

CHIKAGO'S
FINAL FANTASY
RPG



ACADEMIA BAHAMUT



Sumário

Livro I - Sistema de RPG FFAB

Agradecimentos

Capítulo 1 - Introdução

Capítulo 2 - Criação de Personagens

Capítulo 3 - Regras

Capítulo 4 - Aprimoramentos

Capítulo 5 - Talentos

Capítulo 6 - Técnicas

Capítulo 7 - Equipamentos

Capítulo 8 - Aventurando-se

Capítulo 9 - Mestrando

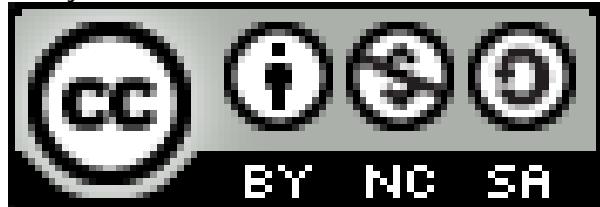
Capítulo 10 - Monstros

Capítulo 11 - Sistemas

Capítulo 12 - Fechamento

Anexo: Glossário

Licença: Creative Commons 3.0 Brasil



Você tem a liberdade de:

- Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.
- Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Uso não-comercial — Você não pode usar esta obra para fins comerciais.

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

Direitos:

Todas as Imagens deste web book não são de autoria do escritor, sendo usadas aqui para ilustrar a idéia da sistema, e em momento nenhum quer ferir os direitos dos autores das mesmas. Final Fantasy e seus elementos derivados são de autoria da Square-Enix, e o uso deles nesta obra não tem o intuito de ferir os direitos da mesma.

Agradecimentos:

Quero agradecer aos meus jogadores, que até hoje se divertem com a Academia Bahamut, nos jogos esporádicos que acontecem a cada ano, mas que nos trazem alegria e divertimento. Obrigado Giuliano, Boris, Gabi, Japah, Horse, Débora, Andréia, IurE, Aris, Panda, Off, Neto e Marcos. Vocês me trouxeram ideias divertidas para a mesa e eu espero ter feito o mesmo. Também ao pessoal que já jogou FFRPG comigo. Balk, Emerson, alem dos citados acima. Valeu caras. Queria agradecer à minha esposa Débora, que mesmo sabendo muito pouco de RPG me ajuda em tudo que ela pode, inclusive revisando o texto e dando opiniões sobre criação de personagens e meu filho Miguel que mesmo nem sabendo o que eu estou fazendo, me auxilia muito bagunçando o coreto e me alegrando o dia com seu sorriso.

Também quero agradecer aos que entraram na página “por engano” ou “navegando”, caíram de pára-quedas, e se divertiram com o sistema e com a idéia do jogo. Valeu galera.

E por fim, quero agradecer a Square-Enix pelas muitas horas de divertimento jogando Final Fantasy. Valeu.”

Blog: chikago666.blogspot.com

Home: academiabahamut.com.br

CAPÍTULO I

INTRODUÇÃO

Esta é a sua história - Auron, Final Fantasy X

Academia Bahamut RPG é um sistema de RPG de mesa. Se você não sabe o que é RPG, não sou eu quem vai te ajudar. Procure na internet ([RPG na Wikipédia](#)), juro que estará melhor explicado do que eu poderia escrever aqui. Pode ir lá e ler, eu espero aqui mesmo.

Entendeu? Beleza, vamos seguir então.

Para aqueles que conhecem RPG e não conhecem Final Fantasy: Bem vindos a um mundo de RPG mais fantástico e heróico que D20. Mais simples que GURPS e mais colorido que Storyteller. Academia Bahamut (chamado de FFAB de agora em diante) é um sistema tático, sem classe, em que o personagem monta suas técnicas e poderes. Além disso, ele ainda possui regras opcionais que emulam praticamente todos os jogos de vídeo-game da linha "Final Fantasy".

Aqueles que conhecem Final Fantasy, mas não conhecem RPG de mesa: Olá! Sejam bem vindos ao livro que tenta passar o videogame para a mesa. Com esse livro em mãos, você poderá jogar, através da imaginação, dados, e amigos, o seu próprio jogo de Final Fantasy. Seja ele uma continuação de Final

Fantasy 7, ou um mundo completamente novo, você enfrentará desafios e criará sua própria história. As regras opcionais permitem que este sistema possa ser jogado quase igual a FF7, com suas matérias, FF8 com os GFs ou até FF10 com o Sphere Grid. É a sua imaginação e sua diversão.

Aqueles que conhecem RPG de mesa, e gostam de jogos de Videogame:

Sejam bem vindos ao lar, gurizada.

O FFAB é baseado no sistema Zodiac FFRPG, no Returners FFRPG, e nas coisas lógicas que existem na minha cabeça. Ele tem como diferencial a grande quantidade de habilidades para customizar seu personagem deixando ele único, e ao mesmo tempo parecido com personagens dos jogos de Final Fantasy. E como os outros sistemas de FFRPG é um jogo que "personagens fazem danos de 3 dígitos e tem Pontos de Vida de ate 4 digitos". Ou seja, 999 de dano no monstro!

Neste livro - o Livro I - vou detalhar todo o sistema de RPG de mesa. Como se montam personagens, como fazer testes, como se criam, compram e vendem equipamentos e toda a parte "burocrática" do RPG. No livro II o assunto é roleplay. A história da Academia Bahamut, seus personagens e lendas. E no livro III os mapas, apêndices, monstros e etcs.

Portanto, leia, entenda e divirta-se.

Abraços

Chikago666

"And so, their journey begins..."



CAPÍTULO II

CRICAÇÃO DE PERSONAGEM



Bem, iniciamos o capítulo perguntando. Qual será o seu personagem? É difícil montar um personagem, sem ter uma idéia do que o jogador quer montar. Ele precisa saber e ter as opções em suas mãos. Neste capítulo mostraremos como criar um personagem, e as opções que ele tem. Também mostraremos como exemplo os personagens Selena e Damien, 2 alunos novatos da Academia.

A Criação de Personagem se resume em 8 passos:

- 1 - Nome e Conceito de personagem
- 2 - Atributos
- 3 - Atributos Secundários
- 4 - Técnicas e Talentos
- 5 - Itens
- 6 - Perícias
- 7 - Dons de Nascença e de Criação
- 8 - Questionamentos



Inicialmente temos que pensar em um conceito, uma idéia para o personagem. Além disso, temos que pensar em um nome. Quando se cria um conceito, não precisamos mais que duas sentenças para ver o que o personagem será. Rótulos, objetivos e defeitos caem como uma luva na hora de pensar em um conceito.

Criação de Personagem - Selena: Passo 1

Selena é a filha de um pirata, o Barba Roxa. Ela foi criada pela mãe e quer ser pirata como o pai, que nunca conheceu.

Criação de Personagem - Damien: Passo 1

Damien é um garoto Gótico, gêmeo de Persephone, tendo nascido depois dela.

Ele é criado por uma família velha e conceituada na magia antiga e negra, e ele foi incumbido de proteger a irmã que será a matriarca.

Passo 2:Atributos Básicos (Atributos)

Atributos são o “esqueleto” do personagem. São as forças e fraquezas biológicas e intrínsecas dele, a sua força, sua velocidade, seu poder de canalizar magia. Para representá-los utiliza-se números e cada um dos 5 atributos varia de “1” ate “128”, sendo 1 fraquíssimo e 128 extremamente forte. Valores maiores que 99 só conseguem ser alcançados

quando um personagem “quebra o limite”.. Inicialmente, um personagem é montado com 20 pontos que ele distribui entre os 5 atributos indo de 1 a 11. Tenha em mente que um valor de 1 é muito fraco, e de 10 é bom para uma criança.

Exemplos de valores de Atributo

Valor	Nível	Exemplo
10	Fraquíssimo	Ataque de um Imp
20	Fraco	Lento como Adamantine
30	Mediano	Média dos humanos
40	Superior	Mago Adepto
50	Ótimo	Espírito de uma Sprite
60	Magnífico	Vitalidade de um Ogro
70	Heróico	Ataque de um Gigante
80	Soberbo	Agilidade de um Ninja
90	Magnânimo	Magia de um Arquimagi
100	Titânico	Poder de um Semi-Deus
128	Máximo	Poder de um Deus



- Ataque (ATQ): Serve para fazer dano físico. Um personagem com Ataque alta causa mais ferimentos com ataques básicos e físicos.
- Vitalidade (VIT): É a resistência do personagem. Um personagem com Vitalidade alta agüenta mais ferimentos.
- Agilidade (AGI): Demonstra quão ágil é o personagem. Representa Velocidade, Mobilidade e Esquiva. Um personagem com agilidade alta age mais vezes, e acerta melhor.
- Magia (MAG): Serve pra fazer dano mágico. Um personagem com magia alta tem mais pontos de AP para aprender técnicas e suas magias tem efeito maior e acertam melhor.
- Espírito (ESP): É a força espiritual do personagem. Um personagem com Espírito alto possui mais energia mágica para usar, e resiste melhor a ataques mágicos.

Criação de Personagem - Selena: Passo 2

Selena acha que o ideal para ela é ser Ágil. Com 20 pontos para gastar nos atributos, ela coloca automaticamente 10 em Agilidade, 5 em Ataque e 3 em Vitalidade, sobrando apenas 1 para Espírito e 1 para magia. Selena será mais orientada a Ataques físicos e ágeis.

Criação de Personagem - Damien: Passo 2

Damien já pensa diferente. Coloca 7 em Ataque e 7 em Vitalidade, 1 em Agilidade, 2 em Magia e 3 em Espírito. Damien quer focar primeiro no físico. Mais tarde ele irá melhorar sua magia e espírito, para atacar com status ruins e ataques de energia negativa.



Passo 3:Estatísticas

As estatísticas são as derivações dos atributos básicos. Assim, cada alteração em um atributo acarreta em mudanças nelas. As estatísticas podem variar durante um combate, diferente dos atributos básicos.

♦ Poder de Ataque (PA): Derivado de Ataque. É o dano que o personagem causa com um ataque físico. Cada ponto de Ataque dá 2 de PA.

♦ Poder de Ataque Mágico (PAM): Derivado de Magia. É a base de efeito dos poderes mágicos. Cada ponto de Magia dá 2 de PAM.

♦ Pontos de Vida (HP): Derivado da Vitalidade. É a quantidade de punição física que o personagem pode receber antes de cair ferido ou morrendo. HP inicia em 35 e cada ponto de Vitalidade dá 12 de HP.

♦ Pontos de Magia (MP): Derivado do Espírito. É a quantidade de energia mágica que o personagem tem para usar técnicas. MP inicia em 5 e cada ponto de Espírito dá 2 de MP.

♦ Resistência a Dano (RD): Derivado de Vitalidade. É a absorção de dano que o corpo tem, que reduz o dano recebido. Cada ponto de Vitalidade dá 1 de RD.

♦ Resistência Mágica (RM): Derivado de Espírito. É a absorção de dano mágico que o corpo agüenta, e reduz o dano mágico recebido. Cada ponto de Espírito dá 1 de RM.

♦ Acerto (AC): Derivado de Agilidade. É a chance de acertar com sua arma ou técnica um ataque físico. Inicia em 0 e cada 2 pontos de Agilidade dão +1. Para acertar um ataque, role 1d10*10+AC contra a DEF do alvo. Se passar, você acertou o ataque.

♦ Defesa (Def): Derivado de Agilidade. É a chance de esquivar de um ataque físico. Inicia em 25 e a cada 5 pontos de Agilidade, se ganha +2.

♦ Acerto Mágico (ACM): Derivado de Magia. Como Acerto, mas é para ataques mágicos. Inicia em 0 e a cada 2 pontos de magia, se ganha +1 no MAC.

♦ Evasão (Eva): Derivado de Espírito. É como a Defesa, mas para ataques mágicos. Cada 5 pontos de Espírito dá +2 de Evasão.

♦ Velocidade (Vel): É a quantidade de vezes que o personagem pode agir em um turno. A Cada 10 pontos de Velocidade, o personagem tem +1 ação. Inicia em 10 e a cada 10 níveis ganha-se +1, e a cada 5 de Agilidade se ganha +1.

♦ Movimento(Mov): É a medida de quantas casas o personagem se move no mapa com uma ação de movimento. Inicia em 2 e pode ser melhorado com Avanços

♦ Salto(Sal): É a medida de quantas casas Para cima o personagem consegue se mover em um mapa. Inicia em 1 e pode ser melhorado com Avanços

♦ Crítico(Crit): É a chance de fazer um ataque critico. Inicia em 95, e a cada 5 pontos de Agilidade, diminui em 1.

♦ Dado Físico: É o tipo e a quantidade de dados jogados quando o personagem faz dano baseado no atributo Ataque. Inicia em zero e ganha +1 quando a Ataque chega a 30,60,90,120, e +1 a cada 3 níveis de arma (3,6,9,12).

♦ Dado Mágico: Como o dado físico, mas usa Magia, e usa os mesmos índices de melhoria.

A arma também aumenta o número de dados mágico nos níveis 3, 6, 9 e 12.

Criação de Personagem - Selena: Passo 3

Poder Ataque: Ataque* 2 = 10

Poder de Ataque Mágico: Magia *2 = 2

Pontos de Vida: 35+Vitalidade*12= 71

Pontos de Magia: 5+Espírito*2 = 7

Resistência a Dano: Vitalidade = 3

Resistência Mágica: Espírito = 1

Acerto: Agilidade/2 = 5

Acerto Mágico: Magia/2 = 0

Velocidade: Agilidade/6 + Nivel/10 + 10 = 11

Defesa: 25 + Agilidade/5 * 2 = 29

Evasão: 25 + Espírito/5 *2 = 25

Crítico: 98 - Agilidade/7 = 97

Criação de Personagem - Damien: Passo 3

Poder Ataque: Ataque* 2 = 14

Poder de Ataque Mágico: Magia *2 = 4

Pontos de Vida: 35+Vitalidade*12= 119

Pontos de Magia: 5+Espírito*2 = 11

Resistência a Dano: Vitalidade = 7

Resistência Mágica: Espírito = 3

Acerto: Agilidade/2 = 0

Acerto Mágico: Magia/2 = 1

Velocidade: Agilidade/6 + Nivel/10 + 10 = 10

Defesa: 25 + Agilidade/5 * 2 = 25

Evasão: 25 + Espírito/5 *2 = 25

Crítico: 98 - Agilidade/7 = 98

Passo 4:Técnicas e Talentos

Passando para o 4º passo, é hora de montar o Menu de Ação do personagem. Todo personagem normalmente agrupa suas técnicas em grupos que possuem afinidade chamado de **Conjunto**, cujo nome é escolhido pelo jogador. Um mago branco, por exemplo, colocaria todas suas técnicas de Cura e proteção dentro de um conjunto chamado “Magia Branca”. O mesmo mago branco, caso aprenda técnicas de combate armado, os colocaria provavelmente em outro conjunto, que ele poderia chamar de “Inquisição”, ou alguma coisa que tenha a ver com as técnicas inseridas no conjunto. A criação de conjuntos é apenas um modo divertido e temático para classificar as técnicas de um personagem.

Técnicas são habilidades especiais. Um personagem tem quantas técnicas quiser, porém cada uma tem um custo de AP (Academic Points, ou Ability Points) para ser aprendidas. Técnicas possuem uma graduação que vai de 1 a 6, sendo 1 uma técnica fraca e 6 uma muito forte. Além da graduação, cada técnica pode ser “fraca”, “média”, ou “forte”, quanto mais forte e maior a graduação, maior o consumo de MP para usá-la.

Um personagem iniciante somente pode ter técnicas de 1ª Graduação, que custa 1 de AP, mas ele pode comprar técnicas por um preço menor, caso elas sejam muito parecidas com alguma outra que ele possui (como Fogo 1, Gelo 1 e Raio 1). Veja mais detalhes sobre técnicas no capítulo 5.

Talentos são habilidades especiais (Comandos, Suportes e Reações) que independem das técnicas. Normalmente não custam MP, e dão habilidades diferenciadas para o personagem. Comandos são habilidades que podem ser usadas como uma ação normal sem custar MP. Suportes são habilidades “passivas” que dão variados bônus, sem precisar gastar ações com ela. Reações são habilidades usadas em resposta a alguma ação alheia, como um ataque.

Todos os talentos custam AP para serem aprendidos. Muitos talentos podem ser melhorados com o passar de níveis, deixando eles mais fortes. Cada melhoramento tem um custo de AP e um nível mínimo que precisa ser alcançado antes da compra.

Todos os personagens possuem um número de Slots (espaços) finitos para alocar seus talentos. Inicialmente, o personagem começa com espaço para 2 talentos, de qualquer tipo. Ele pode comprar 4 talentos se quiser, mas só poderá usar 2 ao mesmo tempo (ele pode trocar durante um combate gastando uma ação normal de 10 de delay). Mais adiante, com avanços, o número de Slots pode ser aumentado.

Todas os Talentos estão descritos no Capítulo 6 - Talentos.

Por fim, o jogador têm a liberdade de mudar qualquer nome de talento para melhor se adaptar ao seu personagem.

Criação de Personagem - Selena: Passo 4

No caso de Selena, ela vai usar imps (vide o livro 3 - Criaturas) para fazer coisas, e ela determina que seu set é “Horda”.

Com 4 pontos de AP, Selena vai comprar 2 técnicas básicas e 2 Talentos, cada um por 1AP. Inicialmente ela sabe que não fará muito dano, então resolve comprar uma técnica que envenene o adversário, e escolhe portanto: Ataque Especial + Status Veneno. Como sua segunda técnica, ela quer pegar dinheiro, e escolhe Roubar Gil.

Para seus talentos, ela escolhe o Comando Roubar e o Suporte Ágil.

Criação de Personagem - Damien: Passo 4

Damien é um Cavaleiro Negro, e usará ataques de energia das trevas e poderes que minem as forças dos adversários, e nomeia seu Set de “Espada Negra”.

Com seus 4 pontos, ele compra o Comando “Cortar Todos” e adiciona o elemento Trevas, chamando o golpe de “Onda Negra”. Como ele é incumbido de proteger a irmã, ele pega o Comando Proteger.

Para suas técnicas, ele compra um ataque especial e adiciona a opção Fadigante e o elemento Trevas, criando um ataque chamado “Lado Negro” que é poderoso, mas faz dano. O último ponto ele gasta em um status, “Sentença de Morte”, e chama o ataque de “Jura de Morte”.



Passo 5: Itens

Um personagem de Final Fantasy não fica completo sem um conjunto de equipamentos que ele possa comprar, vender, usar! Cada personagem pode ter equipado 5 Itens: Uma arma (ou conjunto de armas), uma proteção, uma guarda e duas relíquias.

Na criação de personagem, um personagem novo inicia o jogo com 300 Gil para ele gastar como bem entender. Normalmente ele inicia comprando uma arma e uma peça de armadura, mas isso depende do jogador.

Os itens estão divididos em 3 tipos:

- One Shot: Ou “um uso”, que são itens que se usa no combate para obter algum benefício. Existem 5 tipos de itens One Shot: Restauração, Antídoto, Elemental, Status e Ataque.

- Criação: Itens que partes de monstros que servem para fazer itens especiais através de Síntese. Não estão disponíveis para venda no inicio do Jogo

- Equipamentos: Arma, proteção, guarda e relíquias.

Todo personagem possui um grupo de equipamentos. Estes equipamentos são criados pelo jogador (ou pelo Mestre) de acordo com o conceito e estilo do personagem. Assim, um jogador escolhe o tipo, o formato e o estilo de seu equipamento.



Armas:

Uma arma é uma peça de equipamento utilizada para atacar inimigos. Pode ser uma espada, um revólver, machado, livro pesado, facas de arremesso, leque, qualquer coisa que caiba no estilo do personagem. O jogador cria o conjunto de armas que seu personagem utilizará. Veja o processo de criação de armas no capítulo 4.

Proteções:

Uma proteção é qualquer coisa que proteja o personagem. Pode ser uma armadura, um escudo, um chapéu, um bracelete. O processo de criação é parecido com o da arma, e encontra-se no mesmo capítulo.

Guardas:

Guardas são proteções específicas para defletir ataques contra o usuário. Podem ser escudos, braceletes, chapeis, facas de aparar, qualquer coisa que o personagem decidir.

Relíquias:

Relíquias são acessórios que dão bônus em diferentes estatísticas. O preço básico de uma relíquia é 500 Gil, impossibilitando a compra por um personagem inicial.



Proteção, não Roupa

Você pode escolher usar uma única peça de proteção, que some as estatísticas de uma Proteção e uma Guarda. Ela será uma peça única, mas terá o preço das duas somadas. Usa-se isso em jogos como FF7 em que os personagens usam apenas Braceletes ou pulseiras que protegem, e não trajes e armaduras.

Criação de Personagem - Selena: Passo 5

Para seu equipamento, Selena decide que ela usará armas de longo e curto alcance. No caso é uma pistola e um sabre, uma em cada mão. Neste sistema, as duas armas são tratadas como uma peça de equipamento, que ataca tanto de perto quanto de longe. Vendo as opções, ela define que a arma será d10/d6 com Muito Longo Alcance.

Como proteção ela usará um Traje de pirata, que é uma proteção 10/4 Defensiva e Leve, e a guarda serão pulseiras, que são definidas como Balanceadas ("para se proteger um pouco contra magos").

- » Pistola e Sabre: R:8, d10+10PA, d6+10PAM
- » Traje de Pirata: RD10, RM 4, +35Hp, +1 Mov
- » Pulseiras: +1 Defesa, +1 Evasão.



Criação de Personagem - Damien: Passo 5

Já rotulado como "Cavaleiro de Armadura e Espada gigante", Damien escolhe como arma "Espada de Cavaleiro Negra", no mesmo estilo do Cloud.

A arma é d10/d6 Muito Poderosa.

Como proteção, uma armadura de placas pesada, parecida com a que é usada por Ranza na 2ª era, também negra. Assim ela fica 10/4 Muito Defensiva. Como ele vai manejá-la com as duas mãos, ele escolhe como guarda braceletes, que dão Evasão.

- » Espada de Cavaleiro: d10+10PA, d6+10PAM
- » Armadura de Placas: RD 10, RM4, +55HP
- » Bracelete: +2 Evasão

Itens One Shot: Além das armas, armaduras e relíquias, os personagens de Final Fantasy ainda carregam diversos itens. Itens que curam pontos de vida, itens que atacam com poderes elementais. Mas isto não é videogame, portanto não há como um personagem ter 99 poções, mais 99 antídotos, mais 99 penas de fênix no bolso.

Diferente disto, um personagem começa com espaço para apenas 6 itens (o seus "bolso"), mais 10 espaços na "mochila" do personagem (que pode ser bolsa, cinto com bolsos, o que ficar mais legal para o conceito do personagem). Os itens nos bolsos são considerados "na mão" do personagem, ele pode utilizá-los no combate simplesmente usando a ação de "item". Para usar os itens na mochila, são necessárias 2 ações, uma para pegar o item da mochila e colocar no bolso, e outro para usar o item. Mais adiante, o

personagem pode melhorar sua mochila comprando mochilas maiores, que cabem até 100 itens. Também pode aumentar o tamanho do bolso através de relíquias e avanços.

Os Itens one Shot se dividem em 5 tipos:

● Restauração: São itens que servem para recuperar HP, MP, e curar Feridos.

● Antídoto: São itens que curam status ruins, e efeitos nocivos ao personagem.

● Elemental: São itens que fazem ataques elementais, causando dano Elemental nos oponentes.

● Status: Itens que causam status tanto ofensivos como defensivos no alvo.

● Ataque: São itens de um só uso, que são jogados no alvo, como dardos, ou Shurikens. Normalmente causam mais dano que um ataque básico, mas o item é perdido após o uso. Os itens você encontra no capítulo VII- Equipamento

Criação de Personagem - Damien: Passo 5

Damien analisa seu pouco MP e resolve, que além de uma poção, vai comprar uma tintura, ficano com 20 gil no bolso.



Passo 6- Perícias:

Enquanto os Atributos definem o que um personagem consegue fazer, Perícias definem o que um personagem SABE fazer. Perícias são conhecimentos físicos, mentais e sociais relacionados a estudo, treino, e um pouco de talento natural. Perícias possuem um bônus que vai de +0 (nenhuma perícia) até +8 (Mestre especialista), mas são compradas de modo diferente.

Um personagem pode ter uma das seguintes qualificações em uma perícia. Cada qualificação tem uma faixa de valor:

- Inepto: +0 na perícia,
- Aprendiz: +1 na perícia
- Treinado: +3 na perícia
- Encaminhado: +5 na perícia
- Mestre: +7 na perícia

Cada avanço em perícia melhora ela em uma qualificação.

Especialização: Todas as perícias possuem “Especializações”, que nada mais são do que conhecimentos específicos daquela perícia. Um personagem pode se especializar em uma ou mais áreas de uma perícia. Quando um personagem aprende uma especialização, ele ganha +1 em testes envolvendo-a E rola 1d10 ao invés de 1d8. Por exemplo, a Perícia Arcana inclui as seguintes especializações:

- Identificar Magia
- Magicite
- Ki
- Criaturas Arcana
- Magia por Cor (Branca, Negra, Cinza, Vermelha, Azul)

Quando um personagem Aprendiz (+1) resolve se especializar em uma área da perícia, ele rola 1d10+2 para aquela área e 1d8+1 para as outras.

Um personagem precisa gastar um avanço (perícia) para escolher uma especialização, e um personagem não é obrigado a se especializar em nenhuma perícia. As exceções desta regra são as perícias de Arte, Música e Jogos. Estas perícias obrigam ao personagem a escolher uma especialização sempre, mas não custam um avanço.

Criação de Personagem - Selena: Passo 5

Reclamando do pouco dinheiro, Selena ficou com 120 Gil. Ela resolve comprar uma poção (G\$50) e fica com 70 no bolso.



Lista de Perícias Gerais:

♥ **Arte:** A perícia de arte lida com criação e apreciação de arte. Tudo relacionado a criar coisas criativas e sem valor comercial direto (como pinturas) entra em arte. A única coisa separada é a Música, que tem uma perícia diferente. A Perícia de Arte necessita de especialização.

Especializações: Pintura, Escultura, Desenho, Interpretação, Escrita.

♥ **Atletismo:** Perícia do corpo e seus limites. Atletismo define o conhecimento de saltos, escaladas, natação.

Especializações: Natação, Escalada, Corrida, Salto, Corpo-a-Corpo (Battledome), Defesa (battledome).

♥ **Comércio:** A Perícia dos comerciantes e negociadores. Serve para vender itens a um preço melhor que o mercado assim como comprá-los.

Especializações: Compra, Venda, Troca.

♥ **Coordenação:** A habilidade manual e corporal do personagem, usada para equilibrar-se, jogar um objeto no lugar certo,

Especializações: Destreza manual, Equilíbrio, Arremesso (Battledome), Passe (Battledome).

♥ **Dissimular:** A perícias dos enroladores e mentirosos. Um teste de dissimular faz o personagem fingir bem uma mentira ou um sentimento, através de linguagem corporal e palavreado.

Especializações: Mentira, Fingir Emoções.



♥ **Empatia:** É a perícia oposta a Dissimular. Empatia é saber, e entender as pessoas, saber o que realmente ela quer dizer com suas ações e palavras. Uma jogada de Dissimular tem como oposição a Empatia.

Especializações: Detectar Mentira, Entender Sentimento, Adivinhar próxima ação.

♥ **Etiqueta:** A perícia dos Diplomatas e Nobres. Etiqueta é o conhecimento social das situações, como se portar, como falar.

Especialização: Ruas, Nobreza, Comerciantes, Bares, Alta Sociedade.

♥ **Furtividade:** A perícia dos ninjas, assaltantes ou espiões. Furtividade é o treinamento de seguir pessoas, se esconder nas sombras.

Especializações: Sombra, Esgueirar-se, Esconder-se nas sombras.

♥ **Jogos:** É o treinamento em jogos de azar. Jogos de sorte sempre tem 80% de sorte. Essa pericia trabalha nos outros 20%. Um jogador sabe quando largar mão, quando blefar, quando ir com tudo, controlando e minimizando a sorte e o azar. A perícia de Jogos obriga ao personagem escolher uma especialização.

