

Miso RPG

Minimal Solo RPG System por [Sophia Brandt](#)

O que é isso?

Miso RPG (Minimal Solo RPG) é um sistema de RPG solo, flexível e muito simples (Embora eu adore os jogos tradicionais, este jogo *não* é um desses). O sistema pode ser usado sozinho ou com elementos retirados de outro jogo.

Você precisa de

- caneta e papel
- dados de tipos diferentes (use os dados de seis faces comuns, seu conjunto de poliedros clássicos e/ou o d24 que você sempre quis usar). Ou use ferramentas digitais (rolador de dados online, Goggle Docs...).

Cenário

Escolha um cenário ou crie o seu próprio.

Personagens

Descreva seus personagens em poucas frases. Assegure-se que sabe suas forças, fraquezas, perícias e habilidades, talentos, tendências. **Quão** poderoso é o personagem, o que ele pode fazer?

Exemplo:

Laurence Skip:

Detetive particular, ex-LAPD¹, bom de briga, esperto embora impulsivo, atraente de um jeito bruto (ajuda com as garotas e com os elementos suspeitos)

Nível de Poder: Herói Pulp

Criação Alternativa de Personagem

Use um personagem de outro sistema. Desde que você saiba como comparar com a média daquele sistema, está tudo bem. Por exemplo, se você usar um personagem de Labyrinth Lord e ele tem DEX 15. Você sabe que isso é acima da média e o personagem é ágil.

¹ N.T. Departamento de Polícia de Los Angeles (Los Angeles Police Department)

Regras

Regra #1: Toda moeda tem dois lados

Existem duas opções. Vamos chamá-las de A e B. Role dois dados. Podem ser do mesmo tipo ou de tipos diferentes (ex.: um d6 para a opção A e um d20 para a opção B). O maior resultado vence. Se os resultados forem muito próximos, encontre um meio-termo.

Regra #2: Se não tem dois lados, não é uma moeda.

Quando um personagem tenta uma ação, pergunte a si mesmo: essa ação pode falhar? A falha é arriscada ou interessante? Se não, não há necessidade de rolar o dado, a ação apenas acontece. Se você cria uma cena (veja abaixo) e não há oposição, não há necessidade de gerar duas opções. Quando não há chance de falhar, não role os dados.

Regra #3: Sem ideias, sem lágrimas

Está perplexo durante o jogo por um detalhe, informações do passado ou algo assim? Crie duas opções e role um dado. Assegure-se de que você não vá atrapalhar o fluxo do jogo fazendo perguntas demais. Tente mantê-las interessantes e relevantes para o jogo.

Exemplo:

Preciso de alguma informação sobre o passado do barman Sven. Opção A: ele é um estudante universitário pobre e um camarada decente, mas tem umas dívidas de aposta com o sindicato do crime. Opção B: ele é um grandão na hierarquia do sindicato do crime, mas finge que é um Zé-ninguém.

Acho a Opção B mais divertida, assim eu dou o d12 para ela. Eu dou para a Opção A um d8, apenas para mostrar que ainda há alguma possibilidade disso. Mas menos do que a Opção B.

Como o jogo é jogado

Crie uma cena com duas opções

Uma cena tem nome, propósito e pontos de interação para interagir. Alguns pontos são autoexplicativos. Se você está num templo, haverá bancos, uma fonte de água benta, símbolos da deidade e pelo menos um sacerdote. Se você está numa espaçonave, haverá uma ponte com estações de controle, uma sala de máquinas e alojamentos da tripulação. Invente duas opções interessantes sobre o que acontece durante a cena.

Exemplo:

Nome: O Navio Afundado (bar suspeito nas docas).

Propósito: descobrir quem está por trás do ataque contra Mack.

Pontos: Sven (barman), alguns clientes, uma porta oculta para o esconderijo onde ocorrem as apostas.

Opção A: os personagens interrogam o barman com sucesso e conseguem uma pista sobre o agressor.

Opção B: a conversa com o barman não rende resultados. No entanto, um personagem percebe Sven ansioso olhando para a porta oculta.

Role os dados

Jogue conforme o resultado. Então, escolha um dado para cada uma das duas opções diferentes. Pense nos talentos, perícias, fraquezas do personagem, assim como no ambiente e outros modificadores. Se a Opção A tiver uma chance maior de sucesso, dê-lhe um dado com mais lados do que o da Opção B. Ou vice-versa. Role o dado, o maior resultado vence. Narre o resultado. Então, continue o para a próxima cena.

Sugestão: Mantenha o controle das opções que não passaram. Você pode reutilizá-las depois quando tiver que inventar novos detalhes ou material sobre o passado.

Exemplo:

(continuando o exemplo de cima: O Navio Afundado)

Você decide que o personagem tentará seduzir e subornar o barman Sven para ganhar a informação. Um dos personagens é bom nessas coisas. Agora pense na oposição. O que o barman quer? Ele tem algum motivo para não ajudar os personagens?

Nesse caso, você decide que Sven está com medo da organização criminosa. Ele não quer contar aos personagens o que sabe. Agora você pode jogar uma parte da cena e decidir as possibilidades que você dará para cada opção. Você confere a Opção A (interrogatório bem-sucedido) um dado com mais lados ex.: um d12. Mas por Sven ter seus próprios motivos para não dar com a língua nos dentes, a Opção B é uma forte concorrente e ganha um d10.

