

YET ANOTHER HOMEBREW SYSTEM

BEM VINDO AVENTUREIRO, YAHS É UMA CIRAÇÃO minha com o objetivo de jogar em um mundo de minha criação. Todo o sistema foi planejado para esse universo, e assim será balanceado para o mesmo.

BALANCE IN ALL THINGS

YAHS está sendo desenvolvido nesse exato momento, é claro se quando você estiver lendo isso eu ainda não tiver abandonado o projeto, e durante esse desenvolvimento o nível de testes é praticamente nulo.

Todas as ideias que eu coloco aqui são balanceadas no olhometro e conforme eu vou jogando com o sistema, e também conforme recebo feedback, as coisas podem mudar repentinamente.

I THANK YOU FROM THE BOTTOM OF MY SOULS.

Caso você seja uma pessoa de bom coração, proativa, e queira me ajudar, ofender, mandar sua opinião, uma critica construtiva, me dar dinheiro, ou qualquer outra coisa que você precise entrar em contato comigo pode me encontrar com o handle @Kutomore em quase todas as redes sociais.

ALL ABOUT STYLE

Caso você tenha lido o primeiro paragrafo desse livro já sabe que o sistema está sendo desenvolvido com um mundo de minha criação em mente, então obviamente o estilo de jogo também é influenciado por isso.

YAHS é um sistema para aventuras não lineares de mundo aberto. Isso significa que quem quer que seja seu DM, para mexer isso ele ira precisar de bastante preparo, ou uma habilidade absurda de improviso... Ou até mesmo um pouco dos dois.

O sistema é perfeito para quem gosta de criar universos enormes com grande profundidade para seus players se perderem nele.



ALL ACTION IS REACTION.

A grande pegada de YAHS é a liberdade, o maior motivo de eu ter começado esse sistema é o fato de que por quanto libertador que seja um RPG de mesa, os que eu joguei não me ofereciam exatamente o que eu queria. Talvez eu não “joguei direito” mas até hoje não encontrei um 100%. Não me leve a mal eu gosto bastante de D&D por exemplo, só não é o que eu queria para mexer aventuras em Mundus.

Eu tento refletir essa liberdade em parte no combate, uma mecanica que eu pensei bastante sobre por exemplo é a habilidade de se esquivar, bloquear ou contra-atacar quando alguma ação é tomada contra você. E grande parte do sistema de combate eu pretendo fazer com que rode ao redor dessas mecanicas.

BETTER TO DIE FREE THAN TO LIVE IN CHAINS.

A mecanica principal que me motivou a começar esse projeto é o sistema de técnicas, em YAHS não existem feitiços como em outros sistemas.

O que em outros sistemas seria considerado um feitiço ou um encantamento, aqui é considerado uma técnica.

A maior diferença disso é que não só classes ‘magicas’ podem utilizar dessa magia, no fim os magos tem um conhecimento mais intrincado de como o sistema funciona, mas o cavaleiro pode acabar desenvolvendo uma técnica puramente por instinto.

WHAT DOES A HERO TRULY NEED?

Uma coisa que não poderia faltar é obviamente os atributos dos personagens, nessa parte explicarei como YAHS quantifica quem você é, o que você pode fazer e o que o mundo pode fazer com você

ATRIBUTOS BÁSICOS

• HP

É basicamente o quão saudável você está nesse momento, a proporção do seu HP atual com o seu HP total permite a você quantificar o quão bem você está.

Uma pessoa com 5/5 de HP não é uma pessoa muito saudável, mas está bem para seus parâmetros. Uma pessoa com 25/25 é bastante saudável e está bem. Uma pessoa em 5/25 está seriamente machucada ou possui alguma outra coisa afetando seu bem estar.

Diferentes raças possuem diferentes quantidades de HP, para definir seus pontos você irá rodar um dado baseado na sua raça durante a criação de personagem.