Especializações: por tipo de jogo.

♥ **Lógica:** É a habilidade do personagem em conectar eventos, pessoas e objetos, traçando linhas de raciocínio e encontrando conexões entre elas.

Especializações: Investigação, Analisar Situação.

♥ **Música:** A perícia dos Bardos, Dançarinos e apreciadores. Música, como Arte cria obras sem preço, e como a arte necessita de especialização.

Especializações: Canto, Dança, Instrumento Musical.

♥ **Músculos:** Denota a força física do personagem. Um personagem com músculos pode puxar, carregar e empurrar mais peso.

Especializações: Carregar, Intimidar, Fisiocultura, Ato de força.

♥ **Percepção:** A perícia dos rastreadores, espiões e bons guardas. Percepção é a capacidade de perceber as coisas a sua volta, inclusive ninjas sorrateiros usando



furtividade. Percepção se opõe a furtividade nos testes.

Especializações: Visão Diurna, Visão Noturna, Ouvir, Olfato, Intuição.

Lista de Perícias Escolásticas:

As perícias escolásticas são relacionadas a conhecimento. Saber sobre determinado assunto.

● **Aeons:** Conhecimento sobre os Aeons, seus avatares, Forças Guardiãs, e toda a cultura, costumes e fisiologia desses fascinantes espectros de Gaia.

Especializações: Avatares, Spawns, Forças Guardiãs, Farplane, Criaturas Desmortas.

● **Criaturas:** Conhecimento dos animais e criaturas naturais do mundo. Graduações dessa perícia denotam conhecimento de como tratar, criar, onde encontrar, forças, fraquezas, subespécies, alimentação e comportamento dessas criaturas.

Especializações: Animais, Bestas, Lagartos, Insetos, Aéreos, Aquânicos.

● **Estratégia:** Conhecimento de tática e da arte da guerra. Usado normalmente para formular planos de ataque e defesa, também pode ser usado para compreender a natureza humanóide, seus costumes, forças e limitações.

Especializações: Liderança, Guerras, Comportamento, Tática, Criaturas Humanóides.

● **Geografia:** Conhecimento das áreas do mundo. Importante para saber locais ermos, pontos turísticos, costumes locais e rotas comerciais.
Especializações: Por região, incluindo navegação.

● **História:** Conhecimento das eras do mundo. É a história contada e comprovada através de documentos históricos, livros, pinturas, músicas e contos. Com esse conhecimento, pode-se identificar personalidades, locais e objetos históricos, além de toda as definições sociais, econômicas, culturais, criação, desenvolvimento e declínio das nações durante as eras.

Especializações: Historia Antiga, Historia Media, Historia Contemporânea, Personalidades Importantes, Locais Históricos, Objetos Históricos.

● **Lendas:** Conhecimento de lendas e contos populares. Cantigas de ninar, lendas de vilarejos, criaturas sobrenaturais nunca vistas e histórias de terror com lição de moral estão inclusas no pacote.

Especializações: Folclore, Historias de Terror, Artefatos, Contos, Monstros lendários.

● **Arcana:** Conhecimento da Magia do mundo. Todo o fluxo de energia "mana" que é o combustível da magia, assim como suas aplicações e teorias são aprendidas com essa perícia.

Especializações: Identificar Magia, Magicite, Ki, Criaturas Arcana e Magia Branca, Cinza, Preta, Azul e Vermelha.

● **Manha:** Conhecimento das áreas "cinzas" do mundo. Todo trapaceiro, batedor, ladrão deve aprender essa perícia para não se ferrar.
Especializações: Punga, Trapaça, Abrir Trancas, Negócios escusos, Falsificação.

● **Natureza:** Conhecimento da flora do mundo e locais habitáveis normalmente. Essa perícia engloba tipos de plantas, como plantar e como viver nesses locais.

Especializações: Planícies, Florestas, Montanhas, Subterrâneos, Criaturas Planta.

● **Tecnologia:** Conhecimento de ciência e objetos tecnológicos. O que faz um equipamento tecnológico, como usar máquinas e gizmos.

Especializações: Identificar Equipamento, utilizar Equipamento, DessaSpheres, Gizmos, Criaturas Machina.

● **Língua Antiga:** Conhecimento da linguagem dos antepassados, a língua que originou o mundo e a magia. Não há especialização.

● **Sobrevivência:** Conhecimento das áreas inóspitas do mundo. Essa perícia dá a chance de sobrevivência em ambientes perigosos para as pessoas, ensinando como encontrar abrigo, comida e vencer dificuldades do terreno.

Especializações: Deserto, Oceano, Ártico, Pântano, Lava.

● **Monstros:** Conhecimento sobre os monstros do mundo. Diferentes de criaturas, monstros são mais perigosos, inteligentes e sobrenaturais.



Especializações: Dragões, Demônios, Transmorfos.

Lista de Perícias Combate:

Um personagem sabe utilizar bem apenas uma arma, que ele escolhe quando cria seu personagem. Porém, algumas vezes ele pode se obrigar a usar uma arma que não é sua, por exemplo, a espada de um aliado. Quando isso acontece, ele usa seu AC/ACM com uma penalidade de 50 para atacar. Aprendendo uma perícia de arma secundária (ou terciária) o personagem aprende a usar outras armas além da sua, e cada nível remove 5 da penalidade. Assim um personagem com Arma secundária: Lanças 4, tem uma penalidade de apenas 30 quando ataca com lanças.

Lista de Perícias de Criação:

As perícias de criação também são diferenciadas das outras. Cada perícia é um conjunto de habilidades que o personagem aprende gastando os dados aplicados na perícia em especializações da mesma. Mais detalhes você encontra no capítulo 8 - perícias de criação.

- **Alquimia:** A perícia para criar poções mágicas e poderosas.
- **Artifício:** Para criar armas e armaduras de todos os tipos e espécies.
- **Cozinhar:** Para saber criar pratos deliciosos que alimentam corpo e alma.
- **Encantamento:** Para encantar e desencantar itens.
- **Montaria:** para saber montar um chocobo e ser cavaleiro.
- **Treinar Pets:** Para treinar seu pet para ser uma máquina de guerra.

● **Imbuir:** Para Criar artefatos mágicos .

● **Engenharia:** Para criar artefatos tecnológicos.

● **Inscrição:** Para talhar runas e palavras de poder em itens e tatuagens.

● **Joalheiro:** Cria Relíquias.

Criação de Personagem - Selena: Passo 6

Selena, como quer ser uma pirata, a primeira perícia que ela escolhe é Geografia, já pensando na especialização de Navegação. Após isto ela escolhe Furtividade e Atletismo como suas perícias importantes. Para o resto, ela escolhe Comércio e Manha.

Perícias:

Geografia: 3 (3 pontos)

Furtividade: 3 (3 pontos)

Atletismo: 2 (2 pontos)

Manha: 2 (2 ponto)

Comércio: 1 (1 ponto)



Criação de Personagem - Damien: Passo 6

Damien escolhe Conhecimento em Arcana, pensando na especialização - Magia Negra. Depois ele escolhe Percepção e Etiqueta. Com seus pontos restantes, ele pega Atletismo e Encantamento.

Perícias:

Arcana: 3 (3 pontos)

Percepção: 3 (3 pontos)

Etiqueta: 3 (3 pontos)

Atletismo: 1 (1 ponto)

Encantamento: 1 (1 ponto)

Um personagem iniciante possui 11 pontos para gastar em perícias. Com 1 ponto ele tem 1 (aprendiz), com 2 ele tem 2 e com 3 ele tem 3 (treinado). Ele pode gastar, no máximo 3 pontos em uma única perícia. Um personagem inicial pode ter apenas três perícias com 3 pontos . O ideal é que ele tenha pelo menos 4 ou 5 perícias diferentes.

Passo 7: Dons de Nascença e Criação

Cada criatura nasce com características que vêm dos seus antepassados. Pode ser um talento natural para desenhar, ou talvez uma amplitude maior para magia. Em tempos antigos, quando pisavam nesse mundo criaturas fantásticas, como Elfos e Anões, houve alguma miscigenação, e mesmo com a morte de todos eles, um pouco do seu poder (e defeitos) corre nos



sangues de certos indivíduos hoje. Talvez uma visão melhor à noite possa ser característica herdada de um antepassado anão, ou apenas de um ótimo antepassado caçador. Você escolhe. Dons de criação, ao contrário, vêm do aprendizado no crescimento do personagem. Pode ser uma herança de família, ou um ódio por uma espécie de criatura.

Quando monta-se um personagem novo, ele pode pegar um benefício maior em troca de um problema maior ou dois problemas menores. Da mesma forma ele pode pegar um benefício menor em troca de um problema menor ou dois benefícios menores por um problema maior. No máximo um personagem pode ter 1 benefício maior e dois menores.

Benefícios Maiores:

- **Aprendizado:** Ganha +1 avanço a cada 10 níveis.
- **Atributo Excepcional:** Ganha +5 em um atributo.
- **Magia Latente:** Ganha 1 AP a cada 6 níveis.
- **Resistente:** Ganha +1 HP por nível
- **Naturalmente Mágico:** Ganha +1 MP a cada 6 níveis (6,12,18,etc).
- **Resistente à Status:** Ganha resistência a um status (como cegueira, sono, etc).
- **Afinidade Elemental:** Ganha imunidade a um Elemento, e fraqueza ao oposto, ou resist sem a fraq.
- **Visão na Penumbra:** Pode enxergar no escuro normalmente.
- **Sentido Mágico:** Como algumas criaturas, pode enxergar e sentir magia ao redor.
- **Sentido Vital:** Como algumas criaturas, consegue sentir a presença de criaturas vivas.

Benefícios Menores:

- **Atraente:** Ganha +1 Charme;
- **Corajoso:** Ganha +1 Bravura;
- **Inteligente:** Ganha +1 Educação;
- **Dedicado:** Ganha +1 Disciplina;
- **Crente:** Ganha +1 Fé;
- **Contatos:** Conhece três pessoas que pode ajudar muito bem em uma tarefa específica (cada um possui uma perícia com +5). Esse contato normalmente pedirá algo em troca, e não se meteria em problemas pelo personagem;
- **Dimensão de bolso:** Pode guardar um item específico e puxa-lo sem gastar tempo.
- **Guardião:** Ganha 1 reraise por sessão de jogo;
- **Item de Poder:** Ganha +1 relíquia de valor até 2000. Não pode vender esse item;
- **Mesada:** Ganha por sessão de jogo o valor de Gil básico pelo seu Tier;
- **Mentor:** Como contato, mas o mentor é uma pessoa de confiança, porém sabe apenas 2 perícias com +5;
- **Pose Dramática:** Perde um turno fazendo uma pose, e ganha +10 no próximo teste (1x cena);
- **Sentido Aprimorado:** Escolha visão, audição, tato, olfato ou paladar. Ganha +2 em testes relacionados à esse sentido;

Problemas Maiores:

- **Deficiência Grave:** O personagem têm uma deficiência grave. Escolha um Status nível 1 e um sentido, ou um Status de nível 3. O personagem inicia com esse status automaticamente os combates e nunca pode perdê-lo. Da mesma forma ele sempre falha em testes do sentido escolhido.

- **Inepto:** A cada 6 níveis, deixa de ganhar 1 avanço, 6,12,18,24,30,36,42,48,54,60,66,72,78,84,90,96
- **Frágil:** Ganha 2 Hps a menos por nível.
- **Fraco a um tipo de Status:** O personagem é fraco a um tipo de status (biológico, mistificação, etc).
- **Generalista:** Não pode comprar técnicas de Graduação 5 ou 6.
- **Sem Magia:** Não ganha MP.

Problemas Menores:

- **Ancora:** O personagem não sabe nadar e afunda na água como uma pedra.
- **Arrogante:** O personagem acha que é a bolacha recheada do pacote. Quando alguém tenta se mostrar superior a ele, ele deve tentar rebaixar-la.
- **Azar:** Ix por sessão de jogo, o mestre considera uma falha em um teste que você passou. De preferência no pior momento possível.
- **Confuso:** O personagem é tão perdido que se perde dentro de um armário. Noção de norte? Há! Neváar!
- **Código de Honra:** Não ataca inimigos dormindo, confusos e/ou distraídos.
- **Delicado:** O personagem chora por qualquer motivo, e quando fica em SOS ele chora, perdendo 1 turno.
- **Deficiência Leve:** O personagem têm um problema que o atrapalha sempre. Escolha um status de nível 1. No início de qualquer combate, ele ganha automaticamente esse status. Usar um item que remova esse status remove ele até o fim do combate (ou até alguém usar esse status contra ele)
- **Dívida/Gastador:** perde no inicio da sessão de jogo (ou durante) dinheiro igual ao Tier.



♦ **Doentinho:** O personagem recupera menos HP e MP do que o normal. Considere seu descanso como um nível pior.

♦ **Dupla Personalidade:** O personagem têm outro por dentro. A outra personalidade conhece o personagem, mas ele não a conhece. Normalmente os objetivos da outra personalidade são opostos ao do personagem, principalmente na parte sentimental. Como regra opcional, a outra personalidade pode ter outro set de técnicas. No inicio de uma cena, uma rolada de 1-3 no d10 significa que a outra personalidade assumiu até o fim da cena.

♦ **Esquecido:** O personagem esquece das coisas com facilidade, desde onde mora até o nome das pessoas.

♦ **Fúria:** Quando entra em SOS automaticamente entra em fúria.

♦ **Fobia:** Fica com medo quando está próximo à sua fobia, fugindo se possível.

♦ **Gestos mirabolantes:** Todas ações têm +1 de Delay.

♦ **Inocente:** O oposto de Tarado, o personagem não entende coisas sobre sexo e sempre acredita nos outros.

♦ **Maluco: Depressivo ou Histérico:** O personagem é maluco. Quando iniciar uma cena, uma rolada de 1,2 ou 3 no D10 significa que a loucura do personagem o atingiu, deixando ele com uma penalidade de -20 em testes de combate e -2 em testes de perícia. Depressivos ficam sem vontade de fazer as coisas, e histéricos gritando, e falando bobagens.

♦ **Ponto Fraco:** O personagem possui um ponto fraco. Ele toma críticos com mais facilidade (-10 no crítico dos inimigos)

♦ **Pacifista:** Não ataca até receber algum status negativo ou dano.

♦ **Poder Restrito:** Algumas vezes, suas técnicas não funcionam direito. Nessas horas você deve pagar o dobro de MP ou qualquer custo. Pelo menos 25% das vezes durante um combate essa situação pode acontecer. Exemplos: Uma estação do ano, Quando chove, quando usa contra dois tipos de criaturas,

♦ **Rival:** Você tem um Rival que está sempre tentando te derrotar (não matar, mas humilhar ou superar), para provar que é melhor do que você. Sempre que você e seu Rival discordarem sobre algo,

50% de chance de vocês entrarem em um combate. A pontuação de seu Rival será sempre igual a sua. Esse combate não rende XP.

♦ **Romantismo Brega:** Como tarado, mas o personagem se apaixona por qualquer mulher (ou homem) bonita, mas perde o interesse quando ela se afasta.

♦ **Tarado:** O personagem não consegue ficar comportado perto de uma pessoa do sexo oposto (ou do mesmo sexo, dependendo do personagem).

♦ **Vício/Compulsão:** O personagem precisa fazer uma ação específica. Ele perde a primeira ação do combate por causa disso.

♦ **Covarde:** O personagem é cagão, não se arriscando com freqüência. Não pode passar de 4 de Bravura.

♦ **Lento:** Lredo, lento, lesado. O personagem não é muito inteligente. Não pode passar de 4 de Educação.

♦ **Preguiçoso:** Hein? Trabalho pra amanhã? Eu faço hoje de noite. Agora vou é dormir... Não pode passar de 4 de Disciplina

♦ **Cético:** Acredita naquilo que vê, e não em lendas, historinhas e bobagens do gênero. Não pode passar de 4 de Fé.

♦ **Grosso:** O personagem não tem nenhuma educação, sendo grosso, mal-educado e ranzinza. Não pode passar de 4 de Charme.

Criação de Personagem - Selena: Passo 7

Sendo uma garota ágil, destemida e cativante, Selena escolhe 2 Benefícios menores: Corajosa, que dá +1 na Bravura, e Guardião, que dá um Re-Raise por jogo, que são seus Imps que a acordam, se algo ruim acontecer. Como ela melhorou uma característica, Selena já escolhe seu avanço: Treinar Queimada, que dá +1 de DEF. Como desvantagens, Selena escolhe: Gastador (já que ela paga seus Imps, alimentação, roupas, armas), e Preguiçosa.

Criação de Personagem - Damien: Passo 7

Damien, como futuro campeão da sua irmã, resolve escolher Afinidade Elemental: Trevas, ganhando Resistência a trevas. Como é um benefício maior, ele precisa pegar um defeito maior ou 2 menores. Ele escolhe Grosso, já que Damien é frio, e Poder Restrito: Quando sua irmã não está ao lado dele.



1 ALENTOS

Comando: Roubar
Suporte: Agil

1 NOME
Selena
CONCEITO
Tomboy, quer ser uma pirata como o pai.

ATAQUE MÁGICO
5 1

ESPIRITO
1 3

VITALIDADE
10

AGILIDADE

ERÍCIAS
Geografia 1d8+3
Furtividade 1d8+3
Atletismo 1d8+2
Manha 1d8+2
Comércio 1d8+1

AVANÇOS
1 CORAGEM CONVOCATÓRIA CHARME DISCIPLINA EDUCAÇÃO
DEF+1
Guardião
Preguiça
Gastadora

1 NOME
Marfim e Ébano +10 PA e PAM
Longo Alc Longo Alc

PROTEÇÃO

1 NOME
Traje de Pirata 10/4 +55 HP, +1 Mov
Defensiva Leve

NÍVEL
1 EXP 0 AP 0

ATAQUE BÁSICO
AC5, R:8: 1d10*5 +20, RD

ATAQUE MÁGICO

FERIDO 1/4

HP ATUAL
106 26 7

MOCHILA
Gil: 120
Poção 50

GUARDA
Pulseiras de Ferro: +1 Eva

RELIQUIAS

ACADEMIA BAHAMUT
Academia licenciada
Grau: Universitário 8.0
Brasil: Ver. 1.2
Data: 2023-08-01
WWW.academiac.com.br
Tutor: Dr.
WWW.academiac.com.br
amput.com

SET Horda

TÉCNICA MP VEL
1 Ataques Envenenadas 3 10
At. Especial 1 + Veneno

TÉCNICA MP VEL
Roubar Gil 5 10

TÉCNICA MP VEL



1 ALENTOS <i>Comando: Onda Negra Comando: Proteger</i>	1 NOME: Damien CONCEITO: Gêmeo mais novo, Precisa proteger sua irmã ATAQUE MÁGICO 7 2 ESPIRITO 3 7 VITALIDADE AGILIDADE 1 P ERÍCIAS Arcana 1d8+3 Percepção 1d8+3 Etiqueta 1d8+3 Atletismo 1d8+1 Encantamento 1d8+1	NÍVEL 1 EXP 0 AP 0 ATAQUE BÁSICO AC0, R:R: 1d10*5 + 34, RD ATAQUE MÁGICO FERIDO 1/4 HP ATUAL 174 PA 34 PAM 14 HP 174 MP 11 RD 24 RM 10 AC 0 AM 1 DEF 25 EVA 27 VEL 10 CRITICO 98 MOV 3	ATAQUE BÁSICO AC0, R:R: 1d10*5 + 34, RD ATAQUE MÁGICO FERIDO 1/4 HP ATUAL 43 MP ATUAL 11	 ACADEMIA BAHAMUT Academia Bahamut para RPG, versão 3.0, Brasil. Ver 1.2. Site: www.academiahahamut.com www.academiahahamut.com.br academy@bahamut.com.br
AVANÇOS 0 CORAJEM CONVICÇÃO CHARME DISCIPLINA EDUCAÇÃO <i>Res:Trevas Tosco Poder Restrito</i>	MOCHELA GIL: 20 Póção 50 Tintura 100	SET Horda TÉCNICA MP VEL 1 Lado Negro 24 Hp. 10 At. Especial 1 + Fadigante EL: Trevas		
PROTEÇÃO 1 NOME: Flamberge Negro CARACTERÍSTICAS: d10/d6 +20 PATE +10 PAM 1 NOME: Armadura de Placas CARACTERÍSTICAS: 10/4 +55 HP Defensiva Defensiva	GUARDA 1 NOME: Bracelete de Ferro: +2 EVA CARACTERÍSTICAS: +2 EVA RELIQUIAS CARACTERÍSTICAS	TÉCNICA MP VEL 1 Jura de Morte 5 10 Ac-40, Sentença de Morte		
ARMA		TÉCNICA MP VEL		
		TÉCNICA MP VEL		
		TÉCNICA MP VEL		
		TÉCNICA MP VEL		
		TÉCNICA MP VEL		
		TÉCNICA MP VEL		



Chegando ao final da criação de Personagem, muitas lacunas ainda ficaram em branco. Esta é a hora de preenchê-las.

1 - Criar um nome: Muitos jogadores começam montando a planilha e deixando o nome para o final. Agora é a hora de botar um nome na sua criação. Qual será o nome do personagem? Evite nomes já existentes, como Firion, Sephiroth, ou Celes. Crie coisas novas, para que seu personagem seja lembrado por ele mesmo, não por quem ele é homônimo.

2 - Definir uma personalidade. Na planilha há espaços para colocar detalhes da personalidade do seu personagem. Ele é glutão, chato, engraçado, trambiqueiro, divertido, mentiroso, honesto, covarde? Ou ele é tímido, bobo, desinteressado?

3 - Imagine a história do personagem ate o inicio do jogo. Na Academia Bahamut, os personagens são alunos no primeiro dia de aula, o que aconteceu com o personagem ate ele chegar neste dia? Quem são seus pais? Ele tem amigos? Quem são? Namorada? Melhor amiga? Rival? Você escolhe, você cria. Mas lembre-se, o passado pode ter ficado para trás, mas volta e meia ele aparece para dar um "oi".

4 - Aparência física do personagem: Como ele é? Cabelo azul, amarelo, vermelho, careca? Cabelos compridos, curtos, com mechas, emoboy? Ele é alto? Baixo? Tem olhos azuis? A voz dele é fina, é engraçada? Ele é branquelo ou escuro?

E por fim, o ultimo passo: Mostrar seu personagem para o mestre. Converse com ele sobre seu personagem, suas idéias seus defeitos e qualidades, dê idéias de como você gostaria que o passado dele aparecesse, como ele agiria em certas situações. Dê o sopro de vida nele. Diga "Parla!". E o mais importante:

Divirta-se!



CAPÍTULO III

REGRAS

Neste capítulo vamos conhecer o sistema de rolagem de dados, como fazer testes e o que isto significa, bem como aprender como funciona o combate em FFAB.

Os passos deste capítulo:

- 1 - Dados
- 2 - Testes
- 3 - Combate
 - Estatísticas
 - Mapa
 - Ações em um combate
 - Experiência e Espólios





1 - Dados:

O sistema de Final Fantasy RPG utiliza quase todos os dados normais de RPG. Dados de 4 lados, 6, 8, 10 e 12. Os mais utilizados são os dados de 10 lados, e os de 6 e 8. É ideal que cada jogador tenha pelo menos 2 dados de 10 lados apenas para si, pois este é o dado que mais será utilizado.

Este sistema abrevia o termo “dado de [X] lados” para d[X]. Assim um dado de 10 lados será chamado de d10. O d10 é importante pois com 2 deles podemos rolar um d100. Um dado de percentagem. Um dos dados é a dezena, e o outro a unidade. Tirando 2 e 6 teremos 26, 0 e 0 teremos 100 e 0 e 8 teremos 8. Os dados menos utilizados são o d12 e o d4, provavelmente apenas um ou outro jogador os utilizará.

2 - Testes fora de combate:

Todos os testes são feitos utilizando um d8. “Rolar um teste” significa testar se o personagem consegue fazer alguma coisa. Isto é definido rolando um d8 mais quaisquer bonus ou penalidades que o personagem tenha, contra uma dificuldade, que varia de 3 ate 15, sendo 3 Fácil e 15 quase impossível. Rola-se um teste quando queremos saber se o personagem conseguirá obter sucesso, quando há chance dele falhar. Se não há chance dele falhar (como por exemplo, para acender um charuto, ou subir uma escada, ou abrir uma porta destrancada) não há necessidade de fazer um teste. O sucesso é automático. Da mesma forma, quando é impossível ser feito (saltar ate a lua, rasgar uma porta

Exemplos de dificuldades

Valor	Descrição	Exemplo
3	Fácil	Nada, 50% de chance por sorte. <i>Pular um muro médio (Atletismo).</i>
5	Mediano	(Aprendiz), ou Sorte. <i>Saber a palavra "eu" em língua antiga (L.Antiga)</i>
7	Complicado	(Treinado), ou Aprendiz +Sorte. <i>Saber a cor preferida do Lorde Mikhail</i>
9	Difícil	(Encaminhado) ou Treinado+Sorte.
11	M. Difícil	(Mestre) ou Encaminhado+Sorte. <i>Distinguir entre dois porings (Monstros)</i>
13	Ext Difícil	(Mestre Especialista+Sorte).
15	Quase Imp	(Mestre Especialista+Muita Sorte).

de aço com as mãos nuas) o mestre simplesmente diz que “é impossível”. O mestre deve levar em conta que personagens muito poderosos PODEM fazer certas coisas, e existe uma tabela de benchmark de atributos no capítulo 2.

Testes de pericia sem pericia:

Se um personagem precisa fazer um teste de pericia e não tem a pericia, existem 3 caminhos a seguir:

1 - Se a pericia é geral, o personagem rola , e pode ter sucesso crítico. (tirando 8 no dado)

2 - Se a pericia é de conhecimento, o personagem rola seu teste usando um d6 e não pode ter sucesso critico.

3 - Se a pericia é de criação, não pode ser feito o teste.

Contra uma outra criatura: Muitos testes são contra uma força oposta, como por exemplo uma queda de braço, ou o personagem quer se esgueirar sem ser visto por um guarda. Neste caso o mestre tem 2 opções:

1 - Rolar o teste para as duas forças e comparando o resultado. O maior ganha.

2 - Somar +4 à força passiva do teste, ou para o lado que não é do jogador, e usar como dificuldade. Normalmente usa-se essa opção contra NPCs para agilizar o jogo.



Bônus e Penalidades Genéricas:

- Tem alguma vantagem situacional (+1/+2)
- Tem uma desvantagem situacional (-1/-2)
- Tem algumas/Não tem ferramentas para usar perícia (-1/-2)

Tirando 1 ou 8 no dado: Quando um personagem tira 1 no dado de perícia, ele falhou completamente. Isso é conhecido como falha crítica. Se ele tira 8, ele consegue passar no teste, mesmo que o valor total não atinja a dificuldade. Isso é chamado Sucesso Crítico.

Testes de Conhecimento: Quando um jogador quer saber se seu personagem sabe sobre algum assunto, ele pede um teste de conhecimento. Apenas um teste pode ser feito por assunto, ou o personagem sabe, ou não. Exemplos de Dificuldades de conhecimentos.

Aeons (Desmortos):

Fácil (comum): Zumbis são mortos vivos.

Mediano (muito comum): Mortos vivos são fracos a Luz e cura.

Complicado (meio incomum): Drenar um morto vivo faz você perder Hp ao invés de ganhar.

Difícil (incomum): Mortos vivos são criados quando mortos caem em lugares de energia negativa ou rituais proibidos. Alguns deles retêm o conhecimento de quando estavam vivos.

Muito Difícil (exótico): Apenas retêm a personalidade e conhecimento aqueles que tinham muita força de vontade (personagens de nível alto). Mas a personalidade é deturpada pela energia negativa, ficando mais ardilosos e perigosos.

