Os Dez Mandamentos para um bom Mestre de RPG



Escrito por: Thiago Gomes
1ª Edição – Rio de Janeiro – 2024

Os Dez Mandamentos para um bom Mestre de RPG

Escrito e desenvolvido por: Thiago Gomes

Imagens de capa e do livro: imagens de domínio público, retiradas do site https://openclipart.org

Me siga no Instagram:
https://www.instagram.com/thiagoguerrad/

Agradecimentos

Eu quero agradecer a Deus, agradecer aos meus amigos e companheiros de partidas e também a você, que adquiriu esse livro.

Importante

As instruções que você verá nesse pequeno livro serão importantes para que você consiga ser um bom para seu RPG. No entanto, entenda que a criação do sistema vale mais SEU ESFORÇO CRIATIVO do que as instruções que vamos apresentar aqui, embora as instruções que vamos fornecer nesse pequeno livro são de extremo valor.

Sumário

Introdução **05**

1. Afinal de contas, o que é ser um Mestre de RPG?! **07**

2. Como saber se uma aventura de RPG que eu mestrei é boa?! **11**

3. Os Dez Mandamentos para um Bom Mestre de RPG **15**

4. Outras Publicações **31**



Introdução

Olá, muito obrigado por ter adquirido uma cópia de **Os Dez Mandamentos para um bom Mestre de RPG.** Esse livro faz parte de uma série de livros conhecidos como **Crie Seu RPG.** A série "Crie seu RPG" ensina você a criar seu próprio mundo de RPG, seu próprio sistema e muita coisa legal. Mais detalhes sobre esses livros estarão no fim deste, em **Outras Publicações.**

Antes de tudo, qualquer autor de RPG (independente, para jogar apenas com amigos ou mesmo profissional) é um Mestre de RPG. E posso te falar uma coisa: atuar como Mestre de RPG é uma arte, pois 90% da diversão de uma aventura estará nas suas mãos. Então, acredito que esse livro poderá ajudar muito, especialmente se é um Mestre de início de carreira.

Nesse livro, quero usar a experiência que tenho como Mestre de RPG (desde 1999 eu Mestro RPG para meu grupo, e para outras pessoas, de várias partes do Brasil) para ajudar outros Mestres, especialmente iniciantes. Eu tenho certeza que essas dicas aqui serão de grande utilidade.

Tentei resumir as dicas principais em "Dez Mandamentos, e eu tenho certeza que, você seguindo direitinho, poderá sessões de jogo bem melhores. Esse livro visa ajudar Mestres a melhorarem sua performance.

Qualquer dúvida, sugestão ou comentário: thiagogomesrpg@hotmail.com
Me siga no Instagram: https://www.instagram.com/thiagoguerrad/



1. Afinal de contas, o que é ser um Mestre de RPG?!

Essa pergunta posso facilmente responder, já que desde 1999, atuo como Mestre de RPG para meu grupo presencial, e também para mesas com novos amigos que conheci, especialmente leitores dos meus livros, pelo Discord.

O Mestre de RPG tem a missão de transmitir a aventura e proporcionar diversão a todos do seu grupo de jogo, ao mesmo tempo, que ele se diverte também, com a interação com os jogadores. É uma função com mais responsabilidade, e, por conta disso, a maioria dos jogadores de RPG prefere não encará-la.

No futebol, aqui no Brasil, muitos garotos brincam com seus próprios times, em suas quadras. Geralmente acontecem partidas com quatro a cinco pessoas, sendo uma delas, o goleiro. Na maioria das vezes, ninguém quer ser o goleiro, pois prefere jogar na "linha". Jogar no gol parece não ser tão interessante como jogar na linha. A mesma coisa com RPG.

Ou você tem talento para ser um bom goleiro, ou então quer fazer um bom trabalho enquanto estiver como goleiro. No RPG, ou você tem talento para ser um bom Mestre, ou você quer apenas fazer um bom trabalho. Mas em ambos os casos, se o Jogador treinar e se dedicar, ele conseguirá desempenhar um bom papel. Inclusive, muitos goleiros brasileiros começaram na linha, e descobriram sua função, justamente por atuar no gol.

Mas voltando ao RPG, pois esse é um livro que fala a respeito de RPG.

Geralmente, se você adquiriu esse livro, pode estar interessado em melhorar a dinâmica das suas partidas. Sou Mestre de RPG há mais de 25 anos, mestrei para dezenas de pessoas nesse tempo, e posso passar a experiência que você precisa, através desse livro, para que você possa ter mesas de RPG cada vez melhores. Então, continue lendo esse livro.

Mestres Iniciantes

Em primeiro lugar, não tenha medo de errar. Erros todos nós cometemos, mas não precisamos ter medo de cometê-los.

Ser Mestre de RPG é muito legal. Não sei há quanto tempo você mestra RPG, mas entenda que, especialmente, mestres iniciantes costumam ter alguns erros quando estão em uma partida (esses erros serão listados ao longo desse livro). Uma coisa é certa: seguindo a risca esses mandamentos citados nesse livro, os erros principais dos mestres iniciantes acabam.

No meu grupo, chamamos os Mestres iniciantes (ou alguém que vai mestrar uma partida pela primeira vez, ou tem pouca experiência narrando RPG) de "Mestre Virgem". Um Mestre Virgem é um Mestre com pouca experiência, e comete muitos erros, sendo alguns:

- Abusam do seu poder no jogo, criando NPCs super poderosos que roubam a cena dos personagens.

- Se divertem com a frustração dos jogadores na mesa.

- Criam desafios muito difíceis de serem cumpridos.

- Não gostam que seus NPCs sejam questionados ou intimidados na mesa.

- Impedem a liberdade criativa dos Jogadores, proibindo poderes ou classes e, principalmente, de não seguir a aventura segundo o roteiro que ele mesmo determinou.

Esses erros são comuns, e provavelmente você já cometeu todos eles. Mas não se preocupe, porque, a medida que você vai lendo esse livro, acredito que você não cometerá mais esses livros.