Após a campanha começar você pode gastar 30 XP para ganhar 1 ponto de vida, o preço aumentando em 15 a cada vez. Por exemplo: Para ir de 5 pontos para 6, você gasta 30 pontos, para ir de 6 para 7 pagaria 45, depois 60 e assim por diante.

Você pode aumentar seu HP o quanto quiser até o limite de sua raça.

Você perde seu HP quando ele sofre dano, normalmente causado por alguém te atacando. Mas pode vir a ocorrer por diversos motivos.

Quando seu HP chega a 0 o seu personagem ficará inconsciente.

• Stamina

Demonstra o seu preparo físico, igual a diferença de HP Total e Atual demonstra o quão saudável você está, você pode comparar sua stamina atual com a total para saber o quão cansado você está.

Ações extraordinárias normalmente requerem que você gaste uma certa quantidade da sua stamina atual.

Caso sua stamina atual chegue a 0 você ficará exausto e terá um debuff em todas suas ações.

Você pode optar por sacrificar pontos de HP como substitutos para sua stamina caso julgue necessário, a quantidade é decidida pelo mestre.

Você pode também optar por sacrificar pontos do seu HP total, causando dano permanente à saúde do seu personagem em troca de um boost de stamina momentâneo, também sob a discreção do mestre.

• Experiencia:

Sua principal moeda de troca para se tornar mais forte. A Experiencia representa o quanto você viveu no mundo, pode se ganhar experiencia em combates, interações ou ações, tudo a critério do seu mestre.

Experiencia é dividida em duas categorias, experience total e experiencia atual, sempre que você ganha experiencia você ganha a mesma quantidade de ambas, entretanto você pode utilizar experiencia atual como moeda para comprar atributos e outros benefícios para o seu personagem

• Nível:

O seu nível é intrinsecamente ligado à sua experiencia total, a ponto de que

ATRIBUTOS PRIMARIOS

Esses são simplesmente as características que definem o corpo do seu personagem, o quão forte ele é? O quão ágil?

Cada raça possui uma base de cada um desses atributos, e você como player pode gastar pontos primários para melhorar seus atributos. Cada nível que você ganha te garante 2 pontos para gastar com atributos primários

FORÇA

The biggest change in V3 is the replacement of

`` and `<div></div>` with `{{ }}` for a cleaner custom formatting. Inline spans and block elements can be created and given ID's and Classes, as well as CSS properties, each of which are comma separated with no spaces. Use double quotes if a value requires spaces. Spans and Blocks start the same:

DESTREZA

My favorite author is **Brandon Sanderson**. The orange text has a class of `pen`, an id of `author`, is colored orange, and given a new font. The first space outside of quotes marks the beginning of the content.

INTELIGENCIA

My favorite book is Wheel of Time. This block has a class of `purple`, an id of `book`, and centered text with a colored background. The opening and closing brackets are on lines separate from the block contents.

RESISTENCIA

For any element not inside a span or block, you can *inject* attributes using the same syntax but with single brackets in a single line immediately after the element.

Inline elements like *italics* or images require the injection on the same line.

Block elements like headers require the injection to start on the line immediately following.

KNUCKLES CRACKED AND READY!

Combate em YAHS é simultâneo, a ordem definida pela iniciativa só determina a ordem que as pessoas tomarão decisões. Você pode escolher reagir a qualquer coisa que outro personagem fizer, desde que tenha pontos suficientes. Caso dois personagens escolham reagir ao mesmo ato, a ordem é novamente baseada na iniciativa.

AÇÃO E SUB-AÇÃO

Personagens por padrão começam todos os rounds com um ponto de ação e dois pontos de sub-ação.

Eles representam quantas coisas seu personagem pode fazer durante o seu turno. Realizar uma ação consome um ponto de ação, você não pode realizar ações caso não possua pontos de ação. O mesmo vale para pontos de sub-ação.

Para decidir se o que personagem vai fazer é uma ação ou uma sub-ação deve se comparar a ação mais básica de todas, um ataque simples sem nenhuma habilidade especial irá consumir um ponto de ação. Coisas simples como pegar sua arma do chão a sua frente, pegar um item em sua bolsa, utilizar um item que já está em suas mãos, normalmente, irão consumir uma sub-ação.

