**Projeto MANHATTAN**

**TOP SECRET**

Guilherme Oliveira

[guilherme.o.silva@hotmail.com](mailto:guilherme.o.silva@hotmail.com)

**Índice**

[**Pilares**](#_vekibf3s9mwj) **3**

[O que são?](#_1kydx5wi02z7) 3

[Como funciona?](#_gx4bpdhr944f) 3

[**Distribuição dos Pilares**](#_96h8rupq8y8w) **4**

[**Atributos**](#_asligpj6j8sm) **4**

[O que são os atributos?](#_1ep16qti1fzr) 4

[Como isso funciona na rolagem?](#_ttowaxnzya7p) 5

[**Escolha dos Atributos**](#_g5s1jy8ai0qf) **5**

[**Descrição dos atributos**](#_ryrb031l0gik) **5**

[Atributos do corpo](#_ulflcjgo6utd) 5

[Atributos da Mente.](#_acr9hduikrii) 6

[Atributos de conexão.](#_yrc6apezvveh) 7

[**Habilidades**](#_ut1x6iavy4g3) **8**

[Habilidades Bélicas](#_lstwot1fg5q5) 9

[Habilidades Marciais](#_j9j4knu9pa9c) 9

[**Uma Observação**](#_xmslac81rtpb) **9**

[**Características**](#_d3yso44vv6vy) **10**

[**Compra de Habilidades e Características**](#_jv5xy0t4hgyo) **10**

[Rolando Dados](#_kue6wxlpw0rg) 10

[**Testes**](#_xfmef6si92xv) **11**

[Teste Normal](#_dbho4eushh4l) 11

[Teste Puro](#_mleep2pgbneu) 12

[Teste Salvamento](#_i272auoxpjhu) 12

[Movimentos](#_xvlnm53ripq7) 12

[Manobras.](#_9pi8csmxytmh) 12

[Locomoção.](#_34lpdmy1s4x) 12

[Habilidades.](#_o536wqgw6wuk) 13

[Dificuldades](#_vok3xpm9juea) 13

[**Evolução dos Personagens**](#_1hz7b97yrbl2) **13**

[Introdução](#_f3pjtmrd0e1a) 13

[Barra de progresso](#_cexseeb7p9r) 14

[A Prova de fogo](#_3rhpiiaus6a9) 15

[Estudo ou Treino](#_lkto3i7xfd93) 15

[Atributos](#_2pqehvrhy6v2) 15

[Pilares](#_njxm3z81hca2) 15

[**Estresse**](#_v3d0ouxzixq9) **16**

[Estresse Corporal](#_ykhi6g7egn4) 16

[Estresse Mental](#_hbiaa15b6vkk) 16

[Estresse de conexão](#_tt4b5ufm4jub) 17

[**Combate.**](#_hxtwhluqavft) **18**

[Introdução ao combate](#_f1g04jgs1i6x) 18

[Golpes e Ferimentos(Estresse Temporário e Estresse Fixo)](#_k9jb9qlsjzh4) 18

[Armaduras e Arma](#_eqqeq2dthf1i) 19

[Campo Tático.](#_2vtahkvegyh8) 20

[Turnos e Manobras.](#_9fymywn318sa) 20

Mecânica

# Pilares

## O que são?

Em **Projeto G** há três tipos de classe, Corpo, que representa todas os atributos relacionados ao corpo do personagem, Mente, que representa todos os atributos relacionados a mente e Conexão, que representa todos os atributos relacionados ao ser com o meio externo, a função deles é simples, eles representam todos os atributos, esse é um jeito fácil de jogar, aqui em **Projeto G** supomos que todos são capazes de fazer tudo, se vc não tem o atributo inteligência destacado, não significa que você não saiba fazer uma conta matemática (claro isso falando em cenários modernos, lembre-se, isso é um RPG, então se você estiver num cenário onde a alfabetização é algo exclusivo e de difícil acesso se subentende-se que você deve aprender esta perícia).

A falta de um destaque de um atributo significa apenas que você é mediano naquela área, e que sua inteligência está vinculada com a sua mente, ou seja, a sua mente e a sua inteligência estão num mesmo nível, você é tão inteligente quanto tem uma mente boa, agora se você tiver o atributo destacado, significa que você vai além e que vc é bastante inteligente, mas isso não significa que você tenha uma mente boa.

Isso vale para todos os demais pilares eles são uma espécie de Lança de Salvamento, porém, tome cuidado, usá-los demais elas podem causar um estresse absurdo o prejudicando.

## Como funciona?

Todas as ações que exigem teste de habilidades são indiretamente ligadas a algum dos três pilares, já que cada cada habilidade é ligada a um ou mais atributos e os mesmos são ligados aos pilares, isso define que todas as ações podem ser executadas diretamente pelos pilares desde que seja plausível tal utilização, uma pessoa que não tem a habilidade alfabetização não pode usar mente para tentar ler um documento.

Os pilares assim podem ser utilizados para realizar ações mesmo que o personagem não conheça a habilidade, contudo, quanto mais difícil a ação por interpretação do mestre maior será o custo de estresse Fixo que ele recebera nesse pilar. O pilar também pode ser usado como um Lança de Salvamento, se por acaso o personagem falhar num teste de habilidade, ele pode pedir um Lançamento de Salvamento podendo assim re-rolar, porém agora irá rolar o pilar, ou seja, irá fazer uma lançamento como se não tivesse a habilidade, contudo o dano de estresse Fixo será menor do que se não tivesse a habilidade.

São os pilares também que definem o nível máximo dos atributos, e os atributos definem o nível máximo das habilidades, ou seja, se você tem corpo nível 5, não pode ter destreza maior que nível 5, o mesmo vale para as habilidade, se você tem um atributo nível 5, não pode ter uma habilidade maior que isso relacionada a ela, isso é um problema para atributos compostos e complexos, porque neste caso ao menos um dos atributos precisa ser maior, porém caso você utilize a habilidade com foco num atributo menor que o nível dela (isto apenas no caso dos compostos e complexos) vc irá sofrer penalidade.

# Distribuição dos Pilares

Para a criação do personagem é importante que o jogador siga os passos, o primeiro passo é a distribuição dos pontos de Pilares que de fato é muito simples. Existem apenas 3 Pilares Corpo, Mente e Conexão que serão explicados mais à frente, porém aqui para fins de modelagem do personagem o jogador deve saber que ele terá disponível 12 pontos para distribuir entre esses 3 Atributos, vale ressaltar que todo o jogo e como ele será conduzido depende exclusivamente do mestre, porém para fins de guia, recomendamos que o valor máximo na aquisição seja nível 6 e o mínimo 2, dessa forma garante um equilíbrio maior dos personagens.

O aumento desse valor e a evolução do personagem será descrita posteriormente.

Os Atributos devem ter nível igual ou inferior ao nível dos Pilares correspondente, ou seja, se eu tenho corpo nível 3 não posso ter força nível 4.

