

## O que é RPG?

Imagine que você e seus amigos são heróis de um mundo fantástico, cheio de magia. Ou então super-heróis lutando pela justiça contra os super-vilões. Ou mesmo exploradores espaciais num futuro distante. Tudo isto e muito mais pode ser vivenciado em um jogo de RPG.

Mais que um jogo, o RPG é uma forma de contar histórias. E cada história é construída com a participação de cada jogador e do mestre, à medida de cada acontecimento e das ações de cada personagem.

Porém, apesar de "Role-Playing" poder ser traduzido como "Representação", RPG não é teatro e os jogadores apenas narram as ações de seu personagem, sendo desnecessário (e até ridículo) qualquer tipo de representação "teatral".

Muita gente já deve ter brincado de "Polícia e Ladrão" e a brincadeira acabou em briga porque alguém disse: "Te acertei, você está morto!" e o outro respondeu: "Não, você errou!", e depois ficaram discutindo com um tentando convencer o outro. Por este motivo sempre se joga RPG com algum tipo de "Sistema" que nada mais é que um livro de regras no qual se define, com base em probabilidades, as chances de cada situação ocorrer (ou ao menos aquelas situações que merecem essa possibilidade). As regras de sistema de RPG são as que determinam as chances de um personagem golpear um inimigo ou de outro consertar um equipamento eletrônico.

Num jogo de RPG, um dos participantes assume um papel diferente dos demais. Normalmente ele é chamado de "mestre". Cabe a ele determinar todos os acontecimentos, exceto as ações dos personagens controlados pelos demais jogadores. O mestre deve usar as regras sempre que necessário para que as situações devam ser decididas "na sorte". Mas num bom jogo de RPG, o mestre também deve saber o momento de não usar as regras (ou mesmo de criar novas) para garantir que a aventura de RPG seja um momento de diversão para todos.

## História do RPG

Oficialmente, o roleplaying game surgiu em 1974, com o lançamento de Dungeons & Dragons pela empresa TSR, nos Estados Unidos da América. Inicialmente, o D&D era apenas um suplemento para um jogo de miniaturas chamado Chainmail ("cota-de-malha"), mas acabou por dar origem a um gênero de entretenimento completamente novo.

O D&D era um jogo relativamente simples se comparado a outros livros de RPG da atualidade, e não negava sua origem em jogos de guerra. Isso leva muitos a crer que o RPG mais "de representação" e menos "matar-e-trucidar" demorou a surgir. Poucos sabem, que praticamente junto com o D&D era lançado outro jogo mais complexo que já mostrava outra abordagem para o RPG. Seu nome era Empire of Petal Throne e foi lançado pela própria TSR em 1975, alcançando pouco sucesso de vendas. O autor, o professor universitário M.A.R. Barker, abandonou os clichés das lendas medievais para criar um mundo completamente diferente, habitado pelos Ahoggya, Pe Choi e dezenas de outras raças bizarras que se inspiravam lendas astecas, egípcias e de outros povos da antiguidade. Ao contrário, de masmorras genéricas e NPCs estereotipados, a descrição detalhada do mundo chegava a incluir instruções para se comunicar na língua daquelas raças fantásticas. As regras não eram muito diferentes do D&D, mas a abordagem de "roleplaying" era bem diferente.

Isso mostra que desde o início o RPG mostrava que podia ser tanto um divertimento leve para adolescentes (invadir a masmorra/matar o dragão/pegar o tesouro), como um exercício de narração que permitia abordar as mais diversas experiências.

Ao longo dos anos surgiram milhares de outros sistemas de RPG pelo mundo, inclusive no Brasil. Alguns dos gêneros mais comuns são:

- Fantasia Medieval
- Super-Heróis
- Terror/Misticismo

- CyberPunk
- Ficção Científica

Além disso, surgiram também alguns “Sistemas Genéricos”, em que se buscam sistemas de regras que permitissem ao jogador conhecer todos os gêneros de RPG com apenas um sistema de regras.

Interessante notar que o RPG surgiu em meio a uma grande revolução na comunicação (em especial com o advento da informática), sendo uma alternativa de entretenimento muito diferente da televisão, da internet e dos videogames!

## RPG Old School

Como parte da evolução do RPG, muitos sistemas de RPG ganharam muito em complexidade, tentando abranger toda e qualquer situação em livros de centenas de páginas com inúmeras tabelas. Também por influência dos RPGs de computador (que ironicamente surgiram a partir do RPG de mesa), muitos sistemas se tornaram excessivamente rígidos e estruturados, enquanto outros se tornaram dependentes de mapas e miniaturas como wargames.

Em meio a tudo isso, surgiu o movimento “Old School” que defende um RPG mais simples e flexível, que privilegia a criatividade (menos regras e mais diversão), e que favorece um jogo cooperativo – o mesmo espírito dos primeiros RPGs!

Dentro desta nova ideia de RPG criamos dois sistemas:

## ZIP – Sistema Compacto de RPG

ZIP é um sistema genérico com regras bastante simples (a versão para download gratuito tem 6 páginas), dispensando fichas e dados (os testes podem ser feitos com moedas). Pode ser usado para aventuras rápidas ou por iniciantes que queiram conhecer o RPG.

No site do jogo pode ser encontrado, além das regras completas para download, uma aventura-solo (que pode ser jogada sem mestre), regras avançadas e cenários para ZIP (todos feitos por outros jogadores de ZIP).

## Excelsior! - RPG Compacto de Super-heróis

Excelsior! é uma versão do ZIP exclusiva para este gênero de RPG. Ao contrário da maioria dos outros RPGs de Super-Heróis, com suas regras complexas, Excelsior! permite a criação de um personagem em poucos minutos e a maioria dos testes é feita com base em uma única Tabela Universal que determina a escala de todos Poderes e outras habilidades dos personagens. Além de super-poderes prontos, existem regras muito simples para a criação de novos super-poderes.

A versão completa do jogo para download gratuito tem 30 páginas, e no site também podem ser encontrados personagens prontos e existe previsão de mais material gratuito a ser disponibilizado.

**ZIP e Excelsior!** são obras licenciadas sob uma **Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivados 2.5 Brasil**, que permite:

**Compartilhar** — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Sob as seguintes condições:

**Atribuição** — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

**Uso não comercial** — Você não pode usar esta obra para fins comerciais.

**Vedada a criação de obras derivadas** — Você não pode alterar, transformar ou criar em cima desta obra.