra boa idéia, que já foi muito utilizada para outros sistemas e com 100P se torna ainda mais viável, é a adaptação. A diferença é que, aqui, nem sempre será preciso adaptar. Se você dispuser da história, das leis que regem o lugar – do cenário, Você não precisará compatibilizar o cenário com 100P. Um conto pode ter conteúdo suficiente para fazer com que o cenário já esteja considerado pronto. Assista aos caça-fantasmas e jogue, pois não há mais nada a dizer.

Anexo: modelos para background

Modelo Abhan

Título: *Nome do personagem.*

Introdução: *Explicação sobre a vida do personagem. Quem ele é em poucas linhas. Quem ele é, o óbvio sobre ele para os conhecidos, ou o que é descoberto por estranhos em pouco tempo, ou também o que todos sabem.*

Parte I: *História. Pequenos detalhes. Onde nasceu. Seus pais, se isso for pouco relevante e um algo mais.*

Parte II: *Detalhes importantes sobre sua vida. Algo que pouca gente sabe. Talvez segredos que ninguém exceto o próprio personagem conhece.*

Parte III: *Descrição. Quem é o personagem. Como se apresenta. Um contato visual com ele e sua situação no universo. Aprofundando-se até o contato com sua mente. Sua personalidade, como costuma agir, o que pensa do mundo.*

Conclusão: *Mote: frase típica do personagem.*

Modelo Dragão

Título: Nome do personagem.

Introdução: Narração de um fato importante de sua vida, que é de domínio público.
(Em pouquíssimas linhas)

Parte I: Aprofundamento, detalhes sobre o fato da introdução

Parte II: História do personagem, onde nasceu, seus pais, tanto a parte superficial quanto a mais importante da história.

Parte III: Descrição. Quem é o personagem física, econômica, social e psicologicamente. O que ele sabe fazer e como faz.

Conclusão: O que espera do futuro. (Talvez relacionado ao fato da introdução)

Modelo Born

Título: Nome do personagem.

Introdução: Descrição física do personagem

Parte I: Narração: toda sua história, tanto a parte superficial quanto a mais oculta de todas.

Parte II: Descrição: estado financeiro. Todos os dados atuais. Estado social, seu lado psicológico. Seu conhecimento, seus objetivos, suas ocupações.

Conclusão: Mote: frase típica do personagem.

Modelo Ziephof

Título: Nome do personagem.

Introdução: Mote (frase típica do personagem) ou narração de uma cena onde ele empregou (e bem) o mote.

Parte I: História do personagem. O que a maioria das pessoas sabe sobre ele.

Parte II: O que poucas pessoas sabem sobre ele. Lado psicológico.

Parte III: Seu lado físico, social, econômico, e seu conhecimento.

Conclusão: Explicação rápida do mote.