Extremamente Difícil (raro): Na realidade, quando alguém morre em um local de energia negativa, um

espírito maligno invade o corpo do morto, e toma posse dele, destruindo o espírito original. Quanto mais forte o espírito original, mais forte o espírito maligno fica. Os mortos que mantêm a personalidade é porque o espírito maligno não conseguiu vencer o espírito original, mas a deturpação da personalidade é o espírito maligno agindo. Sem o espírito maligno, o morto vai-se para sempre. **Quase Impossível:** O único modo de vencer o espírito maligno quase permanentemente é fazendo-o unir ao espírito original, tornando os dois uma só entidade, para que os dois lutem juntos por um mesmo ideal.

Exemplos de testes:

Shin, o Aprendiz de Feiticeiro, está tentando descobrir se ele consegue anular o círculo mágico que aprisiona seu amigo Lance. Shin é Aprendiz em Conhecimento de Magia(+1) e precisa saber sobre algo meio incomum. O mestre diz que é um teste complicado. Ele rola 1d8+1 contra uma dificuldade de 7. Precisa tirar 6 ou mais para passar no teste. (25% de chance).

Saito, o falastrão e monge nas horas vagas, quer empurrar uma rocha feita de um material esquisito que está prendendo Kusanagi, seu companheiro de aventuras. Saito tem Músculos 3, e o mestre diz "Role aí" (porque o mestre pode não dizer qual é a dificuldade. Saito olha a pedra esquisita e não consegue medir se ela é muito pesada apenas olhando), e saito rola o d8 somando +3 da perícia. Saito tira 5 no dado, mais 3 é 8. Ele anuncia "Tirei 8". O mestre sabendo que a dificuldade é 5, avisa que ele passou. (Saito conseguiria com 3 ou mais no dado, ou seja 60% de chance)

Zeca, o jogador de Battledome, resolve fazer um arremesso para o gol! Ele arremessa o "olho" e é Mestre Especialista em Arremesso de Battledome: +8. Na frente do gol está Chip, o Defensor, que é Especialista Treinado em Atletismo - (Battledome) Defesa (+4). Zeca rola 1d10+8 e chip rola 1d10+4. Zeca tira 2 no dado e Chip tira 7. Chip consegue ter um valor maior e defende o "olho" arremessado com categoria. (Zeca tinha 55% de chance de vencer Chip).

Montega, sem saber que título dar para si mesmo, está verificando livros na biblioteca procurando aprender um feitiço de graduação 9. Montega não sabe lhufas sobre magia, e o mestre sabe que é praticamente impossível aprender uma magia desse nível (dificuldade 15). Ele pede para Montega rolar (ele rola 1d6+0, já que ele não têm nenhuma perícia), e Montega tira um 6! Porém as regras dizem que não existe critico para testes de conhecimento sem perícia. Ele olha o livro e depois de uma hora, decide que "Montega, o Mago" não é um bom título para ele. Quem sabe "Montega, o estragador de livros...". (Montega tinha 0% de chance de sucesso).

Selena quer roubar um ídolo de muitas mãos que está dentro de um baú trancado. Ela puxa suas gazuas e resolve arrombar a tranca. A dificuldade da tranca é 7, e Selena tem +2 em Manha. Ela rola o d8 e tira 1. Não é um bom número, e Selena, além de não conseguir arrombar a tranca, ela quebra suas gazuas. Quem sabe outro dia... Ela precisava rolar 5 ou mais no d8 para arrombar a fechadura. (Selena tinha 37% de chance).



3. Combate.

Muitas vezes os personagens de FF vão se encontrar em um combate. Muitas vezes mesmo. Combate é o que define muitas vezes a sessão de jogo. Os heróis salvaram a mocinha? Pegaram o vilão? Venceram o monstro? Essas coisas são definidas no combate. Claro, muitas situações podem e são resolvidas na base do roleplay, mas sejamos sinceros. Final Fantasy sem combate, não é Final Fantasy.

Um combate pode iniciar de várias maneiras, mas só há duas finalizações. Ou uma das partes está derrotada, ou está correndo. Simples. Um combate é considerado acabado quando uma das partes não pode ser mais alcançada ou está morta /desacordada /incapacitada. Os vencedores recebem os espólios e a experiência.

Os personagens envolvidos no combate devem manter controlados os seguintes dados:

- Pontos de Vida (HP)
- Pontos de Mana (MP)
- Velocidade (Velocidade)
- Iniciativa
- Tempo remanescente dos status

O Mestre, alem de controlar estes dados para cada monstro envolvido no combate, ainda tem que controlar em que Rodada o combate está.

O HP define se o personagem ainda está de pé. Enquanto ele tiver com 1 ou mais de HP, ele esta agindo e atuando. Se o HP dele estiver abaixo de 25% (1/4) do Máximo, ele é considerado “Ferido”. Estar ferido não dá penalidades adicionais, mas é um status. Alguns efeitos e talentos funcionam diferentes quando o personagem está ferido. MP controla quanto de Mana o personagem ainda tem disponível para usar técnicas. Um personagem com 0 de mana não pode usar nenhuma técnica. A Velocidade define quantos pontos de velocidade o personagem ganha no inicio de cada rodada.



A Iniciativa é a quantidade de ações que o personagem ainda tem naquele rodada. Cada 10 pontos de iniciativa significam uma ação.

Tempo de status. Cada status tem um tempo de duração (normalmente 1d6 turnos). Cada vez que um status cai sobre o personagem, ele anota quantos turnos o status vai durar. Cada vez que acaba um turno dele, todos os tempos de status reduzem em 1, até chegar em 0, quando o status é removido.

Rodada: É uma medida de tempo fixa. É o tempo que os personagens usam para usarem todas suas ações até ficarem com Velocidade atual menor que o valor de uma ação. Normalmente equivale a 15 segundos.

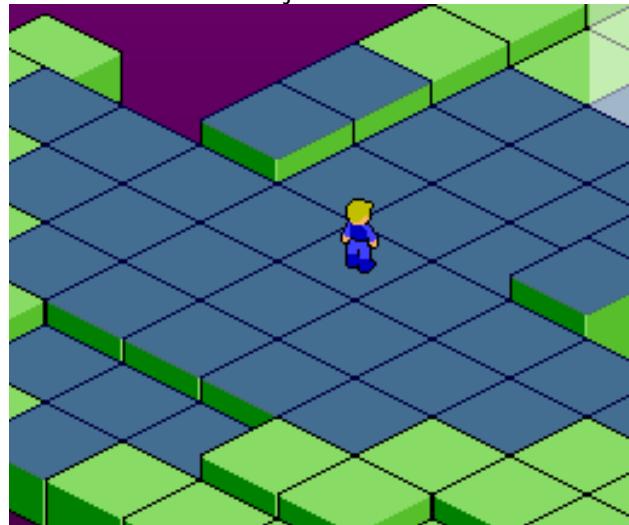
Turno: é uma medida de tempo elástica. Um turno é o tempo de uma ação de um personagem. Um conjunto de turnos forma um rodada. Assim, se Damien tem 16 de Velocidade, ele age em 2 turnos no rodada 1, 2 turnos no rodada 2 e assim. Selena com 22 de Velocidade, agiria em 2 turnos no rodada 1, 3 no rodada 2, 3 no rodada 3, 3 no rodada 4 e 2 no rodada 5.

Mapa de Combate

Um mapa de combate é a área onde o combate acontece. Usa-se mapas divididos em quadrados para mostrar onde cada personagem se encontra, e quais elementos o mapa possui que auxilia/dificulta a vida dos combatentes.

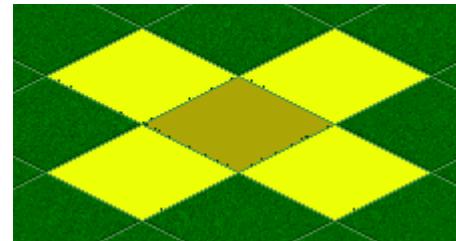


Range - Alcance é a quantidade de quadrados que a técnica tem de alcance. Abaixo um exemplo de onde uma técnica de R4 alcança:

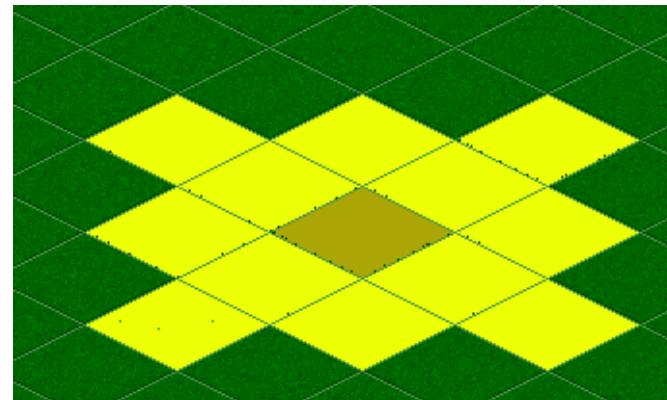


Effect - Área: é a quantidade de quadrados que a técnica afeta. Existem técnicas com E:1, E:2 E:3 e E:4. Normalmente não há área maior que e:4.

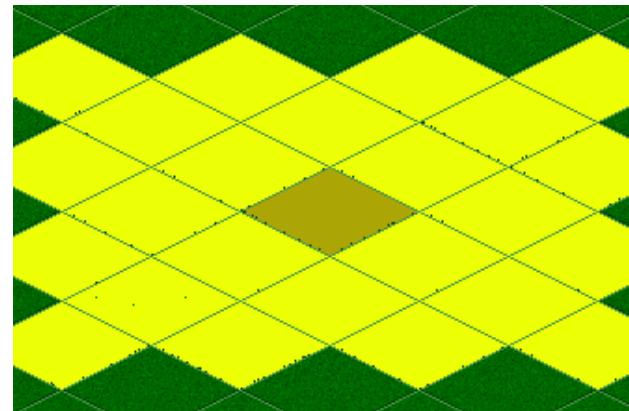
Efeito 2 (O Amarelo escuro é o centro)



Efeito 3



Efeito 4



Vertical - Altura: É a quantidade de altura que a técnica consegue sobrepujar para alcançar o próximo quadrado. Assim, se uma técnica com E:2 e V:3 é lançada colada a uma parede com Altura 2, a técnica acertaria em cima do muro, pois ela alcança até 3 de altura. Agora se o muro fosse com Altura 4, ela seria lançada somente ao redor do muro, sem tocá-lo. Um personagem ocupa 2 de altura.



Elementos do Mapa:

Um mapa de combate representa o local onde os personagens estão combatendo. Não existe nada mais tosco que um mapa em branco, com os inimigos de um lado e os heróis do outro. Deve-se colocar elementos no mapa, coisas para deixar o mapa mais “realista” e fazer os personagens pensarem mais taticamente.

Os elementos de um mapa podem ser:

- Armadilhas
- Obstáculos
- Objetos



Como exemplo de armadilhas, colocamos um chão cheio de pontas. O personagem que pisar ali, receberá dano ou um status. Pode-se colocar armadilhas escondidas que o personagem não sabe a não ser que passe em um teste difícil de percepção. Armadilhas vem de formas diversas e fazem diversas coisas, mas com apenas um objetivo: Ferrar quem cai nelas.

Obstáculos são as coisas mais comuns. São objetos sem serventia a não ser ocupar espaço no mapa, obrigando os personagens a desviá-los ou sobrepujá-los. Caixas, Mesas, Arvores, Pedras, Cadeiras, são obstáculos que ocupam espaço no mapa, já chão com entulhos, tornam o terreno difícil (gasta 2 de movimento cada casa), acidentado (gasta 3 de movimento) ou intransponível.

Objetos são coisas que possuem uma serventia no combate. Normalmente ter 1 ou 2 no mapa de combate deixa as coisas mais interessantes. Objetos como uma alavanca que ativa (ou desativa) uma parede com pontas móvel ou um alçapão no meio do mapa, ou uma fonte que recupera HP de quem perde um turno ali bebendo são exemplos de objetos.



Dica de GM - Mapas mais legais

Utilize sempre um ou dois objetos e armadilhas em um mapa de combate. Tenha em mente que local está acontecendo o combate para colocar objetos que tenham a ver com o mapa. Tenha objetos com alturas diferentes, e áreas com alturas diferentes.

Terrenos:

Terrenos são diferentes tipos de solos ou áreas. Servem para definir onde está ocorrendo o combate. O terreno “deserto” significa que o solo basicamente é areia, e podem haver dunas (elevações), cactus (obstáculos ou armadilhas), pedras (obstáculos). Já um terreno de floresta significa que o solo é em sua maioria grama, com muitas arvores e arbustos (obstáculos), córregos e algumas pedras. Definir em que tipo de terreno esta localizado o combate ajuda muito na hora de construir o mapa E de usar técnicas que dependam do tipo de terreno.

Os tipos de terreno são: Cor usada no mapa

- Planícies	Verde Claro
- Florestas	Verde Escuro
- Montanhas	Marrom
- Subterrâneo	Cinza Escuro
- Deserto	Amarelo
- Oceano/Rios/Lagos	Azul
- Ártico	Branco
- Pântano	Roxo
- Vulcanico/Lava	Vermelho
- Cidade	Cinza Claro

Combate Passo a Passo

1 - **Surpresa:** Personagens surpresos não agem no turno. Um personagem está surpreso se ele não esperava o combate. Personagens surpresos são considerados “tontos” no turno de surpresa.

2 - Personagens rolam 1d10 e somam a sua Velocidade. Este numero a partir de agora é sua Iniciativa.

3 - Quem tiver mais Iniciativa age primeiro, ganhando um turno. empates são definidos por:

3.1 - Agi maior

3.2 - um desempate usando 1d10

4 - Turno do personagem:

4.1 - O Personagem pode fazer 2 coisas: Um movimento e uma ação. A Ordem não importa.

4.2 - Movimentação:

Um personagem pode se movimentar o valor de sua estatística movimento. E a altura máxima que ele pode se mover Verticalmente sem gastar movimento é igual ao pulo . Um personagem gasta 2 de movimento para subir uma altura maior que seu pulo. Talentos modificam a movimentação e pulo.

4.3 - Ação:

Existem 8 Tipos de Ações básicas, cada uma delas é descrita abaixo:

♦ - Atacar (Ataque Básico) 10 delay

Um ataque básico é pegar a arma e bater no alvo. Ataques básicos são feitos usando o PA e o dado da arma.

♦ - Usar Comando 10 delay

Usa um comando que o atacante tenha, como Draw Out, ou Roubar. Cada comando tem suas regras de resolução.

♦ - Usar Técnica Váriável



Usar técnica: Paga-se o MP e usa a técnica. A chance de acerto é por AC ou ACM se a técnica for física ou mágica.

● - Usar Item 10 delay

Usar Item: usa um item do inventário. O alcance do item depende do uso. Antídotos e Restauração é R:I,E:I. Itens de Status e Elemental é R:3 E:I. Talentos podem modificar esses alcances.

● - Defender 10 delay

Defender: Reduz o dano recebido até o seu próximo turno em 50%.

● - Aguardar 7 delay

O personagem não faz nada no turno.

● - Trocar Equipamento ou um Talento 10 delay

O personagem troca uma peça de equipamento por outra em sua mochila. Ele pode trocar uma arma, guarda, ou uma relíquia, ou pode substituir itens usados por itens novos dos seus bolsos. Ou pode trocar um talento equipado por outro não equipado.

● - Quebrar Limite

Se o personagem está com a barra de limite no máximo, ele pode usar a técnica de limite. Veja mais sobre limites no capítulo de Técnicas.

● - Outras ações

Existem outras ações que podem ser feitas. Puxar uma alavaca, ler um pergaminho em voz alta, entre outras.

4.4 - Delay:

Cada ação tem um custo de iniciativa específico. Este custo é o Delay da ação. Delays maiores consomem mais tempo do personagem. Após agir, o personagem reduz da sua Velocidade atual o Delay da ação que ele fez. Assim, se Damien tem Velocidade atual 12 e ataca usando 10 delay, ele fica com Velocidade atual 2. Veja a tabela abaixo para saber o delay das ações.



5 - Próximo Turno:

Novamente vê-se a iniciativa. Quem tiver maior Velocidade Atual tem o próximo turno. Se o personagem que agiu antes e reduziu sua velocidade atual ainda tem velocidade atual maior, ele age novamente. Os participantes do combate vão tendo seus turnos até que nenhum deles mais possua Velocidade Atual para ter um turno. Assim Damien, teve seu ultimo turno nesse rodada porque ficou com velocidade atual 4, e nenhuma ação dele tem delay 4.

6- Próximo Rodada:

Inicia-se um novo rodada adicionando a Iniciativa do personagem a sua Velocidade. E o combate volta ao passo 3 (não rola mais o d10), até que o combate seja esteja acabado. Seguindo o exemplo anterior, Damien, com Iniciativa 2 e velocidade 12 inicia o rodada novo com 14 de Iniciativa.

Delay de cada ação

Ação	Delay
Ação normal	10
Aguardar	7
Usar técnica de graduação 1	10
Usar técnica de graduação 2	11
Usar técnica de graduação 3	12
Usar técnica de graduação 4	13
Usar técnica de graduação 5	14
Usar técnica de graduação 6	15



Experiência e Espólios:

Após o combate terminar, o lado vencedor recebe 2 coisas: Experiência pelo aprendizado e espólios deixados pelo lado perdedor.

Experiência é simples: cada inimigo dá 10 de experiência mais ou menos a diferença de nível entre o personagem e o inimigo. Assim um inimigo de nível 3 vencido por um personagem de nível 1 dá 12 de experiência. Se fosse o oposto, o inimigo daria 8 de experiência. Quando o combate é com vários inimigos, cada personagem soma todas as experiências e dividem pelo numero de personagens vencedores.

Espólios: Todo inimigo larga uma quantia em Gil igual ao seu nível*15. Além de Gil, ainda os inimigos vencidos têm chance de deixar um item quando são derrotados. Rola-se 1d6 por inimigo vencido. Um resultado de 5 ou

6 significa que o inimigo deixou um item. Rola-se novamente o d6. Um resultado de 1-5 significa que ele deixa o item normal, um resultado de 6 significa que ele deixa o item raro. Os personagens decidem quem fica com que item.

Experiência por Quests e por Roleplay:

Normalmente um personagem ganha experiência de 3 modos: Combate, Quests completadas e Roleplay. Estas Recompensas estão descritas na tabela abaixo.

Quest	Experiência ganha	Espólios(G\$)
Completar Quest Fácil (menor)	20-40	Nível * 10
Completar Quest Média	40-80	Nível * 15
Completar Quest Difícil (maior)	100-200	Nível * 20
Interpretação (0 - 200) - No final da Sessão de jogo		
Representou bem o personagem	+50	
...A ponto de perder benefícios por causa disso	+50	
...Criando situações e agindo, e não apenas reagindo	+50	
.....E fez os outros se divertirem durante a sessão	+50	





CAPITULO IV APRIMORAMENTOS

Toda vez que um personagem atinge uma quantia específica de Experiência, ele melhora suas habilidades, seus atributos e sua capacidade combativa. A isso chamamos Aprimoramento ou “subir de nível”. Neste capítulo, sabemos em quanto o personagem melhora toda vez que atinge um valor específico de experiência, além de todas as melhorias e aprimoramentos possíveis para ele.

Os passos deste capítulo:

- 1 - Experiência
- 2 - Subindo de Nível
 - 2.1 - Em linhas gerais
 - 2.2 - Atributos
 - 2.3 - Talentos
 - 2.4 - Perícias
 - 2.5 - Técnicas





1 - Experiência

Para um personagem subir de nível, isto é, aumentar seu nível em 1, ele precisa acumular um total de experiência igual a 100. Assim, um personagem de nível 1 para chegar ao nível 2, precisa de 100 de experiência, e um personagem de nível 2 precisa de 100 de experiência para chegar ao nível 3. Todavia, toda vez que um personagem passa de nível, a experiência que ele possuía para passar de nível é “gasta” no treinamento do novo nível, e o excesso é dividido por 2. Cada inimigo vencido dá $10 + \text{Diferença de nível entre o personagem e os inimigos}$. Assim um grupo com 3 personagens de Nível 5 luta com 1 inimigo nível 10, ele dá 15 de XP para o grupo (que é dividido entre todos, ficando 5 por personagem)

Selena e Damien (ambos de nível 1) estão com 50 de experiência, e após uma sangrenta luta com 12 Imps selvagens de nível 1 recebem cada um mais 55 de experiência, ficando com 105, o suficiente para passar ao nível 2. Assim que evoluem para o nível 2, eles perdem 100 de experiência ficando com 5, que é dividido por 2, ficando com 2, e necessitando chegar a 100 para passar para o nível 3.



Toda vez que um personagem sobe de nível ele deve seguir a seguinte receita:

- 1 - Aumenta o número do nível em +1; Durhhh
- 2 - Remove 100 da Experiência ;
- 3 - Divida o valor de XP restante por 2;
- 4 - Ganha +6 de HP;
- 5 - Ganhe +1 de MP;
- 6 - Se estiver em um nível ímpar, ganhe AP conforme seu nível, caso contrário ganhe 1 característica.
- 7 - Se estiver em um nível múltiplo de 10 (10,20...) ganhe +1 em TODOS os atributos e +1 na Velocidade.
- 8 - Ganhe 3 pontos de Atributos para distribuir entre seus atributos
- 9 - Atualize as Estatísticas devido aumento dos Atributos;
- 10 - Se aumentou o Atributo MAGIA, ganhe AP conforme a tabela abaixo;

Ou, rapidamente:

- 1- Ganhe 3 pontos de Atributos
- 2- Ganhe 6 Hp e 1 MP
- 3- Ganhe AP ou Característica de acordo com nível

AP Ganho pelo ATR MAGIA (a cada 5 pts)			
Magia 10-20	+1/2	Magia 95-120	+4
Magia 25-50	+1	Magia 125-128	+8
Magia 55-90	+2		



Aumento de Atributos:

Todo aumento de nível dá ao personagem 3 pontos para melhorar os atributos. Destes 3, pode-se alocar até 2 no mesmo atributo, desde que o mesmo nunca passe do limite, ou 99, o que for menor. Além disto a cada 10 níveis, o personagem ganha +1 em todos os atributos e +1 de Velocidade, refletindo a evolução do personagem em linhas gerais.

O Limite do atributo é igual ao $nível+10+(nível/4)$. Assim um personagem com nível 64 tem limite de $64+10+16=90$. Um personagem de nível 1 tem limite de 11.

Técnicas e Talentos:

Como o personagem ganhou pontos de AP (sendo pelo nível, e talvez pelo aumento de MAG) ele pode comprar uma nova técnica, ou melhorar uma já existente com estes APs. Ele também pode comprar um talento de seu nível, ou melhorar um já existente (se ele chegou no nível mínimo para a melhoria).

Para comprar uma nova técnica, basta ter o AP necessário, e montar ela utilizando as cartas de Base + Efeitos. No máximo 3 efeitos podem ser adicionados a uma técnica (exceto opções, que não ocupam espaço). O custo em AP das técnicas, bem como o custo em MP para usá-las estão na tabela ao lado.

As técnicas marcadas como 7,8 e 9 são apenas

para custo em MP devido a melhorias. Uma técnica de nível 6 com 2 melhoramentos é uma técnica de nível 8 para custo de MP.

TECH	MP Fraca	MP Média	MP Forte	AP	DELAY
1	2	3	4	1	10
2	4	6	8	2	11
3	10	12	14	4	12
4	17	19	21	8	13
5	23	26	29	16	14
6	33	37	41	32	15
7*	45	49	53	---	---
8*	58	63	68	---	---
9*	75	80	85	---	---

AP ganho por nível	
Nível	AP Ganho
1	4
3,5,7,9,11,13	+1/2
15,17,19,21,23	+1
25,27,29,31	+2
33,35,37,39	+4
41,43,45,47,49	+8
51,53,55,57,59	+16
61,63,65	+32
67~99	+4





Características:

Toda vez que o personagem aumenta uma característica ele ganha um avanço, que é uma bonificação à escolha do jogador. Cada característica possui sua lista de avanços, listados abaixo.

Bravura:

1 a 4 - Covarde

- ◆ Especialização em Combate: PA+3
- ◆ Treinamento Corporal: HP+20
- ◆ Movimento +1
- ◆ Salto +1
- ◆ Treinar Tiro ao Alvo: AC+1
- ◆ Treinar Queimada: DEF+1
- ◆ Endurecimento do Corpo: RD+1
- ◆ Desviar: Ignora inimigos quando se move
- ◆ ◆ Perícia Física +1

5 a 8 - Seguro

- ◆ Slot de Talento: Reação
- ◆ Especialização em Combate: PA+3
- ◆ Treinamento Corporal: HP+20
- ◆ Movimento +1
- ◆ Salto +1
- ◆ Treinar Tiro ao Alvo: AC+1
- ◆ Treinar Queimada: DEF+1
- ◆ Endurecimento do Corpo: RD+1

9 a 12 - Bravo

- ◆ Slot de Talento: Comando
- ◆ Especialização em Combate: PA+3
- ◆ Treinamento Corporal: HP+20
- ◆ Movimento +1
- ◆ Salto +1
- ◆ Treinar Tiro ao Alvo: AC+1
- ◆ Treinar Queimada: DEF+1
- ◆ Endurecimento do Corpo: RD+1
- ◆ ◆ Perícia Física +1

13 a 16 - Intrépido

- ◆ Quebra de Limite: ATQ ou VIT
- ◆ ◆ ◆ Perícia Física +1

17 a 20 - Heróico

- ◆ Slot de Talento: Comando
- ◆ Quebra de Limite: ATQ ou VIT
- ◆ ◆ Perícia Física +1

Fé:

1 a 4 - Cético

- ◆ Especialização em Magia: PAM+3
- ◆ Treino Mágico: MP+3
- ◆ ◆ Sorte: +1 Rerolagem por jogo
- ◆ Quebrar Resistência: ACM+1
- ◆ Bloqueio Mágico: EVA+1
- ◆ Endurecimento Mental: RM+1

5 a 8 - Seguidor

- ◆ Slot de Talento: Suporte
- ◆ Especialização em Magia: PAM+3
- ◆ Treino Mágico: MP+3
- ◆ ◆ Sorte: +1 Rerolagem por jogo
- ◆ Quebrar Resistência: ACM+1
- ◆ Bloqueio Mágico: EVA+1
- ◆ Endurecimento Mental: RM+1

9 a 12 - Crente

- ◆ Slot de Talento: Suporte
- ◆ Especialização em Magia: PAM+3
- ◆ Treino Mágico: MP+3
- ◆ ◆ Sorte: +1 Rerolagem por jogo
- ◆ Quebrar Resistência: ACM+1
- ◆ Bloqueio Mágico: EVA+1
- ◆ Endurecimento Mental: RM+1

13 a 16 - Sectário

- ◆ Quebra de Limite: MAG ou ESP
- ◆ ◆ ◆ ◆ AP+1

17 a 20 - Fanático

- ◆ Slot de Talento: Suporte
- ◆ Quebra de Limite: MAG ou ESP
- ◆ ◆ ◆ ◆ AP+1



Educação:

1 a 4 - Lento

◆◆◆ Perícia Mental +1

◆ Especialização em Magia: PAM+3

◆ Treino Mágico: MP+3

◆ Quebrar Resistência: ACM+1

◆ Bloqueio Mágico: EVA+1

◆ Endurecimento Mental: RM+1

5 a 8 - Mediano

◆◆◆ Perícia Mental +1

◆ Slot de Talento: Suporte

◆ Especialização em Magia: PAM+3

◆ Treino Mágico: MP+3

◆ Quebrar Resistência: ACM+1

◆ Bloqueio Mágico: EVA+1

◆ Endurecimento Mental: RM+1

9 a 12 - Esperto

◆◆◆ Perícia Mental +1

◆ Slot de Talento: Comando

◆ Especialização em Magia: PAM+3

◆ Treino Mágico: MP+3

◆ Quebrar Resistência: ACM+1

◆ Bloqueio Mágico: EVA+1

◆ Endurecimento Mental: RM+1

13 a 16 - Inteligente

◆◆◆◆ Perícia Mental +1

◆◆◆◆ Quebra de Limite: MAG ou AGI

◆◆◆◆ Genialidade: O personagem é um gênio. Ele tem lógica e raciocínio muito rápidos, e consegue quebrar limites. Ele ganha +1 de bônus em qualquer pericia, e consegue criar planos no meio do combate, ganhando um bônus de +2 de Velocidade no inicio de cada rodada.

