

# DeskUniverse v0.5

**Escrito por:** Lucas Ap. G. Polatto

**Referências:** D&D 5ª Edição, 3D&TZ Versão leve, Call of Cthulhu.

Esse projeto tem como objetivo fornecer uma estrutura simples e de rápida aprendizagem para novos, e velhos jogadores, criarem suas próprias histórias e se divertirem, mesmo a distância, com seus amigos sem ter toda a dor de cabeça de ler vários e vários livros de instruções para poder jogar.

Os sistemas foram desenvolvidos com o intuito de serem simples e fáceis de entender, ao mesmo tempo que possibilitam a criação de personagens únicos, limitados apenas a criatividade de cada jogador.

Alguns sistemas não foram citados nesse guia, como por exemplo o de level up e o de criação de inimigos, pois devem ser feitos da forma que o mestre achar mais fácil, respeitando sempre os sistemas desenvolvidos aqui.

---

## Status dos personagens:

Muito do que o personagem faz no jogo depende de seus status: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Cada status possui um valor referente ao seu modificador que deve ser anotado na sua ficha de personagem. A vida máxima (HP) do personagem é igual a:  $(1d20 + CON) \times 5$  e aumenta em  $CON \times 5$  por nível. Caso seu personagem tenha +0 ou menos de CON, será considerado, ao upar, como se tivesse +1.

**Força (FOR):** De forma simples, é todo o poder físico do seu personagem, quanto ele consegue carregar de peso ( $FOR \times 25 \text{ Kg}$ ), a força dos golpes etc.

**Destreza (DEX):** Todo a agilidade, reflexos e precisão do personagem. Se resume basicamente no tempo de reação do personagem, bem como sua velocidade.

**Constituição (CON):** É a vitalidade, vigor, saúde do seu personagem. Normalmente é associada a um físico grande (musculoso, gordo, alto etc.).

**Inteligência (INT):** Intelecto do personagem, não necessariamente o quão inteligente ele é, mas sua capacidade de obter informações.

**Sabedoria (SAB):** Basicamente é o conhecimento que o personagem adquiriu com suas experiências ao longo da vida.

**Carisma (CAR):** Se resume ao charme do personagem, o quão envolvente e chamativa sua personalidade é.

**Vontade (VON):** É o quão grande a força de vontade do seu personagem é, definindo sua coragem e resistência a controles mentais.

## Valores de Modificadores:

No início do RPG, você terá os valores **15, 14, 13, 12, 10, 10 e 8** para distribuir. A cada nível que você upar receberá mais **2** pontos para distribuir da forma que quiser, tendo **30** como limite máximo para cada um dos status.

Valor	Modificador
0-1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
26-27	+8
28-29	+9
30	+10

---

## Habilidades e fontes de poder:

As habilidades são um dos pontos chave de todo RPG, tendo um papel fundamental nas batalhas e algumas vezes em interações que você possa ter com os mais diversos tipos de NPCs. A criação das habilidades, tanto ativas, que funcionam quando o jogador quer, quanto passivas, que funcionam em situações específicas ou o tempo todo sem necessidade de ativar, é feita pelo próprio jogador, tendo, é claro, que receber a aprovação do mestre. Habilidades também poder ser chamadas de magias e ser usadas por mais de um personagem, tendo a possibilidade de ser algo exclusivo de um indivíduo ou não. A quantidade de habilidades ativas e passivas que um personagem poder ter no início do jogo depende da vontade do mestre. Lembre-se de descrever o dano e/ou efeito da habilidade da forma mais clara possível.

Existem dois tipos de poder que podem ser utilizados como fonte de energia para suas habilidades:

**Mana:** É utilizada para conjurar as mais diversas magias, existe em todos as partes do mundo, incluindo os seres vivos. A capacidade inicial de mana de um personagem deve ser calculada com a seguinte fórmula:  $(1d20 + INT) * 10$ . Ao subir de nível, a capacidade aumentará em:  $INT * 5$ . Sua taxa de recuperação é de 10% da mana máxima por hora (no jogo).

**Força Vital:** É comumente utilizada como fonte de poder de magias e habilidades em situações em que o personagem está sem mana, sendo uma energia que a substitui. Esse poder é em sua essência o HP do personagem convertido em energia, logo, esgotá-lo resultará na morte do personagem. Para usar essa energia, deve-se convertê-la em mana utilizando o seguinte cálculo:  $HP \text{ (usado)} / 2$ . O HP perdido com a utilização dessa energia só pode ser recuperado com o passar do tempo. Sua taxa de recuperação é de 5% da Vida máxima por hora (no jogo).

## Evoluções de habilidades:

Toda habilidade deve ter um nível, começando pelo 1 e indo até o 3. Depois de a habilidade ter sido criada, ela começará no nível 1 e evoluirá de acordo com a quantidade de vezes e a forma como é usada, podendo receber um aumento de poder ou mudança de efeito ao atingir o próximo nível. Essa evolução ocorrerá de acordo com o aumento do nível de compreensão do personagem sobre essa habilidade, seja entendendo melhor a forma como ela se manifesta ou através de um treinamento realizado em uma das sessões. O mestre deve permitir a evolução se considerar válida de acordo com a história desenvolvida dentro do jogo. O nome da habilidade poder mudar em cada evolução

---

## Armaduras e esquivas

Existem dois tipos de defesa como o qual você deve lidar ao longo das seções, sendo elas a defesa física e a defesa mental.

