

Coin-Op RPG

Um sistema minimalista genérico de RPG por Lu Cicerone Cavalheiro

Coin-Op RPG é um RPG minimalista genérico com a proposta de ser simples, rápido e permitir a narração de qualquer aventura.

Junte um grupo de amigos. Um de vocês será o *Narrador*, o responsável por contar a história e guiá-los pelo que acontece. Os demais serão os *Jogadores*, responsáveis por interpretar os personagens protagonistas da história.

Jogador: crie seu personagem

Crie uma *DESCRIÇÃO* para o seu personagem com uma ou duas palavras, se possível um substantivo com um adjetivo. Exemplos: **Soldado Veterano**, **Explorador de tumbas**.

Crie uma *VANTAGEM*, algo em que seu personagem se destaca, seja por meio de treinamento, equipamento ou outra razão, com uma ou duas palavras. Exemplos: **Armamento pesado**, **Artista Marcial**, **Cientista maluco**.

Crie uma *DIFICULDADE*, um problema, limitação ou defeito que ele tem, com uma ou duas palavras. Exemplos: *Ingênuo demais*, *Ajuda qualquer pessoa*, *Dívidas impagáveis*.

Crie um *NOME* para seu personagem.

Todos os personagens começam com 4 *Pontos de Vida* (PVs).

Equipamento inicial: Uma muda de roupas; qualquer equipamento simples e não especial que tenha a ver com a *Descrição* do personagem; escolha entre uma arma de combate corpo-a-corpo ou uma arma de combate à distância.

Testes e Conflitos

Sempre que o jogador quiser fazer algo sobre o qual haja dúvidas se ele será capaz de fazer ou não, descreve como ele pretende realizar sua ação e faz um teste. Para isso, jogue duas moedas. Não importa o que aconteça, o personagem nunca joga menos do que duas moedas.

Se a *DESCRIÇÃO* ou o *ARQUÉTIPO* do personagem for relevante no teste, jogue mais uma moeda para cada e fique com o melhor resultado possível. Se a *DIFICULDADE* for relevante, jogue mais uma moeda e fique com o pior resultado possível. Se tanto a *DIFICULDADE* quanto a *DESCRIÇÃO* ou o *ARQUÉTIPO* forem relevantes, jogue o número apropriado de moedas e fique com o pior resultado possível.

Por fim, se o Narrador julgar que a descrição da ação é particularmente boa ou ruim, ele poderá aumentar ou diminuir o número de moedas que jogador usará em seu teste e decidir se ele ficará com o melhor ou o pior resultado possível.

DUAS COROAS: *Sucesso total*

Em um sucesso total, o personagem consegue realizar a ação pretendida. Se ele estiver em um conflito, ele reduz em 1 os PVs de seu alvo. Além disso, ele pode escolher um entre:

- Ter mais uma moeda no próximo teste;
- Reduz em 1 os PVs do alvo, mesmo que ele não esteja em conflito;
- Tirar uma moeda do próximo teste do alvo;
- Fazer uma pergunta sobre a cena, que o Narrador terá de responder honestamente.

UMA COROA E UMA CARA: *Sucesso parcial*

Em um sucesso parcial, o personagem consegue realizar a ação pretendida, mas acontece algum imprevisto. Se ele estiver em conflito, ele reduz em 1 os PVs do alvo, mas os PVs do personagem também serão reduzidos em 1.

DUAS CARAS: *Falha*

O personagem não consegue realizar a ação pretendida e acontece algum imprevisto. Se ele estiver em conflito, seus PVs são reduzidos em 1 pelo oponente. Além disso, ele deve escolher um entre:

- Ter uma moeda a menos no próximo teste;

- Reduzir em 1 seus próprios PVs;

Se os PVs do personagem forem reduzidos a 0, ele deve fazer um teste. Se ele falhar, ele morreu. Se ele tiver um sucesso parcial, ele está estável porém com inconsciente e com 0 PVs. Se ele tiver um sucesso total, ele está estável e consciente, mas com 0 PVs. Caso o personagem esteja com 0 PVs e sofra dano, ele deverá fazer novamente este teste, mas com uma moeda a menos. A redução de moedas é cumulativa. Se o personagem tiver zero ou menos moedas para rolar, ele falhará automaticamente.

Narrador: conduzindo o jogo

Cabe ao Narrador contar a história e arbitrar como o mundo reage aos personagens e suas ações. Jogue para descobrir o que vai acontecer. Ao introduzir ameaças, mostre evidências de sua presença. Antes de alguma ameaça agir contra um personagem, dê indícios do que está para acontecer e então pergunte qual será a ação do personagem.

Peça rolagens quando os resultados forem incertos. Não planeje resultados com antecedência: deixe as coisas acontecerem e siga de acordo. A situação sempre muda quando um teste é pedido, seja para o bem, seja para o mal.

Lembre-se: o Narrador não faz testes em *COIN-OP RPG*. Descreva a situação para o personagem, pergunte o que ele vai fazer e então peça um teste de acordo. Se o personagem for ser atacado, por exemplo, pergunte o que ele vai fazer para se defender e então peça para o jogador fazer um teste.

Faça perguntas para os demais jogadores e crie em cima das respostas. Use essas perguntas para sentir o que os personagens querem ver na história, bem como para aumentar a imersão dos personagens. Se você não souber como descrever o resultado de um teste, pergunte a outro jogador o que ele acha que acontecerá e siga com a resposta dele.



Licença e Parcerias

COIN-OP RPG é licenciado por Lu Cicerone Cavalheiro sob **Licença Creative Commons CC-BY 4.0 Internacional** – https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR.

COIN-OP RPG foi publicado em parceria e com o fomento do **RPGWORLD** – <https://rpgworldsite.wordpress.com/>.

Lu Cicerone Cavalheiro é membro do podcast *FATE MASTERS* – <https://fatemasters.gitlab.io> – e autor do site **BIBLIOTECA DO CICERONE** – <https://cicerone.gitlab.io>.