* **Corpo:** O corpo representa todas os atributos corporais do jogador, ou seja todos os atributos ligados fortemente com o corpo e que exigem desse um maior desempenho e um maior aperfeiçoamento, ele será responsável por esses atributos e pelas habilidades ligadas a ele, ele representa tudo no corpo do jogador, desde a sua força até a sua saúde.
* **Mente:** A mente representa o seu cérebro e todos os atributos relacionados a esse diretamente com maior franqueza, é esse pilar que cuidará dos seus atributos e de suas respectivas habilidades, ele representa a sua saúde mental e o seu poder cognitivo.
* **Conexão:** Esse pilar talvez seja o mais difícil de descrever, ele representa o envolvimento do jogador com o meio externo, seria como o próprio nome do pilar diz, sua conexão com o resto do mundo, ele cuidará dos atributos relacionados a isso, seja o social ou o ambiental.

# Atributos

## O que são os atributos?

Atributos são algo peculiar numa pessoa, existem vários atributos numa pessoa, ou que uma pessoa pode vir a ter, não coloquei todos aqui porque esse não é o objetivo desse sistema, aqui temos o objetivo de tentar generalizar e ao mesmo tempo personalizar o jeito de jogar RPG.

Em X temos 25 atributos divididos na classe corpo, mente e a musermente, sendo 10, 10 e 5 a divisão respectivamente. a intenção é que você monte o seu personagem baseado nesses atributos.

Como fazer isso? Simples, no início você poderá escolher 3 atributos livres e atribuí-los o nível 1, depois vc tera que comprar os níveis de cada atributo. detalhe vc não terá pontos iniciais, isso mesmo você terá que retirar níveis de algum atributo para acrescentar em outro, ou você simplesmente pode deixar tudo zerado, ou seja, na média.

## Como isso funciona na rolagem?

Na hora de superar algum desafio o mestre exigirá que você faça algum teste utilizando algum atributo, caso esse seu atributo não seja destacado, ou seja, que não é um atributo que você tenha comprado nível/level e nem tenha tirado lvl desse atributo, você rolará exclusivamente a classe a qual corresponde o atributo sem *savinge trow*n e tendo um ponto de estresse.

Exemplo: Se você quer escalar uma muralha, o mestre pede que você faça um teste de destreza, mas vc não tem esse atributo destacado então você irá rolar corpo sem save trown, ou seja, se você falhar não terá segunda chance e ainda com sucesso ou não adquirir ponto de estresse.

Caso você tenha esse atributo destacado negativamente você também rolará a classe corpo com a penalidade do nível negativo

seguindo os mesmo passos que foi descrito antes, sem *savinge trow*n e adquirindo ponto de extra de estresse.

Caso você tenha o atributo destacado positivamente você somará o nível do atributo com a classe, nesse caso você não adquirirá ponto de estresse e teráa a chance para *savinge trow*.n

# Escolha dos Atributos

Neste beta estão disponíveis para a escolha 23 atributos, destes o jogador poderá escolher 6, para determinar quantos atributos cada pilar terá, divida o valor do pilar por 2, arredondando para baixo, o valor resultado é a distribuição permitida, caso sobre 1 vaga, esta poderá ser colocada em um dos menores valores, ou seja, caso o jogador faça a seguinte configuração de pilar 6 3 3, a quantidade de atributos permitido para cada pilar será 3 1 1, com esta configuração sobrará ainda um ponto, que poderá ser coloca no menor valor ou seja, 3 1 2 ou 3 2 1.

# Descrição dos atributos

## Atributos do corpo

* **Força:**Este atributo está relacionado a todas as habilidades que utilizam de força em sua execução, ele representa sua massa muscular seu físico. Toda habilidade que se utiliza prioritariamente de força deve estar relacionada a este atributo.
* **Vitalidade:** Esse atributo está relacionado a todas as habilidades que utilizam de vitalidade em sua execução, ela representa o vigor, a vida do corpo, o quão enérgico ele pode ser ou pode estar.
* **Saúde:** Esse atributo representa a saúde do seu corpo literalmente, o estado dele, um corpo sadio, ele está relacionado a ações e desafios que representam a saúde, como por exemplo superar enfermidades ou a se recuperar de ferimentos.
* **Força de vontade:** Esse atributo está relacionado a todas habilidades que exigem elevar o limite do seu corpo, ações que tendem a superar os limites e vontade do seu corpo.
* **Beleza:** Deve-se ter cuidado com essa habilidade, aqui ela não representa a sensualidade e sim a beleza física, mais relacionada ao jeito ao porte do corpo da pessoa a sua aparência do seu rosto, aqui não liga-se ao corpo (braço, perna) sensualidade num geral, seria como você vê uma pessoa bonita. Ações relacionadas a essa seriam ações sociais, envolvendo a beleza.
* **Sentidos:** Aqui reflete-se aos cinco sentidos do corpo, audição, paladar, olfato, tato e visão, ações como reconhecimento, ou memorização envolvem esse tipo de atributo.
* **Destreza:** Destreza seria a sua qualidade de movimentar o corpo de forma coordenada, mexer as partes do seus membros de forma que ambos possam agir de maneira uniforme e conjunta para realizar determinadas ações como manter-se em equilíbrio, agarrar algo no ar, movimentar as armas e etc.
* **Reflexos:** Representam a reação do corpo do personagem de forma reativas, ou seja de uma forma que não a uma consciência imediata do seu ato, o corpo apenas age e depois pensa, ações como do tipo levar a mão para proteger o rosto ou se esquivar de algum movimento esperado, ou se afastar de um objeto muito quente seriam ações relacionadas a esse tipo de atributo, em sua maioria ações físicas.
* **Velocidade:** Atributo que representa a capacidade de corrida e movimento do personagem, ele não está relacionado com a resistência e sim ao movimento do personagem, ações como corrida ou disparo estariam relacionadas a esse tipo de atributo.
* **Agilidade:** É bem parecido com os reflexos com a diferença que o personagem tem consciência da ação executada, ou seja, ao fazer um movimento rápido ele tem consciência do que ele está fazendo e por isso ele saberia de que maneira ele quer executar o movimento, as ações poderiam ser parecidas ou as mesmas dos reflexos porém diferente do primeiro esse teria a consciência da ação e poderia direcioná-la.

