

Par ou Ímpar

RPG

Quando Não Há Dados para Rolar



**Imagens Autorais*

Carol Heksai

Par ou Ímpar RPG

Quando Não Há Dados para Rolar – Por Carol Heksai

INTRODUÇÃO

Você já esteve em uma situação de ter tudo para jogar uma partida de RPG, exceto os dados necessários ou mesmo cartas de baralho? Alguém querendo narrar, jogadores, uma aventura... Mas nem mesmo acesso a um rolator online de dados ou por aplicativo. A ideia deste sistema de RPG surgiu para momentos assim, onde todas as situações em que mais de um resultado pode ser obtido são resolvidos jogando-se “Par ou Ímpar”. É isso mesmo, tudo que você precisa para jogar é uma mão e pelo menos mais uma pessoa!

ATENÇÃO

Em situações em que não é possível encontrar pessoalmente os outros jogadores, seja por distância, dificuldade de combinar horários ou estar em meio a uma pandemia que te impeça de sair de casa, ainda é possível de se utilizar esse sistema. Seja por vídeo-chamada, utilizando ferramentas virtuais que simulam o jogo de par ou ímpar ou cada jogador lançando um dado virtual de seis lados, em que o seis é considerado zero. Soma-se o valor dos dois dados e se der par ganha quem escolheu essa opção, se der ímpar, quem o preferiu.

CRIANDO PERSONAGENS

Cada personagem tem cinco atributos: Força, Destreza, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Distribua pontos da seguinte forma: nenhum atributo pode ter mais do que 2 pontos positivos ou menos que 2 pontos negativos, apenas um pode ser zero e a soma dos pontos de todos os atributos deve ser nula. Assim, o mais tradicional é distribuir (+2) (+1) (0) (-1) (-2), mas outras opções são possíveis, como (+2) (+2) (-1) (-1) (-2) ou (+1) (+1) (-1) (-2), entre outras. Dê um nome e escolha uma raça ou espécie se for necessário, assim como uma ocupação ou profissão. Combine com o narrador o que você quer levar de equipamento, sendo relevante para a missão a ser abordada. Deseja criar um background para enriquecer o desenvolvimento de seu personagem? Fique à vontade, mas não se alongue, o sistema é pensado para a aventura ser montada rápida em situações de improviso! Cada personagem começa com 5 pontos de vida e 5 pontos de sanidade.

CRIANDO MUNDOS

A ideia do “Par ou Ímpar RPG” é ser um sistema robusto, adaptável a qualquer cenário. Medieval, Ficção Científica, Terror, Velho Oeste, Japão Feudal, Investigação, dias atuais. Com magos e bruxos, guerreiros e ladinos, fadas e elfos, anões e alienígenas, vampiros e lobisomens. Não há limites para sua imaginação! As fichas de todos os personagens não jogadores, sejam aliados ou antagonistas, deverão ser feitas da mesma forma que a dos personagens jogadores.

Seu mundo possui magia? Ótimo, seus jogadores podem então lançar magias, que deverão ser submetidas às mesmas regras que as outras ações, como ataques físicos ou investigativos. Possui alienígenas capazes de lançar ácido pelas mãos ou ficarem invisíveis? Superpoderes que permitem as pessoas serem superfortes ou voarem? Tudo é permitido e serão submetidos às mesmas regras, baseadas em seus atributos, e que serão abordados a seguir.

Mas **ATENÇÃO**, o nível de poder dos personagens deve ser acordado entre jogadores e narradores. Seu guerreiro é capaz de derrubar um dragão com um único soco? Acho que já foi dito que tudo é permitido, mas fazer um personagem assim abre mão para a possibilidade de o narrador colocar um gigante do tamanho de uma montanha em seu caminho.

Ao final no texto há o padrão de uma ficha de personagem.

JOGANDO

Foi dito anteriormente que os conflitos serão resolvidos com base no jogo de “Par ou Ímpar”, mas como isso funciona exatamente? Cada vez que for feita uma ação em que haja dúvidas sobre o sucesso do resultado, deve-se escolher um atributo mais adequado àquela ação e realizar jogadas de “Par ou Ímpar” entre os personagens envolvidos ou entre jogador e narrador. Em situações normais joga-se duas vezes, sendo três ou mesmo quatro para quando houver alguma vantagem, como se utilizar de algum equipamento que lhe dê benefício na ação, ou apenas uma ao haver desvantagem, como estar ferido ao tentar um ataque físico ou atirar havendo uma barreira parcial entre o personagem ativo e seu alvo.

