

Atividade para o Ramo: Escoteiro e Sênior

RPG (ROLE-PLAYING GAME) – JOGO DE INTEPRETAÇÃO DE PAPÉIS

Informações:

Duração: 2h

Local: Online (Plataforma de videochamada ou de áudio)

Participantes: 2 a 6 participantes

Atividade: (x) ONLINE (x) PRESENCIAL

Materiais Necessários:

- Cadastro no Discord (www.discord.com)
- Dados
 - 3 dados de 6 lados (iguais aos de jogos de tabuleiro); ou
 - Aplicativo para celular (RPG Simple Dice); ou
 - BOT de dados para Discord (<https://top.gg/bot/692452326442664026>)
- Folha de papel com a descrição do personagem para cada participante e para o aplicador (este deve ter a descrição de todos os personagens).
- História impressa ou em outro aparelho para facilitar a aplicação.

Áreas de Desenvolvimento:

Essa atividade contribui para aquisição de competências nas seguintes áreas de desenvolvimento **afetivo** e **intelectual**.

Essa atividade contribui para a realização dos itens 4 e 5 da especialidade de RPG.

Desenvolvimento da Atividade

O escotista ou um dos jovens deve ler a história bem, antes de aplicar. Ele será o narrador da história (o mestre no jogo de RPG). Cada jovem participante deverá criar uma ficha de personagem bem simples com dados como: nome do personagem, idade, características físicas e psicológicas, profissão, hobbies e um superpoder. Os participantes devem ter superpoderes diferentes e não conhecer os poderes do outro até a

atividade para tornar a mesma mais interessante e participativa. O mestre vai contando a história colocando os jovens em situações problema na qual eles devem trabalhar em equipe para resolver a situação. É uma atividade de atuação sem roteiro fixo, onde o resultado final vai depender dos jogadores. Para cada ação que o jogador for tomar ele deve rolar os dados para saber se conseguiu realizar a ação ou falhou. O jogo termina quando eles concluem a missão.

Variações

Se algum dos jovens conhecer sobre RPG e quiser ensinar/conduzir a aventura deve ser oferecida a ele a oportunidade, podendo oferecer a aventura pronta sugerida abaixo ou ele pode criar a mesma e explicar aos jovens como funciona o RPG.

Dicas

- Se possível pedir para os jovens que criem as fichas com antecedência e enviem ao aplicador alguns dias antes da atividade.
- Lembrar os jogadores sempre dos valores escoteiros, para que as atitudes deles no jogo sejam compatíveis com eles, ainda que eles estejam interpretando um personagem.
- O mestre pode ajudar ou sugerir ações para que os jogadores consigam sair das situações problema, mas é mais interessante que exista o mínimo de intervenção possível.
- Os dados são jogados de acordo com a necessidade de ações (destruir portas, convencer pessoas, conseguir usar o super poder).
- Segue em anexo o sistema sugerido.

Colaboraram na elaboração dessa ficha

Monique Teixeira Montezuma Sales

Anexos

O sistema de jogo sugerido é bem simples e fácil de explicar, o Guaxinins & Gambiarras, uma adaptação de Lasers & Sentimentos por Marcelo Guaxinim: Primeiro é importante entender a base do sistema: existem dois tipos de ações, as físicas e as psicológicas. Dito isso, existem pequenas regras que fazem esse sistema funcionar para todo e qualquer cenário que a pessoa que esteja mestrando deseje utilizar.

Personagem:

O jogador escolherá um atributo de 2 a 5. Saiba que atributos como 2 ou 3 correspondem a personagens bons em interações sociais (são mais inteligentes e tem melhor percepção do ambiente), por sua vez personagens com atributos de 4 e 5 tem um porte físico melhor (assim são melhores em atacar, correr, etc). Todo o resto da criação do personagem (nome, descrição, itens) são meramente pontos estéticos que não interferem na mecânica, devendo se encaixar a narrativa proposta na mesa em questão.

Testes:

Em uma situação normal uma personagem rola 2 dados de 6 lados para executar seus testes. Caso esteja ferido ou em desvantagem, rola-se 1 dado, já em caso de vantagem ou recebendo ajuda de outro jogador rola-se 3 ou mais dados.

Como dito anteriormente, existem apenas dois grupos de ações neste sistema:

- **Guaxinim:** Quando o personagem quer usar seu condicionamento físico para agir (atacar, correr, escalar etc.). Para que tenha sucesso o jogador precisa tirar seu atributo ou um valor **MENOR** em pelo menos um dado.
- **Gambiarras:** Quando o personagem quer usar suas capacidades psicossociais e intelectuais para agir (perceber, decifrar, convencer etc.). Para que tenha sucesso o jogador precisa tirar seu atributo ou um valor **MAIOR** em pelo menos um dado.

Caso o jogador tire exatamente o valor do seu atributo no dado, isso configura acerto crítico, dando ao jogador uma vantagem ou benefício em sua ação ou contando como dois acertos.

Pontos de vida:

Cada personagem tem 3 pontos de vida. Esses pontos se perdem ao ser atacados por inimigos ou em caso de falhas durante testes com risco de se ferir.

Para recuperar basta ter uma justificativa narrativa como cuidados médicos num hospital ou uma noite de sono numa estalagem.

História sugerida:

Os jogadores acordam em um centro de pesquisa em humanos supersecreto. Eles estão em uma sala em macas amarrados com tiras de couro e na sala tem um pesquisador e materiais médicos em um armário, a porta é de metal e está protegida por dois seguranças. A primeira situação é como eles vão se soltar e sair da sala e isso vai depender dos poderes dos colegas e do trabalho em equipe.

Saindo dessa sala eles encontram um corredor com câmeras de segurança, um tablet na parede e uma escada no fim que sobe. Em cima eles escutam o barulho de alguns seguranças. No tablet eles encontram informações como o mapa do local, os dados de cada pessoa internada naquele centro e os poderes de cada um deles.

Além deles existem mais 2 pacientes: João, um garoto de 12 anos, capaz de fazer objetos mudarem de tamanho e Maria, uma adolescente de 16 anos, capaz de controlar e amplificar ondas sonoras. O objetivo dessa parte da missão é descobrir as informações do tablet, desligando as câmeras antes e descobrir onde estão os outros pacientes e como eles saem de lá. Subindo a escada eles encontram um corredor com uma sala com a porta aberta e dentro dessa sala está o João e um pesquisador. Na mão do pesquisador encontra-se um aparelho capaz de controlar o João. Na porta da sala estão dois seguranças. O objetivo aqui é incapacitar os seguranças, desativar o aparelho e resgatar o garoto. Após o resgate do menino, eles sentem uma grande vibração vinda do andar superior, provavelmente é Maria tentando escapar do centro de pesquisa. Eles devem chegar ao andar de cima pela escada, convencer a adolescente que são aliados e escapar com ela pela porta do andar, que parece uma porta de cofre de banco com vários centímetros de diâmetro e de um metal bem resistente. Ao destruírem ou abrirem a porta eles voltam para a cama deles como os jovens que são, com óculos de realidade virtual no rosto. Eles estavam em um jogo e finalizaram o mesmo.