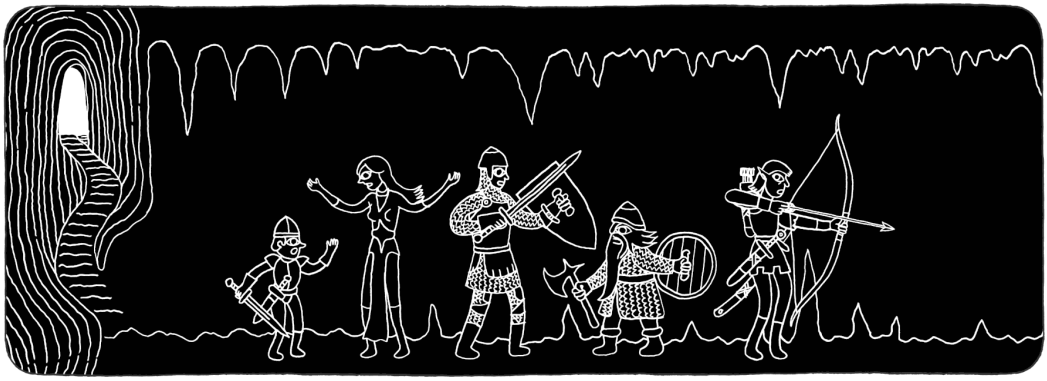
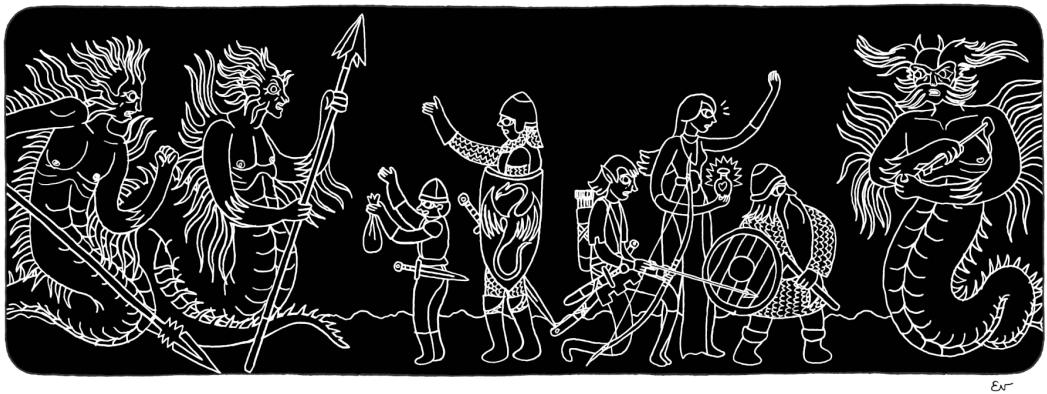


PRINCIPIA APOCRYPHA

Axiomas e Aforismos Elementares sobre Mestragem e Jogos de RPGs no Estilo Antigo

de Ben Milton e Steven Lumpkin
Organizados e Corrigidos por David Perry
Ilustrado por Evlyn Moreau



A versão deste livreto foi adaptada para visualização em telas bem como para impressão. A versão em inglês em uma única coluna para smartphones, telas pequenas e material suplementar pode ser encontrada em

lithyscaphe.blogspot.com/p/principia-apocrypha.html

Diversos agradecimentos a G+ friends, the RPG Talk Discord, e o resto da Democracia Gygaxiana por sua sabedoria, revisão e copydesk.

Um agradecimento especial a
Evlyn Moreau & Eric Nieudan

Layout original por **David Perry** via Scribus & paciência.
Layout em Português por **Antônio Marcelo**
via Affinity Publisher
Fonts utilizadas: **ITC Souvenir** & Lora

Tradução e localização para o Português Brasil por
Antônio Marcelo & Marcus Mortati
(Geração Xeroks)

Este trabalho pode ser distribuído livremente pela licença Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Marcadores de Citações e Atribuições de Texto

Ben Milton
Game designer do jogo Knave e crítico
no blog Questing Beast: questingblog.com
Texto original vindo do jogo Maze Rats:
drivethrurpg.com/product/197158

Steven Lumpkin
GM do Rollplay: The West Marchese outras séries
Texto original vindo do blog Agendas for Old School
Gaming posts: roll1d100.blogspot.com

David Perry
Contribuições humildes de um GM neófito e
sincrético: lithyscaphe.blogspot.com

Ilustrações by **Evlyn Moreau**
Artista e idealizadora do zine Chromatic Soup e
outros conteúdos de jogos grandiosos:
chaudronchromatique.blogspot.com

Introdução

Redescobrindo o contexto dos jogos da OSR

Jogadores e GMs ao descobrirem o estilo OSR, Old School Renaissance ou Revival, para alguns, Renascença (ou Reavivamento) da Velha Escola, na tradução literal, de RPG podem não ter o contexto histórico que os game designers originais concebiam como implícito. Muitos sistemas de regras no estilo OSR não incluem muita orientação sobre como executar o jogo. Eu imagino que os novatos podem se sentir perdidos ou ter uma experiência ruim durante uma sessão de jogo.