Quem escolhe par ou ímpar é o personagem que estiver realizando a ação, seja jogador ou controlado pelo narrador. Então joga-se na quantidade de vezes estabelecidas e considera-se um ponto a cada vitória. Em seguida deve-se somar os pontos de vitória com o atributo estabelecido para a ação e comparar com a dificuldade previamente estabelecida. Por padrão a dificuldade é de 2 pontos, podendo ser menor para tarefas mais fáceis e maior para as mais difíceis.

Quando a ação for realizada por um personagem não jogador sem haver oposição com um dos jogadores, como pular sobre um precipício ao fugir, escolhe-se um jogador aleatório para jogar “Par ou Ímpar” com o narrador.

Ataques físicos, uso de magias e superpoderes, correr e saltar, investigar, convencer alguém a fazer algo... Tudo deve ser submetido à mesma regra, jogando-se “Par ou Ímpar” e confrontando o resultado com a dificuldade estabelecida. O que muda de uma atividade para a outra será o atributo escolhido para ser somado ao número de vitórias.

EQUILIBRANDO A DIFICULDADE

Se você leu até aqui deve ter percebido um certo desequilíbrio nas regras. Com a dificuldade padrão de 2 pontos, realizar uma ação com um atributo +2 torna-se um sucesso imediato, porém também uma falha imediata se o atributo for -2 e não houver nenhuma vantagem no momento. Sempre é possível ao narrador diminuir ou aumentar a dificuldade de acordo com a situação, ao perceber que o personagem é mais ou menos capaz de realizar a ação sem ser tão dependente do seu atributo.

Porém a ideia é mais de buscar diferentes soluções para diferentes desafios e estimular o narrador a expor os jogadores aos mais diversos tipos de conflitos! Assim, é preciso estar preparado para aquele seu vilão espetacular cair facilmente na lãbia de um personagem com um carisma alto e se apaixonar por ele! O que vale aqui é a criatividade, tanto dos jogadores em pensar como usar seu melhor atributo para solucionar as situações encontradas quanto do narrador em expor os personagens a condições em que seja necessário ter jogo de cintura e convencer a todos do porquê de não utilizar o atributo mais lógico para aquela ação e sim o que houver maior habilidade. A questão é, pode ser fácil convencer a usar força em vez de destreza para voar, mas por que não utilizar sabedoria ao ter aprendido a voar ao cair errando o chão?

E mesmo assim ainda pode parecer haver algum desequilíbrio, afinal é só o jogador convencer a todos que pode resolver qualquer situação com seu melhor atributo que tudo já está resolvido? Não, porque é aí que entra a próxima sessão deste manual.

CONTANDO PONTOS DE VIDA E SANIDADE

Por padrão todos os personagens começam com 5 pontos de vida e 5 de sanidade. Pode-se dar motivos para alterar esses valores, como alguém muito idoso ter menos pontos de vida, mas o ideal é mudar a dificuldade de se gastar esses pontos. Um super-herói invulnerável não necessariamente terá mais pontos de vida, apenas será bem mais difícil de atingi-lo sem saber seu ponto fraco. E é preciso ser criativo na hora de saber quantos pontos um determinado ataque ou mesmo ação pode custar a um personagem. Um soco pode não causar um dano suficiente para custar um ponto de vida, mas pode ser o bastante para o personagem ter menos jogadas de “Par ou Ímpar” em ações futuras. Da mesma forma, acertar um tiro com uma bazuca em um mero mortal desprotegido será imediatamente fatal, custando todos os pontos de vida de uma vez. Chegar a zero pontos de vida significa a morte do personagem.

