

DRAGÃO

COMO JOGAR RPG DE MESA PELA INTERNET

Aqui você encontra três matérias originalmente publicadas na revista *Dragão Brasil*, números 118, 137 e 138.

Arquivo disponibilizado gratuitamente pela Jambô Editora por motivo da pandemia de coronavírus.

Para participar da criação de mais conteúdo de RPG, acesse www.apoia.se/dragaobrasil e seja um apoiador.





DADOS VIRTUAIS

Aprendendo a jogar pela internet com o Roll20

Cerca de dois anos atrás, o J. M. Trevisan me disse: “Ei, vamos montar um grupo de RPG com os autores de *Tormenta*?”. Eu respondi: “Seria legal, mas não vai rolar, estamos em cidades diferentes”. Ao que ele completou: “Já ouviu falar de uma nova mania do momento, que está fazendo a cabeça da molecada? Chama-se *internet*”.

Certo, talvez o diálogo não tenha ocorrido exatamente assim. Mas o fato é que tivemos a ideia de jogar com pessoas em cidades diferentes. Em outras épocas isso seria impossível. Hoje, não. Nada de novo aqui: boa parte de vocês conhece a [Guilda do Macaco](#) e sabe que jogamos online. Também não somos nem o primeiro nem o único grupo a jogar assim. Apesar disso, essa “modalidade” de RPG ainda é nova para muita gente.

Por isso, nesta *Caverna do Saber*, irei falar um pouco sobre as regras... De se jogar RPG pela internet.

Itens necessários

Vamos começar pelo início. Serei bem didático aqui, e se você já joga online, não verá nada de novo nesta seção.

Para jogar RPG pela internet, você precisa de algumas coisas.

- Um grupo de jogo.
- Um meio de se comunicar com os outros jogadores.
- O jogo em si.
- Uma plataforma online para efetivamente jogar.

Vamos analisar cada um desses itens.

GRUPO DE JOGO. Isso não muda! Você ainda precisa de seus amigos para jogar... Mas não precisa mais estar no

mesmo lugar que eles. Sabe aquela história do grupo que se desmonta porque os seus membros vão se mudando, por causa de emprego, faculdade, casamento, etc.? Com a internet, isso deixa de ser um problema. E se você ainda não tem um grupo de jogo, é mais fácil formar um na internet do que presencialmente, graças às comunidades online de RPGistas.

MEIO DE COMUNICAÇÃO. Essa parte é fácil. Em termos de hardware, aconselho um computador com microfone, já que você vai precisar de um computador para o item 4 de nossa lista. Um microfone simples, amador, sai por volta de R\$ 20,00, então não chega a ser um grande investimento. Em último caso, você pode ignorar o computador e usar o celular. Em termos de software, há muitas opções. Na *Guilda do Macaco*, usamos o Skype, mas você pode experimentar também o Discord. Ambos são gratuitos.

JOGO EM SI. Outra coisa que não muda. Você continua precisando dos livros. Mas, já que vai estar na frente de um computador mesmo, pode aproveitar para usar livros digitais (PDFs). Eles são mais baratos e, no caso dos PDFs mais recentes da Jambô, estão vindo com *bookmarks* (botões que levam você diretamente para certas seções do livro) e sumário clicável, o que facilita em muito a navegação. Pessoalmente, gosto muito de livros físicos, mas é inegável que os livros digitais têm muitas vantagens práticas.

PLATAFORMA PARA JOGAR. Chegamos à parte interessante. Certo, você tem os amigos, consegue falar com eles e tem os livros. Mas como vai efetivamente *jogar*? Como vai rolar os dados? Anotar os pontos de vida? Mexer as miniaturas no mapa de batalha?

Para isso tudo, você precisa de uma plataforma de jogo. Existem várias, incluindo algumas brasileiras. Na *Guilda*, usamos o [Roll20](#), uma plataforma americana, mas com versão em português. Vamos agora a um tutorial sobre ele.

Nosso amigo, o Roll20

Começamos por um lado bom: o Roll20 é um site. Ou seja, para usá-lo você não precisa baixar nem instalar nada, só acessá-lo através de um navegador (uso o Chrome e ele funciona perfeitamente) e criar uma conta.

A primeira coisa que você vai fazer ao acessar o Roll20 é justamente criar sua conta. Há um botão gigantesco, rosa, no canto esquerdo inferior da página, que diz: “Crie sua conta”. Por incrível que pareça, é lá mesmo.

O processo é simples. Você vai colocar seu nome, definir uma senha e escolher um nível de usuário. Há três níveis,

sendo que o primeiro, o *básico*, é gratuito. Os outros dois níveis, *plus* e *pro*, trazem funcionalidades adicionais, mas são pagos — 4,99 e 9,99 dólares por mês, respectivamente. [Esta página](#) explica as diferenças dos níveis.

Para ser sincero, embora as funcionalidades adicionais sejam bacanas, você provavelmente não vai precisar delas. Comece com a conta Básica e, mais tarde, se quiser experimentar, faça o upgrade.

Uma vez que você tenha criado sua conta é hora de criar sua campanha, ou, como o Roll20 chama, seu “jogo”. Na página inicial do site, considerando que você esteja logado, há um botão “Criar Novo Jogo”. É lá mesmo.