Então decidi compilar alguns conselhos, me apropriando do estilo evocativo dos "Princípios do GM" usados por sistemas como Apocalypse World e do Powered by the Apocalypse Games.

Esses princípios provêm principalmente de duas fontes excelentes em seu próprio meio: Maze Rats, um RPG estilo OSR "light" de Ben Milton, e algumas postagens e vlogs de Steven Lumpkin, em seu blog Roll 1d100, sobre o assunto. Essas fontes são citadas originalmente por seu autor e eu tomei a liberdade de editá-las em um volume mais coeso, com marcadores para as citações que dessem destaque, bem como inserir e expandir algumas idéias próprias.

O que é Jogo OSR?

Uma definição concisa é bem difícil e muito subjetiva, mas gosto de como Ben Milton apresenta aqui:

"*Numa campanha, quanto mais acrescentarmos os seguintes pontos, mais OSR ela é: alta letalidade, um mundo aberto, uma falta de um roteiro pré-escrito, ênfase na resolução criativa de problemas, um sistema de recompensa centrado na exploração (geralmente XP por tesouro), uma desconsideração pelo "equilíbrio do encontro", e o uso de tabelas aleatórias para gerar elementos do mundo que surpreendem tanto jogadores e Mestres. Além disso, uma forte ênfase no "faça você mesmo" e uma vontade de compartilhar seu trabalho e usar a criatividade de outras pessoas em seus jogos.*"

Esses elementos estiveram presentes nos primeiros anos do hobby. Inicialmente, eles podem parecer rudes, incômodos ou desatualizados. Mas muitos jogadores encontram o tipo de jogabilidade que emerge desses elementos muito convincentes. Eles podem invocar a criatividade, o envolvimento, a admiração e um senso de realização.

A apreciação do estilo de jogo da OSR não deve ser mal interpretada como perseguir uma sensação de mera nostalgia. Isso pode ser verdade para alguns, mas um número crescente de jogadores que gostam deste estilo não eram nascidos quando essas regras eram populares. E além dos simples sistemas retro-clone e reedições de conjuntos de regras, há muitas modernizações elegantes, reinterpretações, sistemas totalmente novos e inovadores que promovem esse estilo de jogo os tornando muito viáveis.

Sugiro para você obter mais informações e material extra visitar o site : https://lithyscaphe.blogspot.com/p/principia-apocrypha.htm

Usando os Princípios

Pode ser útil pensar nesses princípios como regras que você, como um Mestre, segue, complementando às regras de jogo escritas. Quando você não tem certeza do que fazer em uma situação incerta, pense sobre eles. Eles podem ajudar a orientar o jogo para apoiar o estilo de jogo OSR.

Nem é preciso dizer que nem todos se aplicam igualmente ao seu jogo ou uma certa aventura, dependendo de seu estilo, tom, escopo e etc. Eles são escritos em um estilo de estilo para serem memoráveis, mas use-os como um tempero a mais, e fique à vontade para ignorar ou quebrar aqueles que não funcionam para a sua mesa de jogo.

Ao abordar um conjunto de regras com um estilo de jogo específico em mente, é provável que aspectos de ambos lutem entre si. Mas não se preocupe com a filosofia de jogo antes de realmente jogá-lo de fato. Todo Mestre e grupo de jogadores são tão diferentes, que você precisa tentar na prática. Pergunte aos seus jogadores como eles se sentem sobre a experiência de utilizar/experimentar regras da casa, ou mudanças no sistema. Jogar é mais um ato confuso e incerto do que uma peça de arte sólida a ser aperfeiçoada.

A OSR e o Princípio Fundamental

A OSR é uma cena e comunidade (ou muitas subcomunidades sobrepostas) de pessoas que gostam do antigo estilo de jogar. Como qualquer outra comunidade, é composta por todos os tipos de pessoas compartilhando ideias umas com as outras. Inevitavelmente, algumas dessas idéias serão opiniões fortemente defendidas.
Algumas pessoas têm vozes mais altas, e outras são deliberadamente provocativas. Drama, confusão, conflito e assédio podem e irão acontecer. Como com qualquer outra comunidade, cabe a todos os seus membros promover e manter um ambiente saudável, para si e para os recém-chegados.

Mas quando se trata disso, lembre-se deste Princípio Fundamental:

A Mesa é Sua

Como você e seus amigos jogam não é ditado magicamente pelas opiniões dos outros. Ninguém pode dizer a você e aos seus jogadores como se divertir. Descubra o que funciona para sua mesa.