**Defesa Física:** É a defesa relaciona a sua armadura e agilidade (refletindo sua capacidade de esquiva e tempo de reação), sendo calculada pela fórmula: DEX + Defesa da Armadura. O valor da defesa física é subtraído do dano do ataque do oponente, então quanto maior ela for menos dano você receberá.

### Armaduras:

Armadura	Defesa	Debuff	Requisito
Sem armadura	+8	-	-
Leve	+11	-	-
Média	+14	-1 DEX	+1 FOR
Pesada	+17	-2 DEX	+2 FOR

**Defesa Mental:** É a defesa relacionada a resistência a controles mentais, como hipnose, ilusões etc. É calculada toda vez que seu personagem tentar resistir a um controle mental (utilizando sempre uma ação extra). O cálculo é feito com a seguinte fórmula: 1d20 + VON.

A forma como as defesas são interpretadas é completamente livre, podendo ser desde uma esquiva até um bloqueio.

---

## Combate e ações:

As batalhas são eventos que costumam aparecer constantemente durante uma aventura e causam diversos impactos na narrativa, podendo mudar drasticamente o rumo da história, e por isso, precisam ser feitas de modo organizado e cuidadoso.

Para começar uma batalha é necessário saber a iniciativa de cada personagem envolvido, seja dos inimigos ou dos aliados. A iniciativa determina a ordem em que cada personagem irá realizar suas ações, sendo o primeiro aquele que possui a maior iniciativa. A iniciativa é igual a 1d20 + VON.

Quando for a vez de seu personagem (também chamada de turno), será possível realizar uma vez cada uma das seguintes ações:

**Ação Principal:** Qualquer ação que interfira diretamente com o cenário ou com os personagens, como atacar, usar uma magia, pegar uma arma (somente caso ela não esteja com o personagem, do contrário será considerada uma ação extra) etc. Ações de ataque utilizam a seguinte fórmula para calcular o dano:  $1d20 + \text{Dano da Arma} + \text{FOR} + \text{Bônus de Habilidade (se houver)}$  ou  $1d20 + \text{Dano da Arma} + \text{DEX} + \text{Bônus de Habilidade (se houver)}$ . O status usado no cálculo varia de acordo com a arma usada. No caso de ataque com habilidade (magia ou algo do gênero), o dano será calculado da forma que for descrito na habilidade.

**Movimento:** É o seu deslocamento durante a batalha, você pode se mover uma quantidade de metros igual ao seu status de DEX + 5. Em caso de ações como pular para algum lugar ou escalar algo, será necessário usar  $1d20 + \text{DEX}$  ou  $1d20 + \text{FOR}$  (dependendo da ação e do julgamento do mestre).

**Ação Extra:** Qualquer ação que NÃO interfira diretamente com o cenário ou com os personagens (fora o seu próprio), como fazer uma observação, ativar uma habilidade (desde que não seja uma magia), ativar um item (que já esteja equipado), etc.

Ao realizar uma ação, será necessário utilizar  $1d20 + \text{Bônus de habilidade (se houver)} + \text{Status}$  que o mestre julgar válido para descobrir se você conseguiu ou não fazer o que queria, sendo o resultado:

**Igual ou menor que 5 → Falha Crítica →** Você não conseguiu realizar a ação e algo ruim aconteceu com você quando tentou.

**Maior que 5 e menor que 11 → Falha →** Você não conseguiu realizar a ação.

**Igual ou maior que 11 e menor que 20 → Sucesso →** Você conseguiu realizar a ação.

**Igual ou maior que 20 → Sucesso Crítico →** Você conseguiu realizar a ação e algo bom aconteceu.

No caso dos ataques, o resultado determina se você acertou ou não o alvo desejado. Os acontecimentos da falha e sucesso crítico são decididos pelo mestre.

---

## Armas e escudos

Existem os mais diversos tipos de armas, com diferentes formas e utilidades, das quais você dependerá em diversos momentos durante uma aventura, logo, é necessário considerar em qual ou quais seu personagem irá se especializar.

Um personagem não pode extrair todo o poder de uma arma se não sabe usá-la, então durante a criação dele, é recomendado que crie uma habilidade relacionada a isso, como por exemplo:

### ***Maestria com Espadas LVL 1/3***

*Ao rolar um dado para checar se acertou um ataque, você recebe um bônus de +2 no resultado do dado e +3 no dano da espada.*

Caso ele não possua uma habilidade de maestria como a descrita acima, ele receberá uma penalidade de -2 no resultado do dado, simbolizando a dificuldade no manuseio da arma.

O dano das armas brancas é definido de acordo com tamanho:

Tamanho	Dano	Debuff	Requisito
Arma Pequena	+3	-	-
Arma Média	+5	-1 DEX	+1 FOR
Arma Grande	+7	-2 DEX	+2 FOR

No caso dos arcos ou armas de arremesso, o dano varia de acordo com o projétil:

Tipo	Dano
Objetos de impacto e armas leves (pedras, agulhas etc.)	+2
Facas e outros objetos cortantes	+5
Projéteis metálicos (balas e flechas metálicas de balistas ou bestas)	+8

## Escudos:

Os escudos, diferente das armas, podem ser utilizados para reduzir o dano que seu personagem receberá de um ataque, seguindo a condição dele ser realizado pela frente.

Ao ser atacado(a) você receberá um bônus de defesa física de acordo com o tamanho do escudo:

Tamanho	Defesa	Debuff	Requisito
Escudo Pequeno	+3	-	-
Escudo Médio	+5	-1 DEX	+1 FOR
Escudo Grande	+7	-2 DEX	+2 FOR

**FUTURAMENTE MAIS COISAS SERÃO ADICIONADAS!!!**