

Defensores

Ulisses Almeida

23 de julho de 2012

Sumário

1	Introdução	5
1.1	O que é RPG?	5
1.2	O que é 3D&T?	5
1.3	O que é Defensores?	6
1.3.1	Então, eu posso ajudar?	6
2	O Personagem	9
2.1	Quem deve criar os personagens?	9
2.2	A criação do personagem começa...	9
2.3	A ficha de personagem	10
2.4	Pontuação	10
2.5	As características	10
2.6	Exemplo de Personagem	11
3	Os Atributos	13
3.1	Força	13
3.2	Habilidade	13
3.3	Resistência	14
3.4	Mente	15
3.5	Armadura	15
3.6	Poder de Fogo	15
3.7	Atributos Secundários	16
3.7.1	Pontos de Vida	16
3.7.2	Pontos de Magia	17
3.7.3	Pontos de Ação	17
3.7.4	Força de Ataque	18
3.7.5	Força de Defesa	18
3.7.6	Fadiga	18
3.7.7	Velocidade	19
3.7.8	Alcance de Poder de Fogo	19
3.7.9	Tipo de Dano Especializado	19
3.7.10	Experiência	19
4	Raças	21
5	Vantagens e Desvantagens	23
6	Perícias	25

7	Magias	27
8	A Aventura	29
8.1	Dados	29
8.2	Testes	30
8.3	Pertences iniciais	30
8.3.1	Dinheiro	30
8.3.2	Equipamentos	30
8.4	Movimento	31
8.5	Privações	31
9	Regras de combate	33
9.1	O começo, o meio e o fim	33
9.2	O ataque	34
9.2.1	O ataque crítico	34
9.2.2	Trapalhadas	34
9.3	A defesa	34
9.3.1	A defesa crítica	34
9.3.2	Trapalhadas	34
9.4	Manobras	35
9.4.1	Ataque múltiplos	35
9.4.2	Ataque de misericórdia	35
9.4.3	Ataque surpresa	35
9.4.4	Agarrar	35
9.4.5	Ataque especial	35
9.4.6	Ataque concentrado	35
9.4.7	Choque de energia	36
9.4.8	Cercar o oponente	36
9.4.9	Cobertura	36
9.4.10	Defender personagem	36
9.4.11	Derrubar	36
9.4.12	Desarmar	36
9.4.13	Empurrar	36
9.4.14	Esquiva	36
9.4.15	Imobilizar	37
9.4.16	Preparar ação	37
9.4.17	Posição defensiva	37
9.4.18	Fugir	37
9.4.19	Sacrifício Heróico	37
9.4.20	Sufocar	37
10	Recompensas	39
11	O Mestre	41

Capítulo 1

Introdução

O sistema Defensores tem sua base principal no sistema de RPG chamado 3D&T. Ele é voltado para iniciantes ou para experientes que queiram um jogo de início rápido. Nesse capítulo tentarei explicar o que é RPG, o que é 3D&T e finalmente o que é Defensores.

1.1 O que é RPG?

É difícil explicar o que é RPG, ele pode ser considerado um jogo, mas um jogo normalmente tem competição. Sendo uma competição, alguns jogadores deveriam ganhar e outros perderem, porém em uma sessão de RPG - nem é chamado de partida - o objetivo é todos jogadores se divertirem, ou seja, não há necessariamente ganhadores e perdedores. Os jogos de RPG possuem regras e mecânicas de jogo, mas o seu real objetivo é interpretar personagens para construir histórias.

A sigla RPG vem Role-playing game, traduzindo, Jogo de Interpretação de Personagens. O primeiro de todos foi o D&D (Dungeons & Dragons). O D&D teve como principal inspiração os jogos de estratégia, porém expandiu com a possibilidade interpretar papéis individuais e não se limitar aos tabuleiros. O tempo foi passando, e hoje, existem vários livros de regras de RPG, desde livros com regras genéricas como esse, como específicos a um tipo de cenário ou história.

Você deve ter ouvido falar, ou até mesmo jogado, algum RPG eletrônico. Jogos como Final Fantasy, World of Warcraft, Ragnarock, Mass Effect, Dragon Age, Star Ocean, Dragon Quest, Xenogears, Cabal... enfim, existem muitos que possui o nome RPG em seu gênero. Antigamente a principal característica desses jogos era o estilo de batalha por turno, uma certa customização do personagem e muita história. Hoje em dia evoluíram bastante, permitindo que o jogador

mude totalmente o rumo da história através de suas conquistas, falhas e decisões.

Ok até aqui? Que tal agora entender como ele funciona? Primeiro, temos que ter um jogador especial chamado Mestre, ou DM (Dungeon Master), ele é responsável de aplicar as regras, preparar, conduzir a história, criar e controlar outros persoangens que fazem parte dela. Cada um dos outros jogadores irão construir e conduzir um personagem. O jogo começa com o Mestre narrando o início e a partir dessa narração cada jogador tem a sua vez de decidir o que seu personagem irá fazer. O jogo se prolonga com os jogadores dizendo suas ações e o Mestre dizendo as consequências, as vezes essa consequência é determinada pela aleatoriedade do resultado da rolagem de dados. O jogo termina quando o Mestre decidir, normalmente quando os jogadores alcançam ou falham na conquista de algum objetivo determinado pelo Mestre. Do que precisa para jogar? Basicamente um manual de regras como esse, lápis, papel e dados(no caso de Defensores só necessita de dados comuns de 6 faces).

Se você ainda não conseguiu entender, não se preocupe, nas próximas páginas terá um exemplo bem didático de como o jogo funciona.

1.2 O que é 3D&T?

Os próximo parágrafo é Copy/Paste do Manual 3D&T Alpha Revisado criado por Marcelo Cassaro, disponibilizado para download e vendido em versão impressa pela editora Jambô.

3D&T nasceu em 1994. Começou com poucas páginas, muito simples, como tantos outros nos Estados Unidos — onde RPGs em forma de fanzine existem aos milhares. Cinco atributos básicos, um pu-

nhado de vantagens e desvantagens. É um tema da moda: em plena febre dos Cavaleiros do Zodíaco, o jogo era uma sátira aos heróis japoneses e seus golpes mirabolantes, ataques acompanhados de gritos, e estranhos códigos de honra. Daí o nome, Defensores de Tóquio.

O famoso 3D&T começou como Defensores de Tóquio(D&T), AD&T, 3D&T, 3D&T Revisado e Ampliado, 3D&T Turbinado, 4D&T e o atual 3D&T Alpha. Durante todos esses lançamentos a essência sempre foi a mesma, sendo que apenas 2 manuais tiveram grandes mudanças e novidades: o manual Turbinado e o 4D&T.

O manual 4D&T particularmente, foi que menos gostei(acho que muitos jogavam/jogam 3D&T também) pois tenta se adaptar ao sistema D20 e perde a essência do 3D&T. O último lançamento, o manual Alpha, foi muito bom por voltar a sua essência e ao mesmo tempo um pouco decepcionante por ter demorado tanto e não trazer grandes novidades.

Apesar de eu ter ficado um pouco decepcionado com o Alpha, Cassaro, alerta logo no início do manual que realmente não tem grandes novidades. Ele diz que só houve pequenas melhorias, mas ainda acho discutível se só teve melhorias... Casso ainda tem um tempo escasso e não gosta muito do jogo, porém, graças aos fiéis jogadores, ele continuará publicando conteúdos para incrementar o sistema. Além disso, ele afirma que o sistema agora é aberto, assim qualquer pessoa pode usar o sistema para criar suas publicações.

Enfim, esse é o cenário atual do sistema, sua última versão é a Alpha, com leve contribuições do autor e ainda fortemente suportado e jogado pela galera.

1.3 O que é Defensores?

Defensores é um projeto idealizado por Ulisses Almeida, ou seja eu, em trazer ao sistema 3D&T uma real atualização no sistema sem perder sua essência. O objetivo dessa atualização é permitir maior flexibilidade, liberdade, opções e equilíbrio ao construir um personagem, além disso, desejo trazer regras que facilite a memorização e a improvisação. Além disso não desejo lançar a versão final só com as minhas opiniões e dos meus amigos, inspirado pela filosofia do autores do RPG Pathfinder, desejo que essa atualização tenha feedback de pessoas do Brasil inteiro que gostem de 3D&T.

Para construir esse sistema, não tive apenas 3D&T

como base de inspiração. Jogo RPG faz 11 anos, joguei GURPS, Daemon, AD&D, um pouco de Vampiro e os meus preferidos: 3D&D e 3D&T. Não existe um jogo de RPG melhor, todos eles tem suas vantagens e desvantagens, por causa disso pode ser que você ame um e odeie outro.

A principal vantagem do 3D&T em relação aos demais é a sua simplicidade e facilidade de aprendizado, ou seja, em poucos minutos jogadores experientes criam seus personagens, história e jogam, enquanto os jogadores iniciantes conseguem acompanhá-los sem muita dificuldades. A desvantagem do 3D&T é quando ocorre momentos um pouco mais complexos ou realista fica difícil de adaptar, além disso há desequilíbrio de vantagens e atributos, e ainda quando os personagens evoluem demais as batalhas ficam muito demoradas e repetitivas.