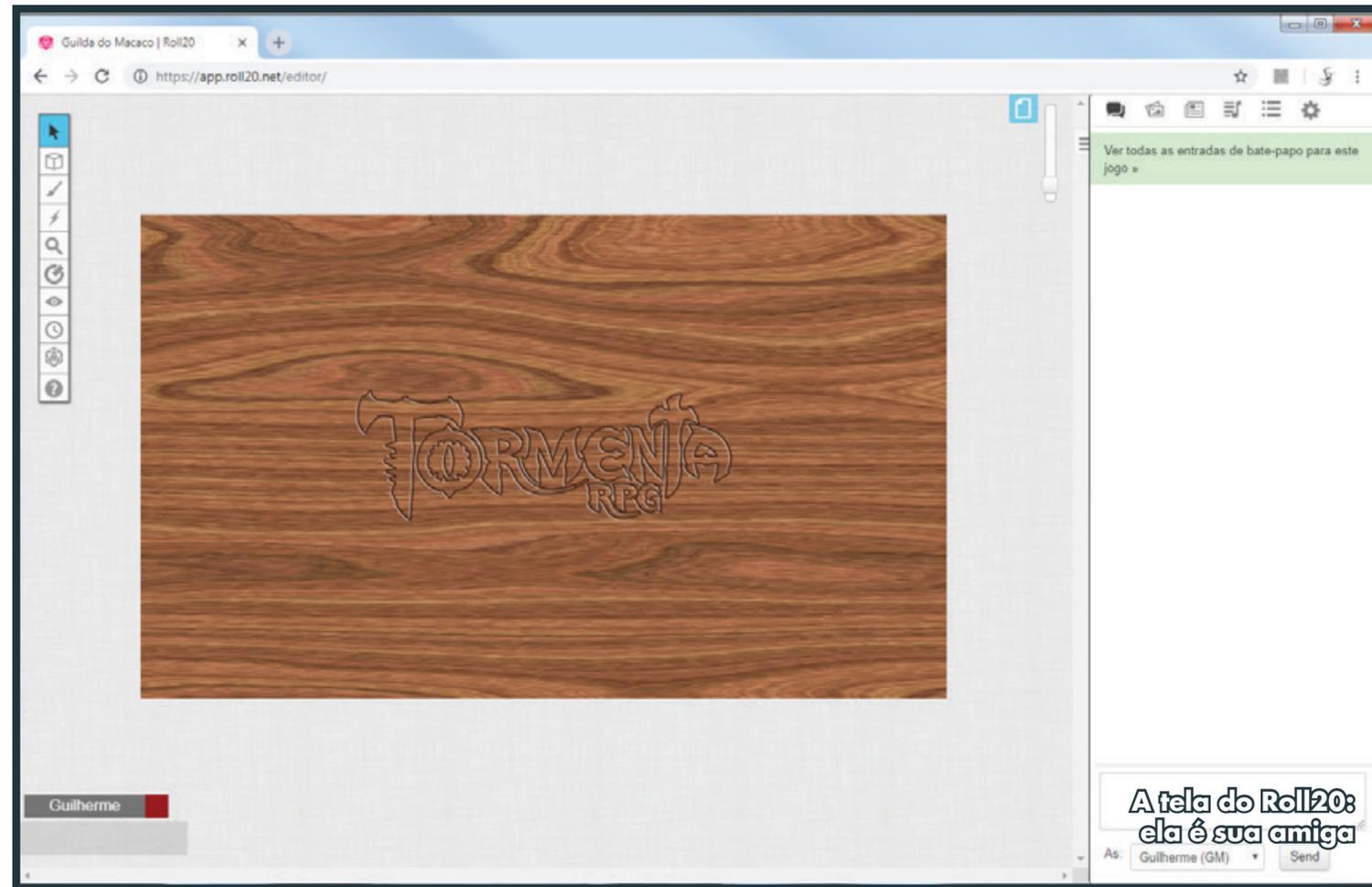
Imagine o “jogo” do Roll20 como a pasta de um mestre, o lugar que armazena tudo relativo ao jogo. Lá ficarão as fichas dos personagens, PdMs e monstros, os mapas e quaisquer *handouts* que você fizer — ilustrações que você mostra para os jogadores durante a sessão, como a foto de um PdM, o desenho do lugar onde eles estão, um convite para uma festa, etc. No Roll20, os *handouts* são chamados de “panfletos”.

Para criar a campanha, simplesmente dê um nome para ela e escolha uma ficha de personagem padrão. Para *Tormenta RPG*, temos três opções atualmente, todas criadas pela própria comunidade. Clique no menu de fichas, desça até “Tormenta” e escolha uma delas. O site mostra uma prévia da ficha, de modo que você pode escolher a que mais lhe agrada.

Com o jogo feito, o próximo passo é convidar seus jogadores. Há um botão para isso, na página da campanha, à direita, e você pode convidar de duas formas: enviando um e-mail ou um link para o jogador (o link é gerado pelo próprio Roll20, aparece na tela de convidar jogadores e tudo que você precisa fazer é copiá-lo; bem prático!). Cada jogador vai ter que ter sua própria conta no Roll20. Uma vez que um jogador esteja convidado, pode entrar no jogo a qualquer hora — útil para atualizar sua ficha de personagem antes do jogo, por exemplo.

Trocando a mesa pela tela

Campanha criada, jogadores convidados: hora de aprender como a plataforma funciona. Na página inicial do site (novamente, considerando que você esteja logado), haverá uma listagem de todos os seus jogos, com um botão “Iniciar Jogo” embaixo de cada um. A seguir está uma imagem da tela que você verá logo após clicar nesse botão.



A tela do jogo tem duas áreas principais: a maior, a esquerda, é a área da *mesa*. A menor, a direita, é o *menu de comando*. Vamos analisar uma de cada vez.

Área da mesa

O jeito mais fácil de entender esse espaço é imaginá-lo como a mesa de um jogo presencial. Sobre ele vai o mapa de batalha (se você usar um) e sobre ele são rolados os dados (se você tiver habilitado a opção de rolagens de dado 3D; veja na Parte 2 do artigo).

Por definição, essa área é branca, mas você pode cobri-la com uma imagem. Normalmente, será um mapa de batalha, mas pode ser outra imagem, como uma ilustração do lugar em que os personagens estão, um mapa-múndi do cenário da campanha ou simplesmente a imagem de uma mesa de madeira (como acima). É possível mudar a imagem de fundo facilmente, mas falaremos disso mais tarde.

Se você não estiver jogando com mapas de batalha e miniaturas, essa área serve apenas para ter a imagem de fundo e para os dados aparecerem. Mas, se você estiver, ela passa a ter muitas utilidades. Começamos pelos botões no menu vertical, à esquerda.

O primeiro botão, da seta, serve para selecionar objetos na área da mesa (basicamente, as miniaturas — ou, como o Roll20 chama, *tokens*).

O segundo botão, cujo ícone é um cubo, é um dos mais importantes — é o botão de camadas. Quem trabalha com edição de imagens ou vídeos já está acostumado com elas (também chamadas pelo nome em inglês, *layers*). Para quem não conhece, são como diferentes “andares” onde os objetos podem estar — elementos numa camada superior ficam por cima de elementos numa cada inferior. O Roll20 possui três camadas: *plano de fundo*, *objetos e tokens* e *camada do mestre*.

O plano de fundo é a camada mais de baixo, ou seja, elementos nas outras camadas sempre aparecem por cima de elementos aqui. Você usa o plano de fundo para colocar o mapa em si, ou seja, a arte que deve ficar por baixo de tudo. Mais uma vez, fica mais fácil de entender se você pensar numa mesa real. Você coloca o mapa na mesa, e então as miniaturas por cima do mapa (ou seja, numa camada superior), de modo que as miniaturas tapem o mapa, não o contrário.

A segunda camada é onde você vai colocar as miniaturas/tokens e os outros objetos com os quais você e os jogadores irão interagir — como uma mobília que possa ser destruída, por exemplo. Se o elemento não é “interagível”, é melhor deixá-lo na camada de plano de fundo. Esta é a camada que deve ficar selecionada por padrão durante o jogo, pois é nela que estarão os elementos que serão movidos.

Por fim temos a *camada do mestre*. Ela é similar à camada de objetos e tokens, com uma diferença: elementos aqui ficam *invisíveis* para os jogadores. Isso é útil para já deixar preparados elementos que não aparecerão no começo da cena, mas surgirão mais tarde. Quando você quiser revelar o elemento escondido para os jogadores, vá para a camada do mestre, selecione o elemento (com a ferramenta de seta), clique nele com o botão direito e mande-o para a camada de token. Pronto, todos os jogadores verão o elemento!

Por exemplo, se o seu mapa é uma torre com um feiticeiro invocador de monstros, você pode deixar o token do feiticeiro na camada de objetos e tokens (afinal, os jogadores irão vê-lo assim que entrarem na torre), mas deixar miniaturas de monstros que ele pode conjurar na camada do mestre. Sempre que o feiticeiro conjurar um monstro, você simplesmente passa a miniatura dele para a camada de objetos e tokens. É muito mais rápido fazer isso do que buscar uma imagem do monstro na biblioteca! Isso também é útil para criaturas escondidas ou invisíveis, armadilhas, reforços para a batalha, etc. Lembre-se apenas de clicar no botão de camadas e voltar à camada de objetos e tokens para poder movimentar o objeto.