Eu imagino que se alguém disser que você está fazendo coisas erradas, eles têm boas intenções. Querem ajudá-los a ter o mesmo tipo de experiências que eles consideram como diversão. Mas há um grande número de variáveis ocultas entre a experiência deles e a sua. Os princípios são parcialmente destinados a ajudar a esclarecer o que as pessoas querem dizer com OSR, jogar e esclarecer o raciocínio por trás de certas regras e métodos.

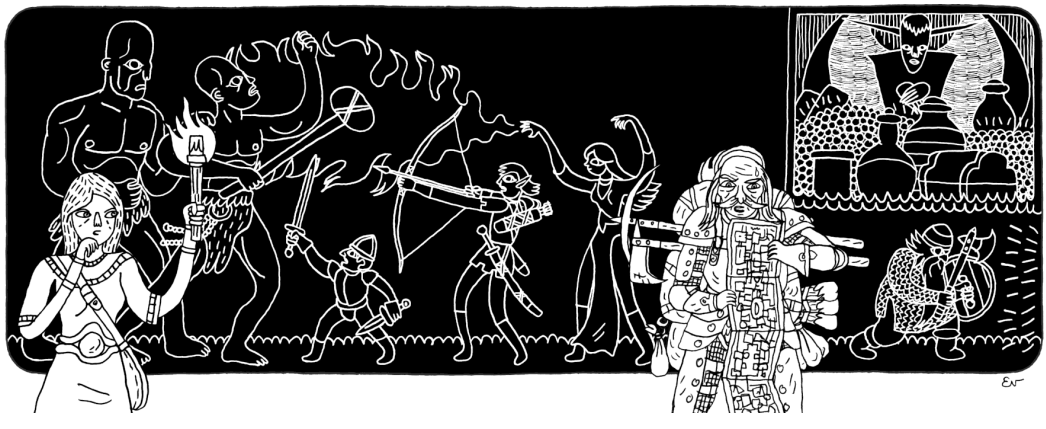
Dito isso, a OSR está repleta de pessoas incrivelmente criativas e uma abundância de conteúdo único e envolvente para inspiração ou uso direto em seus jogos. Se você ainda não faz parte, por favor, esteja convidado para entrar na conversa e compartilhar suas próprias ideias! A OSR prospera em novas perspectivas e amplia os limites de o que pode ser feito com esses jogos.

Em outras palavras, a cena OSR não é um conjunto de regras a seguir, é um sempre crescente “Apêndice N”.

- David Perry

Seja um

Árbitro Imparcial



Decisões Acima das Regras

P É o princípio primordial da OSR. Os jogos do estilo OSR são frequentemente dispersos no que as suas regras cobrem. Freqüentemente há um mínimo ou nenhuma "habilidade" ou "talento". Este é um recurso, não um defeito. A flexibilidade que essa abertura permite é uma grande parte do apelo dos antigos jogos e de estilo OSR. Deixe os jogadores aproveitarem essa abertura e experimente coisas malucas (e aplique a lógica a seu gosto).

P Quando você se depara com uma situação que as regras parecem não cobrir, não se distraia procurando por elas. Em vez disso, faça o bom senso governar dentro do espírito do jogo e siga em frente. Mesmo que mais tarde, se você venha a descobrir que, de fato, não há regra e a situação pode vir a se repetir, anote a decisão e aplique-a de forma consistente.

Abstenha-se do Destino dos Jogadores

P Como Mestre (ou Juiz ou Árbitro, talvez mais apropriado para os jogos antigos e da OSR), você não é o antagonista dos jogadores ou personagens. Você também não é um autor que está escrevendo a sua história. Retrate o mundo e incorpore seus habitantes genuinamente como eles reagiriam ao comportamento dos personagens. Não tente contar uma história, deixe uma emergir das interações dos personagens com o mundo.

M Seja justo e imparcial. Não falsifique os rolamentos de dados e evite rolar às escondidas. Isso mantém o jogo honesto e perigoso e evita qualquer acusações de favoritismo, direcionamento ou imposição de quem mestra o jogo. Também incentiva os jogadores a se envolverem com o mundo ficcional, ao invés do que com o Mestre.

Equilibre Preparação e Flexibilidade

Não prepare um enredo para os jogadores seguirem. Durante o jogo, observe como os jogadores lidam com uma situação e extrapole os efeitos de suas ações com base no que você sabe. Não planeje os resultados muito adiantadamente, jogadores raramente fazem o que você espera deles.

Não exagere na preparação! Mantenha suas ideias emergentes o suficiente para que elas possam se adaptar às escolhas dos jogadores no decorrer do jogo. Lembre-se de que a preparação não utilizada sempre pode ser utilizada em sessões posteriores. Após cada sessão, pergunte aos jogadores o que eles planejam fazer a seguir e prepare algumas situações relacionadas a isso. A direção do jogo deve ser guiada pelas decisões do jogador, não pelas do Mestre.

Alguns produtos de RPG são mais como caixas de ferramentas do que livros de regras, ajudando você a se adaptar e construir um ambiente único e flexível em torno de seus jogadores, no lugar ficarem restritos a uma instância rígida e ditada por outra pessoa.