Pontos de Interação podem ser coisas (portas ocultas, armadilhas, McGuffins²), pessoas, monstros, etc.

FAQ

E os equipamentos e itens mágicos?

Equipamentos são só um dos muitos fatores que você usa para determinar a quantidade de lados do dado que rolará. Às vezes, ele permite que execute uma tarefa por si só (ex.: se você tem uma máquina do tempo, pode viajar no tempo – sem uma é simplesmente

² N.T. McGuffin ou MacGuffin é uma gíria, intraduzível, para se referir a certos elementos da trama que servem para ajudar a conduzi-la mesma que o elemento em si não seja importante.

impossível). Outras vezes, funcionam como uma influência positiva ou negativa na quantidade de lados do dado. (Por exemplo, tentar primeiros socorros sem um kit-médico, deveria ser mais difícil de conseguir. É melhor dar um dado com menos lados. Ou você pode decidir que a tarefa não pode ser feita sem um kit-médico.).

E sobre pontos de vida, morte e quase-morrendo?

Num jogo tradicional, pontos de vida monitoram o progresso de um combatente em derrotar outro combatente. No Miso RPG, você pode lidar com o combate em múltiplas rolagens (cada round do combate ganha sua própria rolagem) ou como uma cena com uma rolagem para todo o conflito. Com múltiplas rolagens, deixe o resultado da última rolagem influenciar a quantidade de lados do dado das rolagens subsequentes. Por exemplo, combatente 1 pontuou uma vantagem no primeiro round. Isso garante-lhe um dado com mais lados no segundo round. Se você julga que a morte é um resultado razoável para a cena, inclua isso em uma das opções.

Como invento opções?

Essa é provavelmente a parte difícil do jogo. Você pode usar geradores aleatórios ou imagens como inspiração. Veja este [link para uma lista de suplementos para jogos](#)³. Ou você pode usar uma aventura pronta como uma das opções. Isso ajuda se você estiver familiarizado com o mundo/cenário do jogo, NPCs e facções. Quanto mais rico o mundo, mais ricas as opções podem ser.

O que “interessante” significa exatamente?

Cada opção ou tarefa deve dar oportunidade de interagir com o mundo de forma significativa. Perigo e falha são importantes. Num jogo solo, você é responsável pelos obstáculos que os personagens vão enfrentar. Inclua surpresas e resultados inesperados, mesmo que não saiba como eles vão se desenrolar de primeira. Desafie-se.

Como posso usar o sistema “X” com o Miso RPG?

Jogue o jogo normalmente usando seu sistema de regras preferido. Miso RPG lidará com a parte do Mestre de Jogo, detalhes e informações sobre o passado. (Por exemplo, eu jogo Dungeon World. Eu criei meu personagem usando as regras de Dungeon World e uso Dungeon World para resolução de tarefas, combate, etc. Mas quando crio uma cena, eu uso Miso RPG).

Posso usar aventuras prontas do sistema “X” com o Miso RPG?

Sim. Fundamentalmente, Miso RPG tem duas opções. Use aventuras prontas para lhe dar

³ Em inglês.

suas opções. Digamos que jogue um módulo old-school de Labyrinth Lord. Leia o texto para uma das salas e invente mais duas opções sobre o que pode acontecer. Jogue, depois continue com a próxima sessão do módulo.

Eu não sei qual dados cada opção deve ter. Me ajuda?

A quantidade de lados do dado é uma medida grosseira da probabilidade de sucesso. Assegure-se de que está plausível para o seu jogo, mas não esquite muito com isso. Se quiser um tempero, dê ao resultado menos provável o maior dado. Se quiser, pode dar à opção mais desafiadora/divertida/estranha o maior dado.

Por que só tem duas opções(regra #1)?

Eu acho mais rápido inventar e escolher entre duas opções. Isso permite que eu me concentre no que importa na cena. Mas você pode adicionar mais opções se quiser. O jogo continua funcionando do mesmo jeito: confira um dado para cada opção e role-os.

Por que o jogo é tão nebuloso?

Miso RPG é definitivamente sobre liberdade e flexibilidade. A vaguidade é intencional para dar o máximo de escolha. O que pode o tornar difícil de jogar porque liberdade pode sobrecarregar. A Criatividade gosta de restrições. Pense no que você deveria focar na sua sessão de jogo. O que você quer explorar. Quais os temas recorrentes do seu gênero? O seu jogo é sobre intriga e mistério, sobre ação desenfreada ou alguma outra coisa? Minha sugestão é usar outras ferramentas para fazer suas escolhas, ex.: geradores aleatórios. Ou você pode apenas usar outro sistema conjuntamente. Miso RPG é flexível e minimalista e esse pode não ser seu tipo de jogo.

Miscelânea

Espero que goste desse RPG solo minimalista. Contate-me via [email](#) ou no [twitter](#).

Miso RPG foi inspirado em [Bivius Solo RPG](#) (por Riccardo Fregi), [Perfected](#) (por M.A.R. Barker) e [Wyaul Hyoiwto](#) (por Norbert G. Matausch).

Obrigado a Eric Nieudan, Evandro Novel, Mischa Krilov e Thorsten P. por suas sugestões.

Tradução para o português por [Almir Paulo](#).



Miso RPG is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

VI.0 - 12.12.2016

VI.1 - 02.03.2017

VI.2 - 24.09.2021