Defensores mantém a simplicidade, porém traz uma "encorpada" ao sistema. Com um modificações e novidades nas regras, vantagens, desvantagens, perícias, manobras e ações. Enfim, Defensores realmente se parece com uma evolução do nosso querido 3D&T. Segue abaixo, uma tabela de comparação básica entre o sistema 3D&T e os Defensores, para você ter leve idéia das mudanças e das coisas legais que você encontrará.

***** TABELAAAA *****

O objetivo do Defensores é ser uma real atualização, para deixar o jogo mais divertido e interessante. Mas como todo jogo de RPG, possui suas vantagens e desvantagens, portanto pode acontecer de você odiar o Defensores. Porém não tem problema, não ficarei chateado, com os ótimos sistemas que existem por aí, com certeza você irá encontrar um que te agrade.

1.3.1 Então, eu posso ajudar?

Claro que você pode! Essa versão do manual além de proporcionar um jogo completo, também tem o intuito de recolher feedback dos jogadores e levantar discussões sobre a mecânica do jogo. Esse é o primeiro livro que estou escrevendo e não sou formado em letras, portanto pode haver muitos erros genéricos de português e digitação. Portanto, você pode contribuir com esse projeto com elogios, críticas e ainda a escrita do manual.

Para contribuir é muito simples, você pode entrar no blog(defensores.blogger.com.br), página do facebook ou ainda mandar mensagens para o twitter do Defensores. Além disso você pode se cadastrar no

github, e fazer comentários bem específicos e se souber mexer, pode realizar alterações, enviar push request para mim com comentários sobre a sua alteração.

O manual está sendo escrito usando Latex (lê-se latec). Latex é uma ferramenta bastante utilizada para escrever artigos científicos, sua vantagem é que o texto fica bastante estruturado e independente de formatação. Escolhi essa ferramenta principalmente para que nesse momento inicial eu apenas me preocupe com o texto e sua organização, e ainda, por ser apenas texto, facilita sua distribuição e versionamento.

Ilustrações? No Defensores Beta ainda não tem, simplesmente porque eu não sei desenhar! Ha ha! Se quiser usar os canais de comunicação do Defensores para sugerir ilustrações livres em preto e branco para versão final do Defensores ficarei grato.

Versão impressa? O Latex gera um arquivo em pdf pronto para impressão, quando tiver a versão final do Defensores distribuirei da mesma maneira. Prometo também que estudarei as possibilidades com alguma editora de ter uma versão de impressão legal, amigável e divertida igual a do manual 3d&T.

Espero que você se integre a comunidade dos Defensores e fique por dentro das novidades que surgiram. Abraços!

Capítulo 2

O Personagem

RPG é um jogo de interpretação de personagens, então sendo assim, ter personagens para jogar é algo essencial! Sendo assim, esse capítulo é um resumo de tudo que você precisa para construir e entender um personagem de Defensores.

2.1 Quem deve criar os personagens?

Sem sobra de dúvida, a pessoa que criara mais personagens será o Mestre, já que ele controla toda a trama que os jogadores estarão participando. Cada um dos outros jogadores criam o personagem que irão controlar. Eventualmente quando o Mestre é experiente e vai ensinar para pessoas iniciantes que só querem conhecer, o próprio Mestre cria os personagens que os jogadores irão controlar.

Exemplo: João decide ser o Mestre, porque ele tem uma história bem legal preparada, leu e entendeu muito bem o manual. André, Luíza e Rafael serão os jogadores, cada um deles deve criar um personagem para participar da história do João.

2.2 A criação do personagem começa...

Com a história! Primeiro é importante saber o cenário e os limites do mundo da história do Mestre, se cenário for fantasia medieval onde existem feiticeiros e dragões seu personagem pode ser de um jeito, agora se o cenário for baseado histórias futuristas onde há lutas de sabre de luz e armas laser, seu personagem será de outra maneira. Enfim, seu personagem tem que ser factível com o mundo da história do Mestre.

Agora que você compreendeu o mundo em que seu personagem viverá, agora é a vez de pensar na história do seu personagem. Onde ele nasceu? Quem eram seus pais? Possui irmãos? Qual o nome do seu personagem? Como foi a infância dele? Que habilidades ele vai ter? Com quem aprendeu as suas habilidades? Ele é sério? Bem humorado? Porque se decidiu aventurar? Como é a sua aparência (cabelos, roupas, cor dos olhos, pele)? Como ele luta? Enfim, essas são algumas questões que podem ajudar a construir seu personagem. Mas não tente pensar em tudo agora, provavelmente você terá uma ideia básica dele agora e depois das distribuições de pontos, você pode querer mudar vários aspectos(ou mudar tudo mesmo) da história para se adequar a ficha do personagem. Por falar em ficha...

Exemplo: O Mestre João diz aos seus jogadores que a aventura se passará no país de Hoveran, mundo que eles vão jogar é de fantasia medieval onde é dragões e magos não são lenda. O jogador André decide que seu personagem será um mago orfão que passou a vida inteira na academia de treinamento dos magos, Luíza diz que sua personagem é uma guerreira amazona, sua família é a tribo onde foi criada e vive nas florestas de Hoveran, Rafael decide que seu personagem é um veterano de guerra do Vietnã, que anda com uma metralhadora e um cinto de granadas. João alerta Rafael que esse tipo de personagem não faz o menor sentido no mundo que irão jogar, pois lá não existe Vietnã e nem metralhadoras ou granada. Rafael, pensa um pouco e sugere que o personagem dele é um infiltrador, que utiliza facas e furtividade para abater seus inimigos a distância.

2.3 A ficha de personagem

A ficha de personagem é o local onde você anotará a construção do seu personagem. Ela pode ser anotações em uma folha de caderno simples ou pode usar essa ficha(url para donwload) para auxiliar a anotação. Nem sempre é necessário preenche-la toda para ter um personagem, muitas vezes você quer anotar tanto detalhes que ela também pode acabar não sendo suficiente. Então, não fique preso a ela!

2.4 Pontuação

Antes de construir o personagem, é importante saber quantos pontos de personagem que inciais que você possui, esses chamaremos de Nível. Assim, um personagem de Nível 8(N8), significa que foi construído com 8 pontos de personagem. Esse Nível inicial para os jogadores influencia diretamente na construção e até na história do personagem, é determinado pelo Mestre. O natural é que todos os jogadores comecem com o mesmo Nível de personagem, mas por algum motivo especial o Mestre pode decidir níveis diferentes.

As pontuações comuns para personagens são:

Nível 0-6 Pessoas comuns. A dona de casa, o empresário, o policial, o ladrão, o mecânico, o jornalista, o padeiro... enfim, pessoas comuns que não receberam nenhum treinamento para participar de situações de maiores riscos. Não recomendável para personagens jogadores.

Nível 8 O aventureiro inciante ou o profissional de elite. São personagens que estão acima da média, ou seja, são pessoas de destaque. Esse é o nível indicado para os aventureiros que acabaram de sair do seu treinamento e estão prontos para buscar suas próprias aventuras.

Nível 14 O aventureiro lendário. São personagens que já sobreviveram muitas aventuras, conquistaram grandes desafios e possuem muita história para contar. Indicado para aventuras de grande risco onde os jogadores precisam ser bastante poderosos para solucioná-los.

Outros níveis Em casos raros o Mestre pode desejar que os personagens comecem com um nível maior ou menor que 14, não há problemas, o

Mestre decide!. Mas o recomendável que no máximo, para personagens recém criados seja N14, para alcançar níveis maiores os jogadores conquistem jogando e obtendo experiência.

2.5 As características

Após determinado o Nível inicial, basta usar o número do nível como pontos e distribuir nas características apresentadas a seguir. Exemplo: Um personagem de N14, tem 14 pontos para gastar comprando atributos, vantagens, perícias...

Atributos Os atributos principais são: Força, Habilidade, Resistência, Mente, Armadura e Poder de Fogo. Os atributos de personagem estão diretamente ligados ao poder de combate. Portanto é essencial que personagem dos jogadores tenham bastante pontos gastos aqui, enquanto personagens comuns provavelmente terão quase nenhum ponto gasto em atributos. Cada ponto gasto em atributos equivale a um valor, portanto se o personagem gastou 2 pontos em Força, então ele terá Força 2.

Atributos secundários Não há necessidade dos jogadores gastar pontos aqui, já que esses atributos são afetados diretamente pelos atributos principais. Entretanto, existem vantagens que aprimoram os atributos secundários. Os atributos secundários são Pontos de Vida, Pontos de Magia, Pontos de Ação, Fadiga, Velocidade, Alcance de Poder de Fogo e Tipo de Dano Especializado.

Raça Se deseja ser um personagem humano, pode pular essa parte. Caso queira que seu personagem seja um alien, ou um elfo, quem sabe um vampiro ou um androide, terá que "comprar" uma raça nessa sessão. Normalmente os humanos são raças neutras em vários mundos de fantasia, enquanto outras raças apresentam poderes ou até mesmo desvantagens. Portanto, pode ser que ao escolher uma raça desvantajosa você ganhe pontos para gastar com outras coisas, esses pontos entram no limite de pontos máximo de desvantagem no momento da criação do personagem.