Para colocar imagens, seja para o mapa, seja para tokens ou outros objetos, simplesmente arraste-as da sua biblioteca de imagens (veja na Parte 2 do artigo) para a área da mesa. Uma vez que o elemento esteja na mesa, você pode trocá-lo de camada, e também mexer em configurações dele. Por padrão, objetos no Roll20 (todas as imagens na camada de objetos e tokens) possuem três “bolas”, uma verde, uma vermelha e uma azul, nas quais você pode anotar números.

Isso é muito útil para controlar pontos de vida, pontos de magia e outras informações. Eu sempre uso a bola verde para os PVs dos inimigos, e tenho usado a bola azul para anotar a classe de armadura deles (assim, não perco tempo consultando a ficha para saber se um ataque acertou ou não). Quando você clica num elemento, além das três bolas, dois ícones aparecem. O primeiro (a roda dentada) é o botão de configurações. O segundo serve para colocar “status” na token. Muito útil para anotar se um monstro está caído, morto, paralisado, etc.

No botão de configurações, você pode vincular o token a uma ficha de personagem, e também preencher barras para as bolas verde, vermelha e azul. O número antes da barra é o valor atual da estatística; o segundo é o valor máximo. Você pode usar apenas o primeiro número, mas se preencher o segundo, o sistema gera uma barra acima do token, que vai esvaziando conforme aquele valor for diminuindo. Eu gosto de deixar os jogadores verem a barra de vida dos inimigos. Na vida real, não sabemos exatamente quão ferido um adversário está, mas temos pelo menos uma ideia geral, pela postura dele. Deixar que os jogadores vejam a barra dá essa ideia, sem que eles saibam exatamente quantos pontos de vida ele tem! Para deixar que os jogadores vejam a barra de um token do mestre, clique nas configurações do token, vá para a aba “Avançado” e marque a caixa de seleção “Ver” na barra correspondente (a barra verde, normalmente usada para os pontos de vida, é a barra 1).

A área do mapa ainda tem diversas outras funcionalidades, como a régua — útil para medir distâncias de ataques e magias — e a ferramenta de pintura, para anotar coisas na tela (mas tome cuidado, os jogadores normalmente desenham bobagens quando descobrem essa ferramenta). Essas funcionalidades são mais simples, não são imprescindíveis, e você pode aprender sobre elas à medida que joga.

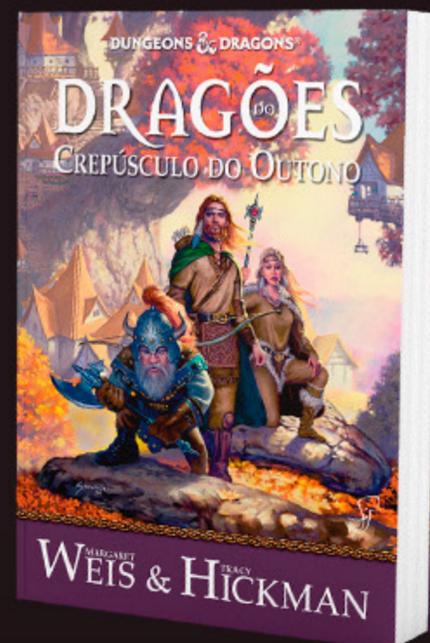
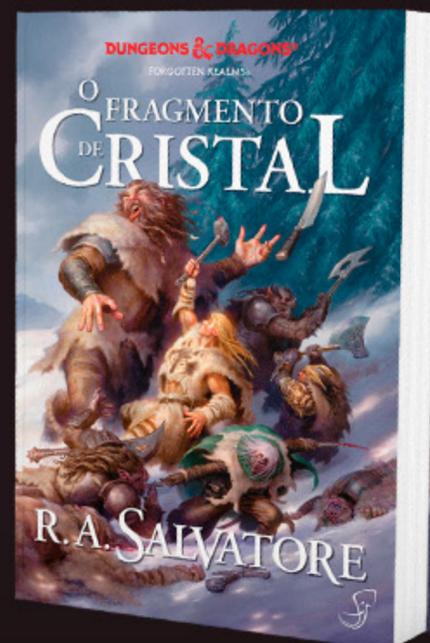
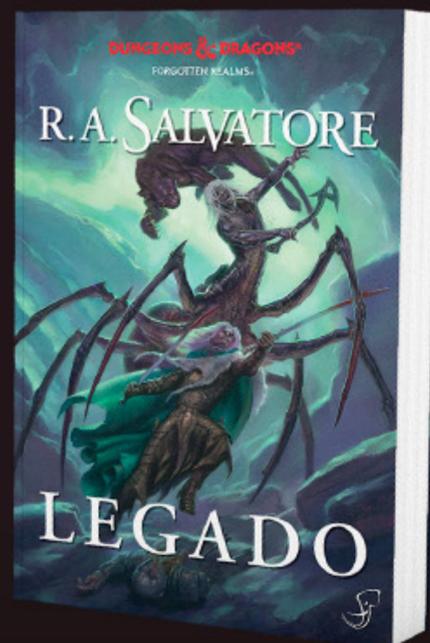
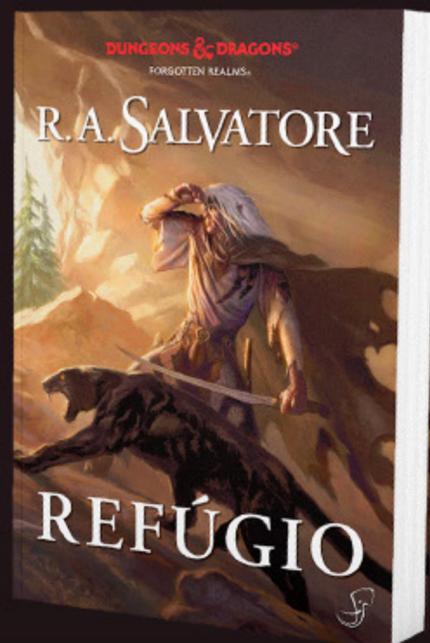
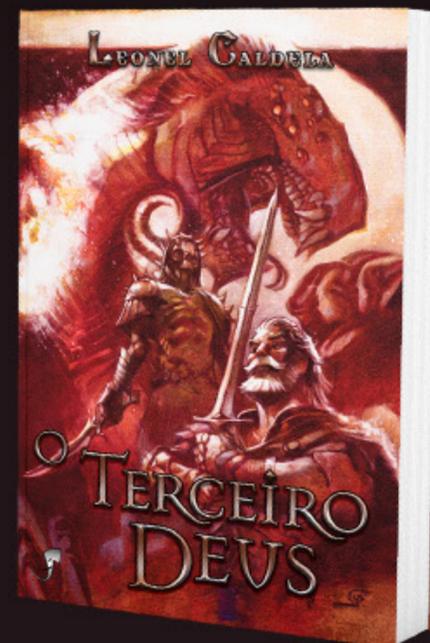
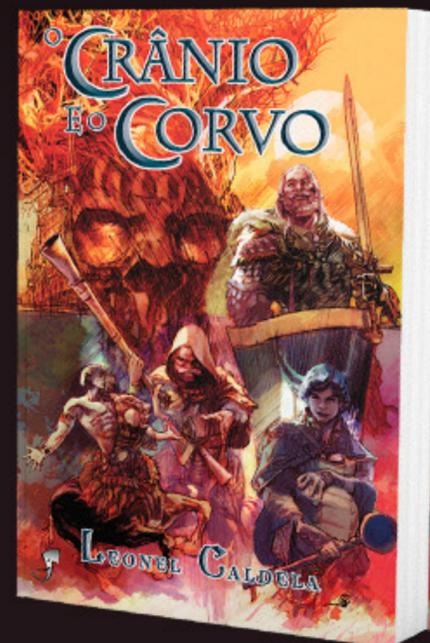
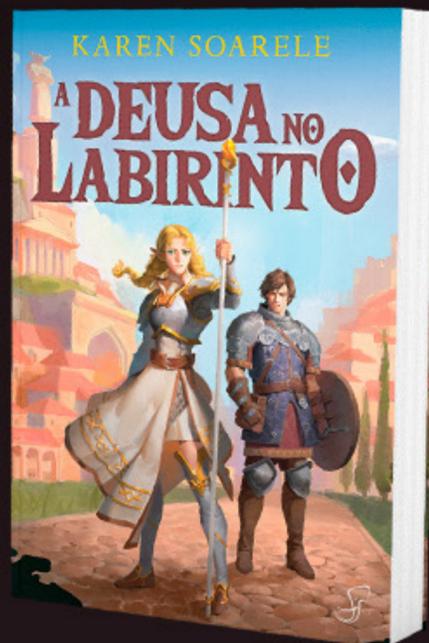
Com isso, vimos o básico da primeira área da plataforma! Mês que vem, concluímos esse tutorial com informações sobre como criar mais de uma área de mapas e, o mais importante, como mexer no menu de comando, que é onde guardamos as fichas de personagem, os handouts/panfletos e a biblioteca de imagens, e onde ajustamos configurações do jogo.