## Atributos da Mente.

* **Raciocínio:** Esse atributo está relacionado ao processo de cognição do personagem, ao poder de pensamento e de lógica,de entender ou compreender determinadas ações mentais como por exemplo charadas, compreender o plano inimigo entre outros.
* **Inteligência:** A inteligência interpreta o seu nível intelectual, o quanto você é capaz de realizar ações mentais com maior chance de acerto, o quanto você é capaz de realizar assuntos básicos com uma capacidade fenomenal, ações matemáticas ou de precisão, cálculos ou conhecimentos das ciências naturais.
* **Linguagem:** Seria o atributo relacionado ao poder da fala, pode-se pensar que ele estaria relacionado ao corpo, porém falar envolve vários fatores mentais, como compreensão e conhecimento da língua, ações do tipo diplomáticas ou labial se atrelam com esse atributo.
* **Observação:** É um atributo parecido com os sentidos, porém ele se utiliza de conhecimentos mentais e habilidade mentais de cognição para identificar padrões ou interpretações de ações de rastreamento, ou leitura corporal por exemplo.
* **Malandragem:** É um atributo relacionado às ações mentais que envolvem algum tipo de trapaça, ou vantagem tirada através de atos mentais, abrir uma fechadura, ou enganar alguém num jogo de cartas.
* **Conhecimento:** O conhecimento não representa todo o conhecimento envolvido nos outros atributo aqui, ele representa o conhecimento do personagem sobre as coisas do mundo, por exemplo, a história de um lugar, ou de alguém.
* **Perspicaz:** É um atributo relacionado com a atenção do personagem, mas não uma atenção fixa, seria a atenção a algo quase imperceptível, ou algo que não foi facilmente percebido.
* **Autocontrole:** É o atributo relacionado ao poder do personagem de controlar sua mente, a mente não é algo fácil e se você não for capaz de controlá-la a loucura pode tomá-lo, também é muito útil para protegê-lo de outros que tentaram tomá-la.

## Atributos de conexão.

* **Naturalista:** É conexão com o meio natural, com a natureza de fato e com tudo que ela engloba, tanto animais quanto inanimados, é difícil representar ações que envolvem a conexão com o meio, mas ações do tipo relaxamento e manipulação do meio natural se associam a este atributo
* **Purismo:** O purismo poderia se dizer que seria o anti conexão, pois ele mantém uma conexão apenas com aqueles que fazem parte do seu círculo, seja o lugar que nasceu ou as pessoas que convive, ações do tipo nostalgia, ou lembranças, ou ações particulares do seu círculo é um bom exemplo de ações puristas.
* **Supremacia:** Pode-se considerar a conexão mais violenta, ela é a conexão que tenta impor a vontade de quem tem esse atributo acima da região onde ele está, ações de domínio e controle se relacionam com essa conexão.
* **Social:** É conexão com as pessoas, sejam ela conhecidas ou não, você consegue sentir o próximo ou um meio que você nunca esteve, é um pouco mais genérico do que as demais conexões, porém muito eficiente para ações que envolvem compreender a atmosfera local.
* **Própria:** É conexão consigo mesmo, diferente da purista, essa conexão seria uma forma de entender o seu corpo, poder controlar o seu corpo mais facilmente, pode ser um pouco confuso, confundir essa conexão com o corpo em si, mas aqui estamos num âmbito metafísico que envolvem o físico, por isso ações como auto regeneração seriam ações exemplos dessa conexão.

A utilização dos atributos está descrita em Teste.

# Habilidades

Habilidades são ações realizadas pelos personagens de maneira eficaz com um pré ou total conhecimento de como praticar a ação elas auxiliam o personagem a realizar determinada tarefa de maneira mais hábil e eficaz, diminuindo assim em muito a chance de falha e o acúmulo de estresse, como já descrito ações podem ser realizadas utilizando os pilares contudo isso tem um acúmulo de estresse e pode prejudicar o personagem durante a missão ou aventura, utilizando a habilidade o personagem poderá realizar determinadas ações com mais facilidade.

Existem três tipos de Habilidades, a simples, composta e a complexa. A simples é uma habilidade que envolve um ação apenas, exemplo montar, você sabe montar e ponto, você determina o nome dessa habilidade, aqui deixamos livre você atribuir o nome a elas para fins experimentais, desde que a habilidade tenha um nome coerente, no caso do exemplo, poderíamos colocar o nome como montaria. A habilidade composta é uma habilidade formada por um conjunto de ações, por exemplo ferreiro, o seu personagem pode saber fabricar belas armas e belas armaduras, o que seria uma habilidade composta, embora em muitos outros RPG’s isso fosse tudo numa única habilidade, ferreiro, aqui isso se faz como uma habilidade composta, uma habilidade composta pode ter de 2-4 ações incluídas nela.

E temos também as habilidades complexas, essas por sua vez seria um conjunto de ações para realizar determinada tarefa por exemplo, a habilidade cerco, vamos supor que você criou esta habilidade chamada cerco, composta de várias outras ações: posição das armas, dos soldados, e etc. É importante notar um detalhe, uma habilidade composta e complexa não pode ser formada por um conjunto de habilidades muito diferentes, ou seja, as habilidades compostas e complexas são um conjunto de ações que se auxiliam e complementam, logo eu não poderia juntar numa habilidade composta, montaria e fabricar espadas, já que elas não se completam nem se auxiliam. Como esta parte é muito dependente, cabe ao mestre decidir se o que foi proposto pelo jogador é válido ou não e cabe ao jogador aceitar a decisão do mestre, lembre-se que você tem autonomia, logo, você pode inventar sempre alguma maneira de relacionar as coisa que não se relacionam

É necessário também conectar as habilidades com os atributos, logo, se você escolheu montaria, você pode escolher um atributo e atribuí-la, lembre-se de um detalhe, você saber montar, utilizando o atribuído conhecimento é diferente de vc saber montar utilizando o atributo destreza.

No primeiro, você saber montar significa que você tem um conhecimento prévio dessa habilidade, você tem noção e sabe montar um cavalo porém, numa situação em que exija destreza para se manter na sela ou para cavalgar longas distâncias, esse conhecimento pode não vir a ser muito útil. Agora, o saber montar com destreza significa que você sabe se manter em cima de uma cela e sabe se segurar no cavalo, mas isso não significa que você sabe a melhor maneira de montar um cavalo o que pode acarretar num aumento de estresse.

Você pode escolher mais de um atributo para atribuir a habilidade mas lembre-se, isso a encarece porém, a torna mais rígida.

A mesma regra segue para as demais habilidades, porém recomenda-se pensar bem, pois, uma habilidade composta dependente apenas de um atributo, pode te atrapalhar no futuro.

Há também a divisão dentro das próprias habilidades, ou seja, uma habilidade simples pode ser dividida em quatro níveis, comum, incomum, rara e roubada, habilidades de nível comum, custam 1 ponto, de nível 2, custam 2 e assim sucessivamente, o mesmo vale para habilidades compostas, porém se a habilidade composta, for composta tanto de ações comuns como incomuns, cabe ao mestre decidir todos esses fatores, e fornecer o custo tanto das compostas como das complexas, lembrando que habilidades compostas são formadas por um conjunto de ações, logo para auxiliar o mestre deixo a dica de ele pense nas ações separadamente como se fossem simples e depois converta para números da composta.