17 a 20 - Gênio

◆◆◆◆ Perícia Mental +1

◆◆◆◆ Slot de Talento: Suporte

◆◆◆◆ Quebra de Limite: MAG ou AGI

Disciplina:

1 a 4 - Preguiçoso

◆◆◆◆ Treino duro: Um avanço de característica 1-4

◆◆◆◆ Treino duro: Um avanço de característica 1-4

◆◆◆◆ Qualquer Perícia +1

5 a 8 - Disposto

◆◆◆◆ Treino duro: Um avanço de característica 5-8

◆◆◆◆ Treino duro: Um avanço de característica 5-8

◆◆◆◆ Slot de Talento: Suporte

◆◆◆◆ Qualquer Perícia +1

9 a 12 - Persistente

◆◆◆◆ Treino duro: Um avanço de característica 9-12

◆◆◆◆ Treino duro: Um avanço de característica 9-12

◆◆◆◆ Vigilante: Não dá bônus em AC/ACM quando tento ou sendo atacado pelas costas.

◆◆◆◆ Qualquer Perícia +1

13 a 16 - Determinado

◆◆◆◆ Quebra de Limite: ATQ ou VIT

◆◆◆◆ AP+1

◆◆◆◆ Qualquer Perícia +1

17 a 20 - Tenaz

◆◆◆◆ Slot de Talento: Qualquer um

◆◆◆◆ Quebra de Limite: ATQ ou VIT

◆◆◆◆ AP+1

◆◆◆◆ Qualquer Perícia +1

Charme:

1 a 4 - Grosso

◆◆◆◆ Vingança: Se cai, aliado ataca (at.Normal)agressor

◆◆◆◆ Ajuda: 1x Combate, aliado remove status 1

◆◆◆◆ Duplo Tech: Pode comprar a técnica de DT

◆◆◆◆ Perícia Social +1

◆◆◆◆ Inofensivo: Inimigos tendem a deixar o personagem de lado, sendo ele o último a ser escolhido como alvo.

5 a 8 - Eloquente

◆◆◆◆ Slot de Talento: Qualquer um



- ◆ Sequência: Crítico: Aliado faz +50% dano
- ◆ ◆ ◆ Perícia Social +1
- ◆ ◆ Deixa comigo: 1x Combate dano +1/3
- ◆ Parceria: 1x Combate aliado te cura 10% HP

9 a 12 - Persuasivo

- ◆ Triplo Tech: Pode comprar a técnica de TT
- ◆ ◆ Sai da Frente: 1x combate ignora 1 ataq
- ◆ ◆ Perícia Social +1

13 a 16 - Fascinante

- ◆ Slot de Talento: Qualquer um
- ◆ Quebra de Limite: AGI ou ESP
- ◆ ◆ ◆ ◆ AP+1

17 a 20 - Encantador

- ◆ Quebra de Limite: AGI ou ESP
- ◆ Quadra Tech: Pode comprar técnica de QT
- ◆ ◆ ◆ ◆ AP+1

Nota final sobre os avanços: Nos avanços de Disciplina, não pode ser escolhido slots de talentos.



CAPÍTULO V

TALENTOS

Um talento, por definição são poderes, habilidades que diferenciam os personagens. Através destes talentos dois guerreiros que usam o mesmo equipamento, serão diferentes no estilo de combate e nas habilidades que possuem. Neste capítulo estão descritos todos os talentos do FFAB, e de modo nenhum são únicos e finais. O GM e os personagens tem a liberdade de criar novos talentos que deixe o jogo e os personagens mais legais. Todos os talentos possuem níveis, e o personagem pode pagar a diferença de AP para comprar o próximo nível, quando ele for habilitado (estiver no nível mínimo)

Os passos deste capítulo:

- 1 - Comandos
- 2 - Reações
- 3 - Suportes





1 - Comandos:

● **Capturar:** Usado quando um monstro está ferido, (em SOS) um ataque normal (ACxDef) captura o monstro, removendo-o do combate (sem ganho de espólios). O monstro fica a disposição do Personagem ate o personagem decidir usá-lo, mudando o comando para "Soltar". Quando o personagem usar o comando Soltar, o monstro faz seu ataque mais poderoso nos inimigos e vai embora. O personagem só pode ter um monstro capturado.

Capturar			
Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	Normal
3	4	29	Segura 3 monstros
6	32	64	Segura 6 monstros

● **Chakra:** recupera 20% de HP e 5% MP de um aliado ou de si mesmo. R:1, E:1, V:1

Chakra			
Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	Recupera 10% HP, 5% MP
3	4	29	20% HP, 5% MP
6	32	64	20% HP, 5% MP, E:2

● **Clone:** Cria uma imitação de um inimigo, com um ataque mágico para conseguir criar (ACMxEva). O Clone dura 1d turnos e em vez de agir, o personagem pode controlar o clone, fazendo os ataques dele. Só pode haver um clone ativo ao mesmo tempo.

Clone			
Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	1	1d6 Turnos
3	4	29	1d6+3 turnos
6	32	64	1d6+6 turnos

● **Arremessar Gil:** Joga dinheiro nos inimigos fazendo dano. A cada 10 Gil jogado é 1 de dano nos inimigos. R:3 E:3

Arremessar Gil			
Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	R: 3 E:2, 10 gil = 1 dano
3	4	29	R:4, E:3
6	32	64	Cada 5 Gil é um de dano

● **Ataque Mortal:** Faz um ataque físico com -40% no AC para fazer dano x2. Não pode sair critico.

Ataque Mortal			
Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	1	-40 AC, x2
3	4	29	-70 AC, x3
6	32	64	-100 AC, x4

● **Defender:** Perde o turno, e, até agir novamente não recebe dano nenhum.

Defender			
Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	Recebe 0 dano F e ½ DM
3	4	29	Recebe 0 dano fis e mágico
6	32	64	Ganha +25% proximo efeito

● **Dados:** tem R:3 E:1. Funciona apenas em um ativo. O "Stat" pode ser Ataque ou Magia (escolhido na compra desse talento). Rola-se 2d6 e vê o dano causado:

Dados			
Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	1	Normal
3	4	29	R:4
6	32	64	Rola 3d e escolhe

2 - Snake Eyes: Dano de Stat*5 em si mesmo

3-4 (Stat/2)

5-6 (Stat*1,25)

7 (Stat*2,5)

8-9(Stat*5)

10-11(Stat*12)

12 (Stat*25)

● **Multicast:** Usa 2 ou + técnicas ao mesmo tempo. O custo em MP é igual ao valor das técnicas mais 30%, e o delay é o maior entre as duas.

MultiCast			
Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	Doublecast: 2 técnicas
3	4	29	TripleCast: 3 técnicas
6	32	64	QuadraCast: 4 técnicas

● **Draw Out:** O personagem usa o poder interno de sua arma. Cada arma tem seu próprio Draw Out, como descrito na parte de equipamentos. Cada vez que usa o



draw out, há uma chance de 20% de que a arma fique exaurida, impedindo de novos usos de draw out. O personagem pode comprar uma nova arma, ou pagar o valor de uma arma nova para re-carregar o draw out. Armas Lendárias voltam a funcionar em 1 semana.

Draw Out

Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	20% quebra E:3
3	4	29	Mineushi: Area E:4
6	32	64	Majin: exaure +50% efeito

● **Esconder-se:** O personagem desaparece. Não pode ser afetado por efeito nenhum, nem positivo, nem negativo. Ele aparece na próxima vez que for agir.

Esconder-se

Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	Some por 1 turno.
3	4	29	Status negativos -3 turnos
6	32	64	Pega o inimigo de surpresa

● **Dividir:** O personagem vira 2. Cada um com uma ação diferente. Só que os 2 estão em Auto-Berzerk, e NADA pode retirar o berzerk. Ou seja, o personagem fica com 2 ataques diferentes em posições diferentes, e dividindo o mesmo HP.

Dividir

Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	Auto Status nivel 1
3	4	29	Auto Status nivel 2
6	32	64	Auto Status Nivel 3

● **Tratamento/Reza:** O personagem cura seus aliados, recuperando 10% Hp nos aliados, e Status negativos perdem 1 turno, em E:2

Tratamento

Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	Cura 10% HP
3	4	29	Cura 20% HP, Esuna 1
6	32	64	E:3, Esuna 3

● **Salto:** O personagem some por um turno, aparecendo no próximo turno e fazendo dano normal x1,5, com um ataque normal.

Salto

Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	1	1 turno, dano x1,5
3	4	29	+mais 2/3 E:2
6	32	64	2 turnos, dano x2

● **Golpear Todos:** O personagem ataca todos os inimigos ao redor (E:3) fazendo 1/3 do dano de seu ataque básico. Esse comando também é conhecido como “chute” ou “Cortar todos”.

Golpear Todos

Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	1	E:3, dano 1/3
3	4	29	Dano de 2/3
6	32	64	Dano normal

● **Manipular:** Funciona exatamente como Clone, porém o inimigo é o controlado, ficando por 1d turnos ao lado do grupo, porem requerendo a ação do manipulador para fazer alguma coisa (senão tem 50% de chance de perder

a manipulação). O teste é de ACM com 40% de penalidade. O personagem pode “possuir” o corpo do inimigo, perdendo o controle do seu.

Manipular

Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	1	1d6 Turnos
3	4	29	1d6+3 turnos
6	32	64	1d6+6 turnos

● **Bribe:** O personagem paga Gil ao alvo para ele ir embora (como Eject). Quando mais dinheiro for dado ao alvo, maior chance dele ir embora e deixar um item. O valor em Gil para o alvo ir embora, deixando item comum: Nível * 200. Para deixar um item raro, Nível *300. Alguns bônus e penalidades se aplicam, mas são de conhecimento do GM. Mas é mais fácil parar alguém ferido para ir embora .

Bribe

Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	Normal
3	4	29	normal = 80%, raro = 50%
6	32	64	80% chance raro

● **Melhorar Ação:** O personagem usa sua ação para melhorar a próxima ação de um aliado. O bônus é comprado em pontos. O personagem tem um ponto para gastar na hora que ele melhora a ação do aliado.

1 ponto - Usar RM em vez de RD ou Vice versa, +Golpe [Elemento], Quebrar Limite de Dano , +25% PA , Golpe [Status 1]

2 pontos- Recupera 50% de dano Feito, recupera 10% do dano em MP, +33%PA, Golpe [Status2]

3 pontos- +50%PA , Golpe [Status3]



Melhorar Ação

Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	1	Normal
3	4	29	2 pontos
6	32	64	3 pontos

Mimic: O personagem copia a ultima ação feita, seja ela por um aliado ou por um inimigo. Ele faz o mesmo ataque, com as mesmas modificações, porem com seus atributos (seu PA,PAM, AC, ACM) e pagando o MP gasto, se ela usar ou gastando o item. O personagem não imita os benefícios de um suporte do alvo da copia, como por exemplo “arremessar poção”, ou “execrar”. O imitador pode escolher o alvo da técnica, mas este deve estar no alcance da técnica.

Mimic

Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	Imita a ultima ação feita
3	4	29	Pode escolher o alvo
6	32	64	Qualquer ação da rodada

Morph: O personagem pode se transformar em outra criatura durante o combate. Existem 2 tipos de Morph. O primeiro, o personagem pode se transformar em apenas uma criatura. Quando transformado, seu PA e seu PAM são dobrados, e seu HP é maximizado.

O Personagem pode ter 1 ou 2 técnicas diferentes, e um Suporte ou Reação De mesmo nível ao que o personagem já tenha. No final de cada turno, o

personagem perde 15% do seu MP. Se o MP chegar à zero, o personagem reverte à forma anterior.

O personagem pode usar sua ação para reverter ao normal, desta forma ignora a perda do MP daquele turno. Ao voltar ao normal, o personagem fica com HP igual ao que estava antes. Se o personagem ficou com 0 de HP transformado, ele reverte com 1 de HP. O personagem pode morfar apenas uma vez por batalha.

O segundo tipo de morph deixa o personagem virar várias coisas diferentes. Ele ganha +1 forma a cada 10 níveis, e não ganha bônus em PA ou PAM nem recupera o HP, porem cada forma tem um Set Diferente de técnicas (construídas com o AP total do personagem), e Um suporte ou Reação Diferente. O Custo em MP continua igual, e ele pode morfar várias vezes por batalha.

Morph - tipo 1

Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	PA e PAM x2
3	4	29	PA e PAM x2,5
6	32	64	PA e PAM x3



♦ Peril: Faz um ataque que causa dano x2 (que não pode ser critico), mas o deixa tonto ate o próximo turno.

Peril

Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	Dano x2, deixa tonto
3	4	29	75% chance de tonto
6	32	64	50% chance de tonto

♦ Runa: Absorve qualquer técnica que utilize Acerto Mágico e que tenha o usuário como alvo, mesmo parcial. A técnica é absorvida sem qualquer efeito, e ele ganha MP*3 como HP e MP/3 como MP da técnica usada.

Runa

Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	Normal
3	4	29	Lança a magia de volta
6	32	64	Lança a magia 4x

♦ Sem piscar: Esse comando troca velocidade agora por velocidade mais tarde. A ação atual do personagem tem -5 de delay. Porém a próxima ação dele terá +7 de delay.

Sem Piscar

Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	-5 de Delay, +7 na próxima
3	4	29	-5, +5
6	32	64	-8, +8

♦ Slots: O personagem rola sua sorte. Ele rola 3d6 e vê o que acontece:

3: Roleta 2x: Random Morte para 2

- 4: Roleta 1x: Random Morte para 1
- 5-6: Magia: Invoca uma técnica em um alvo randômico (entre inimigos)
- 7-8: Status Negativo (random entre um inimigo)
- 9-12: Lagomorph: Aliados recuperam 10% HP
- 13-14: Multi-Status: como Status negativo, mas afeta todos inimigos
- 15-16: Multi-Magia: Como Magia, mas afeta todos inimigos
- 17: Reset: Todas as personagens no mapa recuperam HP e MP
- 18: Vitória: Todos inimigos são destruídos (ou Demi 33% nos boss)

Slots

Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	Téc nível 1, Stat 1
3	4	29	Tec nível 3, Stat 2
6	32	64	Tec nível 5, Stat 3

♦ Roubar: Rouba o alvo. Esta técnica tem R:3 e E:1. Um alvo que é roubado o item comum não pode ter mais roubado um item comum. Teste de AC com 25 de penalidade. Caso tire 90+ no ataque, pega o item raro.

Roubar

Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	-25% no AC item
3	4	29	AC sem penalidade
6	32	64	+Ataque Normal

♦ Arremessar: Arremessa uma arma, fazendo o dano máximo dela x2. A arma arremessada é perdida para sempre. R:3

Arremessar

Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	1	R:+3
3	4	29	R:+5
6	32	64	R:+7

♦ Mix: Mistura 2 itens criando um novo. O item é usado na hora, não pode ser vendido ou guardado. Cada item tem sua área e seu alcance. "Arremessar itens" afeta esse alcance.

Mix

Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	1	Normal
3	4	29	Mistura 3 Itens
6	32	64	Mistura 4 Itens

♦ Sacrifício: Sacrifica seu HP para curar um aliado com 3xHP perdido. Tem R:3 e E:2. Pode curar vários aliados dividindo igualmente entre TODOS eles os HP*3 perdido. Distribuir afeta este efeito.

Sacrifício

Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	1	Normal
3	4	29	R:4
6	32	64	E:3

♦ Analisar: Como Scan, e tem chance de anular resistências. A duração dessa anulação é o combate inteiro.



Analizar			
Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	Scan em um alvo
3	4	29	100% res, 30% imun
6	32	64	50% imun, 30% absorções

♥ **Confiar:** Dá sua ação à um aliado. Em termos de jogo, o usuário perde a ação para o aliado agir. O usuário perde uma quantidade de Velocidade igual a ação do aliado.

Confiar			
Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	1	Normal
3	4	29	fica na defensiva
6	32	64	10 de delay

♥ **Carga:** O personagem vai “carregando” o golpe, melhorando o acerto e o dano. Funciona da Seguinte forma. O personagem avisa que esta usando Carga, gasta seus 10 de Velocidade e fica aguardando. Cada 2 de Delay a mais dá +5 no AC e +15% no PA. O máximo que pode ser guardado é 20 Velocidade (+40 AC e +150% PA). Funciona somente com ataques básicos. Para usar com técnicas, veja “Foco”.

Carga			
Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	1	+3 AC e +10% PA
3	4	29	+4 AC e +12% PA
6	32	64	+5 AC e +15% PA

♥ **Draw:** Tem duas formas de uso. A primeira delas rouba uma técnica do alvo, para ser usada uma vez. Só pode ter uma técnica guardada de cada vez. A segunda forma é se o personagem tem magia azul. Usando Draw em um monstro com magia azul, o personagem aprende a técnicas sem precisar ser alvo da magia.

Draw			
Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	1	um uso
3	4	29	uso 3x
6	32	64	uso 6x

♥ **Foco:** Melhora o poder de uma técnica. O personagem se concentra, perdendo o turno, e no turno seguinte a técnica dano x2, ou +20 de AC/ACM.

Foco			
Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	Perde 1 turno, danox2
3	4	29	dano 50% em e:2, danox2
6	32	64	2 turnos, 4 ataques x2

♥ **Mandala:** Utiliza uma rodada para criar uma mandala que deixa mais fácil usar técnicas. Cada técnica tem um desenho diferente, o jogador avisa que técnica utilizará e faz o círculo. Pessoas que tenham uma técnica parecida (mesma base) saberão que técnica o personagem utilizará. No turno seguinte a técnica tem um desconto em MP como se fosse um nível a menos. Esta técnica também é chamada de Cântigo ou Kata.

Mandala			
Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	Perde 1 turno, custo 66%
3	4	29	Perde 1 turno, custo 50%
6	32	64	Perde 1 turno, custo 33%

♥ **Proteger:** Protege um aliado. Quando este aliado for receber dano, o personagem recebe no lugar.

♥ **Arremessar Arma:** Atira sua arma no inimigo, fazendo menos dano, mas com alcance.

♥ **Finalizar:** Ataca um inimigo que está em SOS, matando ele. Se errar, faz 1/3 do dano normal.

Proteger			
Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	Normal
3	4	29	Protege na Defensiva
6	32	64	Protege todos aliados a e:3

Arremessar Arma			
Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	1	R:4 50% dano
3	4	29	2/3 dano
6	32	64	Dano normal

Finalizar			
Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	1	dano de 1/3
3	4	29	dano de 2/3
6	32	64	dano normal



2 -Reações:

Toda reação tem um “gatilho”, que é o que faz ativar a reação. Contra ataque 1 tem como gatilho receber dano físico. Auto poção tem um gatilho mais aberto: Quando receber qualquer tipo de dano ou/ e for afetado por um status negativo. Somente satisfazendo o gatilho a reação tem chance de funcionar.

● - **Auto-Poção:** COS 30%. Usa um item de restauração ou antídoto. Gatilho: receber dano, ou ser afetado por um status negativo (grad 2).

Auto-Poção			
Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	30% auto-poção -HP
2	2	15	30% auto-poção +Status

● - **Contra-Ataque :** COS 30%. Contra-ataca o atacante fazendo dano de um ataque básico. Gatilho: Receber dano físico. O alvo precisa estar ao alcance do personagem.

Contra-Ataque			
Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	1	Dano 50%
2	2	22	Dano 100%
4	8	43	Dano 150%
6	32	64	Dano 200%

● - **Reflexos:** Gatilho: Quando é atacado com ataque visando a Defesa. Aumenta a DEF

● - **Evasão:** Gatilho: Quando é atacado com ataque visando a Evasão. Aumenta a EVA

Evasão/Evasão

Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	8	+1/4 Nivel
2	2	22	+1/3 nível
4	8	43	+1/2 Nível

● - **Corte do Osso da Carne:** Gatilho: Recebe dano físico quando está em SOS. Reação: fazer dano igual ao seu HP Máximo

Corte do Osso da Carne

Grad	AP	Nível	Efeito
2	2	15	SOS, 50 %COS
4	8	43	SOS, 80% COS

● - **Bloquear Flechas:** Gatilho: É atacado por uma arma física de longo alcance.

Bloquear Flechas

Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	8	+1/2 Nivel DEF
3	4	29	+ nível na defesa

● - **Pegar:** Gatilho: É alvo, ou esta no trajeto de uma arma arremessada (Itens Elementais, de Status ou Ofensivos). Reação: 50% de pegar o item para si, sem ativá-lo.

Pegar			
Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
2	2	15	50% COS

● - **Defender-se:** Gatilho: Recebe Dano físico. Reação: Automaticamente fica em posição defensiva (recebendo apenas 50% de dano).

Defender-se			
Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	8	Fica na Defensiva

● - **Contra Atacar com Técnica:** Gatilho: Receber dano físico OU mágico (escolha na hora da compra). Reação: 30% (paga-se MP normal, a técnica não pode ser Lenta ou Rápida)

Contra Ataque com Técnica			
Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
2	2	22	Técnica nível 1
4	8	36	Técnica nível 2
5	16	50	Técnica nível 3
6	32	64	Técnica nível 4

● - **7 da Sorte:** Gatilho: Receber dano com final 7. Reação: Rola 1d10



7 da sorte			
Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	1	1-2 (7), 3-9
(77), 10 (777)			
3	4	29	1-2 (7), 3-7
(77), 8-10(777)			

● - Escudo de MP: Gatilho: receber dano. MP serve como absorção igual a $MP \times 6$ Hps.

Escudo de MP			
Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	1	1 MP = 3 HP
3	4	29	1 MP = 6 HP
6	32	64	1 MP = 12 HP

● - Fúria de MP: Gatilho: receber dano. Recupera MP. 100% chance.

Fúria de MP			
Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
3	4	29	Recupera 1 MP
6	32	64	Recupera 3 MP

● - SOS-Status: Gatilho: Ficar com $\frac{1}{4}$ de HP. 100% COS de ativar um Status enquanto estiver com HP igual ou abaixo de $\frac{1}{4}$.

SOS-Status			
Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	8	Status 1
3	4	36	Status nível 2
4	8	43	Status nível 3

● - SOS-Crítico: Gatilho: Ficar com $\frac{1}{4}$ de HP. 100% COS de ficar com Crítico melhorado enquanto estiver com HP igual ou abaixo de $\frac{1}{4}$.

SOS-Critical			
Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
2	2	2	crítico -10%
4	8	43	crítico -20%

● - SOS-Quicken: Gatilho: Ficar com $\frac{1}{4}$ de HP. 100% COS de agir mais rápido enquanto estiver com HP igual ou abaixo de $\frac{1}{4}$.

SOS-Quicken			
Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
3	4	29	Delay -1 (Min 7)
5	16	50	Em SOS ganha 1 ação. Delay acima de 10 desconta da iniciativa

● - SOS-Economizar: Gatilho: Ficar com $\frac{1}{4}$ de HP. 100% COS de gastar menos MP enquanto estiver com HP igual ou abaixo de $\frac{1}{4}$.

SOS-Economizar			
Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
5	16	57	Em SOS, custos de MP pela 1/2

● - Contra-Comando: Gatilho: receber dano. 30% chance de ativar um comando.

Contra-Comando			
Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	8	Comando Nível 1
3	4	29	Comando nível 3
6	42	64	Comando nível 6





█ - **Sobreviver:** Gatilho: Cair com 0 HP. 100% de ficar com 1 de HP.

Sobreviver

Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
3	4	29	1x batalha
6	32	64	2x batalha

█ - **MP Burst:** Gatilho: receber dano quando está com Menos de 10% de MP. Reação: 30% de recarregar o MP para 50%.

MP Burst

Grad	AP	Nível Minimo	Efeito
4	8	36	Como Descrito

█ - **HP Burst:** Gatilho: receber dano quando esta em SOS. Reação: 30% de chance de recarregar o HP para 50%.

HP

Grad	AP	Nível Minimo	Efeito
4	8	36	Como Descrito

█ - **Retaliação:** Gatilho: Quando é atacado por um ataque físico. COS 30% de retornar parte do dano.

Retaliação

Grad	AP	Nível	Efeito
2	2	15	divide dano final no inimigo
3	4	29	Ataque volta contra inimigo

█ - **Melee Guard:** Gatilho: Quando é atacado com ataque corpo-a-corpo. Ganha +1/2 do Nível na DEF ou EVA, de acordo com o ataque.

Melee Guard

Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
3	4	29	+1/2 Nivel DEF
5	16	50	+ nível na defesa

█ - **Evasão e Contra-golpe:** gatilho: Ataques físicos contra o personagem. Reação: chance de evadir do ataque e usar um ataque básico.

Evasão e Contra-Golpe

Grad	AP	Nível	Efeito
3	4	36	10% chance de evadir e fazer um ataque normal
5	16	57	30% chance de evadir e fazer um ataque normal

█ - **Contra-Runa:** Gatilho: Receber dano que tenha custado MP ao atacante. Reação: Recebe o MP usado na técnica.

Contra-Runa

Grad	AP	Nível Minimo	Efeito
5	16	50	Ganha MP usado na técnica - usam técnica (c/ custo MP) nele

█ - **Auto-Phoenix:** Gatilho: Um aliado cai. Chance de usar uma Phoenix Down nele.

Auto-Phoenix

Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
5	16	50	20% COS de usar ph.down em um aliado quando ele cai

█ - **Ataque Final:** Gatilho: É reduzido a 0 HP por um ataque. Reação: Ganha uma ação na hora contra o alvo, sem custo em MP ou Delay.

Ataque Final

Grad	AP	Nível	Efeito
3	4	29	Acao ate 10 delay
5	16	57	Ação qquer delay



3 - Suportes:

Nível 1:

♦ - Bloquear: ganha parte do nível na RD e RM

Bloquear			
Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	1	+1/2 nível rd/rm
3	4	29	+nível na rd e rm

♦ - Arremessar itens: Joga itens mais longe. Os item aumentam em +3 no Alcance. Normalmente, Itens de Restauração e Antídoto tem R:1. Itens de Status e Elemento tem R:3 (fica 4 e 6)

Arremessar Itens			
Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	1	R:+3
5	16	50	R:+5

♦ - Andarilho: Ignora terreno difícil, e depois terreno acidentado.

Andarilho			
Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	1	Ignora difícil
3	4	29	Ignora acidentado

♦ - Pontaria: Ganha +1 de AC a cada nível de arma

Pontaria			
Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	+1 AC por nível da arma
2	2	22	+2 AC por nível da arma
4	8	43	+4 AC por nível da arma

♦ - Pontaria Mágica: Ganha +1 de ACM a cada nível da arma.

Pontaria Mágica			
Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	+1 ACM por nível da arma
2	2	22	+2 ACM por nível da arma
4	8	43	+4 ACM por nível da arma

♦ - Farmacêutico: Itens de recuperação tem efeito dobrado (uma poção cura 100HP), e itens de antídoto dão imunidade ao status por (4) turnos. Itens de status possuem +30% de chance de acerto e Elementais fazem +33% dano (+1/3)

Farmacêutico			
Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	Recuperação e Antídoto
2	2	15	+Itens Status e Elementais

♦ - Agilidade: Ganha +2 na velocidade

Agilidade			
Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	1	+2 Velocidade
3	4	29	+4 Velocidade

♦ - Imunidade: Status positivos de nível 1 que estão no personagem não podem ser removidos.

Imunidade			
Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	Status nível 1
2	2	22	Status nível 2
4	8	36	Status nível 3

♦ - Aprendizado: Aprende magia Azul apenas observando-a. Para aprender somente olhando, precisa rolar 1d8 e tirar mais que a dificuldade. O personagem precisa ter a técnica Magia Azul e Espaços vagos para aprender a magia.

Aprendizado			
Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	Dificuldade 6
2	2	15	Dificuldade 4

♦ - Pose de vitória: No fim do combate, caso vitorioso, o personagem recupera parte de seu HP e MP.

Pose de Vitória			
Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	recupera 25% HP ou MP
2	2	22	recupera 25% HP E MP
4	8	36	recupera 50% HP e MP

♦ - Aparar: Ganha +1 de Defesa por nível da proteção

Aparar			
Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	+1 DEF por nível da prot
2	2	22	+2 DEF por nível da prot
4	8	43	+4 DEF por nível da prot

♦ - Defletir: Ganha +1 de Evasão por nível da prot

Defletir			
Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	+1 EVA por nível da prot
2	2	22	+2 EVA por nível da prot
4	8	43	+4 EVA por nível da prot



• - Resistência a Status: Escolha um status negativo. Esse status tem apenas 1/2 da chance de afetar o personagem.

