

# Zip

( de Paulo Micchi )

## Introdução

Muitas situações do dia-a-dia são propícias para um jogo de RPG, como um dia chuvoso na praia ou um congestionamento de trânsito, por exemplo. Geralmente, porém, você estará sem as suas planilhas de personagem, seu livro de regras e seus dados, e mesmo que esteja com eles não terá espaço e tempo disponível para um jogo “convencional” de RPG. Você precisa de algo mais simples, e mais rápido.

**Zip** é um sistema de RPG que dispensa lápis, papel e dados, além da mesa para colocar tudo isso. As regras são simples para que você não precise carregar o livro de regras consigo. Tudo que você precisa é de uma moeda! Essa simplicidade o torna indicado para iniciantes, uma introdução para outros sistemas.

## Criação de personagem

A criação de personagem é bem simplificada, restringindo-se a apenas dois aspectos:

- um ponto forte
- uma especialização

Ponto forte é a característica inata do personagem em que ele mais se destaca, dentre as seguintes: Força; Agilidade; Carisma; Vitalidade.

Especialização é a “profissão” do personagem, indicando o grupo de habilidades que este desenvolveu ao longo da vida.

*Exemplo de criação de personagem:* Tagor é um mercenário que veio das geladas terras nórdicas de algum mundo de fantasia. Seu ponto forte é a *Força*, aumentando o dano com armas de mão e aumentando a probabilidade de bem sucedido em outras ações que exijam força física. Sua especialização é *Guerreiro*, que o torna mortal no uso de armas medievais.

*Ponto Forte.* Quando um jogador escolhe uma característica como ponto forte do personagem significa que realmente se destaca nela (outros personagens se lembrarão dessa qualidade quando se lembrarem do personagem):

*Força:* lhe dá vantagem em qualquer teste, diminuindo em um nível o nível de dificuldade, que envolva força física, como erguer um peso ou arrombar uma porta a força. Aumenta em um ponto o dano com armas de mão e em combate desarmado.

*Agilidade:* representa a capacidade de executar proezas como saltar, agarrar objetos em movimento, etc. Um personagem como ponto forte em Agilidade possui excelentes capacidades atléticas, em especial de coordenação motora.

*Carisma:* representa a capacidade natural de agradar aos outros, causando-lhes uma reação favorável, resultado de boa aparência física e/ou uma simpatia natural. Ter ponto forte em carisma resulta na redução em um nível da dificuldade de causar boa impressão a um estranho ( o nível de dificuldade inicial é determinado pelo mestre, em função das circunstâncias ). Muito útil para conseguir aliados.

*Vitalidade:* é a saúde do personagem. Um ponto forte em vitalidade ajuda em testes contra venenos, doenças, etc., e o torna mais resistente ao dano físico (ver seção Dano físico).

*Especializações* geralmente são criadas pelo mestre, que no início da aventura explica quais estão disponíveis e quais as vantagens de cada uma. Na seção Cenários você encontra algumas das especializações mais comuns do cenários tradicionais de RPG.

*Uso opcional de raças* pode ser feito se o mestre permitir. Se o jogador optar por uma raça não-humana ele perde o direito a escolher o *ponto forte* do personagem, que passa a ser determinado pela raça. O uso dessa regra opcional torna-se mais interessante quando se probem personagem humanos. Exemplos:

- \* elfos : Carisma
- \* anões: Vitalidade
- \* homens-lagarto, trolls, orcs, e outros seres violentos: Força
- \* halflings: Agilidade

## Jogando o jogo

Como você já deve ter desconfiado todos os testes são realizados com uma moeda, e não com dados. Tudo que o mestre tem de fazer é decidir o nível de dificuldade para a ação que o personagem vai realizar e se vai jogar a moeda uma ou duas vezes, entre três níveis de dificuldade:

- *Baixo* : jogue a moeda duas vezes. Se conseguir ao menos um sucesso a ação foi bem sucedida.
- *Médio* : jogue uma moeda, você tem 50% de chance ser bem sucedido e 50% de falhar.
- *Alto*: jogue a moeda duas vezes. Você tem que conseguir sucessos nas duas jogadas, caso contrário falha.

Conseguir um sucesso significa conseguir coroa ao jogar a moeda, um fracasso significa conseguir cara.

É nesse momento que as características do personagem fazem diferença. Se o mestre determina que o nível de dificuldade é Alto e o personagem possui um *ponto forte* ou uma *especialização* que lhe garante vantagem naquela situação o nível de dificuldade é reduzido imediatamente para um nível abaixo, nesse caso, por exemplo, o nível de dificuldade deixaria de ser alto para ser médio, aumentando as chances de sucesso do personagem.