Vantagens e Desvantagens Vantagens são qualquer coisa que traga algum benefício ao persona-

gem durante a aventura, por exemplo, o personagem ter muito dinheiro ou ter um golpe secreto mais forte. As Desvantagens pelo contrário, sempre trazem alguma limitação que prejudique o personagem durante a aventura, em compensação ele ganha mais pontos para gastar. O Mestre e os Jogadores de podem criar mais vantagens e desvantagens além das descritas nesse manual, ou alterar os efeitos delas, desde que todos jogadores concordem com alteração.

Perícias Nem sempre poderes de combate são essenciais para concluir uma aventura com sucesso, as vezes é necessário saber encontrar comida, encontrar abrigo, hackear computadores, dirigir um carro, pilotar uma avião e etc. Personagens jogadores normalmente não gastam muito pontos com perícias, normalmente um jogador é escolhido para ser o especialista. Personagens que representam pessoas comuns, tem a maioria dos seus pontos de personagem gastos com perícias.

Magias Magias são uma série de poderes únicos que são normalmente usados por magos, feiticeiros, psíquicos e etc. Quando Magias são adicionadas ao jogo, uma certa complexidade é adicionada devido ao nível de possibilidades que elas permitem ter. Magias não são adquiridas com pontos de personagem, somente as magias iniciais básicas através vantagens, as demais magias são conquistadas através das aventuras.

Revisão Após preencher a ficha de personagem, resta responder: ele está de acordo como imaginou? Precisa mudar algo em sua história para explicar seus atributos, vantagens, desvantagens, perícias e raça? Os pontos estão de acordo com o total de pontos disponíveis? Nesse momento ainda é permitido alguns ajustes, depois da aprovação do Mestre não é mais permitido alterá-lo.

Pertences iniciais Seu personagem está quase pronto! Só falta decidir o dinheiro e os equipamentos iniciais. Os detalhes sobre esse assunto está no capítulo "A Aventura"!

2.6 Exemplo de Personagem

Capítulo 3

Os Atributos

Os atributos são extremamente importantes pois determinam o que o personagem é capaz de fazer. Cada um deles tem sua importância e são vitais na estratégia de criação do personagem. Os atributos influenciam os atributos secundários e estão diretamente ligados ao poder de combate.

3.1 Força

Pontos gastos em Força(F) representa que o personagem tem treinamento em combate corpo-a-corpo, ou seja, para combates de curta distância é sua principal fonte de dano, manobras e ainda determina a quantidade de kilos que ele é capaz de mover. O atributo Força não precisa ser necessariamente musculos, pode ser uma técnica de espada antiga que com seu golpe é possível mover coisas sem corta-las.

FA Para combate corpo-a-corpo a Força é a principal contribuidora para para sua Força de Ataque, que será:

$$FA = (F \times 2) + Habilidade$$

Exemplo: Um personagem com F3 e H4, a FA final será $10(3 \times 2 + 4)$.

Peso Para cada ponto em Força, seu personagem é capaz de carregar 100kg. Personagens com F0, movem 50kg. Para mover algo no limite do peso da sua força não é necessário testes, para mover coisas além da sua força, sua velocidade é reduzida a 1/4 e é necessário passar em teste de dificuldade ($4 + \text{Pontos de Força necessário}$). **Exemplo:** Para mover algo de 700kg, é necessário passar em um teste de dificuldade 11 ($4 + 7$).

Manobras Há várias manobras e vantagens especiais exclusivas para personagens que lutam corpo-a-corpo, veja mais no capítulo Regras de combate(pag. 33)

No sistema 3D&T o personagem era capaz de carregar muito mais peso com seus pontos em força, porém era difícil de controlar e lembrar. Com 100kg por força, o nível de poder é menor e fácil de lembrar, pois basta multiplicar o valor da força por 100kg. F3 é 300kg a capacidade, F8 é 800kg, no sistema antigo quanto era capacidade para F12 mesmo? Tem que consultar o manual, desse jeito dispensa o manual e é mais fácil de prever o que os personagens são e serão capazes.

3.2 Habilidade

Habilidade(H) é a destreza e agilidade do seu personagem, esse atributo ajuda no combate em todos aspectos, é um dos atributos principais para uso de perícias, além de ser útil para testes que exigem esquivas, movimento rápido, acrobacias, saltos, etc.

FA Tanto para combate corpo-a-corpo e combate a distância é somado a FA final. Portanto, em ataques corpo-a-corpo:

$$FA = (F \times 2) + H$$

A distância:

$$FA = (PdF \times 2) + H$$

FD Além de contribuir nas lutas corpo-a-copo, Habilidade também é somada a defesa:

$$FD = (A \times 2) + H$$

Existem ataques que ignoram Armadura, restando apenas a sua Habilidade para te defender em sua FD.

Velocidade Habilidade contribui diretamente na movimentação do personagem durante o combate ou curtas distâncias que será

$$Velocidade = (H \times 10m/s)$$

Personagens com H0, movem a 5ms. Para longas corridas ou longas jornadas, depende também da resistência do personagem, veja no capítulo "A Aventura"(pág. 29)

Salto A dois movimentos clássicos para salto, salto somente na vertical e o salto horizontal. Para o salto somente na vertical, considere que o alcance máximo em metros é:

$$V/2$$

Sendo V, Velocidade. Para o alcance horizontal do salto horizontal em metros, considere:

$$(AV/2) + (V/2)$$

Sendo V, Velocidade e AV, Alcance do Salto Vertical. Para o alcance vertical do salto horizontal em metros, considere:

$$AV/2$$

Sendo AV, Alcance do Salto Vertical.

Perícias Habilidade é um dos atributos chaves para várias perícias, essas perícias o personagem pode tentar usa-las mesmo que não as tenha, com um redutor de -3 em seu teste. Algumas perícias, só é permitido usá-las se houver um tutor ou treinamento nelas.

Testes Testes que exigem movimento rápido, preciso ou acrobacias, esse é o atributo! A dificuldade deve ser $4 + H$, sendo H o nível de habilidade necessária para realizar a tarefa sem precisar realizar testes.

Manobras A manobra mais importante que usa Habilidade como atributo é a Esquiva. Para usar Esquiva contra um ataque, o personagem deve ter Habilidade superior a do oponente. o número de vezes que um personagem pode tentar

se esquivar de um ataque em uma rodada de combate é igual o número da sua Habilidade. Veja mais sobre esquiva no capítulo "Regras de Combate"(pag. 33).

Ataque Múltiplo Um personagem com alto valor em habilidade, pode ter mais de um ataque em uma mesma rodada. Veja mais em "Regras de Combate"(pag. 33).

No sistema 3D&T Habilidade era o atributo mais importante e desbalanceado do jogo. Tão desbalanceado, que as últimas sessões que tive os jogadores investiam mais em Habilidade do que qualquer outro atributo. Pois além de ser o atributo chave de TODAS as perícias, representava também a inteligência, como também tinha o mesmo valor de combate para defesa e ataque. Visivelmente, ninguém seria bobo de não gastar vários pontos em habilidade, gerando personagens muito parecidos e com as mesmas estratégias. Por isso achei importante reduzir sua importância para equilibrar sua utilidade com outros atributos.

3.3 Resistência

O atributo Resistência(R) representa condição física do seu personagem. Um alto valor em Resistência permite o personagem ter mais Pontos de Vida, Fadiga e resistir a diversas doenças, venenos, dores e efeitos mágicos. Enfim, o atributo Resistência garante que o seu personagem sobreviva a diversas situações.

PVs Resistência contribui diretamente com os Pontos de Vida do Personagem, sendo:

$$PVs = R \times 5$$

Personagens com R0, possuem 1PV.

Fadiga $Fadiga = R + 1$.

Recuperação Para cada dia de repouso o número de PVs recuperados é igual o seu valor de R.

Testes Muitas situações exigem que o personagem tenha uma condição física exemplar. Resistência é útil para resistir venenos, efeitos mágicos, dores, mais tempo acordado, caminhar e correr por mais tempo, etc.

Para Resistência, comparando ao sistema 3D&T, as diferenças são mínimas. Por isso não tenho muito o que comentar.

sempre ter Habilidade alta. Com essa atualização, Habilidade perde o centro da atenção, permitindo maior variedade de personagem e descentralização de compras em um único atributo.

3.4 Mente

O atributo Mente(M), representa a raciocínio, a sabedoria, a memória, a força de vontade, etc. Um personagem com alto valor em Mente, representa as pessoas mais brilhantes do seu tempo. O atributo Mente garante Pontos de Magia, usar diversas perícias, resistir a controle mental e escapar de trapagens ou truques.

PMs Mente contribui diretamente com os Pontos de Magia do Personagem, sendo:

$$PMs = M \times 5$$

Personagens com M0, possuem 1PM.

Perícias Mente é um dos atributos chaves para várias perícias, essas perícias o personagem pode tentar usa-las mesmo que não as tenha com um redutor de -3 em seu teste. Algumas perícias, só é permitido usá-las se houver um tutor ou treinamento nelas.

Magias O poder das magias são influenciadas diretamente pelo valor do seu atributo Mente. Magos poderosos possuem um alto valor nesse atributo.