Resistência a Status

Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	1 status.
2	2	15	Fica Imune a esse status

• - Resistência Elemental: Escolha um elemento. O personagem adquire resistência contra esse elemento.

Resistência Elemental

Grad	AP	Nível	Efeito
2	2	15	Ganha Res a um elemento
4	8	3	Ganha Imunidade ao elem.
5	16	57	Ganha Absorção ao elem.

• - Arena: O personagem sabe combater melhor em um tipo de terreno, condição ou em um lugar específico. Planícies, Florestas, Montanhas, Deserto, Geleiras, Água, Lava, Urbano, Cavernas são escolhas. O personagem ganha bônus em AC, ACM, DEF e EVA.

Arena

Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	1	+20 nesse terreno
3	4	29	+30 neste terreno

• - Libra: Sempre sabe o HP atual de quem ataca.

Libra

Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	8	Ve o HP atual dos inimigos

• - Descobrir Itens: Toda vez que se move no mapa de combate, tem chance de 5% de achar um item de valor igual a Nível*25

Descobrir Itens

Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	8	5% chance por movimento
3	4	29	7% chance por movimento

• - Poach: Aumenta a chance de "drop" do monstro em 15%. A chance do item ser raro não muda.

Poach

Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	8	chance de drop 4-6
3	4	29	Chance de drop 3-6
6	32	64	Chance de drop 2-6

• - Treinamento em Corrida: Anda mais rápido

Treinamento em Corrida

Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
1	1	8	+2 Movimento
2	2	22	+3 Movimento
3	4	29	+4 Movimento



• - Ignorar Altura: Aumenta a estatística pulo. No caso de usar obstáculos, ignora níveis diferentes de obstáculos,

Ignorar Altura

Grad	AP	Nível	Efeito
1	1	8	+2 Salto (obstáculos nv 1)
2	2	22	+4 Salto (obstáculos nv 2)
3	4	29	+6 Salto (obstáculos nv 3)

• - Alcance: O personagem acerta criaturas voadoras sem penalidade (devido ao vertical, ao alcance continua a mesma coisa).

Alcance

Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
2	2	15	Alcance inimigos voadores s/ penalidade

• - Boost [Elemento]: Um elemento a escolha tem dano aumentado em 20%

Boost [Elemento]

Grad	AP	Nível	Efeito
2	2	15	Dano +20% (1/5)
3	4	29	Dano +25% (1/4)
4	8	43	Dano +33% (1/3)

• - Regeneração I: Regenera 2% HP no inicio do Turno.

Regeneração

Grad	AP	Nível	Efeito
2	2	15	2% HP
4	8	36	4% HP
5	16	57	6% HP



◆ - Revigorar I: Regenera 1MP no inicio do Turno.

Re vigorar

Grad	AP	Nível	Efeito
2	2	15	1 MP inicio do turno
4	8	36	3 MP inicio do turno
5	16	57	5 MP inicio do turno

◆ - Adicionar Status: Ataques básicos ganham um Status Fraco com 50% de penalidade e custo em MP de 2. O jogador escolhe qual status e não pode mudar, exceto se melhorar a graduação

Adicionar Status

Grad	AP	Nível	Efeito
2	2	15	-50%AC Status 1, 2MP
3	4	29	-70%AC Status 2, 5MP

◆ - Matador de [Criatura]: Ganha matador de [criatura] (faz 50% a mais de dano contra a criatura escolhida)

Matador de [Criatura Comum]

Grad	AP	Nível	Efeito
2	2	15	+50% Contra um tipo
4	8	36	+100% contra um tipo

Matador de [Criatura Humanoide, Demônio, Dragão]

Grad	AP	Nível	Efeito
4	8	36	+50% Contra um tipo
6	32	64	+100% contra um tipo

◆ - HP Up: Ganha uma percentagem a mais de HP. Essa percentagem é parte do HP básico, sem itens.

HP UP

Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
2	2	15	+10%
4	8	36	+20%
5	16	57	+30%

◆ - MP Up: Como HP up, mas para MP

MP UP

Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
2	2	15	+10%
4	8	36	+20%
5	16	57	+30%

◆ - MP turbo: Em um ataque básico, pode gastar 2MP para melhorar o PA

MP Turbo

Grad	AP	Nível	Efeito
2	2	15	+10%PA por 2MP
4	8	36	+15%PA por 5MP
5	16	57	+20%PA por 10MP

◆ - Turbo MP: Aumenta o custo em MP de uma magia para aumentar o PAM.

Turbo MP

Grad	AP	Nível	Efeito
2	2	15	+25%PAM por +25%MP
4	8	36	+50%PAM por +50%MP
5	16	57	+100%PAM por +100%MP

◆ - Execrar: Status Negativos lançados pelo personagem tem mais chance de acertar.

Execrar

Grad	AP	Nível	Efeito
2	2	22	+20 para Status negativos
5	16	57	+30 para status negativos

◆ - Ataque relâmpago: Ataques Básicos não ativam reações.

Ataque relâmpago

Grad	AP	Nível	Efeito
2	2	22	At. Básico ignora reações

◆ - Sacudir Status: Status negativos duram menos turnos no personagem.

Sacudir Status

Grad	AP	Nível	Efeito
2	2	22	duram 1 turno a menos
4	8	36	2 turnos a menos
6	32	64	3 turnos a menos

◆ - Ligado a magia: Status positivos duram mais turnos.

Ligado a Magia

Grad	AP	Nível	Efeito
2	2	22	duram 2 turnos a mais
4	8	36	3 turnos a mais
6	32	64	4 turnos a mais

◆ - Distribuir: Quando cura um alvo, o excesso de cura passa para aliados ao redor, sendo distribuído igualmente. (e:3)



Distribuir

Grad	AP	Nível	Efeito
2	2	22	Excesso é distribuido (e:3)

● - Dever do Líder: No primeiro round de combate, ao invés de rolar 1d10 rola 1d10+10

Dever do Líder

Grad	AP	Nível	Efeito
2	2	22	como descrito

● - Scavenge [Criatura]: No final do combate contra um tipo de inimigo escolhido, ganha um item extra (não precisa de teste)

Scavenge [Criatura]

Grad	AP	Nível	Efeito
2	2	22	como descrito

● - Res. Grupo de Status: Ganha R:Grupo de Status (como Mistificacao)

Resistência a Tipo Status

Grad	AP	Nível	Efeito
3	4	29	Ganha resistencia ao grupo
5	16	50	Ganha Imunidade ao grupo

● - HP e MP Stroll: cada vez que se move no mapa de combate, ganha 5% de HP e 1 de MP

HP & MP Stroll

Grad	AP	Nível	Efeito
3	4	29	Como descrito

● - Gil farmer: ganha 30% a mais de Gil no final do combate.

Gil Farmer

Grad	AP	Nível	Efeito
3	4	29	Como descrito

● - Auto-Status 1 : inicia o turno com um status à escolha ativado

Auto Status

Grad	AP	Nível	Efeito
3	4	29	status nivel 1
4	8	43	Status nivel 2
5	16	57	Status nivel 3

● - Vôo: O personagem voa, ficando mais difícil de ser acertado. Alcance anula esse bonus. Ignora Altura.

Vôo

Grad	AP	Nível	Efeito
3	4	29	Ignora terrenos, +10 DEF e EVA contra melee (float)
5	16	57	Ignora altura, +20 Df/Eva

● - Overkill: Dano em excesso em um alvo é distribuído igualmente nos alvos adjacentes.

Overkill

Grad	AP	Nível	Efeito
3	4	29	Como descrito

● - Contra Ataque Agressivo: Quando usa uma reação que cause dano em um oponente, este ataque ignora RD ou Rm do mesmo.

● - Contra Ataque Deflectivo: Quando usa uma reação que esquive do ataque do um oponente, caso o oponente erre devido a reação, o mesmo recebe dano igual a 1/3 do que teria feito.

● - Contra Ataque Dispersivo: Quando usa uma das seguintes reações: Escudo de MP ou Counter Runic, o personagem pode gastar MP para reduzir o dano recebido. Cada 2 de MP reduz em 20 o dano.

Contra-Ataque (Dispersivo, Agressivo e Deflectivo)

Grad	AP	Nível	Efeito
3	4	29	Como descrito

● - Teleporte: Teleporta-se o seu movimento (ignora todos os obstáculos durante o movimento, exceto o ultimo). FlashStep: Teleporta-se o seu movimento, age, e retorna ao ponto inicial. (ignora todos os obstáculos durante o movimento, exceto o ultimo). É como teleporte, porem volta a posição inicial (efetivamente se movendo o dobro no turno, mas sem sair do local).

Teleporte

Grad	AP	Nível	Efeito
3	4	29	Teleporte
6	32	64	FlashStep (se quiser)



♥ - Anular Status Seguido: Quando é afetado por um status negativo, fica imune ao mesmo por 4 turnos.

Anular Status Seguido

Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
4	8	36	4t
5	16	57	6t

♥ - Short Charge 1: Qualquer delay maior que 10 quando se utiliza uma técnica diminui em 1 (mínimo 10)

Short Charge

Grad	AP	Nível	Efeito
4	8	36	Reduz Delay em 1
5	16	57	Reduz em 2

♥ - Caçador de Itens Raros: Aumenta a chance de achar um item raro em 15%-30%(4,5 ou 6 no d6)

Caçador de Itens Raros

Grad	AP	Nível	Efeito
4	8	36	5-6 no d6
6	32	64	4-6 no d6

♥ - Foco Interior: Enquanto tem 100% de HP, ganha +25% em qqr tipo de efeito que faça (AC/ACM ou Dano)

Foco Interior

Grad	AP	Nível	Efeito
3	4	29	Enquanto está com 100%HP
5	16	50	Enquanto está com 75%HP

♥ - Vigor: Enquanto tem 100% de HP, ações tem delay -1.

Vigor

Grad	AP	Nível	Efeito
4	8	43	Enquanto está com 100%HP
6	32	64	Enquanto está com 75%HP

♥ - Penetrante: Técnicas não são afetadas pelo status Refletir

Penetrante

Grad	AP	Nível	Efeito
4	8	43	Ignora o Status Refletir

♥ - Crítico UP: Chance de critico é melhorada

Crítico UP

Grad	AP	Nível	Efeito
2	2	22	1º ataque, critico-10
4	8	43	Chance de critico -10
5	16	57	Chance de critico -15

♥ - Resiliência: Ignora Críticos, Reduz em 2 o numero de casas empurrado.

Resiliência

Grad	AP	Nível	Efeito
4	8	43	Como descrito

♥ - Ataque Up!: Bônus no PA

Ataque UP

Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
3	4	29	+50 PA
5	16	50	+100 PA

♥ - Ataque Mágico Up!: Bônus no PAM

Ataque Mágico UP

Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
3	4	29	+50 PAM
5	16	50	+100 PAM

♥ - Olho por Olho: reações tem +10% de serem ativadas.

Olho por olho

Grad	AP	Nível	Efeito
5	16	50	Como descrito

♥ - Armadura Up!: Bônus de RD

Armadura UP

Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
3	4	29	+25 RD
5	16	50	+50 RD

♥ - Armadura Mágica Up!: +Bônus de RM

Armadura Mágica UP

Grad	AP	Nível Mínimo	Efeito
3	4	29	+25 RM
5	16	50	+50 RM

♥ - ChainSpell : Lança mais rápido a mesma magia contra um mesmo alvo.

Chain Spell

Grad	AP	Nível	Efeito
4	8	43	-1 Delay até 10 (haste:8)
5	16	50	-1 Delay até 7 (haste:5)



● - Preço de Sangue: Em vez de gastar MP, pode gastar HP por 6x o custo em MP

Preço de Sangue

Grad	AP	Nível	Efeito
6	32	64	Como descrito

● - Velocidade: -1 de delay em qualquer ação.

Velocidade

Grad	AP	Nível	Efeito
6	32	64	Como descrito

● - Omnicast : Qualquer técnica usada tem a ampliação de área automaticamente sem custo extra.

Omnicast

Grad	AP	Nível	Efeito
6	32	64	Como descrito

● - Economizar: Custos de MP saem por 33% a menos.

Economizar

Grad	AP	Nível	Efeito
6	32	64	Como descrito

● - Geomancia: Trata resistências elementais como uma graduação pior.

Geomancia

Grad	AP	Nível	Efeito
6	32	64	Como descrito

Regras do Comando MIX:

Misturando itens restauração:

- Itens Iguais que restauram HP ou MP:Aplica o efeito em área (2 para 2 itens, 3 para 3, 4 p/4)
- Itens diferentes que recuperam ou HP ou MP : Soma os 2 valores e aplica +25% ao total, para 1a
- Itens diferentes que recuperam ambos: Aplica +25% em ambos números, para 1 alvo

Misturando Itens Antídoto:

- Itens iguais: Aplica o efeito em área (2 para 2 itens, 3 para 3, 4 para 4)
- Itens diferentes: Soma o efeito e aplica em área como acima, mas -1 (2 itens area 1, 3 area 2)

Misturando itens Status:

- Itens iguais: Aumenta a chance de acerto em +20% para cada item a mais.Caso a chance já seja de 100% (status positivos) o item é usado em área, com +1 para cada item após o 1º
- Itens diferentes: Efeito em área com +1 para cada item apos o 3º

Misturando itens elementais:

- Mesmo elemento: Soma o dano e aplica um modificador de +25%
- Elementos diferentes: Soma e divide o dano por 2/3 e aplica em área +1 para cada item após o 1º

Misturando itens de ataque:

- Soma os efeitos e aplica um mod de +25%

トランペリ	HP 832
ハドウツ	379
レナ	1492
ガラフ	1255
ファリス	



CAPITULO VI

TECNICAS



Uma técnica é um poder, uma habilidade que um personagem usa ofensivamente ou defensivamente. A habilidade de curar um aliado, uma rajada de energia negativa, um escudo místico, são técnicas. Um jogador cria uma técnica utilizando bases e efeitos. Existem bases Ofensivas e Bases Defensivas, e de efeitos existem Melhorias e Limitações. Utilizando uma base e de 0 a 3 efeitos, um personagem pode criar qualquer técnica do jogo, e o poder desta técnica é a graduação dela, que vai de 1 a 6. Neste capítulo, aprenderemos a criar técnicas, além de várias técnicas prontas.

Os passos deste capítulo:

- 1 - Técnicas 101
- 2 - Exemplos de Técnicas
- 3 - Bases
- 4 - Efeitos
- 5 - Status



1 - Técnicas 101

Como falado antes, as técnicas são habilidades que são parte do “Conjunto” do personagem. Um personagem tem quantas técnicas quiser, porém cada uma tem um custo de AP (Academic Points, ou Ability Points) para ser aprendidas. Técnicas possuem uma graduação que vai de 1 a 6, sendo 1 uma técnica fraca e 6 uma forte. As técnicas são construídas somando uma “Base” com zero a três “Efeitos”.

• **Bases** são o que a técnica pode fazer, “Ataque Mágico” é uma base que diz que a base da técnica é um ataque usando magia, “Roubar Gil” é uma base que diz que a técnica serve para ganhar Gil nas custas de alguém. A base determina o custo em AP da técnica, não importando os efeitos nela colocados.

• **Efeitos** são limitações ou melhorias que se coloca na técnica para mudá-la. Colocar melhorias aumenta o custo em MP da técnica, e colocar limitações o reduz. Cada Melhoria aumenta o nível de MP da técnica em 1, e cada Limitação reduz em 1. Assim, uma técnica de graduação 1 com 2 melhorias gasta MP como uma técnica de graduação 3. E uma técnica de graduação 2 com 1 melhoria e 2 limitações gasta MP como uma técnica de grad. 1. Cada Base ainda define se a técnica é Fraca, Media ou Forte. Técnicas Medias gastam MP normal, fracas são um pouco mais baratas e fortes são mais caras.

Ao lado, a tabela do valor de MP por uma técnica de grad 1 a 4.

Custos de MP por graduação

Graduação	MP	MP	MP	AP
	Fraco	Médio	Forte	
1	2	3	4	1
2	4	6	8	2
3	10	12	14	4
4	17	19	21	8



Mas, antes de iniciar a montagem de técnicas, devemos saber quantos pontos de AP o personagem tem. Todo personagem inicia com 4 AP. A isso se soma o bônus de MAGIA que o personagem tem. Se o personagem tem magia 5 ,ganha +1/2 de AP. Quando a Magia dele aumenta, ele ganha mais AP. Os APs ganhos por aumento da Magia, não podem ser usados na compra de Talentos, apenas Técnicas. Na tabela abaixo tem o Valor de AP ganhado para cada ponto de magia.

MAGIA	BONUS AP	MAGIA	BONUS AP
05-20	+1/2	5	1/2
25-50	+1	10	1
55-90	+2	15	1,5
95-120	+4	20	2
125	+8	25	3
128(Max)	+8	30	4
		35	5

Um personagem iniciante somente pode ter técnicas de graduação 1. Uma técnica de grad. 1 custa 1 de AP, mas o personagem pode ter “técnicas clonadas”, que são técnicas iguais a uma técnica normal, porém com uma diferença. Um elemento diferente, ou um Status diferente. Técnicas clonadas custam 50% de AP da técnica base, e é exatamente igual, exceto o elemento ou os Efeitos. Assim um personagem pode ter uma técnica de fogo por 1 AP e comprar igual de Gelo por 1/2 AP. Uma técnica clonada nunca pode ser melhorada, exceto se a técnica base for melhorada.



Neste sistema, técnicas são poderes que custam MP, e são comprados com APs. Um jogador pode criar quantas técnicas ele quiser para seu personagem, desde que seja cumprido os requisitos da técnica (quando houver) e o personagem pague os APs necessários para aprender. Fora isto, não há limite para o número de técnicas que um personagem pode aprender, mas há um Limite máximo de APs que um personagem pode ganhar. Um personagem com MAG 128, Nível 99 tem no final AP suficiente para comprar 12 técnicas de Graduação 6, isso se ele não comprar nenhum talento. O “normal” é gastar ½ do AP em técnicas e outra metade em talentos.

Perceba que não é obrigatório um personagem ter 6 técnicas de graduação 6. Uma técnica de graduação 6 equivale em AP a 2 técnicas de graduação 5. Muitos personagens preferirão ter mais técnicas diversificadas do que fortes, outros terão poucas técnicas mais fortes.

“Mas como eu só posso ter SÓ 6 técnicas fortes? como eu vou ter meu Firaga-Thundaga-etc-etc-etc?” - Vamos ao segundo ponto. A criação de Técnicas.

Uma técnica é criada através de uma Base, sua graduação, zero ou mais opções, e zero ou mais Efeitos. Uma técnica Inicialmente possui R:4, E:1, V:1 (conforme explicado no capítulo 3), Limitações, Melhorias, e opções alteram isso.

Graduação e Nível: Uma técnica possui uma graduação e um nível. Graduação é o poder da Base e é usada

quando se determina o custo em AP. Nível é a Graduação modificada por Limitações e Melhorias e define o custo em MP.

◆ **Base** é a finalidade da técnica, o que ela faz. Existem Bases de Ataque, de Status, de Cura, e várias outras. O Graduação é o número de 1 a 6 que a técnica terá. Este Graduação depende da Base, existem bases que a Graduação mínima é 2 ou 3, e outras não tem Graduação acima de 1, por exemplo.

◆ **Efeitos** são Melhorias e Limitações que são usadas para diferenciar a técnica. Quando se aplica uma melhoria, a técnica custa MP como se fosse de um nível maior, e quando se aplica uma limitação o custo em MP é de um nível a menos. Esta modificação no nível não altera o custo em AP, apenas em MP.

E por fim, ◆ **Opções** são Efeitos de custo 0, ou seja não altera o nível da técnica, é uma opção ter ou não ter.

Um personagem pode ter uma técnica de “Fogo”, utilizando a Base “Ataque Mágico” Graduação 1 e a Opção “Elemental:Fogo”. O requisito da Base “Ataque Mágico” é que tenha uma opção Elemental escolhida. Como ele escolheu “opção: Elemental fogo”, ele cumpre o requisito. O personagem paga 1 AP e tem a técnica “Fogo”.

(1) “Fogo”: Ataque Mágico: Fogo. R:4, E:1, V:1, 3 MP, Dano de <Dado de Magia+1>*10+PAM (1Ap)

(Dado de Magia +1 porque a técnica Ataque mágico Graduação 1 dá +1 dado de magia. Uma de Graduação 2 dá +1 dado de magia e um bonus de 50% no PAM)

Se o mesmo personagem quisesse mais uma técnica idêntica à “Fogo”, mas com elemento “Gelo”, ele teria que pagar mais 1 AP? Não.

Um personagem pode comprar uma técnica idêntica a uma que ele tenha por 50% do custo em AP, desde que esteja dentro das regras abaixo:

- 1 - A duplicação deve ter a mesma base (exceto Status);
- 2 - A duplicação deve ter mesma graduação da original, e não pode evoluir, a não ser que a original evolua;
- 3 - O nível deve ser o mesmo que o original, mesmo mudando os limites, melhorias e opções.

O nome dado a isto é “Duplicação”. Assim, se o personagem quisesse uma técnica de “Fogo” com o elemento “Gelo”, ele Duplica a técnica de Fogo e troca o elemento por Gelo.

(1) “Fogo”: Ataque Mágico: Fogo. R:4, E:1, V:1, 3 MP, Dano de <Dado de Magia+1>*10+PAM (1Ap)

(1) “Gelo”: Ataque Mágico: Gelo. R:4, E:1, V:1, 3 MP, Dano de <Dado de Magia+1>*10+PAM (1/2Ap)

Mais exemplos:

Técnica “Ataque envenenado” : Base “Status Ofensivo” 1, efeito: “Mirado” ficaria

(1) “Ataque Envenenado”: Status Ofensivo: Veneno (-40%), Efeito:Mirado (+20%ACM), R:4, E:1, V:1, 6MP,



Teste de ACM-20% contra EVA para causar Veneno
1d6 turnos. 1AP

Perceba aqui que o nível da técnica é 2 (para custo em MP) mas a Graduação é 1. Então apenas muda o custo em MP para 6, mas a Graduação da base se mantém.

As bases de Status são duplicadas de jeito diferente. Um personagem pode melhorar uma base de status para a próxima graduação e manter a graduação anterior pagando apenas 50% do valor da anterior. Como outra aplicação, o personagem pode duplicar uma base de mesmo status para fazer coisas diferentes com ele, desde que seja nas regras citadas na página anterior. Segue o exemplo:

Selena quer criar várias melhorias para sua técnica de rajada envenenada. A técnica é a seguinte:

(1) “Ataque Envenenado”: Status Ofensivo: Veneno (-40%), Efeito:Mirado (+20%M.AC), R:4, E:1, V:1, 6MP, Teste de M.AC-20% contra EVA para causar Veneno 1d6 turnos. 1AP

Primeiro, ela quer ter uma técnica modificada de veneno, que faça dano por área. Ela chama a técnica de “Granada Biológica” e usa as regras de duplicação.

(1) “Granada Biológica”: Status Ofensivo: Veneno (-40%), Efeito:Área, R:4, E:2, V:1, 6MP, Teste de M.AC-40% contra EVA para causar Veneno 1d6 turnos. 1/2AP

Agora, ela quer melhorar sua técnica para que ela evolua do status Veneno (graduação 1) para Dreno (graduação 3). Ela paga 3AP (Graduação 3 é 4AP, menos 1AP que é o custo da técnica que ela já tem e será substituída).

(3) “Ataque de Dreno”: Status Ofensivo: Dreno (-55%), Efeito:Mirado (+20%M.AC), R:4, E:1, V:1, 12MP, Teste de M.AC-35% contra EVA para causar Dreno 1d6 turnos. 4AP

Selena PERDEU a técnica de “Ataque Envenenado”, pois ela foi SUBSTITUIDA pela técnica de “Ataque de Dreno”.

Normalmente um personagem se quiser manter a técnica de graduação anterior precisa pagar o custo cheio da técnica, sem o desconto (como mostrado no exemplo anterior). Porém Status são diferentes. O personagem pode MANTER a técnica anterior pagando apenas 1/2 do AP dela. Assim, Selena Pagaria mais 1/2AP (Metade de 1AP) para continuar com o “Ataque de Dreno” e manter o “Ataque Envenenado”.





2 - Exemplos de Técnicas

Segue abaixo uma listagem de técnicas dos jogos de Final Fantasy.

● Magia Branca:

Cure: Cura um aliado, Cura 1, R:4, E:1, 3MP. Cura 30+(PAM/2)

Cura: Cura melhor , Cura 3, R:4, E:1, 12MP Cura 90+PAM (Opção: Area/Bombardeio (2/3 cura com E:2)

Curaga: Cura um monte , Cura 5, R:4, E:1, 26Mp, Cura 160+(PAM*1,5) (Opção: Area/Bomb (2/3 cura com E:2)

Raise: Cura Morte. Reviver 3. R:4, E:1, 12Mp, Acorda aliado morto com 10% HP.

Arise: Cura morte. Reviver 6. R:4, E:1, 37Mp, Acorda aliado morto com 100% Hp.

Reraise: Dá Status Re-raise. Status Renovação 5. R:4, E:1, 26MP.

Poisona: Remove Veneno: Esuna 2. 6mp, R:4, E:1 remove status veneno e dreno

Remédio: remove status ruins fracos: Esuna 4. 19MP: Remove Imobilizado, Lerdeza, Cegueira, Veneno, Sono, Sentença de morte, Derreter, Tonto.

Esuna: Remove todos Status negativos de um alvo. Esuna 6. R:4, E:1, V:1,37MP.

Regen: Dá Status Regen. Status Renovação 3. R:4, E:1, 12MP.

Harm: Ataque Mágico 2, Elemento Luz, Opção: Cruz. 12MP.Matador de desmortos+Area+Requisito (Inimigos

Desmortos). Dano de +1d e PAM+50% (x2 contra desmortos)

Holy: Ataque Mágico 4, Elemento Luz, Opção: Cruz. 26MP.Matador de desmortos+Area+Requisito (Inimigos Desmortos). Dano de +2d e PAM+100% (x2 contra desmortos)

● Magia Negra

Fire: Ataque mágico 1. R:4, E:1, 3MP. Dano de DM+1d*10+PAM, Elemento: Fogo

Fira: Ataque mágico 2. R:4, E:1, 6MP. Dano de DM+1d*10+PAM+50%, Elemento: Fogo Opção:R/L

Firaga: Ataque mágico 4. R:4, E:1, 19MP. Dano de DM+2d*10+PAM+100%, Elemento: Fogo. Opção:R/L

Blizzard: como Fire, elemento gelo

Blizzara: como Fira, elemento gelo

Blizzaga: como Firaga, elemento gelo

Thunder: como Fire, elemento raio

Thundara: como Fira, elemento raio

Thundaga: como Firaga, elemento raio

Poison: Status Biológico 1+Adicionar Ataque. R:4, E:1, 6MP, ACM-40% para status: Veneno+50% dmg

Drain: Ataque Mágico 1+Drenar HP*2. R:4, E:1, 12MP, Ataque faz dano PAM+1d e recupera 50%

Break: Status Tempo 5. 26MP, ACM-70% para causar petrificação.

Death: Status Morte 5, 26MP, ACM-70% para causar morte.

Gravity: Ataque Demi 2, 6MP, ACM para tirar 33% de HP do alvo.

Graviga: Ataque Demi 5, 26MP, ACM para tirar 50% de HP do alvo.

Gravija: Graviga+Area+Area. 49MP. E:3

Flare: Ataque Mágico 5, +Area, Elemento Fogo.

Quake: Ataque Mágico 5, +Area, Elemento Terra.

Tornado: Ataque Mágico 5, +Area, Elemento Vento.

Flood: Ataque Mágico 5, +Area, Elemento Agua.

Meltdown: Ataque Mágico 6, +Area, +Perfurante+Não elemental.

Meteor: Ataque mágico 6, +Area,+Projeta,+Não Elemental.

Ultima: Ataque mágico 6, +Area,+Area,+Alcance,+Não Elemental,-Lento.