*Para instantes iniciais do sistema, apenas habilidades simples serão aceitas, futuramente uma implementação mais cuidadosa e mais atenta será feita para habilidades compostas e complexas.*

### **Habilidades Bélicas**

Habilidades bélicas seguem o mesmo padrão de todas as habilidades, a única diferença é que habilidade bélicas nesse sistema se referem às habilidades e nível de habilidades com as armas, ou seja, habilidade com espada, espada longa, lança, machado, etc. Cada nível dessas habilidades permite ao personagem ter 3 manobras com determinada arma, por exemplo, se tal personagem tiver nível 3 com espada, ele poderá ter até 9 manobras com espada, não é permitido que manobras de lança e machado sejam utilizados pela espada, ou seja, manobras de machados não podem ser aprendidas por esse personagem se ele não tive nível de machado e um espaço para aprender uma manobra com machado.

*Os pilares atrelados dão bônus a habilidade, esse por sua vez será determinado pelo mestre, futuramente será implementado algo mais detalhado nessa parte.*

### **Habilidades Marciais**

Habilidades marciais são as aptidões dos personagens no campo da luta corporal, seguem o mesmo princípio das habilidades bélicas com as mesmas regras e formas, contudo referente há habilidades marciais, luta.

Exemplo temos a luta livre, que pode ser aplicada durante o combate para deslocar o oponente ou dominá-lo.

# Uma Observação

Ao escolher e formar suas habilidades pense no seu personagem, na história dele, que tipo de ações você acha que ele é capaz de realizar em que ele é hábil e etc.

Por exemplo:

Ele é um elfo que foi criado na floresta, então provavelmente ele é hábil em caminhar por ela, em sobreviver numa floresta, em rastrear, e caçar, que sabe usar uma lança ou um arco de caça, talvez ele seja hábil em fugir de seus perseguidores e a de se esconder num punhado de flores, ou simplesmente de subir rapidamente por um árvore... Todas essas habilidade podem ser escritas de maneira que se enquadrem como compostas, simples ou complexas, depende de você, lembre-se também que uma habilidade pode ser útil em ocasiões diferentes, subir em árvore por exemplo nada te impede usar essa habilidade para subir em edifícios, você só não seria acostumado, mas o princípio é o mesmo.

# Características

Em suma as características seguem o mesmo princípio das habilidades, exatamente o mesmo processo, cabe ao jogador descrevê-la e montá-la e o mestre decidir se ela será uma característica simples, composta ou complexa, e também as subdivisões, talvez a única diferença seja no mecanismo de usar as características, normalmente as características estão vinculadas ao *roleplay*, a narrativa, é onde você interpreta o jeito do seu personagem, se ele tem a característica de ser mentiroso então a sua narrativa deve seguir esse processo, aqui como nas habilidades o jogador fórmula a característica e liga ela a algum atributo, e o mecanismo de testes segue o mesmo princípio das habilidades, a única diferença mesmo, é que as características são mais narrativas, ou seja recomenda- se ao mestre que se a interpretação for boa de uma determinada característica ele nem precise fazer teste que seja prevalecido o bom senso e a noção de que uma característica é a forma como o personagem é, o jeito dele.

As características definem assim o personagem, dessa forma ele não pode sair muito de sua linha característica, se o jogador quiser superar suas próprias características terá que fazer um teste, uma simples narração não será o suficiente para isentar a provação. características também podem auxiliar em determinado momentos, por exemplo, numa caçada, olhos afiados pode ser uma excelente característica que pode auxiliá-lo, o jogador pode pedir um teste ou uma bonificação.

*Futuramente poderá ser implementado um novo sistema de característica ou uma atualização da atual com mais cuidado*

# Compra de Habilidades e Características

Para habilidades o jogador terá disponível 40 pontos iniciais, seguindo a ideia proposta no tópico habilidades, como o jogador deve construir o seu personagem cabe ao mestre decidir o nível e o valor da habilidade criada pelo jogador, depois de um tempo jogando RPG e tentando criar um tabela, percebi que as habilidades nela presente não representam muitas vezes as reais habilidades do meu personagem que variam muito de acordo com sua personalidade e a sua função, por isso neste sistema de RPG optei por deixar que o jogador criasse suas próprias habilidades, serão dados alguns exemplos futuramente em exemplos de fichas, porém recomenda-se que os jogadores e o mestre criem suas próprias.

Uma nota importante, além dos 40 pontos o jogador terá disponível também 20 pontos adquiridos ao obter características negativas, esses 20 pontos servem tanto para as habilidades como para as características.

As características seguem o mesmo modelo das habilidades, sendo que o jogador terá disponível 20 pontos fora os 20 extras que ele pode obter com características negativas como foi explicado no tópico acima.

## Rolando Dados

O sistema utilizado será baseado no 2d10, isso faz com que a chance de sucesso sejam maiores deixando assim que o jogador tenha uma maior chance de acerto, porém esse sistema só será usado em caso de teste simples Atributo + Habilidade, sendo que a forma de sucesso é representada abaixo

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |

Como pode ter notado o números foram divididos na metade, exatamente em Projeto G , objetivo de um teste é sempre se aproximar do meio, quanto mais próximo mais eficiente será o sucesso, os números 1 e 20 foram reservados para falha crítica.

tomemos um exemplo:

Suponhamos que seu personagem tenha destreza nível 4 e montaria nível 4, dessa forma os números de sucesso serão atributos da seguinte forma, o atributo será expandido para ambos os lados, ou seja, no caso o jogador tem destreza 4, assim serão 4 pontos de 11 para cima e 4 pontos de 10 pra baixo, logo os números dele serão, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, a habilidade será dividida para ambos os lados, ou seja como ele tem montaria nível 4, então serão dois pontos para a esquerda e dois para a direita, assim os números de sucesso dele serão, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, sendo que quanto mais próximo do meio melhor, logo os números ideais para um sucesso total serão 10 e 11.

No jogo um sucesso parcial meio parcial ou total parcial, são puramente interpretativos, cabe ao mestre decidir o que cada um irá implicar em determinada ação, pegando o exemplo de montaria, se o jogador lançar os dados e tirar 5, o mestre pode supor que ele teve um sucesso medíocre, logo ele não está numa posição muito boa para continuar guiando o cavalo, ele permaneceu em cima dele, mas pode lhe custar um pouco mais para frente, longas cavalgadas duram horas, se você não estiver bem montado pode sofrer com o estresse.

# Testes

## Teste Normal

Pode-se ser chamado de teste simples, é o primeiro teste a ser realizado, para a superação de algum obstáculo, a sua forma de ser usada é simples, quando se surge um obstáculo que deve ser superado pelos jogadores, primeiro eles definem como irão superá-lo, a não ser que o mestre define a habilidade que deve ser utilizada e/ou o atributo especificamente, depois de estar tudo certo e resolvido o jogador analisa se ele tem a habilidade requerida, caso ele tenha ele soma e decide o atributo que ele irá utilizar (caso a opção seja livre) porém, o atributo deve estar relacionado com a habilidade para que ocorra o teste simples, (caso não tenha) o jogador terá que realizar um teste puro que será discutido posteriormente.