E para que servem os pontos de sanidade? Eles podem ser gastos por exemplo ao personagem se deparar com situações difíceis de processar e falhar ao jogar “Par ou Ímpar” tentando explicar como lidar com a situação. Se deparar com um lobisomem em um mundo onde eles não deveriam existir vai custar sanidade, ao menos que o jogador desenvolva que sua avó lhe contava como ela vira essas criaturas uma vez e seja bem-sucedido em um teste de sabedoria para ter acreditado na história. Da mesma forma, lembra do personagem usando de seu carisma para o vilão se apaixonar por ele? Cada ação desse tipo irá custar pontos de sanidade do vilão, e será

necessário gastar todos os pontos disponíveis para fazê-lo desistir de te matar. Chegar a zero pontos de sanidade fará o personagem perder completamente a sua motivação. Um guerreiro não irá mais querer lutar, o explorador terá medo de ir a lugares desconhecidos.

Pode-se recuperar os pontos de vida e sanidade com ações diversas. Indo a médicos e psicólogos, com o uso de ervas e magias, às vezes apenas descansando. Novamente aqui estimulamos a usar de criatividade e adaptar ao mundo em que a aventura esteja acontecendo. A única regra é de que chegar a zero pontos, seja de vida ou sanidade, é irreversível.

Ou será que no mundo criado há necromancia?

MINI GERADOR DE AVENTURAS

Como apresentado, o “Par ou Ímpar RPG” é desenvolvido para ser versátil o suficiente para se adaptar aos mais diversos tipos de aventuras e desafios de uma forma simples, sendo mais adequado para aventuras curtas. Não há limites para a imaginação de narradores e jogadores, por isso elementos de diversos universos podem estar presentes na sua narrativa! Assim, segue-se um guia gerador de aventuras aleatórias caso haja o desejo de criar algo rápido. A regra de escolha é em cada etapa jogar um “Par ou Ímpar” selecionando-se metade das opções de acordo com o que ganhar (ou as pares ou as ímpares). Em seguida, escolhe-se ou par ou ímpar para cada uma das opções restantes, mantendo aquela opção caso saia o resultado escolhido em nova jogada. Repita o processo até ter apenas uma opção ganhadora em cada etapa. Alternativamente pode-se rolar um dado de seis lados se houver disponibilidade e desejo de apressar o processo.

A. EM UM MUNDO (Lugar)

1. Medieval;
2. Do Velho Oeste;
3. Do Japão Feudal;
4. Do Século Passado;
5. Alienígena;
6. Atual.

B. OS PERSONAGENS TERÃO QUE

1. Escapar da prisão;
2. Convencer o capitão a desobedecer a ordens;
3. Fazer um informante falar;
4. Descobrir um alienígena disfarçado;
5. Encontrar um mapa de tesouro escondido;
6. Se infiltrar em uma festa para a qual não foram convidados.

C. PARA DESVENDAR

1. Um assassinato;
2. Uma intriga política;
3. Um esquema de escravizar todo um quadrante da galáxia;
4. Os planos de uma nova arma mortal;
5. Uma magia nunca antes vista;
6. Os caminhos através de um labirinto cheio de perigos.

D. E ENFRENTAR

1. Abelhas Gigantes Assassinas;
2. Um Dragão preguiçoso, mas muito feroz;
3. Um alienígena metamorfo;
4. Cowboys viajantes do tempo;
5. Um poderoso Samurai sem propósito que perdeu sua honra;
6. O chefe do tráfico de armas.

BOM JOGO!

A palavra no “Par ou Ímpar RPG” é esbanje da criatividade e não se prenda a conceitos pré-estabelecidos! Aqui tudo pode acontecer e as regras existem apenas para guiar narradores e jogadores para que joguem da mesma forma, mas não se privem de estabelecer novas condições se isso for tornar a aventura de vocês mais compreensiva! Mas vale ressaltar que uma aventura de RPG deve ser um lugar onde todos os jogadores se sintam confortáveis, evitando-se situações que poderão fazer alguém se sentir mal. Temas sensíveis podem ser abordados, mas deverão sempre ser discutidos entre os envolvidos para saber se algo terá que ficar de fora.

De mais, alimente sua criatividade e vamos jogar RPG!

FICHA de PERSONAGEM

() FORÇA

() DESTREZA

() INTELIGÊNCIA

() SABEDORIA

() CARISMA

Nome: _____.

Espécie/Raça: _____.

Ocupação: _____.

Equipamento: _____.

_____.

Background: _____.

PONTOS de VIDA () () () () _____.

SANIDADE () () () () _____.