Testes Situações que exigem raciocínio, percepção, memória, força de vontade ou sabedoria, Mente é o atributo adequado para o teste.

Acredito que esse é o atributo mais polêmico e desejado por muitos jogadores de 3D&T. Como essa atualização tem a intenção de trazer uma real adição ao jogo, um atributo que separe a agilidade de inteligência se faz necessário. Em 3D&T tudo se resumia a Habilidade: combate, magia, testes e perícia. Um personagem para ser um bom mago tinha que ter Habilidade alta, mas ao mesmo tempo que ele se tornava um bom mago, ele também se tornava um acrobata épico e ótimo lutador, assim os personagens tendiam

3.5 Armadura

O atributo Armadura(A) contribui diretamente com a defesa do personagem. Mesmo em situações em que seu personagem se encontra indefeso, a Armadura está lá para protegê-lo. O atributo Armadura não necessariamente significa que seu personagem vista uma armadura, pode ser apenas amuleto de proteção, ou bracelete, ou até mesmo sua pele que é mais resistente que o normal.

FD Armadura contribui principalmente para sua Força de Defesa, sendo:

$$FD = (A \times 2) + H$$

Personagens com A0, não sofrem redutor em FD, apenas não tem bônus em Armadura.

Passiva Em algumas situações o personagem não pode se mover, ou seja, não pode usar sua Habilidade na somatoria do bônus da FD, entretanto, pode continuar usando o bônus da Armadura normalmente.

Manobras Algumas manobras e vantagens, dependem exclusivamente da Armadura para aumentar a proteção do personagem.

Armadura sempre foi o patinho feio dos atributos principais em 3D&T, porque não contribuía muito na proteção personagem, apesar de possuir algumas vantagens que poderia valer a pena. Nessa versão, ela se torna o principal atributo para proteção, além disso algumas vantagens que usavam habilidade para proteção, usará Armadura no lugar.

3.6 Poder de Fogo

Poder de Fogo(PdF) é o atributo que representa o ataque a distância do personagem. Pode ser um revolver, bolas de fogo ou ki, metralhadora, raios, etc.

O visual do seu ataque a distância só necessita da aprovação do Mestre. Resumindo, Poder de Fogo determina a força e o alcance do ataque a distância.

FA Poder de Fogo contribui principalmente para Força de Ataque a distância, mas não tem problema algum usar em combate corpo-a-corpo. Sendo:

$$FA = (PdF \times 2) + H$$

Alcance O alcance do ataque a distância em metros será:

$$Alcance = PdF \times 20$$

Mesmo que o PdF de um personagem não seja suficiente para atingir a distância desejada, ele pode realizar o ataque com redutor na FA. O redutor é de -2 na FA, para cada pontos de diferença para o PdF necessário. Exemplo: Um personagem com PdF2 a quer atacar um personagem a 80 metros, porém para atingir a 80 metros sem redutor é necessário PdF 4, logo diferença é 2 pontos, portanto o redutor na FA será de -4.

Testes Testes que necessitem verificar a pontaria do personagem, Poder Fogo é o atributo correto a ser testado.

Manobras Existem manobras e vantagens que usam exclusivamente Poder de Fogo que ajudam combater melhor a uma distância segura.

Também não houve muitas mudanças, o alcance do ataque a distância foi reduzido e adicionado uma formula simples de calcular sem precisar de muita consultas. Agora assim como Força, Poder de Fogo é mais importante que Habilidade para FA.

3.7 Atributos Secundários

Força, Habilidade, Resistência, Mente, Armadura e Poder de Fogo são os principais atributos para construção de um personagem, além deles, existem os Atributos Secundários, que são diretamente influenciados pelos atributos principais e podem ser aprimorados através de vantagens.

3.7.1 Pontos de Vida

Pontos de Vida(PV) representam a vitalidade do personagem, ou seja, o quanto seu personagem resistirá a danos até ficar incapacitado de lutar. Os pontos de vida limite do personagem são calculados a partir da Resistência (R) do personagem e pode ter bônus(B) adquirido de alguma vantagem, item mágico e etc. O cálculo é basicamente:

$$PVs = (R + B) \times 5$$

Personagens com R0 possuem 1Pv. Enquanto o personagem possuir pontos de vida ele pode agir normalmente. Os PVs quando perdidos, podem ser recuperados através itens de cura, magias, repouso ou tratamento médico. Enquanto a recuperação por magia o efeito é instantâneo, por meios naturais é mais demorado, precisando de dias para que o personagem fique totalmente recuperado. Existem dois tipos:

Repouso Descanso de 8 horas seguidas. Quando o personagem descansa dessa maneira ele recupera $R/2$ PVs. No mínimo de 1PV.

Repouso completo Descanso por 24 horas seguidas. Quando o personagem descansa dessa maneira ele recupera $R \times 2$ PVs.

Um personagem ao recuperar seus PVs nunca deve ultrapassar seu limite, o limite de PVs só deve ser expandido com vantagens ou aumentando a resistência. **Exemplo** Heryum é um guerreiro que possui R2 e 10PVs, decidiu viajar e durante a sua viagem foi atacado por ladrões, com muito sacrificio os ladrões foram derrotados e Heryum agora tem apenas 2PVs. Anotece, ele procura um local seguro e dorme, nesse repouso ele recupera 1PV ($R/2$). Após acordar ele procura uma vila próxima para se recuperar melhor, por sorte ele encontra e vai direto para uma estalagem ficar em repouso absoluto. Após um dia de repouso absoluto ele recupera 4PVs($R \times 2$).

Quando um personagem atinge a 0 Pvs ou menos, ele ficará incapacitado. É um dos momentos mais dramáticos para um personagem é quando ele está chegando perto da morte, por isso há algumas regras para esse momento. Um personagem que leva um dano que reduz seus PVs a zero ou menos, deve antes checar a sua resistência, se esse o dano absoluto que ultrapassou os Opvs for maior que a resistência ele permanecerá com esses PVs negativos, se não

mantém-se com 0PVs. **Exemplo** Um personagem com R2 e atualmente com 2PVs, recebeu 4 pontos de dano, o personagem ficaria com -2PVs ($2 - 4$). Porém, o valor absoluto de seus PVs negativos é 2, que não é maior que o valor da Resistência do personagem, portanto ao invés de -2PVs, o personagem ficará com 0PV. Se no mesmo caso o dano fosse 5, o personagem ficaria com -3PVs, esse valor em absoluto é maior que a resistência do personagem, portanto ele se manteria com seus -3PVs.

Após o personagem ficar incapacitado, ele fica indefeso, e qualquer dano que o personagem levar agora subtrai normalmente dos seus PVs atuais. Para cada nível de dano abaixo dos 0PVs existe uma condição que o personagem se encontra.

Incapacitado O personagem está nessa condição quando ele possui 0pv. Ele ainda pode falar, se rastejar e fazer ações extramente simples. Qualquer atitude acima disso ele ficará automaticamente com -1PV, portanto no próximo estágio Inconsciente.

Inconsciente Um personagem inconsciente não tem muito o que fazer. Se ele sofrer algum dano, e o valor de seus PVs em absoluto for maior que o valor da sua Resistência, ele mudará a sua condição para Ferido.

Ferido Nessa condição o personagem está morrendo, mas lentamente. A cada uma hora os PVs do personagem serão reduzidos em 1, até os PVs do personagem em valor absoluto ser maior que o valor da $R \times 2$. Quanto atinge esse nível, o personagem está Morrendo! A perícia Medicina pode impedir essa redução de PVs.

Morrendo Nessa condição a vida do personagem se esvai muito mais depressa. Ele perde 1PV a cada minuto do jogo, até seus PVs em absoluto ser igual ao seus PVs. Quando isso acontece, seu personagem está morto. A perícia Medicina pode impedir essa redução de PVs.

Morto Como o próprio nome diz, o seu personagem morreu. Ele pode voltar como um Fantasma, morto-vivo, seus companheiros podem te ressuscitar, ou você pode criar um novo personagem para substituir esse que morreu.

Sim! Pontos de Vida negativo! Antigamente para determinar se o personagem estava morto era pela sorte no dado, muitas vezes um golpe fulminante que deveria matar o personagem o mantinha vivo e um golpe simples poderia matar. Mudei essa regra para que a resistência e os PVs do personagem determinem sua condição. Não importa sua condição, a perícia medicina pode manter o personagem vivo. Além da adição dos PVs negativos, também há a dificuldade em recuperar PVs. No sistema antigo, bastava uma noite de sono para recuperar todos os PVs. Observando um pouco melhor vários animes, mangas, HQs, séries, filmes, e etc, é mais comum um personagem levar vários dias para se recuperar totalmente do que se recuperar espantosamente em uma única noite. A Resistência do personagem é fundamental para uma recuperação mais rápida.

3.7.2 Pontos de Magia

Pontos de Magia(PM) representam a energia mágica, espiritual, física, ou ki do personagem. Para ativar habilidades especiais ou lançar magias é necessário gastar PMs. Quando um personagem chega a 0PM, ele é incapaz de usar suas habilidades, não é possível ter PMs negativos. Assim como PVs, o personagem pode recuperar os PM's gastos, porém somente com itens e descanso.