O teste resume-se da seguinte forma, se o jogador tem nível 3 do atributo correspondente a aquela ação, ele deve atribuir 3 pontos na faixa de números fornecidas pelo 2d10 a partir do 11 para cima, ou seja 11, 12, 13, o mesmo para a parte debaixo a partir do 10: 10, 9, 8, percebe-se que a faixa de acerto sempre será no meio, o mesmo se repete para os demais níveis, nível 1, um para cima e um para baixo.

O papel da habilidade será de bônus, ou seja, diferente do atributo ele não será atribuído totalmente para ambos os lados, ao contrário ele será dividido para ambos os lados, ou seja, caso o jogador tenha a habilidade pedida nível 2, ele dividirá um para cada lado, ou seja a faixa de baixo fica 7, 8, 9, 10 e a faixa de cima ficará 11, 12 , 13 ,14, essa será a faixa de acertos do jogador. ao lançar os dados essa faixa será o seu objetivo, sendo que quanto mais próximo do “meio” melhor é o seu sucesso, o jogador também terá como dito a opção de escolher um número extra para ser tido como sucesso crítico, em contrapartida os extremos serão falhas críticas.

## Teste Puro

O teste puro, diferente do teste simples, não conta com a participação de habilidades, apenas com a participação do atributo em si, logo, pegando o caso acima o jogador realizará o teste utilizando apenas o atributo correspondente sem o bônus da habilidade, isso reflete a versatilidade do personagem, que seria em teoria capaz de realizar tudo.

## Teste Salvamento

O teste de Salvamento é o mais perigoso e a última margem de sucesso do jogador, ele se utilizará da soma do Atributo + Pilares para realizar um teste simples, onde o pilar faz o papel do atributo e o atributo faz o papel da habilidade, porém isso tem um custo de estresse e se for usado repetidamente pode trazer consequências desastrosas para o jogador e para o grupo consequentemente.

## Movimentos

Os movimentos são divididos em 3, manobras, locomoção, habilidades. esses 3 movimentos compõe todas as ações padronizadas para determinadas situações, quando o personagem necessitar resolver alguma situação onde não vale o uso da narrativa cabe a esses 3 tipos de movimentos resolvê-los, se apegue-se a isso para o uso necessário da narrativa em determinadas situações, como posicionamento inicial ou resolução de problemas.

### **Manobras.**

As manobras são exclusivas para o combate e são movimentos específicos das habilidades bélicas, ou seja todas as manobras são movimentos de combate, faz necessário ressaltar que durante o combate temos a área de engajamento, quando engajado o personagem só poderá inclusivamente utilizar manobras, fora da área de engajamento ele pode praticar os 3 tipos de movimentos.*Futuramente será implementado as manobras para as habilidades no geral, ou seja, cada habilidade terá um conjunto de manobras.*

## 

### **Locomoção.**

Durante o combate à a locomoção, necessária para o posicionamento dos personagens no campo de batalha, ele é um movimento independente, não há habilidade locomoção, todos podem se locomover, contudo habilidades e manobras podem conceder locomoção ou bônus para tal movimento, somente faz-se necessário durante o combate e só é permitido quando não está engajado.

### **Habilidades.**

Habilidades são movimentos que podem ser realizados a qualquer momento e também podem ser exigidos em certas situações, não se faz necessário estarem combate para usá-lo, e quando em combate sua utilização só é permitida não estando engajado. *Como dito acima, futuramente será implementado manobras para todas as habilidades.*

## Dificuldades

Os pontos de dificuldade definem a dificuldade ou facilidade do personagem de exercer determinado movimento para o seu nível, essa dificuldade lhe concederá penalidade na faixa de sucesso do personagem, essa distribuição é total, ou seja o jogador escolhe um dos lados da faixa e aplica essa redução.

Caberá ao mestre decidir a dificuldade da jogada, porém sugerimos as seguintes recomendações:

**Fácil**, se a ação for bastante fácil o mestre poderá fornecer ao jogador bônus no teste, esse bônus poderia ser de 2 pontos atribuídos a faixa de sucesso do jogador que deve ficar em um dos lados a escolha do jogador, porém sempre na ponta da faixa de algum dos lados.

**Muito Fáceis:** Muito fáceis seriam ações de extrema facilidade para determinado jogador, não necessariamente existiram tanto essa quanto as fáceis, porém imagine que para um mestre em desarme de armadilhas, quando vê uma armadilha armada por um aprendiz será fácil para ele desarmar, dificuldades muito fáceis atribuem 4 pontos.

**Normal**, as dificuldades normais não geram nem penalidades nem bônus.

**Difíceis** são as ações que exigem uma concentração ou um foco a mais, ou que simplesmente explora todo o nível da sua habilidade e um pouco a mais, esse tipo de ação atribui 2 ponto de dificuldade.

**Muito difíceis**, são ações de um nível acima do seu exigindo que o seu personagem não só tenha que acertar perfeitamente como também tenha que se superar, esse tipo de dificuldade atribui-se 4 pontos de dificuldade.

É importante notar que essa barra se faz referente ao nível do jogador, ou seja o que é fácil para um jogador pode ser difícil para outro, por isso faz-se necessário que o mestre saiba administrar essas barras, no caso de duvida, improvise.

# Evolução dos Personagens

## Introdução

A evolução acontece de baixo para cima, ou seja, todos os componentes do personagem estão ligados através de uma hierarquia manobra->habilidade->atributo->pilar, dessa forma para que um pilar evolua, faz-se necessário a evolução do atributo que necessita da evolução da habilidade que necessita da evolução da manobra.

Considerando que apenas habilidades bélicas tem manobras, então na hierarquia geral teremos todos menos as manobras.

Para que a evolução acontece deve-se seguir as seguintes regras, há duas barras de progresso, a barra de acerto e a barra de erros, a evolução sempre acontece de baixo para dia, ou seja, para evoluir o atributo vc precisa evoluir as habilidades, exemplo, tendo o atributo força nível 3, para que a evolução para o nível 4, faz-se necessário que o personagem tenha 3 habilidades ligados a força primariamente e que essas habilidades estejam no nível 3, assim que a última habilidade alcançar o nível 3 o atributo vai para o nível 4 e assim por diante para todos os atributos e habilidades, o mesmo vale para os pilares, seguindo o mesmo exemplo, apenas trocando as habilidades pelos atributos, e os atributos pelos pilares.

Isso nos mostra que a evolução é indireta, ou seja a camada de baixo é a responsável pela evolução da de cima, então devemos nos preocupar com a evolução da camada de baixo, onde existe duas, as habilidades no geral, e as manobras.