Até lá e bons jogos — virtuais ou não!

GUILHERME DEI SVALDI

*Coluna escrita por sugestão do
Conselheiro-Mór Eduardo “Cavaleiro Morto”*

ROMANCE DE RPG É NA JAMBÔ



Se você quer se divertir com uma história fantástica, ou se busca novas inspirações para a sua mesa de RPG, a Jambô tem o que você precisa. Iniciada em 2006, a linha de Tormenta está cheia de novidades e, desde 2017, somos a editora oficial dos romances de Dungeons & Dragons no Brasil. Escolha seu livro e boa aventura! -- www.jamboeditora.com.br





Na edição anterior da *Dragão Brasil*, comecei um tutorial de como jogar RPG pela internet, através da plataforma Roll20. Agora, concluo este breve curso.

Na primeira parte, falei sobre os itens necessários para se jogar online e sobre a área da mesa virtual. Agora, vou falar sobre o menu de comando — o espaço à direita da tela, onde você guardará as fichas de personagens e NPCs, imagens e outros elementos que usará nos jogos.

O menu possui seis botões: *chat*, *biblioteca de arte*, *diário*, *jukebox*, *coleção* e *minhas configurações*.

Chat

Por padrão, o menu de controle abre mostrando o chat. Esse espaço pode ser usado como um chat pelos participantes da mesa (veja só), mas também tem outras utilidades — especialmente a rolagem de dados. O próprio chat mostra os comandos básicos.

ENVIAR MENSAGEM: simplesmente digite a mensagem e aperte Enter. Ela aparecerá para o mestre e todos os outros jogadores. Você também pode usar o comando `/w` seguido pelo nome de um jogador para mandar uma mensagem apenas para esse jogador, ou `/w gm` para mandar uma mensagem apenas para o mestre (o “w” vem de “whisper”, ou sussurro, em inglês). Assim, para dizer apenas para o mestre que você vai roubar o tesouro do grupo, digite `/w gm vou roubar o tesouro do grupo!`

ROLAR DADOS: digite `/r` e coloque o número de dados, a letra “d” e o número de faces, seguido de qualquer bônus ou penalidade. Por exemplo, para rolar 3d6, digite `/r 3d6` e aperte Enter. Para rolar 1d20+5, digite `/r 1d20+5`. Você também pode digitar `/gmroll` para uma rolagem que apenas você e o mestre verão.

Você também pode rolar dados usando o botão do menu na esquerda. Todos os valores aparecerão no chat de qualquer forma — o que é ótimo, pois evita dúvidas sobre resultados rolados.

Sempre que você abre o Roll20 como mestre, a primeira mensagem do chat será um link para ingressar na sala. Você pode mandar esse link para qualquer jogador para convidá-lo para o jogo.

Biblioteca de arte

O segundo espaço é sua biblioteca de arte, que armazena as imagens que você usa na mesa virtual. Basicamente, você terá mapas (ou quaisquer ilustrações que quiser usar sobre a mesa, como cenários) e miniaturas/tokens.

Você pode subir imagens de seu computador ou pesquisar na biblioteca do Roll20. Para isso, apenas use a barra de pesquisa no topo do espaço. Algumas imagens do Roll20 são gratuitas; outras precisam ser compradas. Uma vez compradas, as imagens ficam disponíveis em sua conta para qualquer campanha que você criar — mas apenas para as suas campanhas. Ou seja, se você entrar como jogador em outra campanha, suas imagens compradas não estarão disponíveis.

Você pode criar pastas para organizar as imagens. Na Guilda do Macaco, tenho uma pasta para mapas e outra para os tokens. A pasta dos tokens subdividi por tipos de criaturas/PdMs: guardas e soldados, bandidos e piratas, goblinoides, mortos-vivos, etc. Dessa forma, consigo adicionar qualquer token necessário à cena em pouco tempo.

Por fim, você pode clicar com o botão direito sobre uma imagem para renomeá-la ou excluí-la.

Diário

O diário funciona como a biblioteca de arte. É um espaço para armazenar arquivos, com a diferença que aqui ficam as fichas e os handouts/panfletos (conteúdos que você mostra para os jogadores no meio da sessão).

Para criar um elemento novo, clique no botão “+ Adicionar”, no topo do espaço. Você tem três opções: “Personagens”, para fichas, “Panfletos” e “Pasta”. As pastas servem apenas para organizar os elementos.

Apenas o mestre pode criar elementos no Diário. Além disso, elementos criados aparecem apenas no Diário do mestre — ou seja, são invisíveis para os jogadores. Assim, você precisará criar uma ficha para cada personagem, e então clicar nela, apertar o botão “Editar” e colocá-la no diário do jogador dono do personagem em questão.

Quando cria um panfleto, você pode deixá-lo apenas no seu Diário (como o padrão) se quiser que os jogadores não tenham acesso a ele logo de início. Quando chegar o momento da sessão em que você quiser revelar o panfleto, clique nele e aperte o botão “Mostrar para os jogadores”. O Roll20 automaticamente adicionará o panfleto aos Diários dos jogadores e o abrirá na tela de cada jogador. Uma vez que o panfleto tenha sido adicionado ao Diário de um jogador, este jogador poderá abri-lo a qualquer momento acessando o seu próprio Diário. Se você quiser que os jogadores tenham acesso ao panfleto desde o início da sessão, pode adicioná-lo ao Diário de cada jogador assim que criá-lo.

Jukebox

A jukebox é o terceiro (e último) espaço de armazenagem do Roll20. Aqui, ficam suas músicas e efeitos sonoros, que você pode tocar durante a sessão.

Para adicionar trilhas, simplesmente clique no botão “+ Adicionar”, no topo do espaço. O Roll20 é integrado com alguns serviços de áudio dos quais você pode pegar trilhas. Ao contrário de imagens, não é possível subir trilhas do seu computador, entretanto.