● Magia Cinza

Libra: Scan, 3mp

Slow: Status Tempo 3, Lentidão, ACM-55% para status lentidão. 12MP

Slowga: Status tempo 3+Tempo aumentado+Area. 26MP

Haste: Status Proeza 3, Acelerar. 12MP

Hastega: Status Proeza 3+Tempo aumentado+Area Stop: Status Trava 3

Rasp: Ataque Mágico 2+Ataque MP.

Silence: Status Selo 3, Status Silencio. ACM-55%. 12MP

Confuse: Status Mistificação 3, 12MP

Berzerk: Status Psicologico 3, 12MP

Imp: Status Transformação 3, 12MP

Vanish: Invisibilidade,

Temperar: Boost FOR 2. Aumenta o dano fisico causado em +25%

Float: Resistencia Terra.

Protect: Boost Armadura 25%

Shell: Boost Mente 25%

Osmose: Roubar MP 3



Reflect: Status Barreira 5

Teleport: Magia Efeito 1

Quick: Técnica Quick 4. O Alvo faz 2 comandos.

Dispel: Dispel 6, 37MP

Valor: Status Proeza 3

• Técnicas de Monge

1- Barrage - Muitos ataques, dano variado, um alvo

Barrage: Ataque Especial, R:4, E:1

Exemplos de modificações. Entre parênteses, o nome da melhoria ou limitação.

Opções:

+0: Chute Giratório (aura): A técnica faz dano ao redor do Alvo, com R:0 e E:2, faz apenas 2/3 do dano.

Melhorias

+1: Rajada (Rajada): O ataque dá vários ataques de força variada, fazendo dano pelo no que sair no d6
+1: Rush (Raio): A técnica faz o personagem avançar e bater em todos no caminho, atacando todos em linha.

+1: Projeta (Projeta): A técnica empurra o inimigo para trás. Mesmo que seja comprado Rush junto, o inimigo não é acertado duas vezes.

+1: Tonteia (ad status): A técnica alem do dano, tem -60 no AC para tontear o alvo.

Defeitos

-1: Sem impulso (corpo a corpo): Alcance Corpo-a-corpo (R:1)

-1: Rajada de golpes (inacurado): O personagem dá muitos golpes rápidos, errando mais: Inacurado: -30 no AC.

-1: Técnica falha (sacrifício): O personagem bate muito forte e se machuca no processo : -1/4 de HP quando usa a técnica.

-1: Bum Rush (alvo randomico): O personagem acerta randomicamente um alvo sem escolher.

Melhorias:

+1: No Mercy (Potencializar): A força do ataque é maior, tirando 41% de do HP do alvo ao inves de 33%

+1: Tonteia (Ad Status): A técnica alem do dano, tem -60 no AC para tontear o alvo.

Akane Kaioh Black Mage

STR: 25

VIT: 25

AGI: 40

MAG: 70

SPR: 70



Weapon of Choice: Claws
Armor: Magic Robes
Guard: Mage hat

2- Suplex(demi 3) - Um alvo, demi

Suplex: Demi Attack: R:4, E:1, Ataca tirando uma % do HP do alvo.

2- Agressive Stance - Boost STR 2, Apenas em si mesmo. Aumenta dano físico causado em 25% por 1d6 turnos.

Boost STR, Apenas em si mesmo. R:0 E:1, 3MP.

Melhorias:

+1 Foco (Potencializar): Aumenta para 31% o bonus.

+1 Mais Tempo (Aumentar tempo): Aumenta para 1d6+3 turnos.

Defeitos

-1 Quase fatal: Só funciona quando está ferido (1/4 hp).

-1 Envenena: Causa Veneno ao usuário (que só pode ser removido com itens ou tecnicas, não com suportes ou equip)

3 -Chi Blast - Bola de Chi: Ataque especial, sem elemento, e basico para os ataques elementais. Pode ser utilizado o Barrage, se o mesmo não tiver nenhuma melhoria nem defeito.

3.1- Aurabolt - Raio de Energia (Luz). Chi-Blast+Raio

3.2- Earth Slash - Golpe Terremoto (terra). Chi-Blast+Aura+Area

3.3- Fire Dance - Dança do Fogo (Fogo). Chi-Blast+Area

3.4- Air Strike - Navalha de Ar (Vento). Chi-Blast+Alcance



3.5- Dolphin Punch - Soco do Golfinho (Água). Chi-Blast+Ad Status (Tonteia)

3.6- Death's touch - Toque da morte (Trevas). Chi-Blast+Ad Status (Morte)

3.7- Thunder Flash - Ataque Relâmpago (Raio). Chi-Blast+Perfurante

3.8- Sub Zero - Abaixo de Zero (Gelo). Chi-Blast+Ad Status (paralisia)

4 - Defensive Stance - Boost Armadura. Apenas em si mesmo. Reduz o dano recebido físico em 25% por 1d6 turnos.

Boost Armadura, Apenas em si mesmo. R:0 E:1, 3MP.

Melhorias:

+1 Potencializar: Aumenta para 31% o bonus.

+1 Mais Tempo: Aumenta para 1d6+3 turnos.

Defeitos

-1 Quase fatal: Só funciona quando está ferido ($\frac{1}{4}$ hp).

● Técnicas de Dragoon

1 - Cherry Blossom: Ataque especial, dano em área.

Ataque Especial 1+Elemento:Fogo+Área: R:4, E:2, V:2, 6MP

2 - White Wind: Ataque especial, que drena HP e divide entre os aliados.

Ataque especial 2+Ataque de drenox2, drena de um inimigo e divide entre os aliados.+Área. R:4, E:1 (E:2 para dividir o Hp drenado) 26MP (Copia do Cherryblosson, com elemento Luz)

3 - Dragon Breath: Ataque que faz dano baseado no dano recebido.

Vingança 4+Area, R:4, E:2, 26MP

4 - Dragon Horn: Ataque especial, que faz dano randomico em vários alvos dispersos.

Ataque Múltiplo 6+Alcance+Perfurante-Random. R:8, E:1 Nível 7: 49MP

● Técnicas de Guerreiro

1 - Golpe forte: Ataque especial, que tem chance de errar.

Ataque especial 2, Inacurado, R:4, E:1, 3MP.

2- Acumulate: Boost STR 2, Apenas em si mesmo. Aumenta dano físico causado em 25% por 1d6 turnos.

R:0 E:1, 3MP.

3- Quebrar Armadura: Quebrar Armadura, o alvo recebe +25% de dano físico por 1d6 turnos.

Quebrar armadura 2+Ad ataque+Corpo-a-corpo, R:1, E:1, 6MP.

4- Quebrar Mente: Quebrar Mente, o alvo recebe +25% de dano mágico por 1d6 turnos. Cópia de quebrar armadura

5 - Quebrar Poder: O alvo faz 25% de dano físico a menos. Cópia de Quebrar armadura.

6 - Quebrar Magia: O alvo faz 25% de dano mágico a menos. Cópia de Quebrar armadura.

7 - Assalto: Ataca o alvo rapidamente, quebrando A Armadura e Arma do alvo. Quebrar 33% Poder e

Armadura (Grad 5), +Adicionar Ataque x2, +Velozx2, -Corpo-a-Corpo, Inacurado. (Nível 7). R:1, E:1, V:1, COS-AC-30%xDEF, MP: 49, Velocidade: 12, Faz dano normal além da técnica.

● Técnicas de Samurai:

1 - Kotetsu: Ataque Delay, remove Velocidade do alvo. Ataque delay 1, corpo-a-corpo, Adicionar ataque.

R:1, E:1, V:1: Remove 4 de Velocidade do alvo, e ataca com 50% do dano normal. 3MP

2 - Arremessar Gil: Joga dinheiro no alvo, fazendo dano. R:4, E:2, V:2

Ataque especial 3, Gastador, Área. 9MP e 250 Gil

3 - Iaido: Ataque rápido. Custa apenas 4 de velocidade. R:4, E:1, V:1 9MP.

● Técnicas de Ninja:

1 - Imagem: Status Ruse + Tempo aumentado-Si mesmo. R:0, E:1, V:1. 3MP

1 - Kage Bunshin no Jutsu: Duplicação: cria uma cópia do usuário.

Duplicação 2, corpo-a-corpo. R:1, e:1, v:1, 3MP

2 - Smoke Bomb: Fuga. Foge automaticamente do combate.

Fuga 2, R:0, e:2, V:2, 6MP.

3 - Prender: Arremessa agulhas nas roupas do alvo, prendendo ele ao chão.



Status trava 1, Imobilizado, Mirado. R:4, E:1, V:1, 6MP. AC-40% para acertar.

4 - Flame Ninjutsu: Ataque Mágico 3, Raio, Usa Item (Scroll - 500gil). R:4, E:1 - Raio , 0MP
Copias: Flood Ninjutsu (Agua), Thunder Ninjutsu, Ice Ninjutsu (Gelo).

● Técnicas de Ladrão:

1 - Roubar Gil: Rouba Gil do alvo com AC-40. Roubar Gil 1, R:4, E:1 3MP

1 - Olho vivo: Detecta os items que o alvo tem. Detectar 1 - R:4,E:1 3MP

1 - Flimflam: Rouba um status positivo do alvo. Filmflam 1 - R:4, E:1, 3MP

2 - Sap: Ataca o alvo com um saco de moedas na cabeça, tonteando-o. Status Psico 1 - Tonto+Tempo aumentado. R:4, E:1, 3MP

3 - Derrubar arma: Derruba a arma do adversário, deixando ele sem agir. Status Trava 3, R:4, E:1, 12MP

3 - Velocidade! O ladrão é muito rápido!. Status Renovação 3 (Acelerar) + Tempo aumentado - Apenas em si mesmo. R:0, E:1, 12MP.

3 - Bases

Bases Ofensivas

- **Ataque Delay (1-6)** Forte: O alvo perde Pontos de Velocidade 5+2 por grad par e 3 ímpar da técnica.
- **Ataque Demi (2-4-6)** Médio: O alvo perde parte (25%,33%,50%) do HP atual.
- **Ataque Fatal (2-6)** Forte: O alvo morre automaticamente. Chance de AC-60xDef +15% por grad ou +10% por grad e dano básico de 0+25% caso erre.
- **Ataque Mágico Poderoso (1-6)** Médio: Ataque especial mágico. Graduação melhora em +1d de dano nas graduações ímpares e +50% PAM nas pares.
- **Ataque Poderoso (1-6)** Médio: Ataque especial físico. Graduação melhora em +1d de dano nas graduações ímpares e +50% PAM nas pares.
- **Ataque Múltiplo (1/6)** Médio: Ataca várias vezes. Grad 1-3 faz 2-4 ataques com dano 50%. Grad 4-6 faz 2-4 ataques com dano 100%
- **Ataque Rápido (3)** Forte: Ataque básico com 7 de Delay
- **Debilitar (3-6)** Médio: Infinge uma fraqueza a um elemento.
- **Ataque sem forma (1)** Fraco: Ataque básico, mas contra RM e não RD.
- **Detectar (1)** Fraco: Escaneia o alvo, detectando itens carregados.
- **Dispel (1-6)** Fraco: Remove Status Positivos do alvo. Quanto maior a graduação, mais status remove.
- **Encantar Arma (Elemento)(1-6)** Médio: Imbui um elemento na arma.
- **Encantar Arma (Status)(1-6)** Médio: Imbui um status na arma.
- **FlimFlam (1)** Fraco: Rouba um status positivo do alvo

para si. A duração do status não muda

- **Imitar Job(2-6)** Forte: Copia todas as técnicas do Alvo.
- **Neutralizar (2/5)** Forte: Anula Resistencias, Imunidades e Absorções dos inimigos.
- **Quebrar [Atributo](1-6)** Medio: Reduz poder do alvo. Pode ser dano feito ou recebido
- **Roubar Gil (1-6)** Fraco: Rouba Gil do alvo
- **Roubar MP (3)** Especial: Rouba MAG/4 MP do alvo. Custa 1MP
- **Scan (1)** Fraco: Escaneia o alvo, detectando pontos fracos.
- **Selar Técnica (2-6)** Médio: Tranca uma técnica do alvo por 1d6 turnos.
- **Status (8 Tipos) (1-6)** Médio: Infinge um Status negativo no alvo.
- **Vingança (2-4)** Fraco :Faz dano baseado no Hp atual e HP máximo.

Bases Defensivas

- **Boost [Atributo] (2-6)** Médio: Aumenta o poder do alvo. Pode ser dano feito ou recebido.
- **Cura (1-6)** Variável: Cura pontos de vida do alvo. Base de 30,60,90,130,180,230 +1/2 PAM nas graduações 1-2, +PAM na 3-4 e +1 e ½ PAM nas 5 e +2xPAM na 6 (médio). Graduações 1-3 +10 Forte e -10 para fraco. Graduações 4-6 +20 forte e -20 fraco.
- **Dash (1)** Fraco: Usa a ação para mover-se novamente.
- **Disfarce (1-6)** Forte: Faz o alvo ficar igual a uma outra pessoa ou objeto.
- **Doar MP (1)** Fraco: Dá MP para o alvo.
- **Duplicata (2/4/6)** Forte: Cria uma ou mais duplicatas iguais ao alvo.



- **Imitar Monstro (1-6)** Forte: Fica com as técnicas e talentos iguais a de um monstro. Não mexe no HP ou MP. Requer ter encontrado um monstro do mesmo tipo antes e ter usado Capturar, Clone ou Manipular.
- **Esuna (1-6)** Fraco: Remove Status Negativos. Quanto maior a grad, mais status remove.
- **Fuga (2)** Fraco: Foge do combate automaticamente.
- **Invocar Aeon (1-6)** Forte: Invoca um Aeon para substituir no combate. O Aeon tem nível igual ao do Usuário e a graduação limita as técnicas, talentos e bônus de atributo.
- **Invulnerabilidade (4/6)** Forte: Fica Imune a dano físico ou mágico.
- **Matador de [Inimigo] (2/3)** Médio: O alvo ganha 'Matador de inimigo'
- **Proteção contra [Inimigos] (2)** Fraco: Impede um tipo de inimigo de tocar na área.
- **Quick (4)** Forte: O alvo faz 2 ações imediatamente.
- **Resistência Elemental (2/4/6)** Forte: O alvo ganha resistência/imunidade/absorção a 1 ou + elementos
- **Reviver (3/4/6)** Forte: Ressuscita um alvo.
- **Rush (1-6)** Fraco: Aumenta o movimento e salto por 1d6 turnos.
- **Status Positivos (3 tipos) (1-6)** medio:Dá um status positivo no alvo.
- **Telecinese (1-6)** Fraco: Movimenta um objeto pelo mapa.
- **Terreno (1-6)** Fraco: Cria pedaços do mapa.

4- Efeitos

4.1 Melhorias

- **Adicionar Ataque:** +Ataque que faz 50% do

dano

- **Adicionar Roubo:**+Roubar com 20% de chance a menos
- **Adicionar Status Menor:** +Status com 20% de penalidade a mais
- **Alcance:** +4 Alcance
- **Área:** +1 Efeito
- **Ataque de Dreno:** Rouba 25%/50% do dano feito como HP.
- **Ataque MP:**Faz dano no MP em vez do HP
- **Chanting (Cântico):** Mantém a técnica por 3 turnos, pagando $\frac{1}{2}$ do custo em MP.
- **Combo:**Próximo ataque contra o mesmo alvo ganha +10% de efeito ou -1 delay.
- **Matador de Criatura:**Faz mais dano contra um tipo específico de criaturas.
- **Minar Terreno:** A técnica fica no chão, sendo ativada quando alguém pisa nela.
- **Mirado:** A técnica tem acerto maior (+20 AC ou ACM)
- **Perfurante** Ignora RD ou RM
- **Potencializar:**Adiciona um bônus de $\frac{1}{4}$ em algumas técnicas.
- **Raio:**Acerta todos os alvos no alcance.
- **Rajada:**A técnica faz dano variável.
- **Tempo Aumentado:**Status duram +3 turnos.
- **Veloz:**Delay reduz em 1 (mínimo 8)

4.1.1 Melhorias Leves

Melhorias leves são como melhorias, mas ao invés de aumentar o nível em 1, aumenta a potência da técnica (técnicas fracas viram médias, médias viram forte, fortes viram fracas do próximo nível)

- **Ataque Modificado:**Muda entre AC e ACM

- **Projeta:** Empurra o alvo.
- **Não Elemental:**A técnica mágica não possui elemento, mas não pode fazer dano crítico.
- **R/L:**A técnica pode ter uma melhoria+limite que pode ser ligada e desligada. Técnicas com base mágica ganham essa melhoria automaticamente.
- **Seletivo:**Escolhe em quem a técnica vai afetar na área.

4.2 Limitações

- **Acesso:**A técnica só funciona em determinadas ocasiões do usuário.
- **Alvo Randômico:** A técnica escolhe um alvo randomicamente.
- **Apenas em Si mesmo:**A técnica só funciona no usuário.
- **Bombardeio:**Faz apenas 2/3 do efeito.
- **Choque de retorno:**Tem chance de dar xabú na técnica, ferindo o usuário.
- **Corpo-a-Corpo:**Funciona a distância de 1 quadrado.
- **Dano por tempo:** Faz 1/3 do dano durante 3 turnos.
- **Efeito negativo:**A técnica faz mal ao usuário.
- **Efeito retardado:** Só funciona no inicio do próximo turno do usuário.
- **Gastador:** A técnica gasta Gil para funcionar.
- **Inacurado:** tem chance de acerto menor.
- **Lento:**Aumenta o delay em 2
- **Longo Alcance:** A técnica só pode ser usada de longe.
- **Requisito:**como acesso, mas a ocasião é determinada pelo alvo.
- **Tempo Contado:** O Status dura menos tempo.
- **Sacrifício:** Usar a técnica faz dano ao usuário.



- **Uso limitado:** A técnica após ser utilizada fica mais fraca.

4.2.1 Limitações Leves

Limitações leves são como limitações, mas ao invés de reduzir o nível em 1, reduz a potência da técnica (técnicas fortes viram médias, médias viram fracas, fracas viram fortes do nível anterior)

- **Afeta somente Aliados:** Requer aura ou área. Só afeta seus aliados, e não você.

4.3 Opções

- **Aérea:** A técnica vem do céu, ignorando barreiras.

Não utilizável dentro de locais, como casas, cavernas, etc.

- **Aura:** A técnica atinge os alvos ao redor do usuário, com 2/3 do efeito. Se for um ataque, não afeta o usuário.

- **Cruz:** A área da técnica é em forma de cruz, não de diamante.

- **Elemental:** A técnica possui um elemento. Mandatório para técnicas mágicas.

- **Fadigante:** A técnica custa HP ao invés de MP. 12HP por ponto de MP. Não pode ser usada com técnicas que recuperem HP do usuário.

- **Preparação:** A técnica custa mais Delay ao invés de MP. +3 em níveis ímpares e +2 em níveis pares.

- **Usa Item:** Consome um tipo de item ao invés de MP. O item deve ser um tipo específico por técnica e o preço dele deve bater com a limitação "gastador"

5 - STATUS NEGATIVOS



Status são efeitos que ficam presos nos personagens e monstros que dão bônus e penalidades nas habilidades dos mesmos.

Todos os status são divididos em grupos de status, e cada grupo contém 3 status, um fraco, um médio e um forte.

Biológico

1- **Veneno:** O personagem perde 10% do HP Máximo por turno. Cura com antídoto.

2- **Dreno:** O personagem perde 10% Mp Máximo por turno. Cura com antídoto.

2- **Fraqueza:** O personagem perde 50 na Defesa contra Status. Cura com Fortitude ou Vacina.

3- **Doença:** O personagem perde 20% Hp e 10% do Mp por turno. Cura com Vacina.

Mistificação

1 - **Sono:** O personagem dorme, sem poder agir ou mover. Cura com dano

2 - **Confuso:** O personagem age randomicamente. Controlado por 1-2 player, 3-4 inimigos 5-6 Nada . Cura com dano.

3 - **Enfeitiçado:** O personagem é controlado pelos inimigos. Cura com dano



Morte

- 1 - Condenar: Morre em $1d6/2+3$ turnos. Cura: Terminar o combate
 2 - Zumbi: Inverte a Cura. Cura com Água Benta
 3 - Morte: Cai com 0 Hp. Cura: Pena de Fênix

Tempo

- 1 - Lerdeza: O Alvo perde 15 de Defesa e Evasão, Cura com Ruse
 2 - Lentidão: Delay aumenta em 3 (cada ação), Cura com Acelerar
 3 - Petrificação: Não age nem move. Cura: Soft, Imune a Dano. Cura com Soft

Selo

- 1 - Cegueira: O personagem não consegue acertar. - 40% no AC, Cura com Colírio.
 2 - Silencio: O personagem não pode usar técnicas. Cura com Erva do Eco.
 3 - Maldição: O personagem sempre faz dano mínimo. Cura: Água Benta

Trava

- 1 - Imobilizado: O personagem não se move. Cura com Bandagens
 2 - Travado: O personagem não consegue agir. Cura com Bandagens
 3 - Paralisia: O personagem não move nem age. Defesa e Eva 0. Cura com Soft

Psico

- 1 - Tonto: O Personagem perde a ação, recebendo 150% de dano nesse turno. Cura gastando 1 ação.
 2 - Medo: O personagem não ataca, apenas foge. Se sair do campo de batalha ele sai do combate. Cura com Hyper
 2 - Berzerk: O personagem só ataca, e faz +30% dano, mas com AC 0, Defesa e evasão 25. Cura com Tranquilizante.
 3 - Culpa: Quando algum aliado recebe dano, o alvo recebe um dano igual.

Transformação

- 1 - Derreter: RD e RM 0. Cura no final do combate
 2 - Mini: Todo dano físico causado é dividido por 10. RD 0. Cura com Beijo de moça
 3 - Sapo: não pode usar técnicas. Todo o dano causado é dividido por 10. Cura com Beijo de Moça

QUEBRAR

- 1- Quebrar 1: 25%
- 2- Quebrar 2: 33%
- 3- Quebrar 3: 50%
 - Poder: Reduz o dano físico causado
 - Magia: Reduz o dano mágico causado
 - Armadura: Aumenta o dano físico recebido
 - Mente: Aumenta o dano mágico recebido

6- STATUS POSITIVOS

Barreira

- 1 - Astra: Escudo anula um ataque não-elemental.

2-Sumir: +50 de Defesa, -50 de Evasão ate receber dano.

3 - Refletir: Técnicas Mágicas [que utilizem ACM ou MAGIA] de nível 1-4 refletem e voltam no atacante.

Proeza

- 1- Ruse: Ganha +15 na Defesa e Evasão
 1- Olhos Claros: Ganha +15 no AC e ACM
 2- Fortitude: +50 na Def e Eva contra Status
 3- Valor: O personagem faz dano máximo. Cancelado com Maldição.

Renovação

- 1- Regen: O personagem ganha 10% do Hp de volta por turno.
 2 - Acelerar : Delay Reduz em 3 (para cada ação)
 3 - Re-Raise: Se cair com 0 Hp volta com 10%.

Boost

- 1- Boost 1: 25%
- 2- Boost 2: 33%
- 3- Boost 3: 50%
 - Poder: Aumenta o dano físico causado
 - Magia: Aumenta o dano mágico causado
 - Armadura: Reduz o dano físico recebido
 - Mente: Reduz o dano mágico recebido

CAPÍTULO VII

EQUIPAMENTO

Não há jogo de Final Fantasy sem a parte de Equipamentos. Neste capítulo vamos descrever os tipos de equipamentos, seus níveis e poderes.

Os passos deste capítulo:

- 1 - Armas
- 2 - Armaduras
- 3 - Relíquias
- 4 - Itens
- 5 - Lista de Equipamentos





1 - Armas:

O que seria um jogo de Final Fantasy sem armas? Ah, a belicosidade dos RPGs...

Neste sistema, o Jogador cria os equipamentos do seu personagem, do modo que achar mais legal e que cumpra o papel para as quais elas foram definidas. Uma arma pode ser uma espada de duas mãos, ou um revolver, ou um par de adagas. O "formato" dela é da escolha do jogador.

Criação de Armas:

Quando um jogador monta a arma do seu personagem, ele precisa fazer apenas quatro escolhas (como no capítulo 2):

1.1 - Estilo: Qual é o "formato" da arma (espada, arco, rosa vermelha, pia, dinamite lança).

1.2 - Estatística: O jogador na hora de criar as características de sua arma, define o seguinte:

A) Qualquer arma dá PA e PAM = $10 * \text{Nível dela}$. todas tem R:1 (alcance 1). Uma arma tem slots de encantamento (isso é, quantas habilidades mágicas cabem nela)

> Nível 1(0 Slots) 2-4(1), 5-7(2), 8-10(3), 11-12(4)

B) Qual o dado de dano físico e dano mágico. Pode ser d10/d6, d8/d8, ou d6/d10.

C) Escolher 2 características para a arma: (abaixo estão regras para 1 característica igual e / para quando o jogador escolhe a mesma característica 2x)

- ♦ - **Poderosa:** PA * 1,5 / *2
- ♦ - **Mágica:** PAM * 1,5 / *2
- ♦ - **Precisa:** Acerto +2/+4 por nível
- ♦ - **Hábil:** Acerto Mágico +2/+4 por nível
- ♦ - **Manejável:** Acerto e ACM +1/+2 por nível
- ♦ - **Evasiva:** +2/+4 de Evasão por nível
- ♦ - **Defensiva:** +2/+4 de Defesa por nível
- ♦ - **Protetora:** +1/+2 de Defesa e Evasão por nível
- ♦ - **Longo Alcance:** R:4/R:8/R:12(R:12 requer uma fraqueza)
- ♦ - **Perfurante:** Ignora 50%/100% da RD do alvo
- ♦ - **Penetrante:** Ignora 50%/100% da RM do alvo
- ♦ - **Encantada:** +1/+2 Slots de Encantamento
- ♦ - **Veloz:** Delay -1/-2
- ♦ - **Critica:** Crítico x3, x4

Fraquezas das Armas. Se a arma tiver uma fraqueza, ele ganha mais uma característica. No máximo UMA fraqueza por tipo de arma.

Fraquezas:

- ♦ - **Desencantada:** -2 Slots de Encantamento
- ♦ - **Lenta:** +2 de Delay quando ataca ou usa técnicas.
- ♦ - **Frágil:** 10% de chance de quebrar por combate.
- ♦ - **Ruim ne manejar:** -2 de Acerto e Acerto mágico por nível
- ♦ - **Pessima para Defletir:** -2 de Defesa e Evasão por nível
- ♦ - **Sem potencia:** Um D10 vira d6 ou 2 d8 viram d6

Assim, por exemplo uma espada longa poderia ser: D10/d6 Poderosa, Precisa, e um Machado D10/D6, Poderosa, Perfurante.

Armas Alternativas:

Muitos acham que 12 armas é muito pouco, e que os personagens devem ter mais possibilidades. Nós achamos que se com 12 armas é legal, com 36 armas é três vezes mais legal. Porém, cada arma deve ter alguma similaridade com a arma original, e não ser algo completamente diferente.

Uma arma alternativa custa 20% mais caro que uma arma normal, e possui uma variação entre a principal. Esta variação é somente incluir uma característica positiva (e, obviamente uma negativa) OU trocar UMA característica.

Por exemplo, montamos uma Espada de Cavaleiro, que é um espadão de 2m de lâmina (como a do Cloud do FF7) Espada de Cavaleiro: d10/d6, Muito Poderosa

Nível 1: Buster Sword, PA 20, PAM 10, 1 Slot, Físico d10, Mágico d6. 75 Gil

Criaremos a arma alternativa, que seria uma clava de ferro grandona. Podemos considerar uma arma alternativa, porque o personagem irá atacar utilizando a mesma postura e movimento. Se você consegue imaginar o Cloud carregando uma clava grandona em vez da espada, é bem por aí o caminho.