Repouso Descanso de 8 horas seguidas. Quando o personagem descansa dessa maneira ele recupera $M/2$ PMs. No mínimo de 1PM.

Repouso completo Descanso por 24 horas seguidas. Quando o personagem descansa dessa maneira ele recupera $M \times 2$ PMs.

3.7.3 Pontos de Ação

Pontos de Ação (PA) representam a sorte, a força de vontade sobrenatural ou qualquer coisa que permita seu personagem fazer do impossível, possível. Os PAs não são influenciados por nenhum atributo, eles funcionam mais como sorte ou força de vontade ao máximo. Porém esses pontos são extremamente escassos e raros de se conseguir, todo personagem

pode possuir no máximo 3 PAs. Na criação do personagem é normal atribuir aleatoriamente os PAs para os jogadores, jogue um dado, divida o resultado por 2 arredondado para baixo e no mínimo de 1, esse é o valor de PA para o jogador. Assim, um jogador pode começar com 1PA ou no máximo 3PAs. Para saber como um jogador consegue mais PAs, veja no capítulo 'Recompensas' (pag. 39). Alguns exemplos que o personagem pode fazer com PAs:

Testes Se o Mestre te solicitar um teste, você gastará 1PA para ter um bônus + 3 nesse teste.

Falhas Se caso falhar em um teste, você pode gastar 1PA para ter uma nova chance.

Crítico Por 1PA você pode garantir um ataque ou defesa crítica.

Recuperação Por 1PA você pode recuperar $RX2$ Pvs ou $MX2$ PMs.

Esses são alguns exemplos bem abrangentes, o Mestre e os Jogadores podem ter mais idéias de como utilizar os PA, mas sempre, com a aprovação do Mestre.

No 3D&T clássico, no lugar de PAs, os jogadores tinham que gastar Pontos de Experiência para conseguir realizar essas tarefas extraordinárias. Enquanto uns acumulavam experiência para evoluir, outros gastavam para ajudar o grupo ou a si mesmo. Tendo momentos totalmente desequilibrados onde um jogador com 9 PEs poderia ter 9 críticos seguidos e ainda recuperar seus PVs. PAs com limite de 3, vem para impedir esse desequilíbrio e ainda permitir essa vantagem aos jogadores sem sacrificar a evolução deles.

3.7.4 Força de Ataque

Força de Ataque é o principal parâmetro para medir o ataque de alguma coisa contra a defesa de outra coisa. Seu cálculo é simples:

$$FA = (F \times 2) + H$$

Ou:

$$FA = (PdF \times 2) + H$$

Porém pode variar devido algum bônus de alguma vantagem ou por ser alguma magia. Depois do cálculo da FA, rola-se um dado(1d) e soma o valor a FA. Então:

$$FA_{final} = FA + 1d$$

Se o resultado da rolagem do dado for um 6, então o ataque é um crítico e a FA final é calculada diferente:

$$FA_{final} = FA + (FA/2) + 6$$

Ou seja, um crítico aumenta em 50% a FA, não deve incluir o resultado do dado, mas pode incluir os bônus de vantagens, itens, magias, etc. **Exemplo:** Um personagem com F3 e H2, sua FA será 8 ($F \times 2 + H()$), ele rola um dado e o resultado foi 2, então sua FA final será 10 ($FA + 1d$). Para o mesmo caso, se ele tivesse tirado um 6, então foi um crítico, assim sua FA final será 18 ($FA + (FA/2) + 6$).

Além da já comentada dobrada Força e Poder de Fogo na FA, a maneira de calcular o crítico mudou. No antigo 3D&T apenas o atributo chave era dobrado, em Defensores todos os bônus de atributos e vantagens ajudam mas o aumento é em escala menor (50%).

3.7.5 Força de Defesa

Força de Defesa é o principal parâmetro para medir a defesa de alguma coisa contra o ataque de outra coisa. Seu cálculo é simples (Copy paste?):

$$FD = (A \times 2) + H$$

O resto funciona praticamente igual a FA, rola-se um dado para ter a FD final, se houver um 6, calcula-se o crítico da mesma maneira.

3.7.6 Fadiga

Fadiga representa condição física do personagem, seu valor é igual a $R + 1$ do personagem. Parecido com PVs e PMs, o personagem pode perder pontos de Fadiga. Se um personagem atingir 0 pontos de Fadiga ele ficará cansado. Um personagem cansado sofre um redutor de -1 em todos testes e -2 em todas jogadas de FA e FD. Para cada hora que o personagem estiver cansado, deve realizar um teste de Resistência de

dificuldade $4 + \text{horas}$ para se manter em atividade. A cada uma hora de descanso o personagem recupera 1 ponto de Fadiga.

No sistema 3D&T não havia uma variável específica para medir o cansaço de um personagem. O personagem poderia perder PVs ou falhar em testes para simular o cansaço. Fadiga também funciona como um PVs diferente, PVs para um combate não letal, muito usado quando o personagem tem que sobreviver a tranquilizantes, imobilização e etc.

3.7.7 Velocidade

Em combate o personagem move-se:

$$Velocidade = (H \times 10m/s)$$

Personagens com H0, movem a 5ms. Para longas corridas ou longas jornadas, depende também da resistência do personagem, veja no capítulo "A Aventura"(pág. 29)

3.7.8 Alcance de Poder de Fogo

O alcance do ataque a distância em metros será:

$$Alcance = PdF \times 20$$

Mesmo que o PdF de um personagem não seja suficiente para atingir a distância desejada, ele pode realizar o ataque com redutor na FA. O redutor é de -2 na FA, para cada pontos de diferença para o PdF necessário. Exemplo: Um personagem com PdF2 quer atacar um personagem a 80 metros, porém para atingir a 80 metros sem redutor é necessário PdF 4, logo diferença é 2 pontos, portanto o redutor na FA será de -4.

3.7.9 Tipo de Dano Especializado

Todo personagem que possui algum treinamento em combate deve decidir qual tipo dano ele foi treinado, portanto especializado. Os atributos que representam o treinamento em combate é Força e Poder de Fogo, sendo assim, para escolher o dano especializado o personagem é obrigatório ter pelo menos um

ponto em algum desses atributos. O dano especializado é independente de atributo, portanto um personagem pode escolher "Corte" para Força e "Fogo" para Poder de Fogo.

Corte Garras, espadas, machados, foices ou qualquer coisa afiada que produza um corte.

Esmagamento Socos, chutes, golpes de maça, martelos ou lançamento de pedras, rochas, armas que causam explosão. Golpes que tem o efeito de quebrar ou amassar.

Perfuração Agulhas, florete, lanças, flechas, pistolas, metralhadoras...

Fogo Lança-chamas, tochas, bolas de fogo...

Químico Fumaça, ácido, veneno...

Sônico Vento, som...

Gelo Raio congelante, bola de neve...

Eletricidade Relâmpagos, raios...

Energia Qualquer coisa que não se encaixe muito bem nos outros tipos de danos. Lançamento de esferas de energia do DBZ, hadouken do Ryu, sabre de luz, armas que disparam energia...

Quando um personagem decide atacar com um Tipo de Dano que não é especializado, ele sofre um redutor de FA -2.

3.7.10 Experiência

Pontos Experiência (PE) serve para evoluir seu personagem, a cada 10 PEs o personagem pode trocar para um ponto de personagem. Um personagem recém criado começa com 0 PEs. Os PEs são conquistados sempre ao final de cada aventura, veja mais no Capítulo "Recompensas"(pág. 39).

Capítulo 4

Raças

Capítulo 5

Vantagens e Desvantagens

Capítulo 6

Perícias

Capítulo 7

Magias

Capítulo 8

A Aventura

Nesse momento você sabe quais são os principais atributos, conhece muitas vantagens, perícias e magias, informações fundamentais para criar um personagem. Mas como se joga?

Já foi explicado na introdução o papel do Mestre e dos jogadores, cada um dos jogadores deve criar e interpretar um personagem enquanto o Mestre cuida de todo universo que eles serão inseridos.

Quem inicia o jogo é o Mestre, ele diz onde cada jogador está e então decide quem terá a ação. O momento de agir do jogador é chamado de turno. No turno do jogador, ele deve decidir o que seu personagem irá fazer: interagir com outros personagens, ir para algum local do jogo, procurar algo... As consequências da ação do jogador são decididas pelo Mestre. Por exemplo:

Mestre: João, seu personagem acaba de chegar no hotel.

Jogador: Ok, vou reservar um quarto.

Mestre: Você se aproxima do atendente. "Olá senhor, como posso ajudá-lo?" Mestre interpretando o atendente.

Jogador: "Qual o preço da noite?" O jogador interpretando o personagem.

Mestre: "Nosso quarto mais barato está \$20, senhor".

Jogador: "Ok, o preço está bom, vou querer alugar um por 2 dias."

(...)

Assim é a interação iria continuar até o Mestre decidir o turno e passaria a ação para outro jogador. Como você pode perceber, a dinâmica do jogo se parece com um teatro. O jogo inteiro poderia ser assim, com conversas e decisões, porém, para ter uma dinâmica de um jogo temos regras e fatores aleatórios. Os fatores aleatórios são decididos por rolagem de dados. Imagine que o jogador decide realizar algo de maior

risco, como saltar de um prédio para o outro, atacar alguém, tentar convencer o vendedor dar um desconto... enfim, o Mestre poderia dizer simplesmente "conseguiu" ou "não conseguiu", mas perderia um fator de diversão que é a sorte decidir o evento, onde as habilidades do personagem aumentam a probabilidade de sucesso. Segue a explicação de como usar os dados e o personagem para decidir os eventos.