As habilidades bélicas são evoluídas da mesma maneira que os atributos de forma indireta através das manobras, para evoluir as manobras deve-se seguir a seguinte regra, todos nível da manobra tem um limite de evolução vamos chamar de exp, toda manobra tem um limite de exp, supondo que o limite de exp de uma manobra seja 10, assim temos duas barras, a de acerto e a de erros, toda vez que o personagem utilizar uma manobra a esta será atribuída um ponto de exp na barra de acerto ou na barra de erros, dependendo se ele teve sucesso ou não ao executar a manobra, quando uma das barras alcançar o nível 10 o personagem irá para a prova de fogo que funciona da seguinte maneira, caso a barra acerto alcançar o limite de exp, antes da barra de erro, será feito a prova de fogo normal, onde o personagem só precisará de uma acerto completo(10 ou 11) para subir o nível da manobra, em caso da barra de erros atingir o limite de exp primeiro, então a prova de fogo será feita com desvantagem, ou seja, será preciso dois acertos completos(10 ou 11) para subir o nível da manobra, quando em prova de fogo o personagem receber uma falha crítica a suas barras de progressão serão retornadas a ⅓ da original.

O mesmo que foi descrito acima vale para as habilidades no geral.

## Barra de progresso

Há duas barras de progresso, a barra de acerto e a barra de erros. Toda vez que o personagem executa um movimento com sucesso um ponto de exp será atribuído a barra de sucesso daquele movimento, seja esse movimento uma habilidade geral ou uma manobra, quando esta barra chegar ao limite o personagem irá para a prova de fogo, se obter um sucesso completo(10 ou 11) a habilidade ou manobra receberá um novo nível.

toda vez que o personagem executar um movimento com falha um ponto de exp será atribuído a barra de falha daquele movimento, seja esse movimento uma habilidade geral ou uma manobra, quando esta barra chegar ao limite o personagem irá para a prova de fogo com desvantagem, se obter dois sucessos completos(10 ou 11) a habilidade ou manobra receberá um novo nível.

Em caso de falha crítica em ambas situações as duas barras serão regredidas a ⅓ do que estavam antes.

## A Prova de fogo

A prova de fogo consiste na seguinte regra, depois que o personagem alcançar o limite de uma das duas barras de progresso ele passará por uma prova de fogo normal, ou uma prova de fogo com desvantagem.

A prova de fogo normal será executada quando a barra de acerto atingir o limite antes da barra de erro, o personagem precisará executar um único sucesso completo naquela habilidade ou manobra para subir de nivel com ela.

A prova de fogo com desvantagem será executada quando a barra de erro atingir o limites antes da barra de acerto, o personagem precisará executar dois sucessos completos naquela habilidade ou manobra para subir de nivel com ela.

Em ambos os casos se ocorrer uma falha crítica as barras serão regredidas a ⅓ do que estavam antes.

A prova de fogo só pode ser feita na prática, ou seja, não poder ser executada durante treinamento e/ou estudo.

## Estudo ou Treino

O estudo ou o treino de uma habilidade/manobra ocorre durante um período pré informado pelo jogador, podendo ser dias, semanas, ou meses. Esse tempo de treino ou estudo só pode ocorrer quando o personagem não se encontra em missões ou campanhas, permitindo assim um rotina linear para treinos/estudos. Esse período será convertido em pontos na barra de progresso e serão fixos, ou seja, não regressarão mesmo em caso de falhas, contudo só será possível a evolução do personagem na prática, não permitindo assim que mesmo durante meses de estudo/treino a evolução do personagem sem este passar pela prova de fogo.

Só será permitido a evolução do personagem em casos em que a barra de progresso de acertos estiver completa e o personagem passar por um período de estudo/treino.

## Atributos

Repetindo o que já foi escrito, as habilidades não podem ter nível maior do que os atributos principais correspondentes, assim a evolução dos atributos é essencial para a evolução das habilidades.

## Pilares

Diferentemente dos atributos os pilares não podem ser evoluídos diretamente, porém eles são iguais no método de evolução pois, os Pilares se utilizam dos atributos, assim como os atributos das habilidades.

Assim como as habilidades, os atributos também não podem ter nível maior que os pilares e segue-se o mesmo padrão, para se ter uma mente nível 4 deve-se ter 3 atributos relacionados a mente de nível 3 e isso vale para os demais, com exceção da conexão, como a conexão possui apenas 5 atributos, faz com que os atributos Natureza, supremacia e purismo valem-se por 2 cada, ou seja, cada evolução deles vale por dois atributos evoluídos.

# Estresse

O Estresse nada mais é do que a representação do nível de exaustão de algum pilar do personagem, ou seja, o estresse corporal representa o quanto o corpo está, num estado crítico ou saudável em relação ao seu bem estar, o estresse como é bastante usado nos testes de atributos em caso de falhas, é uma forma de uma nova tentativa.

O Valor do estresse é determinado pelo nível do pilar, cada nível de pilar atribui 3 pontos de estresse, ou seja, para um pilar de nível 2 o máximo de estresse para esse pilar é 6 pontos.

Para ser atribuído um ponto de estresse, ou para que seja computado durante os testes, é necessário que o mestre siga a hierarquia de habilidades, atributos e pilares, se um jogador utilizar uma habilidade cabe ao mestre saber por igualdade a qual pilar ou pilares ele está direcionado, caso o jogador falhe ou receba uma falha crítica pode-se atribuir um ponto de estresse para o jogador, para que ele re-role o dado ou um ponto de estresse pela falha miserável, o ponto será atribuído àquele pilar principal da ação, ou seja, uma ação que envolve o pilar mente e o pilar corpo, e a ação está sendo realizado praticamente mentalmente, se for obtido um falha crítica ou o jogador quiser re-rolar será atribuído um ponto de estresse a mente.

Cada pilar contém seu próprio nível de estresse, quando esse estresse chega a zero, o personagem fica incapacitado, ou seja, se o estresse corporal chegar a zero, ele cai pois está muito cansado e/ou ferido, se a sua mente chegar a zero, ele está muito atormentado ou mentalmente abalado, se sua conexão chegar a zero, seu ânimo e espírito se desfazem e ele simplesmente perde as forças, estes são só exemplos do que poderia ter acontecido com o personagem no caso de alguns dos pilares chegar a zero.

Caso o próprio pilar chegar a -1 o personagem morre.

## Estresse Corporal

O estresse corporal é o estresse relacionado ao pilar corpo, sua única função é marcar o desgaste do seu corpo, quando este estresse chega a zero o corpo perde as forças e o personagem ficará incapacitado fisicamente mas não morto, todos os tipos de ataque que tem como foco o corpo ao causarem algum golpe serão atribuídos ao estresse corporal, em caso de ferimento o próprio pilar receberá um ponto de ferimento, caso o pilar chegue a -1 o personagem morrerá.

## Estresse Mental

O estresse da mente é o estresse relacionado ao pilar mente, todo tipo de injúria a mente terá como foco o estresse da mente, as regras descritas para o pilar corpo também valem para o pilar mente, em caso de ferimento na mente a este será atribuído um ponto de ferimento a mente, se este pilar chegar a -1 o personagem morrerá, caso o estresse da mente chegue a zero o personagem ficará inconsciente.