Clava de Ferro: D10/D6, Muito Poderosa, Desencantada, Perfurante

Nível 1: Iron Club, PA 20, PAM 10, 0 Slot, Físico Od10, Mágico Od6, 90 Gil (75+20%)



Desta forma, adicionamos Perfurante e tiramos 2 slots de encantamento, ficando a arma Iron Club uma arma alternativa.Um personagem pode ter, no máximo 2 armas alternativas, se o Gm estiver utilizando as regras de perícias “Arma Secundaria e Terciária” e limite de 8 armas se não estiver utilizando a regra.

Qual a diferença entre “arma alternativa” e “arma secundária ou terciária”?

Arma alternativa é feita utilizando a mesma base da principal, muda-se apenas uma característica.

Arma secundárias e terciárias muda toda a arma, incluindo o dado físico e mágico.

Criaremos um Set de Armas de Monge. Monges usam os punhos para lutar desarmado, então a arma será “Luvas”

Luvas: d8/d8, Precisa e Poderosa

Manoplas: d8/d8, Precisa, Poderosa, Defensiva, Lenta

Garras: d8/d8, Poderosa, Perfurante.

Exemplos de armas nos jogos de Final Fantasy. Cada arma é citada como um exemplo, e o jogador tem todo o espaço para modificar qualquer arma que ele ache necessário.

Espada: Arma básica, usada em muitos jogos. É formada por uma lâmina comprida, normalmente reta e pontiaguda, de metal, com gume em ambos os lados, com tamanho médio de 1 metro segurada por uma base com uma empunhadura que ajuda a aparar golpes.

Jogos: I, II, III, IV, V, VI, IX, X, XI, XII

D10/D6, Poderosa, Precisa ou Poderosa e Defensiva

Adaga é o nome genérico de um tipo de espada curta, de perfuração, com duplo corte de têmpera forte, serrada ou compacta. Era usada principalmente para aparar os golpes de espada dos adversários, sendo uma arma rápida.

Jogos: I, II, III, IV, V, VI, IX, XI, XII

D8/d8, Precisa e Defensiva, ou precisa e veloz

A lança é uma arma branca, constituída por uma longa vara com uma ponta afiada. A lança pode ser manejada ou atirada em direção ao oponente.

Jogos: II, III, IV, V, VI, VII, IX, X, XI, XII

D10/D6, Poderosa e Perfurante ou Poderosa e Defensiva

Um revólver é uma arma de fogo de repetição, de porte individual, normalmente um só cano e com calibres variados. O depósito de cartuchos do revólver é constituído por um cilindro giratório com várias câmaras ou culatras onde ficam os cartuchos.

Jogos: VII, VIII, XII

D10/D6, Muito Longo alcance, Poderosa e Sem aparar, ou Muito longo alcance, Perfurante e sem aparar

Uma varinha mágica, vara de condão ou ainda varinha de condão consiste em uma vara, reta, fina, presa a mão, podendo ser de madeira, marfim ou metal, é um objeto lendário e mágico.

Jogos:

D6/D10, Encantada e Mágica ou Muito encantada.

Um cajado é uma vara de pastor, characteristicamente tendo a extremidade superior recurvada em forma de gancho, semicírculo, ou adornada com joias mágicas. Em algumas ocasiões, o cajado podia ser utilizado como arma. É normalmente feita de madeira, metal ou marfim, e é utilizado para apoio dos caminhantes. Um cajado, por suas qualidades mágicas naturais, é a arma preferida de magos e feiticeiros.

Jogos: I, II, III, IV, V, VI, VIII, IX, X, XI, XII.

D6/D10, Muito mágica, ou Mágica e Encantada.





Pistola-metralhadora, submetralhadora ou metralhadora de mão, é uma arma semi-automática ou automática de tamanho reduzido para uso de mão, sem fixação por tripé, utilizando um calibre usual das pistolas e revolvers. A utilização mais adequada é em tiro instintivo a pequenas distâncias, visto que sua precisão é prejudicada pela elevada cadência de tiro.

Jogos: VII
D10/d6, longo alcance, Perfurante, ou longo alcance, perfurante, sem aparar e poderosa.

Montante é uma espada de dois gumes, que necessita o manejamento com ambas as mãos do guerreiro, impedindo-o de utilizar escudos. Provavelmente a montante foi a maior espada já utilizada com regularidade por guerreiros em batalhas, chegando a pesar sete quilos e medir até 2,15m. Para contrabalancear o peso da lâmina, a montante dispõe de um grande pomo maçizo.

Jogos: VII, XII

D10/D6, Poderosa x2, ou Poderosa e Perfurante.

Luvas: são parte de uma vestimenta que protege as mãos, normalmente feita de tecido, couro ou metal, tem proteções nos nós dos dedos para ajudar a golpear melhor. **Garras** são luvas com unhas de metal anexadas, para

golpear como os animais. As garras podem ficar nos dedos ou na base do punho.

Jogos: IV, VI, VII, VIII, IX, X, XI, XII
D8/D8, Precisa e Poderosa, ou D8/d8 Defensiva e Precisa.

FF7

Cloud: Buster Sword D10/D6 Muito Poderosa
Barret: Gun-Arms D10/d6 Muito Longo alcance, Não defende, Poderosa
Tifa: Luvas D8/d8, Precisa, Poderosa
Aerith: Bastões: d6/d10, Muito Mágica
Red XIII: Presilhas, D8/d8, Poderosa, Mágica
Cid: Lanças, D10/d6, Poderosa, Defensiva
Caith Sith: Megafones, D6/D10, Mágica, Longo Alcance
Vincent: Pistolas, D10/d6, Muito longo alcance, Não defende, Poderosa
Yuffie: Shurikens, D8/d8, Longo Alcance, Precisa

FF8

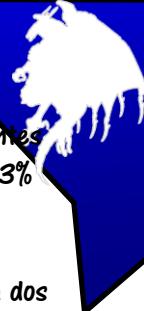
Squall: Gunblade, D10/d6, Poderosa, Crítica
Rinoa: Blaster Edges, D8/D8, Longo alcance, Mágica
Zell: Luvas, D8/d8, Precisa, Poderosa
Quistis, Chicotes, D8/d8, Perfurante, Precisa
Selphie, Nunchakus, D8/d8, Magica, Habil
Vincent, Escopetas, D8/D8, Muito Longo Alcance

FF6

Adagas: D8/d8, Defensiva, Precisa
Espadas: D10/d6, Poderosa, Defensiva
Lanças: D10/d6, Poderosa, Perfurante
Katanas: D10/d6, Muito Poderosa
Cajados:D6/d10, Muito mágica
Garras: d8/d8, Poderosa, Precisa
Chicotes: d8/d8, Perfurante, precisa
Bumerangues: D8/D8, Longo Alcance, Magica
Gamblers: D8/d8, Longo alcance, Precisa
Pinceis: d6/d10, Magica, Habil.

FF9

Zidane: Adagas: D8/d8, Defensiva, Precisa
Thief-Swords: D10/d8, Poderosa, Defensiva
Dagger: Maças: d6/d10, Mágica, Encantada
Raquetes: d6/d10, Mágica, Longo alcance
Eiko: Flautas: d6/d10, Mágica, Penetrante
Raquetes: d6/d10, Mágica, Longo alcance
Steiner: Espadas: D10/d6, Poderosa, Defensiva
Vivi: Cajados: d6/d10, Muito Mágica
Freya: Lanças: D10/d6, Poderosa, Perfurante
Quina: Garfos: d8/d8, Poderosa, Magica
Amarant: Garras: d8/d8, Poderosa, Precisa



FF10

Tidus: Espadas: d10/d6, Poderosa, Precisa
 Auron: Katanas: D10/d6, Poderosa, Perfurante
 Yuna: Cajados: D6/d10, Mágica, Habil
 Rikku: Garras: d8/d8, Defensiva, Precisa
 Wakka: Blitzballs: d10/d6, Longo alcance, Poderosa
 Lulu: Bonecas: d6/d10, Habil, Mágica
 Kimari: Lanças: d10/d6, Poderosa, Perfurante

FF12

Adagas: D8/d8, Defensiva, Precisa
 Espadas: D10/d6, Poderosa, Defensiva
 Lanças: D10/d6, Poderosa, Perfurante
 Katanas: D10/d6, Muito Poderosa
 Cajados: D6/d10, Muito mágica
 Machados: D8/d8, Poderosa, Critica
 Maças: D6/D10, Mágica, Defensiva
 Reguas: D6/D10, Muito Encantada
 Espadões: D10/D6, Muito Poderosa
 Wakizachis: D8/d8, Poderosa, Precisa
 Bastões: D6/d10, Mágica, Hábil
 Arcos: D8/D8, Muito Longo alcance, Sem aparar, Precisa
 Bestas: D10/d6, Longo alcance, Poderosa
 Rifles: D10/d6, Muito longo alcance, Sem aparar, Poderosa
 Bombas: D10/D6, Longo alcance, Desencantada, Poderosa, Penetrante

Draw Out: (Comando)

Cada vez que o personagem usa o poder do Draw Out, há 20% da arma perder o poder de usar novos Draw outs. Nada impede o personagem de comprar uma nova

arma, mas a antiga não pode mais ser usada para isso. Artefatos ficam sem poder ser usados por 1 semana. Cada nível de arma tem um poder de Draw Out específico, criado pelo GM e pelo player na criação do Equipamento. Escolha um dos poderes abaixo para cada Arma do Set. Poderes de Draw out normalmente tem R:O E:3.

- Quebrar: Como a técnica quebrar, mas com os seguintes valores: 20% (Arma de nível 1-3), 25% (4-6), 33% (7-10) e 50% (11-12)

- Demi Attack: Inimigos têm seu HP reduzido em 25% (níveis 1-5), 33% (níveis 6-10), 50% (11-12) do valor atual.

- Cura: A arma cura aliados e o Personagem recuperando $10 + (25 * \text{Nível da arma})$ HP

- Imunidade: A arma da Imunidade a um elemento por ($\text{Nível da arma}/3$) rodadas.

- Ataque Mágico: Dano de ($\text{Nível da arma}/2$) dados (iguais ao do ataque da arma) + PAM *2, nos inimigos.

- Ataque MP: Como ataque mágico, mas faz dano em MP, (10% do dano total).

- Resistência: A Arma da Resistência a um elemento por $2 + (\text{nível}/3)$ turnos.

- Boost: Como a técnica Boost, mas com os seguintes valores: 20% (Arma de nível 1-3), 25% (4-6), 33% (7-10) 50% (11-12).

- Status: A arma faz um status nos alvos. A soma dos níveis dos status deve ser o nível da arma. Cada nível da arma dá um bônus de 5% para ser distribuído entre os status para reduzir as penalidades:

Nível, Penalidade

Nível 1 - 30%

Nível 2 - 15%

Nível 3 - 0%

2 - Proteções:

Como as armas, cada personagem monta seu set de proteção. As proteções podem ser uma placa de peito, um robe, ou simplesmente um bracelete (a lá FF7).

1.1 - Estilo: Qual é o "formato" da proteção (escudo, armadura, bandana, capote, bracelete).

1.2 - Estatística: O jogador na hora de criar as características de sua proteção, define o seguinte:

A) Qualquer arma dá HP*15 por nível, e Slots de encantamento igual aos de Arma: Nível 1(0 Slots) 2-4(1), 5-7(2), 8-10(3), 11-12(4).

B) Qual a Resistencia a Dano e Resistencia a Magia (RD e RM) pode ser 10/4, 7/7 ou 4/10 por nível.

C) Escolher 2 características para a proteção: (abaixo estão regras para 1 característica igual e / para quando o jogador escolhe a mesma característica 2x)



- -Física: +20/+40 Hp por nível
- -Mágica: +3/+6 MP por nível
- -Deflectiva: +2/+4 Defesa por nível
- -Reflectiva: +2/+4 Evasão por nível
- -Redeflectiva: +1/+2 Def e Eva por nível
- -Estável: +1/+2 Acerto e Acerto mágico por nível
- -Leve: Movimento +1/+2 (e Salto +1)
- -Encantada: Slots encantamento +1/+2
- -Reforçada: +3 de RD por nível
- -Protegida: +3 de RM por nível
- -Fortalecida: Ignora armas perfurantes e penetrantes.

Fraquezas:

- - Desencantada: -2 Slots de Encantamento
- - Pesada: -2 de Movimento e Salto.
- - Delicada: 10% de chance de quebrar por combate.
- - Ruim de manejrar: -2 de Acerto e Acerto mágico por nível
- - Pessima para Defletir: -2 de Defesa e Evasão por nível
- - Frágil: (RD ou RM) -6 em RM ou RD ou -3 para as 2 por nível.

Assim como as armas o personagem pode ter proteções alternativas. Funciona da mesma maneira.

Preços das Armas e Proteções:

As armas e proteções de nível 1 custam 75 Gil. Cada nível dobra o preço.

1-G\$75

2- G\$150



- 3- G\$300
- 4- G\$600,
- 5- G\$1200,
- 6- G\$2500,
- 7- G\$5000,
- 8- G\$10000,
- 9- G\$20000,
- 10-12 Artefatos (sem preço).



Guardas:

Guardas são equipamentos que dão bônus em DEFESA e EVASAO. Como as armas e proteções, elas tem 12 níveis, e 3 tipos (Evasivo, Balanceado e Defensivo). Evasivo dá evasão, Defensivo dá defesa e balanceado dá um pouco dos 2. Guardas podem ser chapéus, escudos, botas, o que for mais legal na concepção do personagem. Guardas não tem Formas alternativas.

Nº	Dado	Evasã	Balanço	Defesa	Preço
1	1	2	1/1	2	30
2	1	4	2/2	4	75
3	2	6	3/3	6	200
4	2	8	4/4	8	400
5	3	10	5/5	10	600
6	3	12	6/6	12	1000
7	4	14	7/7	14	1500
8	4	16	8/8	16	2500
9	5	18	9/9	18	4000
10	5	20	10/10	20	-
11	6	22	11/11	22	-

O GM deve ter isso em mente e na hora de colocar as relíquias em jogo ter 1 ou 2 "nomes" extras de relíquias para que o personagem não use de Guard "Botas" e tenha uma relíquia chamada "Botas de velocidade". Mais fácil ter uma segunda relíquia que é igual a botas de velocidade, mas se chame "Amuleto da Velocidade", ou "Esporas da Velocidade".

Lista de Equipamentos de Exemplo

Cada Arma é baseada em um ou mais jogos da Square-Enix, e possui as seguintes características:

- 1 - Nome: O nome da Arma
- 2 - PA e PAM: O poder de ataque e poder de ataque mágico da arma
- 3 - Habilidade: Quando a arma tem alguma característica como defensiva, ou alcance.
- 4 - Slots: Quantos slots de Encantamento ela possui
- 5 - Preço: O preço de compra da arma

FF9 Espadas do Steiner: d10/d6, Poderosa, Defensiva

Nome	PA	PAM	Habilidade	SI
Espada Larga	15	10	+1Def Eva	0
Espada de Ferro	30	20	+2Def Eva	1
Espada Mithril	45	30	+3Def Eva	1
Estoque	60	40	+4Def Eva	1
Sabre de Mithril	75	50	+5Def Eva	2
Espada Coral	90	60	+6Def Eva	2
Espada Diamante	105	70	+7Def Eva	2



Espada Gigas	120	80	+8Def Eva	3
Lâmina Rúnica	135	90	+9Def Eva	3
Defensora	150	100	+10Def Eva	3
Ultima	165	110	+11Def Eva	4
Excalibur	180	120	+12Def Eva	4

FF9 Cajados do Vivi: d6/d10, Muito Mágico (alguns dos FF6 e FF12)

Nome	PA	PAM	Hab	SLOTS
Cajado de Mago	10	20	-	0
Cajado Elemental	20	40	-	1
Cajado de Carvalho	30	60	-	1
Cajado de Cerejeira	40	80	-	1
Cajado Dourado	50	100	-	2
Bastão de Cipress	60	120	-	2
Cajado do Sábio	70	140	-	2
Bastão Octagonal	80	160	-	3
Bastão de Diamante	90	180	-	3
Cajado de Arquimago	100	200	-	3
Cajado do Julgamento	110	220	-	4
Maça de Zeus	120	240	-	4

FF9 Adagas do Zidane: d8/d8, Defensiva e Precisa (alguns dos FF6 e FF12)

Nome	PA	PAM	Habilidade	SI
Adaga	10	10	+2AC,+1Def e Eva	0
Esmaga-Magos	20	20	+4AC,+2Def e Eva	1
Adaga de Mithril	30	30	+6AC,+3Def e Eva	1
Adaga do Assassino	40	40	+8AC,+4Def e Eva	1
Gládios	50	50	+10AC,+5Def e Eva	2
Main Gauche	60	60	+12AC,+6Def e Eva	2
Adaga de Platina	70	70	+14AC,+7Def e Eva	2
Formato Zorlin	80	80	+16AC,+8Def e Eva	3
Adaga de Ar	90	90	+18AC,+9Def e Eva	3
Zwill Lâmina Cruzada	100	100	+20AC,+10Def Eva	3
Orichalcum	110	110	+22AC,+11Def Eva	4
Danjuro	120	120	+24AC,+12Def Eva	4

FF12 Arcos : d8/d8, Muito Longo alcance, Sem aparar, Precisa

Nome	PA	PAM	Habilidade	SI
Arco Curto	10	10	-2 Def e Eva, +2 AC, R:8	0
Arco de Prata	20	20	-4 Def e Eva, +4 AC, R:8	1
Matador	30	30	-6 Def e Eva, +6 AC, R:8	1
Arco Longo	40	40	-8 Def e Eva, +8 AC, R:8	1
Assassino	50	50	-10 Def e Eva, +10 AC, R:8	2
Arco Elfico	60	60	-12 Def e Eva, +12 AC, R:8	2
Arco de Loxley	70	70	-14 Def e Eva, +14 AC, R:8	2

Arco do Traidor	80	80	-16 Def e Eva, +16 AC, R:8	3
Arco do Yochi	90	90	-18 Def e Eva, +18 AC, R:8	3
Arco de Perseu	100	100	-20 Def e Eva, +20 AC, R:8	3
Arco de Artemis	110	110	-22 Def e Eva, +22 AC, R:8	4
Sagitarius	120	120	-24 Def e Eva, +24 AC, R:8	4

Katana - D10/D6 - Muito Poderosa. (FF6 e FF12)

Nome	PA	PAM	Hab	SLOTS	Preço
Ashura	20	10	-	0	G\$75
Osafune	40	20	-	1	G\$150
Kotetsu	60	30	-	1	G\$300
Kikuichimonji	80	40	-	1	G\$600
Kazekiri	100	50	-	2	G\$1200
Murakumo	120	60	-	2	G\$2500
Muramasa	140	70	-	2	G\$5000
Yakei	160	80	-	3	G\$10000
Mutsonokami	180	90	-	3	G\$20000
Zantetsuken	200	100	-	3	Artefato
Masamune	220	110	-	4	Artefato
Zanmato	240	120	-	4	Artefato

Proteção: Armadura Pesada - RD10/RM4 - Muito Física. (FF6 e FF12)



Nome	HP	RD	RM	SI	Preço
Armadura de Bronze	55	10	4	0	G\$75
Armadura de Ferro	110	20	8	1	G\$150
Armadura de Escamas	165	30	12	1	G\$300
Cota de Mithril	220	40	16	1	G\$600
Armadura de Dourada	275	50	20	2	G\$1200
Armadura de Platina	330	60	24	2	G\$2500
Armadura de Diamante	385	70	28	2	G\$5000
Malha de Cristal	440	80	32	3	G\$10000
Armadura de Força	495	90	36	3	G\$20000
Armadura de Dragão	550	100	40	3	Artefato
Maximilian	605	110	44	4	Artefato
Armadura Genji	660	120	48	4	Artefato

Proteção: Armadura Leve - RD7/RM7 - Física e Mágica. (FF6 e FF12)

Nome	HP	MP	RD	RM	SI	Preço
Armadura de Couro	35	3	7	7	0	G\$75
Kenpo Gi	70	6	14	14	1	G\$150
Vestimenta de Mithril	105	9	21	21	1	G\$300
Traje de Ninja	140	12	28	28	1	G\$600
Vestimenta Miragem	175	15	35	35	2	G\$1200
Sash Poderoso	210	18	42	42	2	G\$2500

Traje de Gaia	245	21	49	49	2	G\$5000
Vestimenta de Diamante	280	24	56	56	3	G\$10000
Traje Escuro	315	27	63	63	3	G\$20000
Jaqueta Vermelha	350	30	70	70	3	Artefato
Capote de Imp	385	33	77	77	4	Artefato
Traje da Neve	420	36	84	84	4	Artefato

Proteção: Mantos de Feiticeiro - RD4/RM10 - Muito Mágica. (FF6 e FF12)

Nome	HP	MP	RD	RM	SI	Preço
Robe de Algodão	15	6	4	10	0	G\$75
Robe de Seda	30	12	8	20	1	G\$150
Habito de Monge	45	18	12	30	1	G\$300
Traje de Mago	60	24	16	40	1	G\$600
Robe Luminoso	75	30	20	50	2	G\$1200
Djellaba	90	36	24	60	2	G\$2500
Traje de Clérigo	105	42	28	70	2	G\$5000
Carmanagnole	120	48	32	80	3	G\$10000
Robe Branco/Negro	135	54	36	90	3	G\$20000
Robe Faiscante	150	60	40	100	3	Artefato
Robe Magius	165	66	44	110	4	Artefato
Robe de Lorde	180	72	48	120	4	Artefato

Guardas: Escudo - Defensor. (Alguns nomes retirados do FF12)

FF12)

Nome	Def	Preço	Nome	Def	Preço
Buckler	2	G\$30	Escudo	14	G\$1500
			Aegis		
Escudo de Ferro	4	G\$75	Escudo	16	G\$2500
			Kaiser		
Escudo de Mithril	6	G\$200	Escudo de Cristal	18	G\$4000
Escudo de Ouro	8	G\$400	Escudo Venetiano	20	Artefato
Escudo de Platina	10	G\$600	Escudo Zodiac	22	Artefato
Escudo de Diamante	12	G\$1000	Escudo Genji	24	Artefato

Guardas: Chapéu - Balanceado. (Alguns nomes retirados do FF12)

Nome	Def/Ev	Preço	Nome	Def/Eva
Capuz de couro	1	G\$30	Chapéu de Pirata	7
Chapéu com Plumas	2	G\$75	Capuz Negro	8
Chapéu pontudo	3	G\$200	Chapéu de Ladrão	9
Balaclava	4	G\$400	Chapéu Gigas	10
Boina Verde	5	G\$600	Chaperon	11



Capuz Vermelho	6	G\$1000	Chapéu de Duelo	12
----------------	---	---------	-----------------	----

Guardas: Bracelete - Evasor. (Alguns nomes retirados do FF12)

Nome	Eva	Preço	Nome	Eva
Bracelete de Bronze	2	G\$30	Bracelete Ouro	14
Bracelete de Ferro	4	G\$75	Bracelete Gigas	16
Bracelete de Mago	6	G\$200	Bracelete Diamante	18
Bracelete Mithril	8	G\$400	Bracelete Dragão	20
Bracelete Platina	10	G\$600	Aurora	22
Bracelete Runico	12	G\$1000	Mystile	24

Relíquias:

Relíquias são acessórios que dão diversos bônus aos personagens, desde pontos em atributos até habilidades especiais. Cada personagem pode equipar apenas 2 relíquias ao mesmo tempo.

As relíquias dividem-se por tipo de bônus especial.

Estatísticas, Status e Elemental.

- Estatísticas

Nome	Botas	Preço	Efeito
Botas com Pontas		500	+1 Salto
Botas de Combate		1000	+1 Movimento
Anel da Sorte		2000	Critico -5
Sapatos de corrida		3000	+2 Movimento
Botas Germinas		Artef	+3 de Movimento e +10 salto



Braceletes		
Nome	Preço	Efeito
Pulseira	500	+10 de PA
Bracelete	1000	+20 de PA
Cinto de campeão	2000	+30 de PA
Manopla	3000	+40 de PA
Pulseira do Poder	5000	+50 de PA
Hyper Pulseira	8000	+60 de PA
Luva do Poder	Artefato	+80 de PA

Capas		
Nome	Preço	Efeito
Capa de Algodão	500	+3 de Def e +5 de Eva
Capa de Ombro	500	+5 de Def e +3 de Eva
Manto Élfico	1000	+6 de Def e +10 de Eva
Mano de Couro	1000	+10 de Def e +6 de Eva
Capa Negra	2500	+9 de Def e +15 de Eva
Pele de Lobo	2500	+15 de Def e +9 de Eva
Manto do Mago	3500	+12 de Def e +20 de Eva
Pele de Tigre	3500	+20 de Def e +12 de Eva
Manto de Penas	6000	+15 de Def e +25 de Eva
Capa Zéfiro	6000	+25 de Def e +15 de Eva
Jóia do Mindu	Artef	+10 Def, +25 Eva, I: *
Jóia do Mindu:	Imunidade Raio, Cegueira, Confusão, Veneno, Silencio, Petrificação, Sapo.	



Cintos

Nome	Preço	Efeito
Cinto de Aço	1000	+80 HP e 10RD
Colar da Força	3000	+160 HP e 20RD
Cinto de Mithril	5000	+200 Hp e 25 RD
Colar da Saúde	8000	+240 HP e 30RD
Cinto dos músculos	Artef	+320 Hp e 40RD

Braceletes

Nome	Preço	Efeito
Bracelete Cristal	1000	+20 MP e 10RD
Pulseira Mágica	3000	+40 MP e 20RD
Bracelete do Mago	5000	+50 MP e 25 RD
Pulseira da Feitiçaria	8000	+60 MP e 30RD
Bracelete Orichalcum	Artef	+80 MP e 40RD

Óculos

Óculos de Sábio	500	+3 de AC e +5 de AM
Óculos de Arqueiro	500	+5 de AC e +3 de AM
Empunhadura de Bronze	1000	+6 de AC e +10 de AM
Empunhadura Crist	1000	+10 de AC e +6 de AM
Visor de Combate	2500	+9 de AC e +15 de AM
Visor Ether	2500	+15 de AC e +9 de AM
Empunh. Mithril	3500	+12 de AC e +20 de AM
Empunh. Gema	3500	+20 de AC e +12 de AM
Óculos Vermelhos	6000	+15 de AC e +25 de AM
Óculos Escuros	6000	+25 de AC e +15 de AM
Jóia do Josef	Art	+25 AC, +10 M.AC, l:*

*Jóia do Josef: l: Mistificação e Vento

-Elemental (Melhoria)

Bracelete ou Amuleto

Nome	Preço	Efeito
Brac. Vermelho	500	At básico ganha E:Fogo
Bracelete Ciano	500	At básico ganha E:Gelo
Brac. Amarelo	500	At básico ganha E:Raio
Bracelete Preto	500	At básico ganha E:Treva
Bracelete Branco	500	At básico ganha E:Luz
Bracelete Cinza	500	At básico ganha E:Vento
Bracelete Verde	500	At básico ganha E:Terra
Bracelete Azul	500	At básico ganha E:Água
Brac. Aquamarina	2000	Técn de Água tem +1d
Bracer Rubi	2000	Técn de Fogo tem +1d
Bracer Safira	2000	Técn de Gelo tem +1d
Bracer Diamante	2000	Técn de Luz tem +1d
Topázio	2000	Técn de Raio tem +1d
Pérola do Deserto	2000	Técn de Terra tem +1d
Opala	2000	Técn de Trevas tem +1d
Esmalte	2000	Técn de Vento tem +1d

-Status (SOS)

Anéis ou Braceletes

Nome	Preço	Efeito
Anel de Barreira	500	SOS-Concha
Anel de Guarda	500	SOS-Proteção
Anel da Princesa	1500	SOS Proteção e Concha
Bangle Estelar	2000	SOS-Regen

-Status (Proteções)

Cintos

	Preço	Efeito
Bandana	500	Imune:Sono
Óculos	500	Imune:Cegueira
Pendente estelar	1000	I:Veneno e Peçonha
Capa Branca	1000	I:Sapo e +1
Anel de Gema	1000	Imune:Paralisia e Lentidão
Pendente	1000	I:Maldição e Zumbi
Anel Aegis	1500	Imune:Petrificação e Paralisia
Pulseira N'Kai	1500	I:Berzerk, Confusão, Charme
	2000	I:Sentença Morte e Morte
Pérola salva-vidas		
Ribbon	Artef	I:Todos status

- Variável (Para ser encantado)

Generalidades

Nome	Preço	Efeito
Óculos/Máscara	500	1 slot vazio
Sapatos/Botas		
Bracelete/Luva	2000	2 slots vazios
Chapéu/Boina/Elmo	5000	3 Slots vazios
Amuleto das Eras	Art	4 Slots vazios



-Elemental (Resistências)

Amuleto ou Luvas		
Nome	Preço	Efeito
Anel Proteção	Artefato	Imunidade a todos os elementos
Anel da Luz	2000	Resistência a Luz
Anel da Água	2000	Resistência a Água
Anel de Fogo	2000	Resistência a Fogo
Anel de Gelo	2000	Resistência a Gelo
Anel Elétrico	2000	Resistência a Raio
Anel da Terra	2000	Resistência a Terra
Anel das trevas	2000	Resistência a Trevas
Anel do Vento	2000	Resistência a Vento
Amuleto Sylph	5000	Imunidade a Vento
Amuleto Sylph	5000	Imunidade a Raio
Amuleto Salamando	5000	Imunidade a Fogo
Amuleto Dríade	5000	Imunidade a Terra
Amuleto Undíne	5000	Imunidade a Água
Amuleto Shade	5000	Imunidade a Trevas
Amuleto Lumina	5000	Imunidade a Luz
Pingente Sylph	8000	Absorve Vento
Pingente Sylph	8000	Absorve Raio
Pingente Salamando	8000	Absorve Fogo
Pingente Dríade	8000	Absorve Terra
Pingente Undíne	8000	Absorve Água
Pingente Shade	8000	Absorve Trevas
Pingente Lumina	8000	Absorve Luz
Pingente Undíne	8000	Absorve Gelo

-Status(Automático)

Anéis ou Pulseira		
Nome	Preço	Efeito
Asas de Anjo	1500	Auto-Flutuar
Anel de Proteção	3000	Auto-Proteção
Anel de Concha	3000	Auto-Concha
Anel do Renascim	5500	Auto-Re-Raise
Anel do Troll	8000	Auto-Regen
Anel Refletivo	3500	Auto-Reflect
Anel Guardião	Artefato	Auto-Proteção e Concha
Anel dos Anjos	Artefato	I:Trevas,Morte e Auto-Reraise
Sandálias Hermes	Artefato	Auto-Acelerar
Capa da Invisibilidade	Artefato	AutoSumir

- Inventário

Polchetes e Bandoleiras		
Nome	Preço	Efeito
Polchete	500	+5 Espaços de Item
Bandoleira	500	+2 Espaços de troca
Cinto com bolsas	1000	+10 Espaços de item
Bandoleira Dupla	1000	+4 Espaços de troca
Colete de bolsos	2000	+15 Espaços de Item
Bandoleira tripla	2000	+6 Espaços de troca
Garrucha completa	8000	Colete + Band Tripl

Itens One - Shot (Um uso)

Os Itens one Shot se dividem em 5 tipos:

♥ Restauração: São itens que servem para recuperar HP, MP, e curar Feridos.