*Exemplo*: Um personagem deseja mover-se furtivamente em algum momento de uma aventura. Digamos que o mestre decida que o nível de dificuldade é alto (o local está muito escuro) isso obriga o jogador que controla esse personagem a jogar a moeda duas vezes e conseguir coroa nas duas vezes para não falhar e fazer barulho. Porém, se o personagem tiver a especialização Ladrão, que entre outras coisas lhe permite mover-se mais silenciosamente que a maioria das pessoas, o nível de dificuldade dessa ação se reduz em um nível, ou seja, vai de alto para médio e o jogador só tem de conseguir coroa jogando uma só moeda.

## Combate

Os testes em combate são praticamente iguais aos das demais situações, com o jogador tendo de conseguir o número necessário de sucessos para que a ação seja bem sucedida. Um personagem só pode realizar um ataque por turno. A decisão de quem ataca primeiro ou atira primeiro fica a cargo do mestre, se este considerar que ambos tem condições iguais de atacar primeiro ele decidirá na sorte qual dos dois ataca primeiro ( no cara ou coroa, é claro !).

O *combate desarmado* ou com *armas de mão* (como facas, machados, espadas de luz, etc.) pode ocorrer de três maneiras diferentes:

- *um especialista ataca um não-especialista*. Nesse caso o atacante leva vantagem e o nível de dificuldade é *baixo*. Um *especialista* é o personagem que tem uma especialização útil em uma determinada situação, no caso do combate com armas de mão um exemplo de especialista seria um personagem com a especialização guerreiro.
- *um não-especialista ataca um especialista*. É o inverso da situação anterior, quando um personagem sem treinamento nesse tipo de combate tenta golpear um especialista. O nível de dificuldade é *alto*.
- *um não-especialista ataca outro não-especialista, ou um especialista ataca outro especialista*. Nesse caso as habilidades (ou falta de) anulam as do outro. O nível de dificuldade é *médio*.

Em combate com armas de *projétil* (arcos, bestas, garrafas arremessadas, metralhadoras e revólveres, etc.) tudo que o mestre tem de fazer é determinar se o tiro é possível (levando em conta o tipo de arma e a dificuldade de acertar o alvo, devido ao seu tamanho e movimento), caso seja possível o tiro, o mestre determina o nível de dificuldade do disparo. Se o personagem tiver uma especialização que lhe dê vantagem com esse tipo de arma, reduz-se em um nível o nível de dificuldade.

*Escudos* podem ser utilizados em combate melhorando as chances de defesa do personagem, exceto em combate desarmado. Sua principal utilidade é em combates com armas de mão: caso personagem que usa o escudo receba um golpe ele terá direito a um teste para bloquear a arma com o escudo, se ele for guerreiro (e apenas com essa especialização) o nível de dificuldade será médio, se não for guerreiro o nível de dificuldade será alto. Armas de projétil não podem ser bloqueadas, mas sempre existe a chance do projétil atingir o escudo e não seu personagem, nesse caso é necessário um teste de dificuldade de nível alto (não importando a especialização do personagem) para determinar se o projétil atingiu o escudo. Como no combate com armas de mão esse teste só é realizado se o personagem que ataca for bem sucedido no seu teste, caso contrário ele já errou o alvo.

## Dano físico

Como dano entende-se qualquer ferimento que o personagem sofra, devido a diversas fontes (fogo, quedas, armas, etc.).

Para se ter um controle simples do estado físico do personagem utiliza-se um sistema que avalia o estado do personagem com base no número de pontos de dano que o personagem recebeu. Esse pontos de dano vão sendo somados e anotados conforme o personagem for recebendo dano (ou subtraído caso os pontos de dano sejam recuperados através de descanso ou atendimento médico).

A maioria dos personagens é capaz de suportar até 3 pontos de dano. Ao receber 4 pontos de dano o personagem fica inconsciente até que seja atendido e seu nível de dano regrida, caso isso não seja feito o personagem morrerá devido aos ferimentos em um espaço de tempo definido pelo mestre. O personagem MORRE se acumular 5 ou mais pontos de dano.

Exceção: Personagens com *Ponto Forte* em *Vitalidade* são mais resistentes ao dano físico e só ficam inconscientes ao receber 5 pontos de dano e morrem se receberem 6 ou mais pontos de dano.

Em outra seção encontra-se uma tabela com os pontos de dano de diversas armas. O dano causado por outras fontes, como quedas, golpes com cadeiras, etc. ficam a cargo da imaginação do mestre.