Para tocar as trilhas não há mistérios: o Jukebox do Roll20 funciona como qualquer *player* de música. Há um botão “play”, uma barra de volume (cuide para não deixar a música muito alta e fazer com que os jogadores não escutem sua voz!) e opção para repetir a música ao acabar. Você também pode criar listas com várias músicas, e tocá-las em ordem ou aleatoriamente.

Coleção

Este espaço armazena suas *macros* — ou, para quem não manja de programação, uma *ação pré-programada*. Ou seja, você cria uma ação (como uma rolagem de dados específica) e a deixa preparada. Na hora do jogo, em vez de digitar toda a linha de comando, apenas clica no botão da macro. É prático e acelera bastante o jogo.

O tipo de macro mais comuns são rolagens específicas. Por exemplo, se o grupo vai enfrentar um mago que lança *bolas de fogo* que causam $6d6+5$ pontos de dano, em vez de digitar $/r 6d6+5$ a cada vez que ele lançar a magia, você prepara uma macro com esse comando ($/r 6d6+5$) e simplesmente clica no botão dela para rolar os dados.

É possível preparar macros para ataques e rolar a jogada de ataque e a jogada de dano com apenas um clique. Para isso, crie uma macro com o seguinte código:

/em está atacando com nome da arma.

Resultado do ataque: [[1d20 + X]]

Resultado do dano: [[XdY+Z]]

Na primeira linha, substitua “nome da arma” pela arma usada no ataque (espada longa, garras, etc.). Isso não tem valor na programação, e se preferir você pode simplesmente excluir a frase “está atacando com...”. Na segunda linha, substitua o X pelo bônus de ataque da criatura ou PdM. Por fim, na terceira linha, substitua $XdY+Z$ pelo dano do ataque.

Por exemplo, a macro para um guarda de cidade que ataca com uma maça com bônus de ataque +3 e dano $1d8+2$ seria:

/em está atacando com nome da arma.

Resultado do ataque: [[1d20 + 3]]

Resultado do dano: [[1d8+2]]

Clicando no nome da macro você pode editá-la (e excluí-la). Clicando no ícone de dado à esquerda do nome você a executa. Caso você planeje usar a macro muitas vezes durante a sessão, pode chegar a caixa “Barra”, à direita, para criar um botão para a macro na parte inferior da área do mapa. Isso é *muito* útil para rolagens que você espera fazer muitas vezes durante uma sessão.

Na Guilda do Macaco, não crio fichas completas no Roll20 para todos os PdMs, pois isso tomaria muito tempo. Em vez disso, crio macros com as rolagens mais comuns e coloco-as na barra nas sessões de jogo em que espero que tais PdMs apareçam. Isso deixa os combates muito mais ágeis e, conseqüentemente, emocionantes!

Minhas configurações

O último botão do menu de comando abre o espaço de configurações do Roll20. Há diversas opções; fique à vontade para mexer com elas e decidir o que lhe atrai mais. Minha dica é ativar a opção “Habilitar dados 3D” e “Rolar dados 3D automaticamente”. Sem essas opções, uma rolagem de dados apenas gera um valor que aparece no chat. Com essas opções, no entanto, você efetivamente vê os dados serem rolados na área da mesa. É *bem* mais emocionante! O Roll20 mostra apenas dados convencionais ($d4$, $d6$, $d8$, $d10$, $d12$ e $d20$). Por exemplo, se você rolar $1d20$, ele aparecerá na mesa. Se rolar $1d7$, não haverá nenhuma animação (mas ele ainda irá gerar um valor aleatório entre 1 e 7, que aparecerá no chat).

Criando mais de um mapa

Na coluna passada, falei sobre a criação de mapas, mas não sobre como criar mais de um mapa. Para isso, clique no botão que parece uma folha de papel com o cantinho dobrado (o ícone padrão de “Novo”), no canto superior direito da área da mesa. Isso abre uma barra com todos os seus mapas criados.

Para criar um mapa novo, simplesmente clique no botão “Criar Nova Página”, à esquerda. Então, passe o mouse sobre o ícone do novo mapa para fazer um botão de engrenagens aparecer e configure esse mapa. Eu uso como escala 1 unidade = 1 quadrado (é mais fácil do que usar metros), ativo a grade e, na opção Distância, coloco “Pathfinder/3.5E (para que ele calcule as diagonais corretamente).

Você também pode ativar “névoa da guerra”, que deixa o mapa escuro para os jogadores. Você então pode revelar apenas os pedaços do mapa que eles explorarem.

Quando você tiver mais de um mapa, na barra de mapas o ícone de um deles terá uma “flâmula” vermelha com a palavra “Players” escrita. O mapa com esta flâmula será o que os jogadores verão. Para transferir a visão deles para outro mapa, clique e arraste a flâmula para o ícone de outro mapa.

Este foi um breve tutorial de como usar o Roll20. A plataforma é bem completa, e há muitas técnicas que não pude abordar aqui. De qualquer maneira, espero que isso ajude você a jogar com seus amigos — que é o que importa no fim das contas!

GUILHERME DEI SVALDI

UMA ANTIGA PROFECIA ESCONDE A ÚLTIMA ESPERANÇA DE UM POVO... E A RUÍNA DE OUTRO.

Ele está chegando.

A profecia nos avisou que, com o eclipse, viria o Arauto da Destruição, tingindo os campos de vermelho. Ele já destruiu o Reino dos Elfos com seu exército de monstros. Só existe uma coisa que pode detê-lo, mas ninguém sabe o que é.

Passei minha vida toda estudando a profecia. Todos nós dedicamos cada minuto a tentar decifrá-la, em busca de uma arma, de uma esperança. Mas a última barreira caiu e ele está chegando.

A sombra da morte cobrirá nossos reinos, a menos que alguém responda a pergunta que nos atormenta desde o início.

O que é a Flecha de Fogo?



A FLECHA DE FOGO

Lançamento nacional dia 6 de dezembro | www.jamboeditora.com.br

RPG de BOLSO

APRENDA
DICAS E ENTENDA
PORQUE O RPG
VIA INSTANT
MESSENGER ESTÁ
SE ESPALHANDO
CADA VEZ MAIS
PELO BRASIL



+555-2350- Guilherme

Tem um enxame de demônios da Tormenta que eu claramente tinha planejado desde o início vindo atrás de vocês! O da frente é másculo com uma carapaça esbelta que inspira ameaça! O que vocês fazem?



+555-7686- Nargom

Eu fujo, mas antes uso Enganação para convencer meus amigos que não estou fugindo.



+555-6666- Kadeen

Mestre, eu conversei com eles!

“Seu demônio, olha só, não é uma boa atacar a gente assim! Pode fazer mal para a saúde... da gente!”

E canto uma música pra deixar Klunc mais rápido!



+555-9416- Klunc

AAAAH! KLUNC GOSTA DE MÚSICA DE MENINO MÁGICO! AGORA KLUNC MAIS RÁPIDO! KLUNC CONTINUA COMENDO PRE-SUNTO SÓ QUE AGORA MAIS DEPRESSA!



+333-0306- Lothar

Eu mando o Trebuchet atacar, uma vez que meu cavalo é bem mais competente que eu.



+555-1717- Gustavo

Escudo arcano e recuo aceler-- não, péra.



+555-2350- Guilherme

Você morreu.