8.1 Dados

Os tipos de dados que você usará em um jogo de RPG depende do sistema, enquanto alguns sistemas usam dados de 12 faces outros usam apenas o dado comum de 6 faces. Descrevemos a quantidade de faces de um dado ao lado da abreviação "d", por exemplo d6 é um dado comum de 6 faces, d8 é um dado de 8 faces, d10 um dado de 10 faces e etc. Para o sistema defensores você usará apenas o dado comum de 6 faces, portanto usaremos apenas anotação "d".

Dependendo do momento será necessário rolar mais de uma vez o dado, para isso, haverá um número antes da abreviação "d" indicando a quantidade de vezes. 2d significa role o dado duas vezes e some seu resultado, 4d role o dado quatro vezes e some.

Enfim, pode existir também os modificadores do resultado que virá após a anotação do dano, por exemplo "2d + 3", role o dado duas vezes e acrescente 3 ao valor. "2d - 2", role o dado duas vezes e subtraia 2 do resultado. "5d + H", role o dado cinco vezes e some o valor de Habilidade do personagem ao resultado. Simples não?

8.2 Testes

Testes são divertidos e importantes! Eles dão mecânica aleatória ao jogo criando ansiedade e expectativa para uma ação importante na aventura. Agora que você sabe como funciona a rolagem de dados não é difícil entender como funciona os testes.

Mas antes que você obrigue os jogadores a fazerem teste para mirar na privada ao urinar, é importante que o Mestre só peça testes para tarefas que não sejam triviais ao personagem. Por exemplo, um personagem que sabe dirigir automóveis, ele quer ir com seu carro até a padaria comprar pão, precisa de teste? Não! É uma atividade trivial para alguém com a perícia de condução. Se o personagem não soubesse dirigir, aí seria uma grande aventura chegar até a padaria.

Um teste possui um valor de "dificuldade", um personagem para passar no teste o resultado da rolagem de dado deve ser maior ou igual ao valor de "dificuldade". Por exemplo, uma teste com dificuldade 2, o jogador rola o dado e o resultado é 2, significa sucesso, pois 2 é igual ou maior que a "dificuldade" do teste. Se o resultado do dado fosse 1, o personagem iria falhar. Dificilmente apenas será o resultado, provavelmente o jogador terá modificadores de atributo, bônus ou penalidades dependendo da situação.

Dependendo do momento, o jogador pode ao invés de rolar o dado pode escolher um valor. Imagine que o teste serve para ações importantes, únicas e/ou imediatas. Por exemplo, "quebrar uma porta durante uma perseguição", exige teste, enquanto ao explorar uma masmorra o personagem deseja derrubar uma porta, como ele não tem pressa, ele decide ficar ali vários minutos tentando derrubá-la (ou seja, como se tivesse fazendo vários testes até conseguir), então evite esses testes repetitivos e assume que o resultado da rolagem do dado foi 6, se mesmo assim o personagem não conseguir derrubar a porta, ficará claro que é impossível.

Um nível base de dificuldade para um teste é 4, para dificuldades maiores acrescente o valor do mínimo de atributo necessário para realizar o teste. Por exemplo, o Mestre julga que para ter alguma chance de escapar da armadilha de foices o personagem teria que no mínimo H2, então a dificuldade será 6 (4 + 2)

Os principais testes são:

Atributos O Mestre decidirá qual atributo deve ser testado seguindo os conselhos na descrição de

cada atributo. O teste de atributo é "1d + Valor do Atributo".

Perícias Cada perícia tem um atributo chave e bônus provenientes de várias, então o teste é "1d + Valor do Atributo + Bônus".

Disputas As vezes os personagens tomará alguma ação que entrará em conflito com outro personagem, quando isso acontece, um teste de disputa é realizado. Os personagens que realizam seus testes, o personagem com maior resultado vence. Imagine que dois personagens estão brincando de "cabo de força", ambos realizam o teste de Força, ganha que obtiver o maior resultado ganha, em caso de empate joga-se novamente.

8.3 Pertences iniciais

É comum que todo personagem possua pertences iniciais, desde roupas, armas, equipamento e dinheiro!

8.3.1 Dinheiro

O dinheiro é importante para comprar poções, armas, equipamentos... Mas não necessariamente fundamental. O Mestre pode decidir que o dinheiro é totalmente secundário na aventura. Dependendo do mundo do jogo, o dinheiro é contado de forma diferente, enquanto na fantasia medieval temos peças de ouro, prata e bronze, na atualidade temos o dólar, real, euro. A decisão de como funciona economia do mundo é do Mestre, aqui segue um exemplo de como poderia funcionar:

Para personagens recém criados considere que o dinheiro será $(N/2) \times 100$. Esse é o valor padrão, considere os seguintes modificadores:

8.3.2 Equipamentos

A partir da descrição do personagem já possível saber quais são seus itens portanto dispensa anotações ou compra, por exemplo calças, roupas íntimas, armas iniciais, luvas, celular, cigarros, mochila, canivete... Por exemplo, um personagem executivo com certeza anda com um celular, explorador com sua bússola e por aí vai. Qualquer item exótico e simples para o seu personagem deve ser aprovado pelo Mestre. Enfim, o Mestre pode exigir que os personagens comprem

equipamentos através de dinheiro. Em "Recompensas" (pág. 39) há uma série de itens interessantes que o personagem pode adquirir com dinheiro.

8.4 Movimento

O movimento básico já foi descrito, em combate o personagem se move a $H \times 10m/s$. Porém para outros movimentos mais desgastantes, o personagem depende também da resistência. Personagens incansáveis como construtos e mortos-vivos nunca dependem da resistência.

Voando A velocidade do personagem voando em combate é igual a velocidade normal. Exemplo: Um personagem com H2, possui velocidade normal de 20m/s. Em vôo ele terá uma velocidade de 20m/s também. O alcance em altura de vôo do personagem é $Velocidade \times 4$ em metros. Um personagem com H2, possui alcance em altura em vôo de 80 metros (20×4).

Correndo "Correndo" é o estado quando o personagem se mantém em movimento por um longo tempo, os efeitos de cansaço se aplicam para qualquer tipo de movimento. Se manter em movimento por mais de 2 turnos (ou período relativamente longo), ele é limitado por sua Resistência no cálculo de velocidade. Por exemplo, o personagem com H2 e R1 persegue um inimigo, seu movimento inicial é de 20m/s, após algum tempo sua velocidade diminui para 10m/s devido a sua R1, se ele tivesse R2, poderia manter a mesma velocidade. Esse fator de diminuição de velocidade, serve para vôo também.

Um personagem consegue se manter na velocidade de sua Resistência por $(R + 1) \times 10min$. Após ultrapassar esse limite, se o personagem quiser manter corrida ele perderá 1 ponto de fadiga para cada 10 minutos além do seu limite. O personagem pode voltar a correr sem perder pontos de fadiga após uma hora de descanso.

Jornadas Para longas jornadas, ou seja, viagens, os personagens caminham. A velocidade depende da Habilidade porém é limitada pela resistência, e o cálculo é $H \times 10km/h$. Portanto um personagem que com H2 e R1, viaja a 10km/h (1×10). Personagens com R0 ou H0 é 5km/h.

O número de horas que o personagem pode viajar é $R+8$. Após esse limite, para cada hora forçada, o personagem perde um 1 ponto de fadiga.

Nadando A velocidade de nado base do personagem é a metade da velocidade de combate. Possui os mesmos efeitos de cansaço do estado "Correndo".

Escalando A velocidade de escalada do personagem é u quarto da velocidade de combate. Possui os mesmos efeitos de cansaço do estado "Correndo".

Não importa o movimento, o personagem pode reduzir sua velocidade pela metade para dobrar o tempo antes de sentir o cansaço.

8.5 Privações

Não só batalhas e armadilhas são obstáculos para um personagem, muitas vezes ele pode ser vítima de privações comuns. Personagens construtos e mortos-vivos são imunes a essas privações comuns.

Respiração Um personagem pode ficar sem respirar igual a $(R + 1) \times 3minutos$. Após esse tempo limite o personagem começa a perder 1Pv por turno até a morte.

Alimentação Alimentação é um pouco mais complicado. Um personagem consegue ficar $R + 3dias$ sem beber água e comer. Se o personagem ficar apenas sem comer mas ainda com acesso a água ele consegue ficar $R + 20dias$ sem comer. Após o limite, o personagem ficara muito mal de saúde, sofrendo um redutor de temporário de -1 em todos atributos. Esse redutor é cumulativo para cada adicional sem alimentação. O personagem morrerá de fome se em algum momento o redutor em sua Resistência alcançar um valor negativo. Para o personagem se recuperar totalmente precisa se alimentar normalmente por pelo menos metade dos dias que ficou passando fome.