Uma possibilidade em um turno por exemplo seria, um ataque simples com uma espada, gastando sua ação, e gastar suas duas sub-ações para pegar uma poção em seu bolso e consumir-la.

Pontos de ação e sub-ação são resetados todo início de round, você não pode escolher não fazer uma ação para no próximo round poder fazer duas.

ATAQUES

Ataques são qualquer ação com o intuito de causar dano ao seu oponente, a forma que esse dano é calculado varia com o meio utilizado para o mesmo. Mas por padrão o dano é o modificador da arma, mais o atributo primário da arma, mais um dado de seis lados. O resultado final é subtraído da armadura do alvo durante o cálculo de dano.

MOVIMENTO

O quanto o seu personagem pode se mover em seu turno é definido pela sua **destreza??** cada ponto de destreza te permite se mover um metro em uma sub-ação (uma corrida curta) e quatro metros em uma ação (um pulo em uma direção).

Ou seja, um personagem com quatro pontos de destreza pode gastar duas sub-ações para correr 8 metros e depois realizar um ataque. Por exemplo.

Caso esteja próximo a um personagem, ao se mover para fora do alcance dele ele poderá realizar um ataque de oportunidade contra você. Caso você tome dano, seu movimento total é reduzido pela metade.

REAÇÕES

Uma exceção que permite você guardar pontos de sub-ação para utilizar-los fora de seu turno são reações.

Com reações você pode, efetivamente, reagir a ações de outros personagens.

Reações são atos que ocorrem em frações de segundo, e portanto são normalmente restritos a pontos de sub-ação.

São as reações mais comuns, quando um personagem te ataca você pode escolher utilizar um ponto de sub-ação para bloquear o ataque ou desviar do mesmo.

BLOQUEIO

É provavelmente a reação mais comum, levantar seu escudo, se defender com a espada, ou bloquear um soco com as mãos. Normalmente o primeiro reflexo quando se é atacado. Escala com resistência e força e requer somente um ponto de sub-ação.

O bloqueio é a reação mais segura, você não roda por sucesso ou falha, já que ele sempre irá bloquear dano, dependendo dos seus atributos e do seu rolar de dados.

O seu índice de bloqueio padrão é definido pela soma da sua força mais a sua resistência e o rolar de um dado de 6 lados. O valor resultante subtrai diretamente do dano causado pelo ataque que está sendo bloqueado. Entretanto independente do índice final, o personagem sempre toma o mínimo de 1 de dano.

Um bloqueio perfeito ocorre quando o dano do ataque é menor do que o índice de bloqueio antes mesmo do rolar dos dados. Nesse caso o personagem não toma nenhum dano e pode escolher empurrar o inimigo com a distância escalando com a força do personagem.

Por padrão somente o personagem que está sendo atacado pode reagir com bloqueio.

DESVIO CURTO

Lado a lado com o bloqueio, outro reflexo comum é simplesmente sair da direção do ataque, um desvio curto é quando você não sai do lugar, simplesmente se move um pouco para que o ataque não te toque evitando o dano. Escala com destreza e requer somente um ponto de sub-ação.

Um desvio curto perfeito permite ao personagem realizar um ataque de oportunidade.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE

Ataques de oportunidade podem ser realizados gastando um ponto de sub-ação. As regras são exatamente as mesmas de um ataque comum, exceto que o dano é reduzido pela metade.

Magias por padrão não podem ser utilizadas mas existem exceções.

Não é possível reagir a um ataque de oportunidade.

Atacar um personagem que está atacando outro te dá vantagem.

DESVIO LONGO

Ataques em área não são evitáveis por desvios curtos, outra opção que você tem nesse caso são os desvios longos.

Uma forma de movimento dentro da reação. Segue as mesmas regras de movimento normal, exceto que a distância que você pode percorrer por cada ponto gasto é cortada pela metade.

