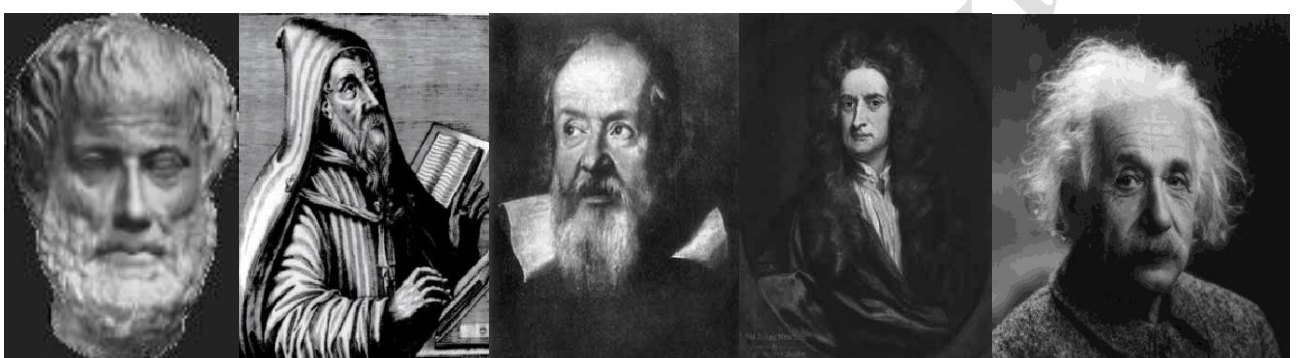


# A Saga da Física

## (v. 3.0)



## Libro de Regras do RPO

Renato P. dos Santos  
Rossano André Dal-Farra

2012

# Índice

<b>VISÃO GERAL</b> .....	<b>3</b>
RPG .....	3
Os Personagens .....	3
Grupos .....	4
O papel do Mestre .....	5
A ação.....	5
Decisões .....	6
Pontuações.....	6
<b>BIBLIOGRAFIA</b> .....	<b>7</b>
<b>FICHA DO PERSONAGEM</b> .....	<b>9</b>



## Visão geral

### RPG

Como o próprio nome (*Role Playing Game*) diz, **RPG é um jogo**, não é teatro. Os participantes são 'jogadores', não atores; eles 'jogam', não dramatizam. Portanto, não envolve talento teatral e a atuação do jogador consiste em tomar parte numa narração interativa conduzida pelo Mestre (vide abaixo o papel do Mestre) É uma espécie de jogo social de improvisação.

Apesar disso, há sempre, em cada cena, um objetivo a ser alcançado, um problema ideológico a ser resolvido pelos personagens, em torno do qual se articulam, em oposições e conflitos. Em vez de representar uma história, os jogadores devem se concentrar na resolução do problema, com os recursos adequados a seus personagens e contextos.

### Os Personagens

Como usual no RPG, em cada sessão, cada jogador encarnará um

personagem. Ao longo do tempo em que se desenrolam as sessões que constituem a 'campanha', a Saga da Física, os vários jogadores terão a oportunidade de representar vários personagens diferentes, pertencendo aos vários grupos (vide abaixo).

Há muitos sistemas de RPG diferentes. Este sistema, desenvolvido especificamente para o Ensino de História da Física, procura enfatizar que não há 'bons' e 'maus'. Desta forma, à sua maneira, cada personagem é um herói.

Para o bom desenrolar do jogo, **cada jogador deve sempre "agir dentro do personagem"**, isto é, as ações do personagem devem sempre ser coerentes com seu caráter e psicologia, bem como com a cultura da época vivida.

**O personagem não pode ter acesso a conhecimentos só disponíveis em data futura à ação** nem agir de forma excessivamente anacrônica, demais antiquada ou demais 'moderna'. Tais desvios

serão motivo de advertência do Mestre e eventual penalização.

Apesar disso, o personagem pode assumir idiossincrasias e se caracterizar algo 'fora da média', dentro dos limites razoáveis da variabilidade humana. Por exemplo, o 'cientista' pode assumir o estereótipo e ser 'antiquado' ou 'excêntrico' em alguns maneirismos.

Antes de cada sessão, os participantes devem ler o fascículo correspondente, especialmente as seções Ambiente Geral, Personagens, bem como as seções Resumo da Trama e Ambiente da cena de que vai participar.