Essencialmente, o RPG é sobre contar histórias. Por conta disso, pode ser jogado em praticamente qualquer plataforma. Criativos, os jogadores foram adaptando a oralidade do nosso jogo aos diversos canais de comunicação digital que despontaram por aí.

O fato é que o RPG via *instant messengers*, os aplicativos de mensagens instantâneas que têm como grande destaque o WhatsApp, é uma modalidade de jogo que surgiu como uma solução inteligente (e até meio óbvia) num país tão grande — e precário — como o nosso.

Não deixa de ser também uma evolução do *play-by-mail* (sim, as pessoas jogavam via correio, antes da internet existir) e de modalidades posteriores, como *play-by-forum* e o RPG pelo mIRC, ICQ e MSN (lembra deles?).

O RPG online e o Brasil

A nova tendência de transmitir partidas de RPG ao vivo trouxe muita atenção ao gênero e diversos novos adeptos ao jogo, mas o modelo mais difundido atualmente por canais como [Geek & Sundry](#), [Azecos](#) e o próprio [canal da Dragão Brasil](#), dependem que todos os jogadores tenham banda razoável, transmitindo pelo menos a voz de todos os participantes sem dificuldade. Saia do eixo das grandes capitais e você vai ver que isso é bem mais complicado do que parece.

[Uma pesquisa da secretaria de comunicação](#) defende que o WhatsApp só perde para o Facebook entre as redes sociais e aplicativos de mensagens instantâneas. Nesse ranking, o WhatsApp tem três vezes mais adeptos que o próximo colocado da lista, o YouTube. Essa vantagem do texto sobre o audiovisual é mais um sintoma de uma grande dificuldade que o RPG online enfrenta aqui no Brasil: infraestrutura.

Não há dúvida que [RPG2ic](#), [Taulukko](#), [RRPG Fircast](#) e o [Roll20](#), plataformas populares que facilitam o jogo online, encurtaram distâncias importantes entre muitos jogadores brasileiros, mas um dos maiores desafios atuais dessa modalidade é que a nossa internet está [entre as dez piores do mundo](#).

Hoje, os *smartphones* são o maior vetor de inclusão digital por aqui. Em abril deste ano, o [IBGE constatou](#)

que o uso do telefone celular para acessar a internet ultrapassou o do computador pela primeira vez no nosso país. É natural que o pessoal comece a migrar o RPG online do PC para o celular, não é mesmo?

Na palma da mão

Atualmente, os grupos de *Facebook* são as comunidades digitais especializadas em RPG mais ativas que existem. Através deles, as pessoas montam grupos de jogo online, divulgam eventos, vendem material usado e marcam jogos presenciais.

Desde o ano passado, começaram a surgir convites para RPG por *WhatsApp* dentro desses grupos. Fiquei curioso e adivinha o que eu fiz? Juntei alguns amigos para jogar e fomos muito bem recebidos. Nosso anfitrião foi um narrador mais experiente no gênero, lá de Brasília. Há cinco meses ele está narrando conosco uma ótima aventura com cenário e sistema próprios.

Apesar da dinâmica ser um pouco diferente de tudo que eu já joguei até hoje, atualmente já me aventurei até mesmo a narrar uma aventura para os mais chegados através do Telegram, outro aplicativo do gênero. Se ficou curioso, mando aqui na Dragão as minhas dez melhores dicas para você começar a experimentar essa novíssima modalidade do nosso jogo favorito! Vamos lá?

Vá procurar sua turma!

Os grupos de RPG via IM são muito diferentes entre si. Alguns tem mais fãs de animê, outros são só de amantes de Tolkien.

Tem aqueles que são cheios de *munchkins* e advogados de regras e existem outros onde a conversa “mundana” (o *off-topic*) rola como num almoço de domingo. Antes de lançar âncora ou de se comprometer com um jogo específico, experimente navegar por grupos diferentes para encontrar aquele que se adequa melhor ao seu estilo, ritmo e interesses. Isso pode dar um pouco de trabalho, mas vai poupar dor de cabeça e aumentar as chances de você se divertir.

Uma coisa importante: não foi à toa que optei por começar a jogar com amigos e conhecidos, trazendo apenas um narrador de fora. E veja, só aceitei a participação de um estranho depois de uma boa conversa com ele durante alguns dias.

AVISOS E ADVERTÊNCIAS

Como todo ambiente na internet, a cena de RPGs via IM também tem suas armadilhas. Alguns grupos admitem a presença de *fakes* e (ou) temas pesados. Outros usam sistemas de compra de vantagens em jogo com dinheiro de verdade. Nada disso é essencial para jogar RPG.

Tome sempre cuidado com as informações fornecidas a estranhos e, caso se depare com algo que o incomode, saia. Há diversos outros grupos legais e saudáveis esperando serem descobertos!

Jogo a qualquer hora! #SQN

Uma vantagem dessa plataforma é poder jogar RPG a qualquer hora, no ônibus, na fila do banco e no intervalo pro café.

Estamos conectados quase o tempo todo via IM e essa é justamente uma das maiores vantagens dessa plataforma. Contudo, essa também é a maior dificuldade, pois é muito fácil o *WhatsApp* se tornar impertinente e acabar incomodando você e outras pessoas.

É muito importante saber controlar sua participação e aprender a configurar as notificações do aplicativo para que elas não te atrapalhem no seu dia a dia.

Entenda que esse tipo de meio de comunicação não exige resposta imediata. Nem todo mundo está à disposição vinte quatro horas para responder se sua invasão pelos esgotos da torre do mago para invadir seu depósito e roubar as Botas da Decapitação deu certo ou não.

Grupos e mais grupos...

É costume criar dois grupos diferentes para cada jogo, um para o modo ON, onde são publicadas descrições das ações dos personagens, e outro grupo para o OFF, no qual se pode fazer comentários “fora do personagem” se dirigindo ao narrador e aos demais jogadores, incluindo rolagens de dados e perguntas sobre a dinâmica ou sistema.

Nem preciso dizer que não se deve fazer publicações fora do assunto do jogo em nenhum desses grupos, certo? Mesmo que o tema seja RPG em geral.

Nada de enfiar aquele novo lançamento, notícia ou curiosidade no meio do roleplay do amiguinho, da explicação do narrador sobre a cena ou atravessando a rolagem que vai definir o andamento do enredo. Atenha-se ao jogo! Um terceiro grupo para organização de jogos e bate-papo de outros tópicos é prática comum a todos os grupos que conheci.

Assista primeiro, jogue depois

Cada grupo tem uma forma muito particular de jogar. Alguns exigem uma apresentação prévia do jogador, participação mínima para manutenção do personagem (uma publicação diária, geralmente) e outros têm até horários definidos, evitando maiores incômodos ao longo do dia.

Antes de pedir para jogar, minha sugestão é entrar em contato com um moderador (também conhecido como admin ou GM) e pedir permissão para entrar no grupo e acompanhá-lo um pouco. A maioria já manda as diretrizes de participação logo que você é recebido.

Quando não surgirem essas “regras iniciais”, é ainda mais importante conhecer o grupo antes de se comprometer. Mesmo depois que estiver no grupo de bate-papo ou de organização de jogos, uma dica legal é pedir para acompanhar algumas rodadas nos grupos de *ON* e *OFF* antes de decidir se quer entrar na brincadeira mesmo.