Construa Situações Responsivas

Estabeleça situações com vários atores ou facções perseguindo seus próprios objetivos. Deixe que as ações dos jogadores afetem este ambiente e deixe as consequências afetarem os jogadores por sua vez. Mostre as situações piorando se os jogadores não as abordarem.

Uma maneira de criar situações interessantes é desenhar um esquema que mapeia as relações entre os elementos de uma situação e como eles se relacionam e interagem, ou como as partes podem intervir.

Abrace o Caos...

Ouça aqueles oráculos caprichosos: os dados. Contando apenas com a sua imaginação pode se tornar uma tarefa exaustiva e pode se perceber menos como um mundo concreto e mais como previsível para os jogadores. E a inspiração externa, além dos resultados aleatórios ajudam você a se livrar do destino imposto por eles.

Use tabelas aleatórias para manter o jogo arejado. As reviravoltas surpreendentes das tabelas aleatórias podem trazer uma energia e mistério para o jogo. Isso algo é difícil de improvisar.

...Mas Sustente a Lógica

Mas não use resultados aleatórios a ponto que o mundo fique sem sentido. Se houver uma escolha, consequência ou causa óbvia, use-a. Isso pode ajudar a manter a verossimilhança e permitir que os jogadores façam planos razoáveis. Também enfatiza a surpresa e intriga das instâncias de aleatoriedade quando você as usa. Você também pode personalizar tabelas aleatórias para dar uma sensação mais coesa ao seu contexto de jogo.

Deixe seus Jogadores Livres

Sinta-se à vontade para informá-los onde está a maior parte da sua preparação, mas se você espera que eles façam um ziguezague, não os restrinja ou redirecione. Se você não sabe o que vem a seguir, deixe as tabelas aleatórias preencherem os espaços em branco, em seguida, desenvolva as sessões. Entenda a emoção que eles veem e abrace também o caos dos jogadores.

Faça-os Pensar

XP para Descoberta e Adversidade

P Muitos jogos do estilo da OSR correlacionam diretamente o XP ganho com o valor do tesouro obtido em uma aventura. Esta é uma abstração conveniente em que os personagens percebem que através da exploração e se situações adversas veio a conquista daquele tesouro.

P O XP também pode ser concedido por derrotar monstros, mas isso não significa necessariamente matá-los. E o valor do XP geralmente é muito menor do que o do tesouro guardado por eles. Isso incentiva os jogadores a pensar em superar os monstros em vez de recorrer à violência.

P O XP por tesouro é como "gasolina ao motor do jogo". As decisões do jogador quase sempre dependem disso. Também é um botão de controle eficaz. Ao ajustar a quantidade de tesouro disponível, você pode controlar a taxa de nivelamento dos personagens. E você pode ajustar o foco do seu jogo agregando valor à exploração dos ermos, salvando prisioneiros, adquirindo livros, ingredientes de cerveja artesanal, memórias cristalizadas...

Criatividade do Jogador Acima da Habilidade do Personagem

M Personagens da OSR são muito minimalistas porque a ficha de personagem está lá principalmente para quando os jogadores cometem um erro. Jogadores não são destinados a resolver problemas com rolagens de dados, mas com sua própria engenhosidade. Portanto, apresente-lhes problemas que não requeiram obscuros conhecimento, não tendo solução simples, mas muitas soluções difíceis.

M Exemplos: atravessar um fosso cheio de crocodilos. Uma porta no fundo masmorra só abre com a luz do sol. Recupere uma chave de um lago de ácido.

Engenhosidade Recompensada, e Não Frustrada

Ⓜ Soluções inteligentes para um problema geralmente funcionam, contanto que estejam dentro do reino da possibilidade. Seja generoso. Se a ação for improvável ou perigosa, peça uma defesa ou teste de habilidade, mas apenas proíba uma solução criativa se for claramente impossível.

Ⓜ Se os jogadores tendem a não pensar dessa maneira, apresente-lhes situações que são quase impossíveis de enfrentar e recompense fortemente soluções ligeiramente criativas. Um de seus objetivos como Mestre é encorajar essa mentalidade. Sinta-se à vontade para dizer aos seus jogadores que a inteligência os levará mais longe do que a força bruta.

Ⓟ Dê a eles o benefício da dúvida quando eles trabalharem para alcançar uma vantagem na ficção. Não se intimide traduzindo isso em vantagem mecânica.

Pergunte a Eles Como Fizeram

Ⓟ Incentive os jogadores a interrogar a ficção do ambiente "manualmente", pedindo-lhes que descrevam a maneira como interagem, em vez de eliminar suas ações por meio de uma rolagem ou habilidade. Você sempre pode conceder a eles um teste para uma descoberta ou percepção se eles desistirem.