## Grupos

Diferentemente de outros sistemas, não há 'raças' de personagens, tais como duendes, monstros, guerreiros e feiticeiros, típicas de *Dungeons & Dragons*, mas 'grupos', que correspondem aproximadamente a segmentos sociais a que os personagens pertencem:

### Crença

Em muitas épocas, o saber esteve associado a sacerdotes das diversas religiões. No entanto, este grupo corresponde também às crenças mantidas, de forma mais geral, pelas populações. Refere-se, assim, também, a certa visão de mundo, de que o personagem será um representante. Tende a ser tradicional e não-científico, o que não quer dizer, necessariamente, contra a Ciência.

### Poder

Neste grupo, estarão incluídos todos os personagens que desfrutam de poder – nobreza, políticos, empresários – e que podem, por isso, tanto fazer a mudança acontecer quanto tentar impedi-la, de acordo com os interesses de sua classe. Tanto podem patrocinar uma pesquisa que possa aumentar seus lucros como combater uma ideia nova que possa abalar seus privilégios políticos.

### Academia

Embora inclua cientistas e filósofos, este grupo representa o saber instituído, estabelecido, tradicional, por vezes retrógrado e resistente à mudança, quando esta é vista como ameaça a seus interesses e poderes.

### Cientista

Este grupo refere-se ao pensador progressista, que tanto pode ser um cientista profissional quanto um inventor sem qualificação acadêmica ou um pesquisador hobbysta. Inclui, assim, tanto Einstein quanto Watt e Fermat. Está focado em sua pesquisa e pode, por isso, ir contra ou a favor da Academia, do Poder, do Povo ou da Crença.

### Povo

Ao contrário dos *gentlemen*, as pessoas comuns eram iletradas, praticamente analfabetas, mal conseguindo assinar o próprio nome, e, geralmente, não sentiam

falta de qualquer instrução para o desempenho de suas atividades diárias. Seu conhecimento era o de senso-comum, tradicional, adquirido oralmente dos vizinhos, amigos e familiares mais velhos. Apesar da forte religiosidade, alguma magia natural se mantinha, tais como chás e ervas curativas, crenças relativas a influências astrais no plantio, etc. Eram, portanto, conservadores, apoiados em tradições seculares, validadas pela experiência prática do dia-a-dia, desprezando o conhecimento livresco. Tendiam a submeter-se ao Poder e à Crença; em geral, desconheciam a Academia e tinham dificuldade em compreender os cientistas. Galileu, em seus *Diálogos*, incluiu um personagem do povo, Sagredo, como um juiz neutro entre o filósofo conservador Simplicio e o renovador Salviati.

## Ⓞ papel do Mestre

Para manter os jogos mais organizados, para que ele não se torne uma livre interpretação que pode ser prejudicial ao jogo, a maioria dos jogos necessita de um juiz.

Essa pessoa pode ter diferentes nomes “*Dungeon Master*” (ou “DM”), “*Keeper*” (guardião), “*Dice monitor*” (monitor dos dados), ou, mais comumente, “*Game Master*” (mestre do jogo) (ou “GM”), ou simplesmente, “Mestre”. No começo da campanha, os jogadores devem decidir pelo título a ser atribuído, mas, uma vez decidido, **este título deverá sempre**

**ser usado** quando um jogador se referir ou se dirigir ao seu portador.

O Mestre do jogo tem papel relevante, pois ele direciona as ações, propõe os problemas e impele o grupo de jogadores a agirem e interpretarem tomando por base suas propostas. “O Mestre diz o que a personagem vê e sente, o jogador descreve o que o seu personagem faz e o Mestre lhe conta quais os resultados desta ação.”

O Mestre também é responsável pela atuação dos personagens não jogáveis (NPC), personagens secundários necessários para certa ação.

Iniciado o jogo, o Mestre atua como um diretor-geral de teatro, direcionando as ações que se desenrolarão dentro da aventura criada por ele. Cada jogador atua como diretor de seu próprio personagem, determinando a personalidade e a história agregada a seu personagem e como ele deverá reagir quando confrontado com as situações criadas pelo Mestre. A junção dos jogadores, atuando como diretores de seus personagens, com o Mestre, atuando como mediador, contador de histórias e diretor-geral, é que constitui o *Role-playing*.

## A ação

Toda ação do jogo decorre na imaginação dos jogadores e do Mestre.

Os jogadores, para dar mais ênfase a alguma cena, podem movimentar um objeto ou até baterem na mesa. Essa atuação, no entanto, deve ser mantida dentro do razoável para o bom andamento do jogo. **Os jogadores, em princípio, jogam sentados. RPG não é teatro!**

No entanto, a experiência mostra que o entusiasmo durante um jogo pode levar a conflagrações reais. Desta forma, **é terminantemente proibido** aos personagens/jogadores agirem física ou psicologicamente sobre os outros – **é proibido qualquer toque durante o jogo**, seja direto ou por meio de quaisquer objetos. Qualquer jogador que o faça, será imediatamente expulso do jogo.