## Estresse de conexão

O estresse de conexão tem o mesmo princípio dos demais descritos acima, este está relacionado ao pilar conexão e representa o estresse causado pelo ambiente ou os ataque de conexão(magia), em tipo de injúrias a esse estresse e este chegar a zero o personagem ficará esgotado, sua conexão está tão abalada que ele não consegue se manter de pé ou raciocinar, pode até ficar acordado mas não conseguirá fazer nada. Em caso de ataque direto causando ferimento o personagem morrerá caso o pilar chegue a -1.

**Tipos de estresse**

É crucial que o estresse seja bem administrado pelos jogadores e pelo mestre pois eles são a roda das ações dos personagens. existe dois tipos de estresse, o Fixo e o Temporário.

**Estresse fixo**

Toda vez que um jogador pratica uma ação e essa ação resultado em um ou mais pontos de estresse ao menos um ponto permanece, ou seja, quando o jogador pratica uma ação que consome estresse um ponto permanecerá mesmo após a ação ter sido concluída.

Para eliminar o estresse Fixo, o personagem deve se submeter a algum tipo de tratamento ou descanso, o tempo e o tipo de tratamento deve ser estipulado pelo mestre, pois isso varia do grau da ação, uma queda de uma altura muito grande até caminhar no meio capim navalha.

**Estresse Temporário**

Oposto ao estresse Fixo, esse estresse se dissipa após um determinado período de descanso ou calmaria.

O estresse temporário é rapidamente dissipado logo após a ação, claro que também cabe ao mestre decidir o tempo, mas o estresse temporário nunca pode ter tratamento igual ou superior ao do Fixo, o tratamento pode ser desde uns curativos até um suspiro depois de uma ação.

**Estresse de Combate**

Toda ação de um combate pode resultar em um ou mais pontos de estresse, assim como ações de combate podem retirar ou reduzir o estresse isso dependerá das manobras utilizadas durante os combates, isso será visto mais a frente.

Os estresses de combates gerados pelas manobras são sempre temporários, ou seja, após o combate o estresse é logo recuperado, contudo com uma ressalva, deve haver um descanso mesmo que breve, uma pausa de combate para o outro.

Ferimentos causam estresse também, todo ataque inimigo bem sucedido causa um ponto de estresse Fixo, que só poderá ser recuperado mediante tratamento e/ou descanso, cabe ao mestre decidir isso também de acordo com a intensidade do combate.

Todo golpe que o personagem receber onde ele não conseguiu defender causará estresse, o golpe só causará ferimento crítico caso ultrapasse a armadura ou a proteção do personagem, ou seja, durante um confronto em caso do personagem ser atingido por um golpe inimigo será realizado o teste de acerto, caso o golpe tenha ultrapassado o poder da armadura o personagem recebe um golpe crítico diretamente ligado ao pilar que foi atingido, esse golpe também causará pontos de estresse fixo extra.

# Combate.

## Introdução ao combate

O combate em Projeto G procura ser um pouco tático com a introdução de manobras e a administração do estresse de forma que as manobras são utilizadas em conjuntos umas com as outras podendo vir a gastar estresse ou a recuperar estresse Temporário. Golpes causam estresse Temporário de acordo com o que estiver descrito na manobra de ataque, menos a redução de estresse da armadura. Ferimentos são golpes diretos no personagem, seja no corpo, na mente ou na conexão, causando dano direto a esses pilares e um estresse fixo extra, danos diretos podem acarretar em sangramentos ou outras demais desvantagens.

Para se causar dano direto o golpe em questão deve atravessar a resistência da armadura de uma forma genérica pois os golpes podem ser de todo tipo perfurantes cortantes, localizados e etc, quando você atravessa a resistência da armadura, simplesmente você estará superando o seu bloqueio, seja na brutalidade ou na sutileza.

Há também o campo tático, que é definido simplesmente pelo alcance da sua arma, ou seja, todo aquele que estiver ao alcance da sua estará numa zona de confronto com você e poderá ser atingido, o campo tático é importante para o posicionamento dos personagens para visualizar melhor tente utilizar um papel ou algum objeto demarcando a posição dos personagens sobre o plano.

Os turnos são simultâneos, ou seja, todos realizam suas ações no mesmo turno podendo essas serem defensivas ou ofensivas em caso de ambas ofensivas há regras simples para lidar com isso dependendo da manobra, contudo se tratando de manobras genéricas em caso de ofensiva dupla ambos os golpes poderão acertar e causar dano de estresse Temporário ou ferimentos, em caso de defesa dupla, nada acontece.

Cada manobra está relacionada com a sua determinada arma que está relacionada com o seu nível, ou seja uma manobra de lança não pode ser aprendida por alguém que não tem nível algum com lança ou alguma vaga no conjunto de manobras.

## **Golpes e Ferimentos(Estresse Temporário e Estresse Fixo)**

Golpes e ferimentos se diferem em sua gravidade, um Golpe é quando um personagem atinge outro personagem, contudo não de maneira a lhe causar um ferimento direto, o Golpe está relacionado com a armadura e/ou defesa. Golpes sempre causam dano Temporário, ou seja, em caso de um ataque físico, o golpe dará dano no estresse do corpo, o mesmo vale para os demais pilares, se o estresse do atributo chegar a zero o personagem fica incapacitado porém não morre.

Em caso de dano direto, ou seja, em caso de superação da armadura o personagem recebe dano direto no pilar, recebendo dano de estresse Fixo, dano pilar relacionado e podendo também sofrer algum tipo de desvantagem, como por exemplo sangramento, *no momento cabe ao mestre decidir se houve algum tipo de desvantagem além do dano direto e como ela funcionará, logo em breve será feita uma atualização trazendo esse tópico mais detalhado.*

no caso do ferimento o dano é aplicado ao pilar em questão, em caso de um ataque físico, o pilar corpo receberá o ferimento, tendo este reduzido em um, ou seja, em caso de um personagem tiver Corpo nível 3 e receber um ferimento ele receberá um negativo de -1 nesse pilar, passando assim a ter o Corpo nível 2 e recebendo um dano de estresse Fixo extra que será determinado pela manobra efetuada., caso o pilar em questão chegar a -1 o personagem morre.

Para recuperar os ferimentos basta o jogador ficar em repouso e descanso e ser tratado devidamente, lembre-se, foi um ferimento direto, um corte ou perfuração, isso leva tempo e cuidado, ao final da recuperação o personagem recupera todos os pontos negativos e seu pillar voltará ao estado normal.

*(Pode ser adicionado posteriormente a recuperação, podendo haver complicações como febres ou infecções, quem sabe é uma ideia)*

## **Armaduras e Arma**

As armaduras são responsáveis em proteger o personagem de receber um dano direto e como consequência um ferimento, também são responsáveis em absorver o estresse Temporário. Ao receber um golpe a armadura ir dar um adicional de defesa contra golpe direto e absorverá uma quantidade determinada pela armadura de estresse Temporário, essa quantidade será subtraída do total de estresse que a armadura poderá absorver antes de entrar em desuso.

