



Sistema de Simulação Heróica

O que é RPG

Não sabe? Sério? (imagine-me fazendo uma voz de robô)
*Will Robinson, please, refer to wikipedia. DANGER!
DANGER!*

O que é o SSH

É um sistema de RPG focado na simulação de situações heróicas. Ele não é adequado para simular a realidade, não é uma plataforma para interpretação de personagens (afinal você não precisa de sistema para isso), nem é uma ferramenta narrativista. O seu propósito é, com base na descrição do personagem e na relação entre o nível de importância de seus oponentes ou obstáculos, criar momentos de tensão frente às encruzilhadas de uma história compartilhada.

O que eu preciso para jogar

Papel, caneta ou lápis e 2 dados de 6 faces.

Regras

O conceito central do jogo é a comparação de importância entre os personagens dos jogadores e da história. Os personagens dos jogadores sempre estarão no nível herói. Abaixo do seu nível existem as seguintes possibilidades para os oponentes e obstáculos: figurante, extra, coadjuvante menor. Acima dele: coadjuvante maior, participação especial, Lenda.

Durante a narração, quando surgir uma encruzilhada na história, sugerindo mais de uma opção de resolução, peça que os envolvidos rolem de 2 dados de 6 faces. Some o resultado dos dados, e cruze o nível do herói (coluna de ação, mais à esquerda) com o nível do obstáculo ou do oponente em questão usando a tabela resolve tudo em anexo. Se o número obtido foi maior ou igual ao número no cruzamento da coluna com a linha, sucesso; a ação tentada ocorre. Se for abaixo, fracasso. Simples, não?

Regras Opcionais

1. Bata de volta: Faça com que os personagens da história ou obstáculos realizem rolamentos para atingir os personagens dos jogadores. Na tabela resolve tudo, use o nível do obstáculo no lugar da ação e o nível do herói como reação.
2. Prolongue a tensão: Em qualquer ação de maior importância, imponha um número de rolamentos bem sucedidos, baseado no nível do obstáculo ou do oponente (de 1 a 7), para que ela seja resolvida. Use a mesma regra para os personagens dos jogadores em conjunto com a Bata de Volta para verificar se o oponente ou o obstáculo o venceu. Bastante adequado para combate ou ações marcadas pelo tempo.
3. Dissemine a comisseração: Reproduza a interação entre personagens que não os dos jogadores. Ótimo para ameaçar mocinhas indefesas, sidekicks engraçadinhos e velhos mestres cheios de sabedoria.

4. Apoie a criatividade e puna a mesmice: Use bônus e penalidades nos rolamentos após a descrição das ações dos jogadores. Ações criativas e divertidas ganham mais chance de sucesso (some um valor ao resultado do rolamento), coisas chatas ou bestas as diminuem (subtraia do rolamento). Invente uma explicação qualquer na hora e avise o bônus ou penalidade antes do jogador rolar os dados.

Criação de Personagens

Escreva aí a história do seu personagem em 3 ou 4 linhas. Sublinhe com uma linha a coisa mais positiva sobre o personagem. Sublinhe com duas linhas algo mais que o destaque na multidão, *pero no mucho*. Sublinhe com três linhas uma coisa negativa. Quando a característica sublinhada com uma linha entrar em jogo, seu personagem funcionará como se fosse uma participação especial. Quando for a vez da sublinhada com duas linhas, utilize o nível coadjuvante maior. E quando o negativo entrar em jogo, o personagem funcionará como um extra.

Como controlar poderes e outras coisas que saem do normal

Do mesmo jeito que as outras coisas. Se estiverem na descrição do personagem estão valendo na história. Mas fique aberto para sacanear os jogadores que fizerem mal uso deles. Assim, na encolha, como se fosse parte da história. Só não vale rir.

Como evoluir os personagens durante uma campanha

Como uma história normal, sem powergaming. Se o personagem aprender algo novo que suplante as habilidades anteriores ou adquira alguma fraqueza nova, substitua os sublinhados. E pronto.

Cenários de Jogo

Quanto a isso, preferimos deixar por sua conta. Use os cenários que você quiser, mas pra lhe quebrar um galho vou incluir junto com o SSH um OPS (One Page Scenario). Mas o propósito principal é que você adapte seu universo preferido ou crie o seu próprio. Assim fica bem mais interessante. Concorda? Ah, se quiser criar e publicar seus OPS, fique a vontade, mas não esqueça de me avisar.

Palavras Finais

Já tá bom, né? Desejo bom divertimento e SSH! Não conte pra ninguém (sacou a dupla negativa?). Afinal, aqui somos que nem padaria: se gostar, fale com os outros. Se não gostar, fale comigo. Inté e bons jogos!

Game Design: Lisandro Gaertner (Igaertner@gmail.com)
Licença de Uso: Esta obra foi licenciada com uma Licença Creative Commons - Atribuição - Uso Não-Comercial - Partilha nos Mesmos Termos 3.0 Não Adaptada.





TABELA RESOLVE TUDO

Ação Reação	Figurante	Extra	Coadjuvante Menor	Herói	Coadjuvante Maior	Participação Especial	Lenda
Figurante	7	8	9	10	11	12	Falha Automática
Extra	6	7	8	9	10	11	12
Coadjuvante Menor	5	6	7	8	9	10	11
Herói	4	5	6	7	8	9	10
Coadjuvante Maior	3	4	5	6	7	8	9
Participação Especial	2	3	4	5	6	7	8
Lenda	Sucesso Automático	2	3	4	5	6	7

Como usar a tabela **Resolve Tudo**: Ache o nível do executor da ação na coluna da esquerda. Busque o nível do alvo da ação na 1a. linha. Cruze os dois. O número na interseção será o número alvo para que a ação seja bem sucedida. Num rolamento de 2 dados de 6, qualquer soma do resultado dos dados igual ao maior a esse número representa o sucesso da ação intentada. Resultados inferiores representam fracasso.

TABELA DE NÍVEL NÚMÉRICO DE OBSTÁCULO OU Oponente

	Figurante	Extra	Coadjuvante Menor	Herói	Coadjuvante Maior	Participação Especial	Lenda
Nível Numérico	1	2	3	4	5	6	7

Game Design: Lisandro Gaertner (lgaertner@gmail.com)

Licença de Uso: Esta obra foi licenciada com uma Licença Creative Commons - Atribuição - Uso Não-Comercial - Partilha nos Mesmos Termos 3.0 Não Adaptada.