A Saga da Física não é um sistema de *Live Action* (ação ao vivo) e se assemelha mais a um jogo de tabuleiro. Com a exceção de atividades de pesquisa, realizadas pelos jogadores, **nenhuma ação está autorizada fora do local e do tempo designado e da supervisão do Mestre**. O Mestre não assume qualquer responsabilidade por ações que ocorram dessa forma.

## Decisões

O RPG não é um jogo de azar, apesar de, por vezes, fazer uso de dados.

Durante o desenrolar do jogo, decisões terão que ser tomadas sobre o desenrolar da ação, por exemplo, sobre a aceitação ou não de uma descoberta pela comunidade científica ou sobre seu *timing*.

Nessas ocasiões, o Mestre pode optar por deixar que o resultado do lançamento dos dados decida a questão ou pedir uma votação aos jogadores, com a possível exclusão dos jogadores envolvidos na decisão. Os jogadores podem, todavia, em conjunto, preferir, para evitar algum constrangimento sobre o destino do jogador, reverter a decisão ao jogo dos dados e, neste caso, o Mestre é obrigado a proceder dessa forma naquela ocasião.

## Pontuações

Ao contrário de outros sistemas de RPG, a **Saga da Física não utiliza pontuações** por habilidade, energia, sorte, magia, e outras habilidades especiais. Os resultados dos conflitos não são decididos pelas pontuações, mas pelo lançamento dos dados ou pela votação dos demais jogadores, conforme explicado na seção Decisões.

# Bibliografia

- BRECHT, Bertold. Vida de Galileu. In: **Teatro completo em 12 volumes**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1991.
- BRONOWSKI, Jacob. **Magia, Ciência e Civilização**. Lisboa: Edições 70, 1986.
- BRYSON, Bill. **Uma breve História de quase tudo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.
- GOTTSCHALL, Carlos Antonio Mascia. **Do mito ao pensamento científico**: A busca da realidade, de Tales a Einstein. São Paulo: Atheneu, 2004.
- HALL, A. Rupert. **A Revolução na Ciência: 1500-1750**. Lisboa: Edições 70, 1988.
- HELLMAN, Hal. **Grandes debates da Ciência**: Dez das maiores Contendas de Todos os Tempos. São Paulo: Editora UNESP, 1999.
- MILLER Jr, Walter M. **Um cântico para Leibowitz**. São Paulo: Círculo do Livro, 1983.
- PENNAC, Daniel. **Como um romance**. 9ª ed. Porto: ASA, 1997.
- PEREIRA, Mirna Feitoza. **RPG torna a aula uma aventura**. Revista EducaRede. s.d.. Disponível em: <[http://www.educared.org/educa/img\\_conteudo/rpg1.html](http://www.educared.org/educa/img_conteudo/rpg1.html)>. Acesso em: 31 jul. 2012.
- PIAGET, J.; GARCIA, R. **Psicogênese e História das Ciências**. Petrópolis: Vozes, 2011.
- Portal do Professor – MEC. **Criação de um texto cooperativo - RPG (Role Playing Game)**. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=12381>>. Acesso em: 31 jul. 2012.

- Portal do Professor – MEC. **Iniciação ao RPG: os contos de fadas.**  
Disponível em:  
<<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=26995>>.  
Acesso em: 31 jul. 2012.
- Portal do Professor – MEC. **RPG – Criação de um Personagem.**  
Disponível em:  
<<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=12330>>.  
Acesso em: 31 jul. 2012.
- **RPG.** In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2012. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Role-playing\\_game](http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Role-playing_game)>. Acesso em: 31 jul. 2012.
- SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro.** São Paulo: Perspectiva, 2005.



# Ficha do Personagem

Identificação		
Jogador:	Idade:	Gênero: <input type="checkbox"/> M - <input type="checkbox"/> F
Personagem:	Episódio:	
Século:	Nacionalidade:	
Grupo: <input type="checkbox"/> Poder - <input type="checkbox"/> Crença - <input type="checkbox"/> Academia - <input type="checkbox"/> Cientista - <input type="checkbox"/> Povo		

**Lembrete.** Para o bom desenrolar do jogo, cada jogador deve sempre “agir dentro do personagem”, isto é, as ações do personagem devem sempre ser coerentes com seu caráter e psicologia, bem como com a cultura da época vivida. **O personagem não pode ter acesso a conhecimentos só disponíveis em data futura à ação** nem agir de forma excessivamente anacrônica, demais antiquada ou demais ‘moderna’.

## Biografia

## Personalidade

## Frases preferidas

## Notas