Deixe-os Manipular o Mundo

Ⓜ O foco do jogo deve ser a resolução criativa de problemas, não força bruta, então dê aos jogadores ferramentas para torná-la atraente. Quando você dá ferramentas aos jogadores, oferece novas maneiras de interagir com o mundo. Adicione elementos que permitam aos jogadores dobrar o mundo à sua vontade.

Ⓜ Por exemplo: facções rivais para manipular, poções com estranhos efeitos específicos, itens que podem ser combinados ou reaproveitados, masmorras com atalhos e passagens de volta.

Bons Itens São Ferramentas Únicas

Ⓜ Uma boa ferramenta não (apenas) aumenta o dano dos jogadores ou adiciona uma habilidade bônus; faz algo estranho e muito específico que só é poderoso quando usado habilmente. Isso transforma cada problema em um quebra-cabeça e incentiva soluções criativas.

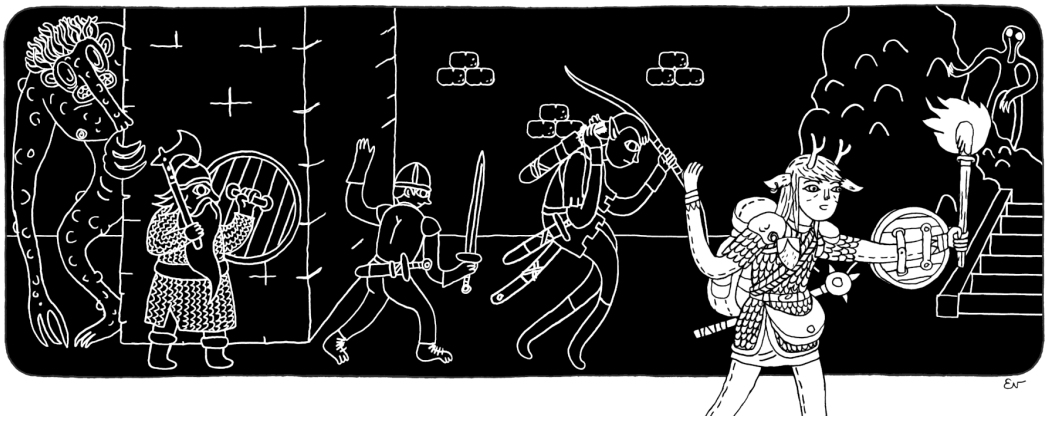
Ⓜ Exemplos: Uma corda que se torna tão rígida quanto aço sob comando. Uma moeda que cai em qualquer resultado que você deseja quando lançada. Um sino que produz uma esfera de silêncio ao seu redor.

Ⓟ Só não deixe que os itens mágicos se tornem superpoderes que banalizam cada desafio. Dê a eles uma desvantagem, um custo interessante ou uma chance de esgotar cada vez que é usado.

Não Ligue para a Quarta Parede

Ⓟ Não se preocupe muito com “metagame”, ou a dissonância entre o que os jogadores sabem e o que os personagens sabem. Favoreça a engenhosidade dos jogadores sobre a personificação estrita de seus personagens.

Construa Lugares Difíceis & Implacáveis



Ofereça Escolhas Difíceis

Ⓜ Faça os jogadores pensarem no risco versus recompensa. Quando os jogadores vão mais fundo nos ermos ou masmorras, as coisas mais perigosas emergem. Seja porque seus recursos estão se esgotando (comida, vida, equipamento, luz, etc.) ou porque o perigo aumenta, eles demoram e isso deixa os jogadores perguntando se vale a pena tentar a sorte um pouco mais longe. Os maiores tesouros são sempre os mais difíceis de alcançar.

Ⓜ Risco e recompensa também estão no centro do combate. Os baixos pontos de vida visam levar o combate rapidamente a um ponto onde os jogadores se perguntam: "Devo recuar para lutar outro dia ou devo arriscar tudo para terminá-lo agora?" A emoção dessa escolha está no coração de combate.

Ⓜ Procure situações onde todas as escolhas óbvias vêm com um pesado custo. Essas situações encorajam soluções não ortodoxas e pensamento criativo.

Subverta Suas Expectativas

Ⓟ É inevitável que os jogadores tenham conhecimento sobre elementos de fantasia da cultura pop. Insira monstros comuns, locais e situações com suas próprias reviravoltas exclusivas para surpreendê-los. Isso incentiva os jogadores a explorar essas diferenças e resolver novos problemas com os quais eles não estão familiarizados.

Crie Desafios com Múltiplas Soluções...