Geralmente as informações prévias para contextualização na história e a criação das planilhas são um investimento muito grande de tempo e esforço tanto para jogador quanto narrador. Em poucas mensagens acompanhando um jogo via IM dá pra sentir se vale a pena, captando o ritmo, estilo e perfil dos participantes.

Ritmoooooo! É ritmo de festaaaaaaa!

A sinergia entre as mensagens é muito importante nesse tipo de RPG.

Se cada grupo joga de um jeito diferente, cada pessoa também tem suas peculiaridades. Algumas participam um pouco mais, outras demoram muito para responder, cumprindo só o mínimo exigido.

O fato é que a rotina oscila para a maioria das pessoas e isso acaba afetando o jogo via chat. É preciso saber lidar.

Quando estiver jogando via IM, é muito importante saber esperar, mas é igualmente fundamental saber seguir adiante quando alguém demora mais do que deveria. É por isso que as diretrizes de participação são tão importantes. Um acordo prévio entre os jogadores evita que uns “joguem mais” que outros ou que as oscilações da nossa rotina no “mundo comum” interfiram demais na diversão coletiva.

Falando um pouco mais da mecânica, é legal dizer que para alguns tipos de RPG via IM o conceito de turno é meio “descartável”. Dentro do ritmo combinado, pode até acabar parecendo que um jogador que estava com mais tempo livre ultimamente “jogou mais” que os outros. Entre aspas porque grande parte do jogo pode se passar “dentro” dos personagens, nos seus pensamentos, lembranças e dúvidas.

A mediação do narrador (ou dos admins) é fundamental para que os mais ausentes não enfraqueçam o entusiasmo dos demais.

Uma sugestão para equilibrar isso é tratar os jogadores de forma individual e circunstancial. Minha sugestão é dar mais detalhes e desdobramentos conforme o jogador for demonstrando disponibilidade e ser mais direto e assertivo com quem estiver participando menos, fazendo a história “andar mais rápido” para essas pessoas.

WhatsApp ou Telegram?

Os dois tem ótimas vantagens. Vou listar algumas para você mesmo decidir.

O *WhatsApp* ganha de longe em popularidade aqui no Brasil. Praticamente todo mundo que tem um smartphone já instalou e sabe usar. Ele é tão popular aqui que algumas operadoras oferecem acesso gratuito. Apesar disso, é limitado comparado ao *Telegram*. Muita gente se chateia pela ausência de rolagens integradas ao app e a impossibilidade de corrigir mensagens depois de postadas dificulta bastante algumas dinâmicas do RPG via texto.

O *Telegram* ganha em recursos. Ele tem todas as funcionalidades do *WhatsApp* (grupos, emojis, envio de imagens, gif, áudios, vídeos e documentos) e outras mais, como a correção de mensagens

publicadas, por exemplo. As mais legais são os *bots* — programinhas que servem para inúmeras coisas, como rolar dados de todos os tipos, postar gifs, formatar texto e, pasmem, até jogar *MMO*. O *Telegram* é um mundo novo — e praticamente sem volta — para quem está cansado do *WhatsApp*.

Ah! Talvez você também goste dos *stickers*. Dê uma olhada. São viciantes.

Use os emojis a seu favor!

Os emojis são as “figurinhas” que estão ficando famosas junto com o *WhatsApp*.

Quando bem usadas elas facilitam bastante o jogo e a leitura, deixando tudo mais organizado e bonito de ler. É uma prática comum receber os ícones, seu significado e utilização nas diretrizes de participação de cada grupo.

Embora não sejam absolutamente necessários, os emojis ajudam bastante. Por exemplo: o nosso grupo começou jogando num grupo único, usando um emoji para indicar *ON* e outro para *OFF*.

Recomendo também um símbolo para finalizar ações, como um ponto final, um “câmbio” para conduzir o jogo adiante. Isso é muito útil para não dar zona, com jogadores e narrador escrevendo uns em cima dos outros.

Emojis padrão utilizado nos jogos:

- Narrativa (Mestre)
- NPC (Mestre)
- Ação
- Fala
- Grito
- Sussuro
- Pensamento
- Uso de Habilidade
- Passa o turno p/ próximo jogador
- Passa o turno p/ o Mestre.
- Usado para comentários durante o jogo.

Devagar e sempre!

Muita gente acha que “o RPG via texto é mais lento”. É lógico que a voz, as expressões faciais e os gestos aceleram (e aprimoram) muito a nossa comunicação durante os jogos de RPG.

Por isso, numa análise mais superficial, pode parecer que o jogo via texto vai mais devagar, mas pense no seguinte: jogando 15 minutos por dia é possível acumular quase 8 horas de jogo por mês! É mais do que muitos grupos que não conseguem se reunir para jogar nenhuma vez por mês. Aqui, vale a lição da lebre com a tartaruga.

Lembre-se que também é possível complementar jogos presenciais com o RPG via chat.

Ouvi histórias de grupos que se reúnem presencialmente e usam a plataforma digital para dar andamento às suas aventuras quando nem todos os jogadores conseguem estar presentes. O *WhatsApp* pode ser uma ótima solução quando alguém está viajando ou anda muito ocupado.

Qualidade é melhor que quantidade.

O andamento do RPG via texto favorece jogadores “mais literários”. Lembre-se que vocês estão contando uma história juntos e capriche no texto das ações do seu personagem. Ao in-

vés de um simples “eu ataco” ou “eu abro a porta” descreva o que o seu personagem está pensando ou sentindo e detalhe a forma como ele faz cada ação.

Resgate outros pontos importantes da história do grupo e do personagem e enriqueça cada ação pensando no quanto vai ser legal para os outros jogadores lerem o que você escreveu. Escreva menos mensagens, mas faça textos mais ricos. Pesquise outras dinâmicas de RPG via texto, como o play-by-mail e o play-by-forum. Elas vão ajudar bastante.

O mestre

Um bom mestre ou narrador é pré-requisito para uma boa partida. Embora nada possa garantir um jogo legal, sem um mestre competente tudo fica mais complicado.

Se assim como eu, você é candidato a ser o responsável pela narração de um jogo de RPG via IM, saiba que muito da dinâmica de narração do RPG convencional funciona no chat também, mas prepare-se para estudar e praticar bastante essa nova modalidade antes de se arriscar. Jogue um pouco antes de sair narrando. Além de ajudá-lo a criar o inventário de diretrizes, jogar vai despertar sua percepção para as demandas de contextualização e dinâmica dos jogadores. Dê uns toques de

DADOS NO CHAT?

Na maioria dos grupos que participei, não há rolagens: tudo é decidido pelo narrador ou pelo grupo. Em outros, apenas o narrador joga dados e manda no grupo. Alguns combinam de rolar dados usando aplicativos de celular e trocar prints. Também há a possibilidade de **fazer as rolagens por e-mail**, mas a melhor solução que encontrei para isso foram os **bots do Telegram**.

A maioria dos bots de dados permite rolagens simples de forma integrada ao chat. Recomendo mandar uma mensagem para o **@d20rollbot** e incluí-lo no seu grupo de jogo para testar. Prefira o grupo de *OFF* para os jogadores praticarem sem *floodar* o chat de *ON*. Esse bot rola todos os tipos de dados (até os que não existem, tipo 1d1234!) e é bem mais estável que o **@RollGramBot**, que vive fora do ar. A vantagem desse último é que ele “salva” rolagens padrão e também faz jogadas estilo *Storyteller*, contra uma dificuldade específica. Boas almas brasileiras já estão desenvolvendo o **@fatefaedicebot** para rolagens de fudge, mas infelizmente ainda não dá para somar modificadores, o que complica um pouco as coisas.

como jogar via IM e liste os critérios de participação, assim como tema, cenário e personagens possíveis.