Sono Após o limite $R + 16$ horas se o personagem estiver em alguma atividade monótona (ficar em guarda, sentando no escritório escrevendo algo...) ele terá que realizar testes de Mente para se manter concentrado e acordado. A dificuldade é $4 + horas$ após o limite, se falhar ira cochilar

por 10 minutos, podendo realizar uma nova tentativa, se falhar dormirá.

As vezes o personagem é forçado a ficar acordado, ele conseguirá se manter acordado sem danos mentais por $R + 3dias$. Após esse limite o personagem ficará com um redutor cumulativo de -1 em Mente para cada que se manter acordado sem pelo menos 8 horas seguidas de sono. Se algum momento o atributo Mente chegar a 0, ele corre o risco de adquirir alguma insanidade, se alcançar um valor negativo ele entrará em coma e poderá morrer.

Capítulo 9

Regras de combate

Uma jogo de RPG não precisa haver combate nenhum, simplesmente pode ser uma história onde há resolução de enigmas, investigação, interação social ou desvendar mistérios, não sobrando espaço para um combate. Se o Mestre preferir, pode haver combate com suas regras próprias para decidir rapidamente quem ganhou. Mas, tem aqueles que querem jogar RPG e ter um grande momento de combate, onde cada decisão no combate é importante e o resultado dos dados ajudam a deixar tudo imprevisível e emocionante. Sim, se você estava procurando regras para combate, está aqui tudo que você precisa para ter um combate em Defensores!

9.1 O começo, o meio e o fim

O combate começa quando há um encontro onde a batalha é inevitável. "Surgem orcs da colina gritando e correndo na direção de vocês", "Eu decido atacar o guarda da cidade", "Vou quebrar a garrafa na cabeça do fulano para começar uma briga no bar"... são exemplos momentos que o confronto inicia. A regra padrão é no início de cada confronto joga-se as iniciativas de cada personagem(jogadores e não jogadores), os valores mais altos significam quem poderá agir primeiro.

$$Iniciativa = 1d + H + Bônus$$

Anote esses valores de iniciativas, pois eles podem mudar durante o combate. Ordene os personagens que irão agir de acordo com a iniciativa, caso haja iniciativas iguais considere que os personagens agem ao mesmo tempo no efeito de jogo. Se sua aventura terá muitos combates você pode agilizar fixando o valor da iniciativa dos personagens por sessão de jogo.

Após os personagens ordenados, cada um deles pode realizar alguma ação na sua vez, essa "vez", chamamos de "turno". Quando o último personagem da ordem de iniciativa agir, diz que acabou a "rodada". Portanto, uma rodada termina quando todos os personagens realizaram seu turno. Mas o que pode se fazer em um turno de combate?

Em um turno de combate o personagem pode realizar 2 tipos de ações:

Ação Ação é um ataque, usar alguma vantagem ou perícia, lançar uma magia, usar um item, trocar de armas, realizar alguma manobra de combate ou qualquer outra coisa que o jogador imaginar.

Movimento O movimento é o deslocamento no combate, se aproximar ou se afastar de um inimigo, trocar de armas, usar um item, levantar-se de uma queda. Sobre os variados tipos de deslocamento e sua velocidade já foi descrito no capítulo Aventuras.

Um personagem em seu turno não precisa realizar a sua Ação e o seu Movimento, se quiser, apenas pode realizar um movimento ou uma ação. Ainda, se o personagem quiser, ele pode usar a sua Ação para realizar um Movimento adicional mas nunca trocar um Movimento para realizar uma ação. Resumindo, em um turno o personagem pode realizar uma "Ação", um "Movimento", "Ação e Movimento" ou "Movimento e Movimento". Lembrando que após uma rodada de "Movimento e Movimento", se o personagem persistir na ação de "Movimento" a velocidade será limitada pelo atributo Resistência.

Falar durante a batalha não consome ação, é livre, simplesmente para promover a interpretação.

Por motivos óbvios, um personagem incapacitado,

dormindo, morto ou paralisado não poderá agir em seu turno.

O combate quando todos oponentes ou jogadores foram derrotados, oponentes ou jogadores conseguiram fugir, ou simplesmente quando todos decidiram parar de lutar por algum motivo.

9.2 O ataque

O ataque é bastante simples, o personagem escolhe se usará o atributo Poder de Fogo ou Força para atacar o oponente, mesmo que esse atributo tenha um valor 0. O personagem somente poderá usar a Força se estiver pelo menos a 3 metros do oponente. Se estiver muito distante, ele pode usar uma ação de Movimento para se aproximar. As vezes o alvo do ataque está tão distante que mesmo usando a movimentação para se aproximar ainda não é suficiente, lhe restando apenas Poder de Fogo para atacar.

Após escolhido o atributo de ataque, o personagem deve decidir se realizará alguma manobra de ataque ou usará alguma vantagem. Ao menos que a manobra ou vantagem especifique outro efeito, a batalha prossegue com o cálculo da FA final, lembre-se que existem itens, efeitos mágicos e vantagens que aumentam a FA. Imediatamente o alvo deve realizar o cálculo da FD. Os pontos de vida perdido pelo alvo será:

$$PvsPerdidos = FA - FD$$

Onde o mínimo de PVs perdidos será 0, ou seja, se o alvo obter um valor de FD maior ou igual a FA do atacante, ele não sofrerá dano algum. Exemplos: FA 15, FD 12, causa 3 pontos de dano no alvo. FA 15, FD 15, não causa pontos de dano no alvo. FA 15, FD 17, não causa pontos de danos no alvo.

9.2.1 O ataque crítico

O ataque crítico acontece quando um personagem consegue uma valor 6 na rolagem de dado durante o cálculo da FA final. O crítico faz com que a FA seja 50% maior. Não use o valor da rolagem de dado para calcular o crítico.

9.2.2 Trapalhadas

Dependendo da situação o personagem pode ter problemas para atacar. As vezes ele está enfraquecido

por algum veneno ou efeito mágico, ou está lutando em cima de um terreno perigoso ou tendo que lutar enquanto existe um refém. Existe bastante situações que pode prejudicar um personagem enquanto luta, o Mestre com seu bom senso, deve decidir o valor apropriado de redutor na FA de acordo com a situação. Uma situação comum é quando por algum motivo o personagem não pode mover-se mas ainda pode agir usando as mãos, nesse caso não use o valor da H no cálculo da FA.

9.3 A defesa

Ao sofrer um ataque, o personagem deve imediatamente realizar o cálculo da sua FD para reduzir ou eliminar o dano.

9.3.1 A defesa crítica

O defesa crítico acontece quando um personagem consegue uma valor 6 na rolagem de dado durante o cálculo da FD final. O crítico faz com que a FD seja 50% maior. Não use o valor da rolagem de dado para calcular o crítico.

9.3.2 Trapalhadas

Da mesma maneira que foi descrita no ataque, muitas situações podem fazer o que o personagem tenha um redutor na sua FD. Porém, existem algumas situações que são bastante comuns:

Supreso O alvo foi surpreendido por um ataque. Nesse caso, não use o valor de H no cálculo da FD.

Toque Alguns ataques não precisa penetrar a defesa do alvo, um simples toque já é o suficiente. Nesse caso não use o valor da A no cálculo da FD.

Sem movimentação Por algum motivo o alvo não pode mover-se, está com suas pernas presas ou defendendo alguma posição, nesse caso, não use o valor de H no cálculo da FD.

Imobilizado O personagem está paralisado, dormindo ou inconsciente. Não use o valor da H e nem a rolagem de dado para o cálculo da FD.

9.4 Manobras

9.4.1 Ataque múltiplos

No momento do ataque o personagem pode escolher realizar vários ataques. Para cada ataque extra, o personagem sofre um redutor cumulativo de -2 no valor de sua H para calcular a FA. O personagem não pode realizar um ataque extra se o redutor cumulativo for maior que o valor da H do personagem. Por exemplo, um personagem com H 3, pode realizar 2 ataques, um com H3 e outro com H1. Enquanto um personagem com H4, pode realizar 3 ataques, um com H4, outro com H2 e enfim um com H0. O personagem pode escolher outros alvos durante os ataques que estejam dentro do seu alcance.

Quando um personagem consegue bloquear todo o dano ou esquivar de um ataque múltiplo, todos os ataques posteriores são interrompidos, ou seja, personagem defensor conseguiu sair da linha dos ataques seguidos. Situações que o personagem defensor não pode usar H para se defender, também não conseguiria evitar os ataques múltiplos.

9.4.2 Ataque de misericórdia

Quando um personagem está dormindo, imobilizado, paralisado ou de alguma outra forma indefeso, o ataque pode escolher disferir um ataque que eliminara o alvo com um único golpe. Para isso, é necessário que ele passe uma rodada completa se concentrando, no seu próximo turno, ele desfere seu ataque mortal, em efeitos de jogo esse ataque é um crítico automático.

9.4.3 Ataque surpresa

Atacar um alvo de maneira que fique surpreendido não é uma tarefa fácil, o alvo não deve ter notado a presença do atacante, deve ser realizado antes do combate iniciar e só funciona uma vez por combate. O atacante deve realizar um teste da perícia Furtividade contra o atributo Mente(ouvir ou ver) do oponente. Dependendo da situação o alvo ganha bônus ou sofre redutor para perceber o seu carrasco.