P Evite pontos que afunilam ou impeçam a progressão. Dê-lhes, obviamente, alternativas igualmente, mas diferentemente difíceis. Você também pode manter uma opção extra em seu bolso que os jogadores precisam descobrir. Pode ser obscura, mas aceitável. Talvez seja tão difícil, porém mais benéfica. Exemplo:

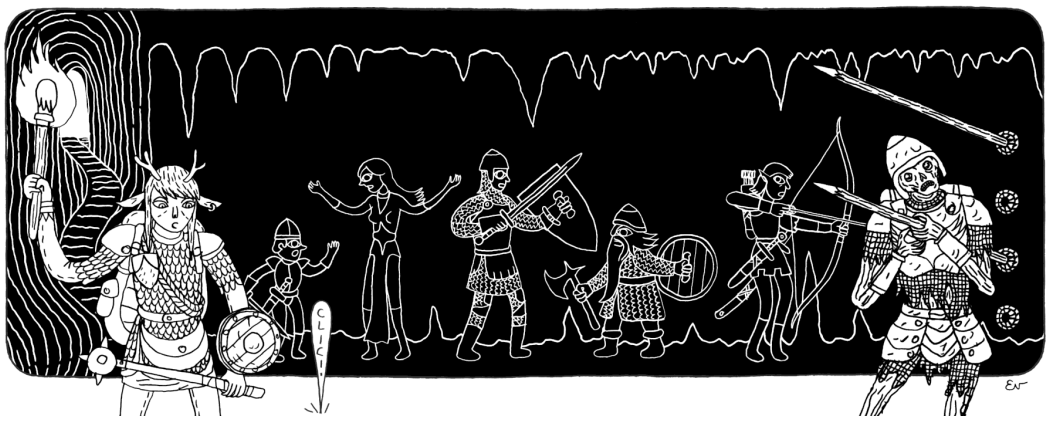
L "Há um portão de ferro trancado magicamente pelo qual os jogadores devem passar. Eu acho que um dos NPCs tem uma chave... e, há uma poção de Corroer Metal escondida na sala 12C." Quando você construir suas aventuras, semeie com desafios para os quais você sabe a resposta. Talvez o jogador/personagem tenha uma capacidade central para superar o desafio, ou você colocou a solução em outro lugar para que eles encontrem. Use isso para encorajar os jogadores a mergulhar na ficção e explorar. Se um desafio é fundamental para a continuação da aventura, considere colocar algumas soluções. Três é um bom número.

...E
Desafios
Sem Respostas

P Confie em seus jogadores. Deixe-os surpreendê-lo ao encontrarem respostas para problemas que você não poderia esperar e com os quais não pode ajudá-los. Esses podem ser os desafios mais gratificantes.

L "As profundezas são seguidas por um turbilhão de energia psíquica voraz. Se os jogadores quiserem obter o Falcão Dourado, terão que superar isso, mas não tenho ideia de como eles vão administrar a situação". Desafios assim existem para forçar os jogadores a serem criativos de uma forma que surpreenda a todos a mesa. Seja cauteloso ao colocá-los em desafios críticos para o continuação da aventura (a menos que você pretenda que os jogadores recuem e voltem mais tarde), mas espalhá-los pode surpreender a todos em sua mesa.

Aposte nos Dados com a Morte



Combate Mortal, mas Evitável

M O combate em RPGs OSR muitas vezes não é equilibrado nem justo, e os jogadores devem encontrar inimigos muito mais poderosos e numerosos do que eles. Os jogadores devem aprender a tratar o combate como uma guerra do mundo real e usar de engenhosidade, preparação e táticas dissimuladas para manipular os resultados em seu favor. Incentive os jogadores a serem mais espertos do que seus inimigos se eles querem sobreviver.

P Masmorras da OSR geralmente não são para serem "limpas" de inimigos. Masmorras restringem e focam as ações possíveis. Isto facilita as coisas para os jogadores e para o mestre identificar, raciocinar sobre, e planejar os problemas apresentados. Combate potencialmente mortal é um problema comum, que deve encorajar a variedade de soluções que os faça avançar.

Mantenha-os Sob Pressão

M Seja por meio de jogadas de encontro aleatórias quando o tempo passa, ou porque a masmorra está se enchendo de areia ou porque um personagem morrerá em 10 turnos por envenenamento, mantenha os jogadores desesperados e apressados. Mantenha uma tensão entre o desejo de explorar e saquear e o terror de permanecer muito tempo no local.

P Se os jogadores repetem as tentativas de um desafio, como o arrombamento de uma fechadura, dê-lhes uma consequência, uma chance de encontrar monstros errantes. Certifique-se de deixá-los respirar em uma volta à cidade, em longas viagens pelos ermos ou se encontrarem uma sala segura em uma masmorra. Mas sempre considere uma chance de problemas, seja 1 em 6 por hora, dia, semana ou outro espaço de tempo.

Deixe que os Dados Matem...

L Lembre-se, o Mestre não é um antagonista dos jogadores, mas sua sobrevivência depende deles.

M Se as regras e os dados dizem que alguém está morto, ele está morto. Proteger os jogadores da morte pode resultar em jogos sem tensão, e jogadores que só resolvem problemas com força bruta.