O narrador de chat é também a pessoa que configura, começa e encerra cada cena. Cabe a ele incentivar os jogadores com publicações interessantes, que estimulem pensamentos, emoções, descrições e detalhes empolgantes em cada personagem. Relembre aos jogadores momentos impactantes do histórico dos seus personagens. Se parecer que eles estão “travados” ou sem ideias do que fazer, conduza o olhar dos personagens, apresentando exemplos do que poderiam fazer, sem limitá-los. Envolve diferentes jogadores nas ações dos personagens uns dos outros sem esquecer que esse é um exercício de cocriação. Lembre-se sempre que, essencialmente, o RPG é um jogo de contar histórias.

Por onde eu começo?

O *Google* pode nos levar adiante em qualquer assunto, mas nunca subestime a comunidade de RPG do Facebook. Grupos e páginas como **Aventureiros do RPG**, **RPG Whatsapp** e **Divulgação de RPG de WhatsApp**, presentes na rede social, podem ser ótimos pontos de partida.

Vale reforçar mais uma vez o cuidado de jamais divulgar seus dados e número de celular para estranhos (e obviamente desaconselhamos a participação de menores de idade sem supervisão de maiores). Desbravar novos mundos é o forte de qualquer RPGista, mas nenhum aventureiro que se preze sai de casa despreperado!

BRUNO COBBI

Líder dos Narradores da Roleplayers

Agradecimentos a Daniel Fernandes, Saulo Maia, AnDin, Thay, Step e Igor

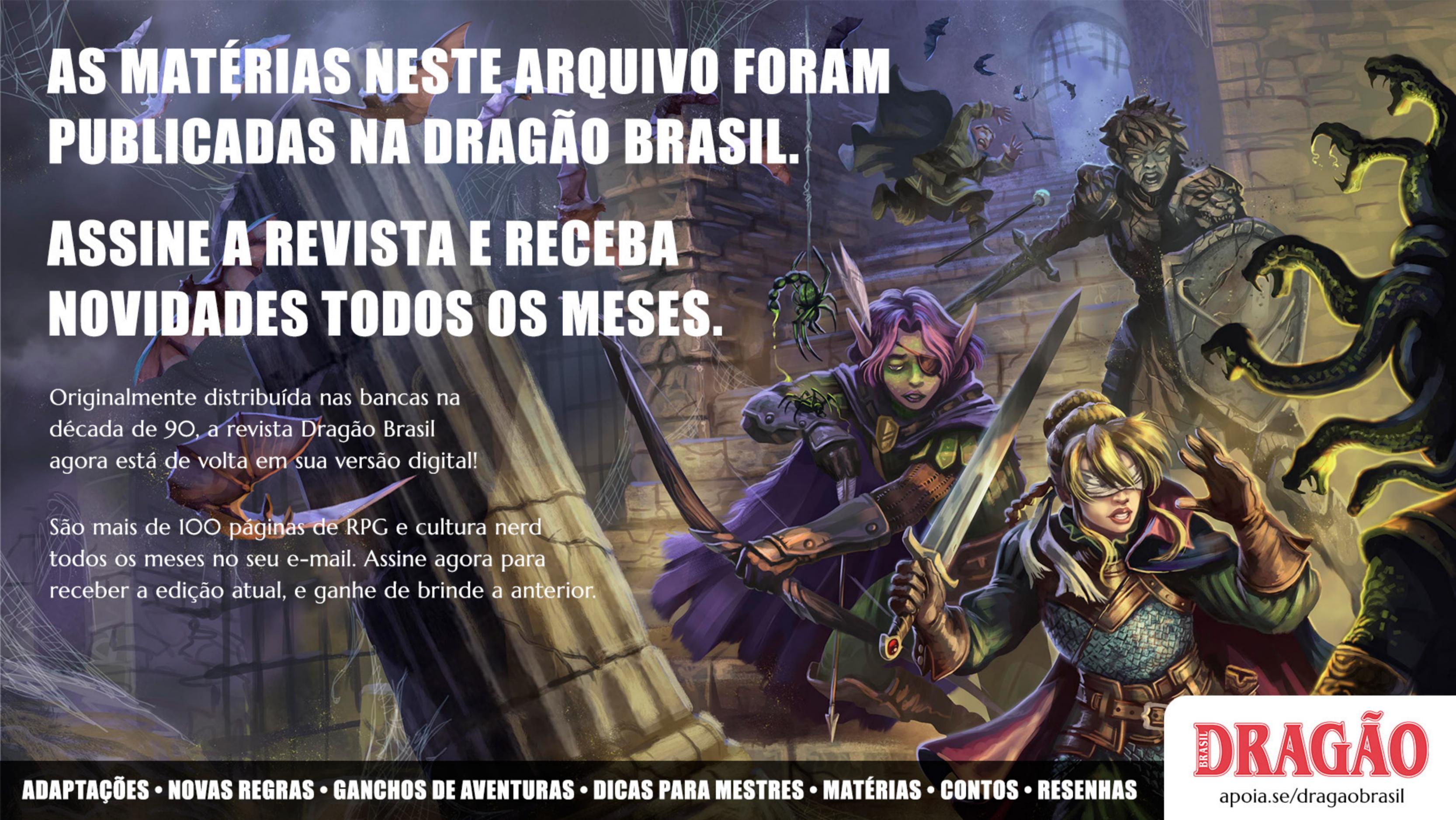
 (falando em comum mesmo, baixo e com sotaque de élfico)
Você sabe o que eu faço para viver?

 Fuço na mochila e largo uma resma de garras de harpia curtidas sobre a mesa.

 Eu caço monstros. Sou um tipo conhecido como especialista em aberrações da natureza, um aniquilador de pesadelos reais. Talvez você já tenha até mesmo contratado um dos nossos para espantar um grifo das redondezas ou para dar um jeito nos goblins da estrada, mas o fato é que de monstruosidades eu entendo muito bem.

 Caço o nariz, recolho a resma de garras de rima da mesa de volta para a mochila e respiro fundo antes de retomar.

 Sabe qual é o pior tipo de monstro? Nós humanóides. Particularmente, os humanos e os halflings, suas contrapartes minúsculas. Eu sei disso porque sou um humanóide, e também sei dos huarminos e halflings porque parte de mim nasceu humana e sei o quanto eu batalho diariamente contra esse monte de sentimentos primitivos que vem com ela.



**AS MATÉRIAS NESTE ARQUIVO FORAM
PUBLICADAS NA DRAGÃO BRASIL.**

**ASSINE A REVISTA E RECEBA
NOVIDADES TODOS OS MESES.**

Originalmente distribuída nas bancas na década de 90, a revista Dragão Brasil agora está de volta em sua versão digital!

São mais de 100 páginas de RPG e cultura nerd todos os meses no seu e-mail. Assine agora para receber a edição atual, e ganhe de brinde a anterior.

ADAPTAÇÕES • NOVAS REGRAS • GANCHOS DE AVENTURAS • DICAS PARA MESTRES • MATÉRIAS • CONTOS • RESENHAS

**BRASIL
DRAGÃO**

apoia.se/dragaobrasil