Alvo dormindo Nessa situação o alvo sofre um redutor -2 em seu teste de Mente para perceber a presença do atacante.

Alvo distraído Situação padrão, o alvo está em

sua rotina normal e não está esperando um ataque. O alvo não ganha bônus e nem redutor.

Alvo em guarda O alvo precisa proteger algum lugar contra invasores, ganha +2 em seu teste de Mente.

Alvo em alerta O alvo sabe que existe um intruso no local e o está procurando, ganha + 4 em seu teste de Mente.

9.4.4 Agarrar

Agarrar o oponente é uma manobra exclusiva do atributo Força. Para iniciar essa manobra, o personagem atacante deve realizar um ataque simples(esse ataque não causa dano) com -2 em sua FA e o alvo deve estar no alcance de combate corpo-a-corpo. O personagem conseguirá agarrar alvo se vencer a FD do alvo e um teste de disputa de Força contra o alvo. Na situação de agarrado, ambos personagens não podem se movimentar, não podem usar PdF para atacar e não podem usar Habilidade na FD e na FA. Se o personagem quiser se livrar dessa situação, ele pode realizar uma ação para realizar um novo teste de disputa de Força. Se algum dos personagens quiser se movimentar mesmo agarrado, deve vencer uma disputa de Força e se movimentara em 1/4 da sua velocidade normal. Qualquer valor de dano causado que seja maior que valor da Resistência em um personagem que está agarrando, livra a vítima do agarrão.

9.4.5 Ataque especial

Todo personagem pode ter uma manobra secreta que aumenta instantaneamente sua FA. Ao gastar 1PM o personagem aumenta sua FA em +2.

9.4.6 Ataque concentrado

Se o inimigo for muito forte, o defensor as vezes precisa concentrar seu ki, melhorar a pontaria ou acumular forças. Enfim, o personagem pode gastar uma rodada completa para ganhar +2 em sua FA. Esses bônus são cumulativos, o número máximo de rodadas de concentração que o personagem consegue acumular é igual o valor da sua Resistência. Exemplo: Um personagem com R2, consegue no máximo em 2 rodadas +4 de bônus. Qualquer dano que o personagem receba, o bônus será perdido.

9.4.7 Choque de energia

Se o personagem ainda não realizou nenhuma ação na rodada, ele pode gastar seu turno para usar seu PdF para revidar/proteger de um ataque de Poder de Fogo. A FA vencedora atacará o personagem da FA defensora, ele deve se proteger normalmente.

9.4.8 Cercar o oponente

Muitas vezes para derrotar um personagem muito poderoso é necessário aproveitar a vantagem numérica para atrapalhar seus movimentos de defesa. Um personagem consegue enfrentar no máximo $H \times 2$ oponentes ao mesmo tempo sem sofrer um redutor -2 na FD. Para um personagem de tamanho normal, é necessário pelo menos 8 oponentes do mesmo tamanho a distância corpo-a-corpo para cerca-lo totalmente e impedir seus movimentos. Quando há esse cerco total, o personagem não pode usar sua Habilidade na FD.

9.4.9 Cobertura

Muitas vezes para se proteger de ataques a distância é necessário usar coberturas para se proteger melhor. Uma cobertura parcial oferece ao jogador +2 em sua FD. Uma cobertura completa impede o ataque a distância, pois o atacante não consegue ver onde está o seu personagem. O atacante ainda pode tentar um tiro de sorte, role 1d, se cair um resultado 5 ou 6 o atacante conseguiu acertar. Existe a ocasião de o atacante conseguir enxergar o personagem em cobertura completa através de sentido especiais, algum reflexo, ou dica de alguém que indicar a posição do alvo. Um personagem atacado mesmo através de sua cobertura completa recebe +4 em sua FD. Dependendo da resistência da cobertura completa o bônus pode ser menor ou maior.

9.4.10 Defender personagem

Quem nunca viu uma cena heróica que um personagem entra na frente do outro para receber um ataque? Protege um mago enquanto ele prepara uma magia poderosa? Protege um amigo enquanto ele concentra todo seu poder?

Para pular na frente de um ataque o personagem não pode ter agido na rodada, dessa maneira ele gasta

seu turno para defender o outro personagem. O personagem que será protegido deve estar dentro do seu alcance de movimentação. Ao se jogar na frente, o personagem defende o ataque sem H em sua FD.

Um personagem em seu turno normal, ele pode decidir proteger alguém, nessa posição protetora ele não pode usar sua movimentação. Ele ainda pode atacar oponente, desde que esteja dentro do seu alcance. Porém todo ataque recebido não poderá usar H em sua FD.

9.4.11 Derrubar

Derrubar o oponente faz com que ele fique com -2 em sua FD até que ele consiga se levantar gastando uma ação de Movimento e é possível atravessar o caminho que ele protegia. Para desequilibrar o oponente e causar sua queda, é necessário que o personagem realize um ataque simples com -2 em sua FA. Se vencer, o ataque não causa dano e derruba o oponente.

9.4.12 Desarmar

Remover uma arma ou item que o personagem esteja usando em suas mãos pode apresentar uma grande vantagem. Para desarmar um oponente, é necessário que o personagem realize um ataque simples com -4 em sua FA. Se vencer, o ataque não causa dano e remove o item da mão do alvo. É necessário uma ação de movimento para resgatar o item caído.

9.4.13 Empurrar

Lançar um oponente longe pode ser usado como uma estratégia para vencer alguns tipos de inimigos. Para empurrar um inimigo, é necessário que o personagem realize um ataque com Força simples com -2 em sua FA. Se vencer, o ataque não causa dano, porém dano que seria causado multiplique por 3 metros, essa será a distância que o alvo será empurrado.

9.4.14 Esquiva

Se o personagem preferir, antes de calcular sua FD, ele pode tentar um teste esquiva para evitar totalmente o ataque. Para isso o personagem deve ter um valor de H atual maior do que a do oponente. Esse teste funciona um pouco diferente do que o convencional, deve-se subtrair o valor de H do atacante, o defensor rola 1d, se o valor for menor ou igual do que

o resultado da subtração, ele consegue se esquivar. Exemplo, o atacante possui H2, o defensor possui H4, para o defensor conseguir se esquivar, ele precisa de um resultado 1 ou 2 na rolagem do dado. O número de esquivas que o personagem pode realizar em uma rodada é igual o seu valor de H. Situações que o personagem não pode usar H na FD, significa também que não pode usar a manobra esquivar.

9.4.15 Imobilizar

Após agarrar um oponente, o personagem pode querer imobilizar o alvo, para isso, requer uma ação de rodada completa. Para imobilizar o atacante deve vencer uma difícil disputa de Força, com -2 em seu teste. Se vencer, seu oponente está imobilizado. O personagem que o mantém imobilizado não pode atacá-lo. A cada turno do personagem imobilizado, ele pode tentar se soltar obrigando novamente a disputa de Força. Da mesma maneira que agarrar, qualquer dano no atacante que supere o valor da sua Resistência liberta a vítima.

9.4.16 Preparar ação

Muitas vezes o personagem não quer agir no seu turno a fim de uma estratégia melhor, ele pode aguardar e agir depois. Ele não pode guardar sua ação para próxima rodada, ele deve agir até o final da rodada, se não, perde o turno.

9.4.17 Posição defensiva

Um personagem pode se concentrar na defesa ao invés usar sua ação para realizar um ataque, nessa posição o personagem ganha +2 em sua FD.

9.4.18 Fugir

Nem sempre vencer o oponente é possível, sendo assim é necessário fugir e deixar a batalha para outro dia. O personagem deve usar seu turno para escapar. O combate só encerra quando o personagem consegue despistar seus oponentes. Para isso é necessário que ele consiga fazer que seus inimigos o percam de vista, isso é possível sendo mais veloz, entrando em becos cheio de bifurcações, indo para salas cheia de portas e caminhos alternativos. Enfim, use sua imaginação para deixar a fuga emocionante. Lembre-se

que enquanto o personagem estiver fugindo ele está na verdade realizando duas ações de Movimento.

9.4.19 Sacrifício Heróico

Alguns personagens possuem alguma técnica secreta que suga a própria vida em troca da vitória da batalha ou o personagem amarra explosivos em volta do corpo e explode junto com o oponente. Enfim, o personagem pode realizar manobra de ataque normal, sem gastar PM's e com acerto crítico automático. O alvo é considerado imobilizado contra esse ataque. Após esse ataque, o personagem que o desferiu morre.

9.4.20 Sufocar

Após imobilizar o personagem, se o atacante quiser ele pode sufocar a sua vítima até a inconsciência ou a morte. Para sufocar o alvo o atacante deve vencer uma difícil disputa de Força, com -2 em seu teste. Cada vez que ganhar, a vítima perde 1 ponto de fadiga até atingir 0 e ficar inconsciente. Se o personagem que quiser matar o alvo afixado, funciona como a privação de respiração (veja no capítulo Aventuras). Um personagem ficará inconsciente por 10 minutos, ou até ser acordado ou levar qualquer ponto de dano, quando acorda recupera automaticamente 1 ponto de fadiga.

Capítulo 10

Recompensas

Capítulo 11

O Mestre