Armaduras podem ser utilizados para reduzir o dano causado por armas. Caso seja atingido pela arma, reduza em um ou dois pontos o dano causado pela arma, dependendo da armadura usada. Os tipos de armadura serão indicados em outra seção, junto com as armas.

O dano causado com mãos, pés ou outra parte qualquer do corpo é zero, ou seja, não é suficiente para incapacitar o personagem (isso só acontece se você levar muitos golpes). Porém, caso o personagem possua vantagem em combate desarmado (como a especialização lutador) aumenta-se em um ponto o dano causa sem armas. Ter como ponto forte a Força também aumenta em um ponto o dano. Assim um personagem com ponto forte em Força e especialização lutador causa 2 pontos de dano com as mãos limpas.

O personagem com uma especialização que lhe dê vantagem no atendimento a feridos (como a especialização médico, por exemplo) é capaz de regredir o dano de outro personagem ferido em um ponto, se bem sucedido num teste de dificuldade média. A recuperação completa necessita cuidados mais prolongados e de repouso, a critério do mestre. Bandagens podem ser realizadas por qualquer personagem, não reduzem o nível de dano, mas impedem que o sangramento aumente o nível de dano.

## Dinheiro

Como esse jogo se propõe a ser simples, os jogadores não devem se preocupar em contar quantas moedas de ouro tem na sacola ou se tem casa ou carro. O mestre levando em conta a especialização define as posses do personagem e sempre que este quiser o comprar algo o mestre decide se o personagem tem dinheiro suficiente. É simples, mas exige a compreensão dos jogadores em aceitar as decisões do mestre.

## Armas e Armaduras

ARMAS	DANO (em pontos)
<ul style="list-style-type: none"> <li>Pequenas: (facas, punhais, flechas, clavas e porretes, etc.)</li> </ul>	1
<ul style="list-style-type: none"> <li>Médias: (espadas e machados de uma mão, balas de revólver ou submetralhadora)</li> </ul>	2
<ul style="list-style-type: none"> <li>Grandes: (espadas e machados de duas mãos, balas de rifle ou escopeta)</li> </ul>	3

ARMADURAS	Proteção (em pontos)
roupas de couro reforçado	1
armadura de cota de malha (medieval) ou colete a prova de balas	2

## Cenários

Cenário é o tipo de ambiente em que a aventura acontece. A seguir descreveremos alguns cenários comuns e as principais especializações correspondentes.

## Fantasia

É um cenário, geralmente, baseado em lendas medievais. É habitado por magos, guerreiros andantes e raças de seres fantásticos, como elfos e dragões. Foi nesse tipo de cenário que se iniciou o RPG.

Nas especializações a seguir assuma que todos os personagens são analfabetos, exceto magos e clérigos.

Uma lista com magias arcanas e clericais (para magos e clérigos) foi colocada depois das especializações.

Especializações:

### *Guerreiro:*

\* especialista em armas de mão (não inclui armas de projétil, como arcos, ou armas arremessadas)

### *Ladrão:*

- \* mover-se furtivamente
- \* escalar paredes
- \* arrombar fechaduras
- \* achar/desarmar armadilhas
- \* punção (geralmente usada para bater carteiras)

### *Caçador:*

- \* armas de projétil (arcos e bestas)
- \* Rastreamento
- \* Sobrevivência (escolher um tipo de terreno – floresta, por exemplo)
- \* mover-se furtivamente

### *Mago:*

- é capaz de realizar magias arcanas

### *Clérigo:*

- é capaz de realizar magias clericais

### Magias arcanas

É praticada apenas por magos que podem realizar apenas uma magia a cada hora e não podem repetir a mesma magia dentro de 24 horas. Caso o mago não respeite esse período de “recarga” ele sofre um ponto de dano ao realizar a magia. Os pontos de dano sofridos pelo mago não afetam a capacidade deste realizar magias (desde que não seja suficiente para deixá-lo inconsciente).

Os rituais mágicos demoram apenas alguns segundos (o tempo de um golpe em um combate) e, caso não seja especificado na magia, tem sucesso automático e duram até o mago cancelar a magia ou ficar inconsciente, a não ser quando são instantâneas.