P A morte inequívoca do personagem dá peso aos riscos e recompensas de jogo. A criação de personagens é simples e rápida nestes jogos por uma razão, e se eles têm mercenários ou lacaios, possuem personagens de substituição instantânea. E não se preocupe com os jogadores não se sentirem apegados a personagens "simples"; eles vão depois de ganhar algo, ou terão que aprender a perder.

...Mas "Telegrafe" a Letalidade

M Dê aos jogadores a chance de pensar sobre as ameaças e obstáculos telegrafando-os com antecedência. Ninguém gosta que a morte seja um acaso aleatório. Quando um personagem morre, deve ser culpa deles.

P Ou, pelo menos, eles deveriam saber o que os matou.

Seja o Mundo Deles

Revele a Situação

M Não esconda informações importantes dos jogadores. Se o personagem pudesse razoavelmente saber algo, diga ao jogador e siga em frente. O jogo é sobre tomar decisões, e os jogadores não podem tomar boas decisões sem boas informações.

L Os jogadores estão sondando sua visão deste lugar para encontrar informações úteis. Coloque suas mentes naquele mundo, explore e traga de volta o que é valioso. Da mesma forma, aplique uma lógica do mundo real às populações e desafios, em vez de construir uma sequência cuidadosamente equilibrada de lutas.

P Suponha que os personagens tenham bom senso e mencione o perigo potencial quando se torna óbvio. Não os faça despencar de um penhasco de 80 pés porque o jogador disse que iria "pular para baixo"; eles podem ter ouvido "oito" em vez de "oitenta".

Dê-lhes Camadas para Descascar

L Do que os personagens têm conhecimento? O que eles notam em seu primeiro olhar? Quais dessas coisas "à primeira vista" escondem informações reveladas em uma inspeção mais detalhada? Como os jogadores conseguiriam essa informação? O que é óbvio, o que é sutil, o que está oculto e o que é invisível? Crie camadas de informação para que os jogadores descubram e voltem a explorar mais.

P Alguns módulos de aventura indicam o que seria óbvio para um personagem para ajudá-lo a analisar essas camadas. Se não for esse o caso, tome cuidado para não revelar os segredos de uma lista do conteúdo de uma sala.

Não Enterre as Pistas

L Mantenha os detalhes do seu mundo jogável. Os jogadores devem ser capazes de agir sobre as informações que você está dizendo: “Os olhos dela são verdes” ajuda os jogadores a se lembrarem do NPC, claro - mas “ ... e você observa que ela nunca fica mais do que um longo passo longe da mesa e seu conteúdo” fornece informações sobre as quais podem agir. “Os pilares são ricamente esculpidos em mármore ... o mais distante é cruzado com um emaranhado de rachaduras.” Seus detalhes devem permitir que os jogadores tomem decisões informadas e escolham medidas eficazes. Você pode esconder esses detalhes dentro de seus ambientes em camadas para os jogadores descobrirem, mas lembre-se de torná-los importantes.

P Deixe que mistérios desconhecidos se tornem problemas conhecidos. Mostrando que o conhecimento secreto pode ser divertido, mas, até que seja um problema para os jogadores, estes não existem. Amarre conhecimentos e mistérios em tesouros que os jogadores queiram conquistar.

Mantenha o Mundo Vivo

M RPGs OSR brilham com improvisação e extrapolação, não histórias rígidas. Durante o jogo e entre as sessões, pense sobre como os outros personagens e facções responderam ao que os personagens estão fazendo e desenvolva-os de acordo. Seu princípio orientador deve ser “Quais são as consequências lógicas?”

M Dê aos jogadores um lugar no mundo. Conforme o jogo continua, os jogadores podem acumular muito dinheiro com a conclusão de trabalhos e saques tesouros. Incentive-os a usar esse dinheiro para comprar imóveis, contratar mercenários ou ou fundem facções. Isso pode abrir novos caminhos para os jogadores interagirem com o mundo e afetar sua história.

NPC's Não São Scripts

Dê aos NPCs uma motivação ou preocupação que não envolva os personagens. Isso dá a eles alguma profundidade, além de dar aos personagens uma "alavanca" para puxar, se puderem encontrá-la.

Trate os NPC's como pessoas reais. Pense sobre o que os NPC's querem, especialmente em combate. Os NPC's querem permanecer vivos e raramente começarão lutas que eles não têm grandes chances de vencer. Apenas NPC's fanáticos lutarão até a morte, a maioria vai tentar recuar ou render-se caso estejam perdendo. Além disso, lembre-se de que inimigos e aliados podem ser feitos para mudar de lado se receberem a motivação certa.

Use testes de reação e testes de moral livremente. Os Rolamentos de Reação fornecem mais variedade aos encontros e demonstram que o combate nem sempre é assumido. Rolamentos de Moral encorajam as batalhas a terminar antes tornarem-se um trabalho árduo ou um massacre.