As armaduras tem três características, Proteção Física, Absorção de Estresse Temporário e Absorção máxima. Proteção Física representa o quanto de proteção a armadura fornecerá quando o personagem recebe um golpe auxiliando assim o defensor no teste realizado pelo atacante, caso o atacante consiga ultrapassar essa proteção o defensor irá receber o golpe direto lhe causando um ponto de ferimento, Estresse Fixo e Temporário. Absorção de Estresse temporário, caso o golpe não seja direto a armadura será responsável por absorver parte do estresse temporário causado, ou seja, parte do estresse temporário causado irá ser subtraído da absorção máxima da armadura, o restante será reduzido no estresse ao qual pilar o golpe foi direcionado.

As armas são equipamentos que podem ser utilizados tanto para bloqueia ou aparo como para ataque, as armas tem três propriedades fixas que são o bloqueio ou aparo, ataque, absorção máxima de estresse determinado já pela arma, cada arma pode ter suas propriedades variadas, há também a propriedade de dano direto, contudo esta não é fixa, nem todas as armas têm essa propriedade extra, que consiste num adicional de ferimento.

O ataque representa o poder de “fogo” básico da arma que poderá complementado ou não pelas manobras que serão explicadas mais a frente, ela também pode ter o poder de bloqueio ou aparo que também pode ser complementada pelas manobras, fica dito aqui também que essas propriedades não são passivas, ou seja, o bloqueio ou aparo não será efetuado se no turno em questão o personagem não declarar defesa, o mesmo vale para o ataque, essas propriedades só serão ativadas quando o personagem fizer uma manobra correspondente a propriedade.

Também na arma a absorção máxima de estresse, assim como a armadura a espada recebe um dano de estresse sempre que fizer uma manobra que resulte em estresse, no caso de um bloqueio, a espada absorverá todo o estresse causado pelo ataque, em caso de falha no bloqueio o ataque passará para a armadura em caso de falha da armadura o personagem receberá o ferimento. *Posteriormente será implementado bloqueio e aparos parciais, assim a arma terá mais uma propriedade fixa que será a do estresse parcial, ou seja uma parte do estresse será absorvida pela defesa parcial e o restante poderá ou não ser absorvido pela armadura.*

*[Um exemplo de arma deve ser colocado aqui posteriormente]*

## **Campo Tático.**

Tomamos o campo tático como um extra que é fortemente recomendável para a realização dos combates, o posicionamento dos personagens no campo tático podem conferir manobras táticas. *Essas manobras táticas serão implementadas futuramente.*

Contudo o básico principal de um campo tático é posicionamento para o combate, o personagem terá um campo de engajamento determinado pelo alcance de sua arma, podendo interferir em todos ao seu redor que estejam no alcance de sua arma, ou seja, caso dois personagens aliados estejam próximos um do outro, eles podem praticar manobras em conjunto auxiliando um ao outro na defesa e no ataque, como dito acima, mais para frente serão implementadas manobras táticas, por enquanto a função do campo tático é apenas essa, um personagem pode ajudar o outro num confronto e se posicionar para proteger os que estão na retaguarda.

As posições e os avanços devem ser descritos nas narrações assim como todos os movimentos, cada turno representa 2 metros em medidas de movimentação, ou seja, em um turno o personagem pode se locomover 2 metros, por isso é importante definir mesmo que genericamente a distância dos pontos de confrontos e objetivos.

## **Turnos e Manobras.**

As manobras e movimentos livre são realizados simultaneamente em um único turno, ou seja, não haverá iniciativa cabendo aos personagens realizarem seus movimentos e manobras todos de uma única vez, isso resultará em diversas manobras e movimentos distintos.

No início de cada turno, cada personagem define sua jogada, podendo ser uma manobra ou um movimento. O movimento consiste em andar pelo campo tático se locomovendo e posicionando. A manobras são ações realizadas pelos personagens durante um combate podendo ser de vários tipos, defensivo, ofensivo, arremesso, finta e etc. Os movimentos só podem ser realizados quando o personagem estiver fora da área de engajamento, a área de engajamento é uma área determinada pelo alcance da arma do personagem, todos os personagens que estiverem dentro da área de alcance da arma estarão dentro da área de engajamento.Existem dois tipos de movimentos livres, o movimento cauteloso e o movimento sem cautela, o movimento cauteloso é um movimento de 1 metro onde o jogador poderá aplicar uma manobra se quiser, como esta manobra é aplicada depois do movimento cauteloso, ela só será revelada após todos no turno revelarem suas manobras ou ações, o movimento sem cautela é um movimento de 2m onde o personagem não terá chance de aplicar nenhuma ou movimento extra. Posteriormente deverá ser implementado diversificações nos movimentos, contudo apenas esses dois estão permitidos.

Os turnos começam quando ambas as partes entram em confronto, durante esse processo a narrativa pode servir como posicionamento dos personagens, quando uma parte declara o confronto ou demonstra através de sua narração, o confronto começa.

Os turnos só tem dois tipos de ações, movimentos e manobras como dito anteriormente.

Movimento é apenas a movimentação no campo tático que é livre quando o personagem não está e não entra numa área de engajamento do adversário. O adversário também pode forçar o outro a entrar em seu campo de engajamento se locomovendo até ele até que este esteja no alcance de sua arma. Deve-se ter também cuidado a manobras de arremesso ou à distância. Quando um personagem entra em engajamento com o outro ele está engajado não podendo praticar a movimentação livre, caso queira se movimentar durante o engajamento suas manobras podem ter movimentos adicionados a elas, assim o personagem pode sair do campo de engajamento ou tentar se posicionar melhor em relação aos seus adversários no campo de batalha forçando a movimentação por exemplo de seus companheiros que estão atrás deles.

As manobras são ações realizadas pelos personagens durante um confronto que podem ser de qualquer natureza ou tipo, normalmente as manobras têm caráter de combate, contudo é permitido que no caso dos jogadores, eles criem suas próprias manobras, desde que o mestre concorde com a propriedades atribuídas a elas.

As propriedades de uma manobra variam de uma para a outra diversificando assim o combate, em cada turno cada personagem pode realizar um movimento ou uma manobra, é importante destacar que, as manobras podem ter passivas ou combinações incrementando o ataque ou a defesa no próximo turno ou até mesmo promover uma ou mais manobras extras no mesmo turno. Como a manobra extra vem depois da primeira manobra, esta pode ser escolhida pelo personagem depois que este viu a manobra de todos os demais, ou seja, no caso de uma manobra extra ela só é escolhida e revelada depois das manobras principais, no caso de uma segunda manobra extra está só será escolhida depois que todas as manobras principais e as primeiras manobras extras forem reveladas e assim por diante, os bônus de cada manobra podem ser acumalativos ou não, isso cabe a propria manobra descrever.

Foram desenvolvidas um grupo de manobras, armas e armaduras que serão disponibilizadas a parte deste manual.

A quantidade de manobras permitidas é determinada pelo nível de cada arma que o personagem tiver, ou seja, caso o personagem tenha nível 5 com espada longa, é permitido que ele tenha até 5 manobras com espada longa, isso vale para todos os tipos de arma.