APAROS

Algumas vantagens te permitem tentar aparar ataques, um aparo bem sucedido nulifica todo o dano.

Um aparo perfeito permite ao personagem realizar um ataque de oportunidade com vantagem.

DEFLEXÃO

Algumas vantagens te permitem tentar defletir ataques. Uma deflexão bem sucedida direciona metade do dano que o personagem receberia para outro personagem que também está dentro do alcance do ataque e nulifica o resto do dano.

Uma deflexão perfeita aplica todo o dano ao alvo, e permite ao personagem realizar um ataque de oportunidade.

EXEMPLO DE COMBATE

Aqui temos uma situação genérica que exemplifica como seria um round de combate entre Personagem A e Personagem B, contra Inimigo A e Inimigo B

Personagem A e Personagem B continuam sua exploração da caverna, ao encontrarem uma porta e decidirem abri-la dão de cara com os terríveis Inimigo A e Inimigo B.

Personagem A abriu a porta preparado e portanto tem vantagem em sua iniciativa, os inimigos foram pegos de surpresa portanto possuem desvantagem.

Após a rolagem de dados a ordem final foi Personagem A, Personagem B, Inimigo B e Inimigo A.

Personagem A que já possuía sua espada em mãos utiliza uma sub-ação para se aproximar do Inimigo B que é o mais próximo e subsequentemente o ataca com sua arma. Um ataque simples que totaliza 14 de dano.

Inimigo A e B decidem reagir a essa ação, como o B tem a iniciativa maior, ele reage primeiro.

Inimigo B possui 4 de armadura devido seu equipamento e atributos, caso nada ocorra ele irá tomar 10 de dano. Inimigo B tenta realizar um bloqueio, tentando parar o ataque com sua braga-deira. Entretanto devido a um resultado do dado infortunado de 2 seu índice de bloqueio é somente 5. Resultando em um bloqueio imperfeito que resultaria em um dano de $14 - 5 = 9$, 5 pontos de vida.

Inimigo A que estava ao lado do Inimigo B e portanto dentro do alcance e que possui uma vantagem que o permite, decide tentar aparar. Seus atributos relevantes somam 4 e sua habilidade permite rodar um dado de 10 lados. Caso a soma dos dados mais os atributos seja

maior que o dano que o Personagem A calculou (14) o aparo tem sucesso. Sua habilidade também determina que caso o dado tenha o resultado 10, o aparo será um aparo perfeito.

O aparo tem sucesso evitando que o Inimigo B tome dano.

Personagem A ainda possui um ponto de sub-ação, Inimigo B e A possuem um de sub-ação e um de ação cada.

Personagem B que estava mais para trás e possui menos destreza precisa gastar um de seus pontos de sub-ação para se aproximar, e realiza um ataque contra o Inimigo A. Com o dano calculado de 22.

Inimigo A decide reagir a esse ataque, realizando um ataque de oportunidade contra o Personagem B, calculando 16 de dano, que reduzido pela metade resulta em 8 de dano.

Inimigo B decide atacar o Personagem A com uma magia, seu feitiço dá um dano fixo de 20 pontos, não pode ser aparado, defletido e devido ao tamanho não pode ser desviado com um desvio curto. As únicas opções para defesa são um bloqueio ou um desvio longo.

Personagem A possui somente um ponto de sub-ação, por consequência mesmo se realizasse um desvio longo não conseguiria se mover para fora da área de efeito do feitiço. Portanto decide não reagir.

Personagem B decide reagir, utilizando-se de um desvio longo, não para desviar, mas para entrar na frente do ataque, tomando para si o dano e evitando que o Personagem A o sofresse.

Inimigo A utiliza uma sub-ação para sacar sua arma e outra para retirar um item de seu bolso, utiliza então sua ação para se afastar dos personagens, como Personagem B não possui mais pontos de sub-ação ele não pode realizar um ataque de oportunidade, Personagem A pode mas escolhe não fazer-lo.

Fim do round.