Princípios OSR para Jogadores

Saiba Quando Fugir

L As aventuras da OSR muitas vezes apresentam encontros mortais que, para o olhar de um jogador moderno, pode parecer que você deve vencê-los. Aprenda a se aprofundar na ficção para ver o poder relativo do que você está enfrentando e não tenha medo de administrar suas perdas. Um grupo irá trazer de volta um cadáver de um dos jogadores para um clérigo, no lugar de deixá-lo para ser devorado pelas entranhas de um monstro.

Combate é Guerra, Não é Esporte

P Não espere que os encontros sejam "equilibrados". Aborde combate com tanta tensão e preparação como você faria na vida real. Não são encontros autocontidos. Pense fora da caixa, fora da área de encontro, fora da masmorra. Pense como Sun Tzu. Pense nos detalhes externos, ou morra.

Não se Limite a Sua Ficha

P Regras e mecânicas são acionadas apenas pelo que acontece quando estabelecido na ficção conversacional do jogo. Ao fazer alguma coisa, descreva seu personagem fazendo isso; se você precisar lançar dados, o Mestre irá te comunicar.

P Quando for apresentado um problema, não espere "usar" suas habilidades do personagem, investigue perguntando ao Mestre e descrevendo o que seu personagem tenta fazer.

P Não se preocupe muito com estatísticas baixas ou com o RPG para combiná-las. Se eles estão baixos, isso significa apenas que você terá que ser inteligente, reunir informações, e planejar com antecedência para evitar jogadas perigosas! Ou siga em frente, temerário, e ansioso para criar um novo personagem. Apenas tente não arrastar o resto do seu grupo com você, é mais educado.

Dê Vida ao Seu Passado

Ⓟ Não coloque muito trabalho em um passado para seus personagens. Suas experiências em jogo serão mais reais para você e seus amigos do que qualquer coisa que você escreveu. Uma morte prematura não vai doer tanto, e um sobrevivente terá histórias reais para contar e experiências para se orgulhar.

O Poder É Conquistado, O Heroísmo É Comprovado

Ⓟ Ao contrário de muitos RPGs modernos, seu personagem começa com pouco poder. Seus parcos recursos e habilidades no primeiro nível encorajam o pensamento periférico para te tirar dos problemas. Enfrentar um desafio (ou fugir dele) significa mais quando sua vida está em jogo.

Ⓟ Da mesma forma, se você deseja interpretar um verdadeiro herói, não espere que ninguém o saúde quando você cavalga pela primeira vez na cidade. Prove seu heroísmo através das ações de seu personagem.

Examine o Mundo, Interrogue a Ficção

Ⓛ Descarte quaisquer suposições sobre outros mundos de fantasia e seja curioso sobre aquele em que você está jogando. Preste atenção aos detalhes sobre personagens, meio ambiente, situações sociais e muito mais. Faça anotações sobre eles! Faça mapas deles! Informação é vantagem, meu amigo astuto. Esses detalhes podem salvar sua vida.

Ⓛ Se você estivesse em uma sala com um vaso pesado em um canto, e você queria saber o que estava por trás disso, o que você faria? Provavelmente arraste para o lado, certo? Procurando por uma corrente de ar? Lamba o dedo e erga-o. Julgando a inclinação de um piso? Derrame um pouco de água no chão. Envolva a ficção do mundo do jogo como algo real. Descreva as ações reais que você realiza para alcançar o efeito que procura. Lembre-se, outros jogos podem ter rolagens de dados para fazer isso por você - muitos os jogos OSR não, então envolva-se!

O Único Beco Sem Saída É a Morte

L Esse corredor sem saída pode esconder uma porta secreta, ou talvez haja outra passagem para investigar. Um monstro gigante no pátio? Talvez você possa contornar isso ou negociar. Um recalcitrante nobre? Talvez alguém saiba como obter alguma vantagem. Não poderia escolher aquela porta de ferro? Talvez uma daquelas poções não identificadas irá ajudar. Os jogos OSR têm muitos bloqueadores rígidos. Quando sua primeira tentativa falha, mudança de tática, o beco sem saída é apenas o começo de sua solução. Muitas vezes, mergulhar na ficção e envolver o mundo como real, abrirá novos e inesperados caminhos.

Jogue para Ganhar, Saboreie a Perda

L Todo mundo quer ter sucesso e, certamente, todo mundo quer jogar com amigos que desejam ter sucesso, mas isso pode nem sempre acontecer. Seus personagens podem se transformar em pessoas-sapo, perder membros, ser atingido pela lepra, transformado em pedra, amaldiçoado a arrotar lesmas, sepultado na terra por 10.000 anos, ou simplesmente morrer por ser perfurado no estômago por um fazendeiro com um forcado. Aprenda a amar o nojento, o horripilante, o chocante, o surpreendente e até mesmo as decepcionantes maneiras como seus personagens são prejudicados.

P E lembre-se, por meio do jogo, uma história emerge maior do que qualquer outra personagem. Você deixará sua marca no mundo, seja um flecha inconscientemente enganadora pregada na parede de uma masmorra, ou um cratera onde ficava uma cidade.