- *Detectar magia*: permite descobrir se um objeto ou ser está enfeitado, mas não por qual magia.
- *Ler línguas*: permite, apenas ao mago, ler durante 1 minuto escritos cuja língua o mago desconhece.
- *Criar fogo*: permite atear fogo, acendendo fogueiras ou tochas, por exemplo.
- *Projétil mágico*: uma pequena bola de energia mágica, que causa 2 pontos de dano e atinge um alvo do tamanho de uma pessoa (e não pequenos objetos) automaticamente, a até 10 metros de alcance.
- *Sono*: faz adormecer um ser a até 10 metros de distancia, que fica em sono profundo por uma hora. Faça um teste de dificuldade média para ver se o mago foi bem sucedido. Se o ser for irracional a dificuldade será baixa.
- *Levitar*: permite que o mago se mova lentamente, apenas na vertical.
- *Ilusão*: cria uma imagem tridimensional, com 50% de chance de enganar um ser racional. Às vezes não engana animais por não ter cheiro. Pode ser feita a até 10 metros do mago, e se desfaz ao ser tocada.

### Magias clericais

Se baseiam na invocação de deuses, que intervêm em favor dos clérigos. Na verdade, o clérigo é um sacerdote-guerreiro, capaz de invocar apenas a entidade que ele cultua (Kron - o deus da guerra, por exemplo), sendo ideal que o jogador determine antes a entidade que seu clérigo cultua, mas isso não é obrigatório. O clérigo só pode realizar uma magia por situação em que ele ou seus companheiros estejam em perigo (um combate por exemplo). O mestre decide se o deus do clérigo atenderá ao seu chamado.

As invocações do clérigo tomam apenas alguns segundos (o tempo de um golpe em um combate) e, caso não seja especificado na magia, tem sucesso automático e duram até o clérigo cancelar a magia ou ficar inconsciente, a não ser quando são instantâneas.

- *Curar*: recupera 2 pontos de dano de outro personagem que não seja o clérigo, que precisa tocar o alvo da magia.
- *Globo de luz*: cria um globo de luz, de força equivalente a uma lanterna.
- *Afastar mortos-vivos*: repele mortos-vivos (zumbis, vampiros, etc). Não é suficiente para conter seres muito poderosos ou em grande número deles (como um vampiro de 2500 anos ou 200 zumbis), a critério do mestre.
- *Abençoar*: reduz em um nível a dificuldade de uma única ação de qualquer personagem, inclusive o clérigo. Permite, por exemplo, que o clérigo dê um golpe com armas de mão como se fosse um guerreiro.
- *Amaldiçoar*: o inverso de *abençoar*, aumenta em um nível a dificuldade da ação.

### **CyberPunk**

Num futuro não muito distante dos dias de hoje (30-40 anos), as grandes corporações derrubaram a democracia e dividem o poder. Grande parte da população vive marginalizada. Drogas e criminalidade infestam as cidades superpopulosas e superpoluídas. A ciência evoluiu, mas não para o bem de todos...

#### Especializações:

*Policial:* especialista no uso de pistolas ou de escopetas (escolha uma das duas). Na realidade a grande vantagem dessa especialização são os poderes dados pela profissão ( o de prender pessoas, por exemplo ) e de ter acesso a certas informações.

*Corporate:* nenhuma habilidade especial, compensada pelo acesso a informação das corporações e por um nível de vida de “yuppie”, bem acima dos outros personagens.

*Mercenário:* Especialista no uso de qualquer tipo de arma (tanto arma de mão como armas de projétil).

*Criminoso suburbano:* ladrão moderno, possui muitos contatos no submundo. É especialista em furtividade, punção, e em sistemas de segurança (fechaduras e alarmes eletrônicos). Não tem nenhuma vantagem no uso de armas ou combate desarmado, mas com certeza sempre anda armado.

*Hacker:* é capaz de acessar redes virtuais de computadores e mexer em informação alheia. Utilizam um implante no cérebro que liga este diretamente à “rede”. Os níveis de dificuldade ficam a cargo do mestre.

#### **Especializações comuns a vários cenários:**

*Médico:* Permite realizar testes para recuperar outro personagem ferido ( ver seção Dano Físico ).

*Lutador:* vantagem no combate desarmado, além disso aumenta em um nível o dano causado nesse tipo de combate. Caso o Mestre

permita o uso desta especialização, a aventura tende a se transformar num daqueles filmes B de Kung-Fu.

### **Jogando sem moeda**

Caso não disponha de moedas ou coisa parecida, resta a opção de tirar “par-ou-ímpar” com o mestre, que é até mais rápido do que tirar a sorte na “moedinha”.

Outra opção é usar dados fazendo com que números ímpares sejam sucesso e números pares sejam falha.

### **Finalizando...**

Bem, é só isso. Agora cabe ao mestre usar as regras acima, definir um cenário, criar uma aventura e definir as especializações permitidas (criando novas especializações sempre que necessário). Aconselhamos que parta do seu sistema de RPG favorito para definir o cenário das aventuras e que adapte as especializações aos tipos de personagens mais comuns nesse sistema, o que fica bem fácil quando este usa classes de personagem.