♥ Antídoto: São itens que curam status ruins, e efeitos nocivos ao personagem.

♥ Elemental: São itens que fazem ataques elementais, causando dano Elemental nos oponentes.

♥ Status: Itens que causam status tanto ofensivos como defensivos no alvo.

♥ Ataque: São itens de um só uso, que são jogados no alvo, como dardos, ou Shurikens. Normalmente causam mais dano que um ataque básico, mas o item é perdido após o uso.



Itens de Restauração:

Nome	Preço	Efeito
TONICO	25	RECUPERA 50 HP
POÇÃO	50	RECUPERA 100 HP
TINTURA	75	RECUPERA 15 MP
ETHER	150	RECUPERA 30 MP
HI - POTION	300	RECUPERA 500 HP
HI - ETHER	650	RECUPERA 150 MP
X - POTION	750	RECUPERA 1000 HP
X - ETHER	1400	RECUPERA 300 MP
TURBO POTION	1800	RECUPERA 2000 HP
TURBO ETHER	2500	RECUPERA 500 MP
ELIXIR	5000	RECUPERA FULL HP E MP
PENA DE FENIX	300	CURA FERIDO, RESTAURANDO 1HP
ASA DE FÊNIX	5000	CURA TODOS OS ALIADOS FERIDOS



Itens de Antídoto:

Nome	Preço	Efeito
ANTIDOTO	50	CURA VENENO E DRENO
COLÍRIO	50	CURA CEGUEIRA
BANDAGEM	50	CURA IMOBILIZAR
ALARME	50	CURA SONO

ERVA DO ECO	100	CURA SILENCIO
CORNUCOPIA	250	CURA PARALISAR
BEIJO DE MOÇA	250	CURA SAPO
TALISMAN	300	CURA MALDICAÇÃO E ENFEITICADO
SOFT	400	CURA PETRIFICAÇÃO
TRANQUILIZANTE	500	CURA BERZERK
HYPER	500	CURA TRISTEZA, MEDO E CAUSA BERZERK
AGUA BENTA	1000	REMOVE MALDICAÇÃO E ZUMBI
REMÉDIO	1500	REMOVE STATUS TOX, MIST, TRAVA
AKASH POTION	2500	CURA TOXINA, SELO E RECUPERA 500 HP



Itens Elementais

Nome	Preço	Efeito
VENTO ÁRTICO	100	100 DANO POR GELO
FRAGMENTO DE BOMBA	100	100 DANO POR FOGO
MÁMMORE ELETRICO	100	100 DANO POR RAIO
PENA DE PÁSSARO	100	100 DANO POR VENTO
ESCALMA DE PEIXE	100	100 DANO POR AGUA
FORQUILHA	100	100 DANO POR TERRA
BLESSED GEM	100	100 DANO POR LUZ
PEROLA NEGRA	100	100 DANO POR TREVAS
VENTO ANTÁRTICO	300	300 DANO POR GELO
CENTRO DE BOMBA	300	300 DANO POR FOGO
MARMORE RELÂPAMGO	300	300 DANO POR RAIO
PENA TESOURADA	300	300 DANO POR VENTO
FISH FIN	300	300 DANO POR AGUA
MADEIRA ENRUGADA	300	300 DANO POR TERRA
CORAL NEGRO	300	300 DANO POR

TREVAS	
GEMA BRILHANTE	300
GEMA DO GELO	1000
GEMA DO FOGO	1000
GEMA DO RAIO	1000
CATAVENTO	1000
GEMA DA AGUA	1000
GALHO ANTIGO	1000
DARK MATTER	1000
GEMA SUPREMA	1000
FRAGMENTO GELADO	2000
PATA DE SALAMANDRA	2000
VARETA ELETRICA	2000
PENA DE ZUUL	2000
ESCALMA DE BISMARCK	2000
UNHA DE TERRATO	2000
SOMBRA DE FARPLANE	2000
PENA DE QUERUBIN	2000
NULL -ELEMENTO	300
RESISTENCIA ELEMENT	300
TETRA ELEMENTAL	2500
IMUNIDADE ELEMENTO	1000

Os itens elementais podem ser esmigalhados para que sejam usados em grupo, com R:3, E:2 e fazendo 30,100,150 e 300 de dano respectivamente.



Itens de Status

Nome	Preço	Efeito
TINTA	300	50% CAUSAR CEGUEIRA
PÓ DO SONO	300	50% CAUSAR SONO



VELA DA VIDA	300	50% CONDENAR
ESPINHOS	300	50% CAUSAR IMOBILIZAR
PRESA ENVENENADA	300	50% CAUSAR VENENO
ACIDO	300	50% CAUSAR DERRETER
TEIA		50% CAUSAR LERDEZA
PÓ PRETO	300	50% CAUSAR TONTO
LENÇO SOLAR	500	CAUSA ASTRA
FONTE DA CURA	500	CAUSA REGENERAÇÃO
EFIGIE DE RAIO	500	CAUSA RUSE
EFIGIE DO VENTO	500	CAUSA OLHOS CLAROS
MÃO FANTASMAGÓRICA	800	50% CAUSAR DRENO
GONGO DE GUERRA	800	50% CAUSAR BERZERK
ESPOROS		50% CAUSAR FRAQUEZA
MÁSCARA MUDA	800	50% CAUSAR SILENCIO
ERVA LOCO	800	50% CAUSAR CONFUSÃO
RELÓGIO DE OURO	800	50% CAUSAR LENTIDÃO
GARRA DE BASILISCO	800	50% CAUSAR TRAVADO
BEIJO DE FADA	800	50% CAUSAR IMP
APITO ULUANTE	800	50% CAUSAR MEDO
CAIXÃO DE PEDRA	800	50% CAUSAR ZUMBI
LENÇO LUNAR	1000	CAUSA FORTITUDINE
CHOCOBO FEATHER	1000	CAUSA ACELERAR
SMOKE EDGE	1000	CAUSA SUMIR
CANÇÃO DA LAGOA	1500	50% CAUSAR SAPO
SHRIVEL	1500	50% CAUSAR CULPA
MALBORO TENTACLES	1500	50% CAUSAR DOENÇA
LOW PLANE FRAGMENT	1500	50% CAUSAR MORTE
MOEDA INCA	1500	50% CAUSAR MALDIÇÃO
SOMBRA DE FARPLANE	1500	50% CAUSAR PETRIFICAR
MIRA LOCK-ON	1500	50% CAUSAR PARALISIA
SUCCUBUS	1500	50% CAUSAR ENFEITIÇAR
LENÇO ESTELAR	2000	CAUSA REFLEXÃO
PENA DE SRAPHIN	2000	CAUSA RE-RAISE
EFIGIE BRANCA	2000	CAUSA VALOR
SAL DA PURIFICAÇÃO	2000	50% REMOVER STATUS
VÉU SOLAR	3000	ASTRA (GRUPO)
VÉU LUNAR	3000	FORTITUDINE (GRUPO)
CHOCOBO WING	5000	COMO HASTE COM E:3

ASAS DE SRAPHIN	8000	COMO RE-RAISE COM E:3
-----------------	------	-----------------------

Os Itens de Status Ofensivos podem ser expalhados para afetar R:3 E:2, mas apenas com 25% de chance de efeito.



Itens de Ataque:

SHURIKEN	100	CAUSA 100 DANO
KUNAI	300	CAUSA 300 DANO
GRANADA	300	CAUSA 100 DANO E:3
PRESA DE VAMPIRO	500	DRENA 10% HP
GRAVIBALL	500	TIRA 20% HP
S-BOMB	500	CAUSA 300 DANO E:3
FUUMA-SHURIKEN	800	CAUSA 500 DANO
L-BOMB	800	CAUSA 300 DANO E:4
BEIJO DE LILITH	1000	DRENA 20% HP
SHADOW GEM	1000	TIRA 33% HP
W/S BOMB	1500	CAUSA 500 DANO E:3
T/S BOMB	3000	TIRA 33% HP E:3
MATÉRIA NEGRA	3000	TIRA 50% HP

Novo tipo de Item: Utilitário

Um item utilitário são todos os tipos de itens que servem para todas as coisas não descritas acima. São objetos que podem dar bônus em perícias (como um Kit de escalada para a perícia Atletismo:Escalar), ou que tenha uma utilização diferente (como uma pá ou uma caneta). Esta lista possui apenas alguns itens, e está aqui apenas para dar uma noção de valores para o GM colocar os seus. Dois itens de mesmo bônus

Itens Utilitários		
Nome	Preço	Efeito
Ganchos de Escalada	50	+1 Atletismo:Escalar
Diário que ensina a tocar flauta	50	+1 Música: Flauta
Balança de Troca	200	+1 Comércio
Livro de Alquimia 1	200	+1 Alquimia
Capa Camuflada	500	+2 Furtividade:Esconder
Manual de Monstros	1000	+2 C.Monstros
Traje Tubarão	2000	+3 Atletismo:Natação
Capacete Detector	5000	+3 Percepção
Básico Pessoal (copo, lápis, prato, faca, colher, saco g\$)	50	Pro dia a dia
Muda roupa simples	100	Para vestir diariamente
Roupa de moda	200	Para ser fashion
Roupa Extravagante	500	Para se mostrar
Kit Aventureiro (corda, cantil, capa chuva)	100	Para sobreviver

Itens que dão bônus diferentes de uma mesma perícia não se somam, exceto se um deles der apenas +1 em uma especialização, neste caso, vale o maior bônus E a especialização. No entanto, perícias que requerem uma especialização, como Arte, não entram nessa regra. Itens utilitários precisam ser utilizados, assim para ter um bônus em Conhecimento: monstros o personagem precisa pegar o livro e ler. Em algumas situações o personagem não terá tempo para isso.



CAPÍTULO VIII

AVENTURANDO-SE

Um grupo de heróis se aventura pelo mundo, fazendo missões, cumprindo acordos e resolvendo problemas. Mas como funciona os conhecidos “save points”? Como é o transporte pelo mundo? Como funciona um Airship? Que itens tem nas lojas? O Capítulo 8 está aqui para isto, explicar como funcionam as coisas no mundo.

Passos deste capítulo:

- 1 - Save Points e Descanso
- 2 - Andando pelo mundo
- 3 - Chocobos
- 4 - Airships
- 5 - Cidades, Lojas e Itens
- 6 - Criando Itens
- 7 - Combates em maior escala
- 8 - Veículos





1 - "Save Points" e Descanso

Save points são fragmentos dos cristais elementais, que ficam espalhados pelo mundo. São pedaços de cristal, de várias cores (cada cor representa um elemento) ou transparentes, que, devido a força mágica da energia que eles emanam, pessoas que param para descansar perto deles recuperam todas suas energias (Hp e MP) em questão de 10 minutos. Status Negativos são anulados neste período também, o que tornam estes cristais muito importantes. Vale a pena citar que eles são ligados à terra, e se removidos do seu local de origem, deixam de funcionar.

Descansos Rápidos: São aquele "fôlego" que os personagens tomam volta e meia. É o tempo necessário para descansar as pernas, fazer bandagens, comer um lanche. Normalmente dura 10-20 minutos e os personagens ganham 5%HP e 5%MP ao final deste descanso. Não pode ser utilizado para atividades cansativas, como criar itens ou resolver enigmas.

Descanso Prolongado: É um descanso de uma a duas horas. É o tempo para tirar uma soneca, fazer o almoço, tomar um banho e trocar de roupa. Personagens ganham 20% Hp e do MP, e personagens feridos acordam com 1HP.

Descanso completo: É o descanso de 6 a 8 horas. Os personagens armam barracas, dormem, jantam, conversam, jogam cartas e etc. Ao final do período,

eles recuperam 50% do HP e MP. Personagens feridos acordam com 50% do Hp e MP

Passar o dia: Chamado também de "dia de folga". Os personagens não fazem nada o dia inteiro. Cuidam das feridas, passeiam, fazem compras, nada extenuante. No outro dia de manhã estão 100%, com Hp e MP no máximo.

Itens de Descanso: Personagens podem comprar itens que melhoram os benefícios do descanso. Eles são gastos em um descanso para melhorar os bônus recebidos.

Itens de Descanso

Saco de Dormir	250g	>Descanso prolongado e Completo HP recupera o dobro.
Barraca	1000	>Como barraca para 6 pessoas
Lanche de Aventureiro	100g	>Descanso rápido rec x2
Cabine	2000	>Como barraca, mas MP recupera o dobro também

2 - Andando pelo mundo

Para se locomover, os personagens normalmente andam a pé. Caminhando um dia inteiro eles andam em torno de 30Km, um pouco mais se houver pressa (considerando os descansos cada 2-3 horas, uma marcha forçada faz eles caminharem até 60Km). Fora os pés, ainda existem outros meios de transporte.

- **Técnica Transporte:** Cria alguma coisa que leva os personagens. Pode ser invocar um chocobo, ou uma moto irada, mas segue as regras da técnica, a "aparência" é definida pelo dono da técnica.

- **Chocobo:** O meio mais comum após caminhar, é andar de chocobo. Chocobos são pássaros grandes, que podem carregar uma ou duas pessoas nas suas costas. Andar de chocobo dobra a velocidade de caminhada.

- **Veículos:** O terceiro meio de transporte são veículos. Existem trens, motos, aeronaves e navios, que cruzam pelo mundo levando as pessoas. Cada mundo possui os seus. Cada veículo tem um tipo de terreno que ele anda, (água para barcos, ar para airships, etc) e normalmente o tempo de viagem é o dobro do que o de chocobo. Porém, cada veículo tem suas características, e alguns podem ser mais rápidos.

3 - Chocobos

Como explicado no item anterior, Chocobos são pássaros domesticáveis, que as pessoas utilizam como os cavalos são utilizados no nosso mundo, para transporte, carga, e como pets. Existem 8 raças de chocobos existentes no mundo, cada um possui uma penugem de cor diferente e capacidades diferentes, que os diferencia das outras. Chocobos de uma raça podem cruzar com os chocobos de outra raça, criando variações e existem criadores de chocobos que estudam as capacidades e habilidades de cada raça. Chocobos são do tipo "Voador" mesmo que muitos não voem. Eles se comportam como pássaros, botando ovos, cobertos de penas, e possuem asas. Os chocobos emitem barulhos que lembram "Cooc", "Wark" e "Kweh".



Chocobos tem um período de vida máximo de 20 anos, atingindo a maturidade em 2 anos. Chocobos jovens (até 1 ano) são chamados de Chicobos.

Raças dos Chocobo, em ordem de raridade:

- Amarelo: O tipo de chocobo mais comum, possui a penugem de cor amarelo-canário. São os mais fáceis de domesticar por serem os mais dóceis (e os mais fáceis de pegar).
 - Verde: O Chocobo “curandeiro” dos chocobos.
 - Azul: O chocobo que adora água. O chocobo azul é um ótimo nadador.
 - Marrom: O tipo de chocobo mais durão. Entre todos eles são os que mais são resistentes.
 - Vermelho: O mais “esquentado” dos chocobos, arisco e agressivo. Suas técnicas de combate são as mais espalhafatosas e perigosas.
 - Branco: O chocobo branco é o mais ligado a energia mágica. Ele consegue recuperar pontos de magia, e normalmente é o líder dos bandos de chocobos selvagens.
 - Preto: O chocobo que voa. Ele é o mais lento de todos, mas o único que realmente voa.
 - Dourado: O chocobo dourado é uma lenda. Nunca ninguém viu ou capturou um, e quando alguém disse que viu um chocobo dourado, normalmente ele viu um amarelo. Lendas dizem que estes chocobos são os mais velozes do mundo, e podem correr sobre a água.
- Alugando um chocobo: Em cidades médias e grandes, existem lojas que alugam estas queridas

criaturas para os viajantes. Uma pessoa pode alugar um chocobo amarelo por 250 Gil por dia para transporte entre um local e outro. O Chocobo leva o passageiro até o ponto, e quando o passageiro desce, o chocobo vai embora de volta ao seu dono. Por uma taxa extra (de 50 Gil), o chocobo fica pelas redondezas aguardando o personagem, que, com um apito cedido pelo criador, chama o chocobo que o leva de volta de onde eles vieram. Chocobos azuis e verdes podem ser alugados também, mas o preço é mais salgado, 450 Gil por dia.



4 - Airships

O que é um Airship? Como o nome diz, é um “navio aéreo”, um veículo voador que é usado como transporte e como nave de combate. Em jogos onde o Airship é incomum ou raro, os personagens tem acesso a ele da “metade do jogo em diante”, o que possibilita um acesso mais rápido aos locais já visitados, e acesso a locais antes inacessíveis. Em jogos onde eles são mais comuns, podem existir Airships que fazem rotas, exatamente como os aviões no nosso mundo, possibilitando os personagens irem de um ponto a outro pagando uma passagem (normalmente 1000 Gil por pessoa).

Estilos de Airship:

Dependendo do nível tecnológico e do sentimento de nostalgia do criador do Airship, ele pode ter diversos formatos. Os mais antigos lembram barcos com diversas hélices no lugar das velas. Outro tipo mais contemporâneo lembram dirigíveis, ou zepelins (pequenos barcos com grandes balões que os sustentam). Os mais avançados, possuem elementos de steampunk/Vapor, e ficção científica, parecendo realmente naves que cruzam os céus.

Combates em Airships:

Sempre há combates e batalhas, nada impede de haver batalhas em airships. Pode-se utilizar 2 métodos: O primeiro é que enquanto o navegador e o(s) atiradores controlam o Airship, os personagens lutam dentro dele e no convés contra inimigos que tentam invadir o Airship ou monstros voadores. Isso é mostrado nos jogos FF6 e FFX. Outra opção é os



personagens controlarem o Airship como se ele fosse um personagem contra os outros, exatamente como um combate normal, mas em escala maior. Veja sobre este assunto mais abaixo neste mesmo capítulo.

5 - Cidades, Lojas e Itens.

Os jogadores querem sempre o melhor equipamento disponível para seus personagens. Nem todas as lojas possuem todos os tipos de itens. Em pequenas vilas, normalmente encontram-se itens mais básicos, e nas grandes capitais, o céu é o limite. As únicas três coisas que limitam o acesso aos itens pelos personagens são: Custo do item, acessibilidade do item, e o Mestre. O custo é simples. Se os personagens não podem pagar pelo item, eles não podem comprá-lo. O Mestre é tão simples quanto. Se o Mestre não quer que o personagem tenha acesso ao item, o item não aparece nos estoques dos vendedores. O terceiro motivo é o mais complexo. O Acesso.

O comércio de um determinado item deriva de vários fatores. Custo, transporte, necessidade e cultura. Se o mestre quiser alocar cada fator, fique a vontade. Aqui vamos pelo método “sujo e rápido”. Cidades pequenas não tem o dinheiro e a necessidade de itens mais caros. A cidade pode fabricar itens específicos, como por exemplo uma cidade voltada ao herbalismo ter uma grande loja que vende (e exporta) itens de cura. Mas fora isto, as lojas da cidade terão pouca variedade de armas, armaduras e relíquias. Utilizando um sistema simples e fácil de trabalhar, vamos criar lojas para cada tipo de cidade.

Sistema de Lojas:

Cada cidade, pelo tamanho e importância, tem um valor em Pontos de Loja (PL).

Vilas - 3 PL

Cidades Pequenas - 5PL

Cidades Médias - 8PL

Cidades Grandes - 10PL

Capitais - 15PL

O Mestre pode dar a uma cidade mais Pls de acordo com a Necessidade:

- A Cidade é especialista na fabricação de um item ou grupo de itens - +1-3PL
- Opcional: Utiliza-se sistema de aprendizado de técnicas por loja - +1-3PL

E o que fazer com Pls? Criamos Lojas.

Bar - Um bar é onde as pessoas bebem, festejam, os viajantes fazem suas refeições e onde a informação corre solta. Aqui é mais fácil obter informações sobre coisas e se divertir. Testes para conseguir informação tem dificuldade reduzida em 3. (1 PL)

Estalagem - A estalagem é onde os viajantes descansam. Aqui podem ser servidas refeições simples, e em cidades muito pequenas, substitui o bar (mas não com os mesmos bônus). Descansar em uma estalagem é o mesmo que o “passar o dia”. (1 PL)

Estrebaria - Onde alugamos chocobos. Por 1PL, pode-se alugar Chocobos amarelos. Por 2Pls azuis e/ou verdes.

Loja de Armas - A conhecida loja dos aventureiros. A loja vende armas, de diversos tipos, normalmente tem todas as armas que os heróis utilizam, e algumas a mais.

Todas as armas de nível 1 a 3 - 1PL

Todas as armas de nível 1 a 6 - 2PL

Todas as armas de nível 1 a 9 - 3PL

Uma arma específica de nível 1-9 - +1PL. Em cidades que são especializadas em um tipo específico de arma, como por exemplo, uma cidade que é especialista em fabricação de Pistolas e Rifles, além de ter uma loja de armas nível 1, ela tem todas as pistolas de nível 1-9 à venda.

Loja de Armaduras - Ou loja de proteções, ou o que você quiser chamar. Esta loja vende proteções e guardas, da mesma forma que a loja de armas.

Todas as proteções e guardas de nível 1 a 3 - 1PL

Todas as proteções e guardas de nível 1 a 6 - 2PL

Todas as proteções e guardas de nível 1 a 9 - 3PL



Uma proteção ou guarda específica de nível 1-9 - +IPL.

Loja de Itens - A mais conhecida loja das cidades. Normalmente é um armazém, ou bazar, mas pode também ser uma loja de alquimia, a loja de itens vende itens one-shot e itens de criação.

Todas os itens de custo até 500 - 1PL

Todas os itens de custo até 2000 - 2PL

Todas os itens de custo até 5000 - 3PL

Uma tipo de item (restauração, elemental, criação) específica de qualquer preço- +IPL.

Loja de Relíquias - Mais comuns em cidades grandes, a loja de relíquias vende acessórios.

Todas as relíquias de custo até 1000 - 1PL

Todas as relíquias de custo até 4000 - 2PL

Todas as relíquias de custo até 8000 - 3PL

Uma tipo de relíquia (Estatísticas, Elemental) específica de qualquer preço- +IPL.

Loja de Técnicas (Opcional) - Normalmente os personagens aprendem suas técnicas sozinhos, puramente através de aperfeiçoamento pessoal e experiência. Alguns Mestres preferem que os personagens aprendam suas técnicas pagando pelo conhecimento. As lojas de técnicas servem para isso. São lojas que podem ensinar ou a técnica específica, ou uma base específica para que o personagem possa criar sua técnica. De uma forma ou de outra, se o Mestre quer utilizar este sistema, aumente em +1 a +3 o número de Pls que as cidades recebem.

Ensino a técnica em si:



- A Loja ensina até 6 técnicas de nível 1 e 2: 1PL
- A Loja ensina até 6 técnicas de níveis 1-4: 2PL
- A Loja ensina até 6 técnicas de níveis 1-6: 3PL
- A loja ensina mais 4 técnicas: +IPL
- As lojas da cidade só tem um tema específico de técnica (só técnicas para magos, só técnicas para Dragoon): -1PL

Ensino Bases:

- A Loja ensina 1-3 Bases: 1PL
- A Loja ensina 4-8 Bases 1-4: 2PL
- A Loja ensina 9-15 Bases: 3PL
- As lojas da cidade só tem um tema específico de bases (só bases defensivas, só bases de ataque físico): -1PL

Perceba que "A Loja" descrita pode ser várias lojas, cujo total de técnicas não ultrapasse o comprado. Aí gastando 1PL, uma cidade pode ter 3 Lojas de técnicas, cada uma de um tipo que ensine 2 técnicas de nível 1. Veja a cidade-exemplo de Cornélia, mais abaixo.

Exemplos de Lojas nas cidades:

Cornélia, a cidade inicial. Cidade Pequena: 5Pls (opcional, com técnicas, 8Pls)

(1) - Loja de armas nível 1-3

(1) - Loja de armaduras nível 1-3

(1) - Loja de Itens até 500 Gil

(2) - Estalagem e Bar, no mesmo local.

*(2) - Loja de Magia Branca e Preta, ensina 5 técnicas de Magia Branca e 5 Técnicas de Magia Negra de nível 1 e 2.

(nível 1, mais 1PL por +4 técnicas)

Fígaro, a cidade-estado. Cidade Grande: 10PL (opcional, com técnicas, 13PL)

(2) - Loja de armas nível 1-6

(2) - Loja de armaduras nível 1-6

(2) - Loja de Itens até 2000 Gil

(2) - Loja de Relíquias até 4000 Gil

(1) - Estalagem

(1) - Bar

*(1) - Loja de técnicas de Maquinista, de nível 1-4, (nível 2, -1 por só ter técnicas de maquinista).

Vendendo e comprando itens.



Um personagem compra um item pelo preço normal dele, 100% do valor. Quando ele vende o mesmo item usado, ele consegue apenas 50% do preço de compra do item. O personagem pode tentar utilizar a perícia de comércio para melhorar um pouco estes valores (em 5% para cada +1 que ele vence a disputa com o vendedor, mas nunca mais que 30% acima ou abaixo do preço).

6 - Criando Itens

No sistema existem perícias de criação, que são chamadas assim por não serem perícias que são utilizadas o tempo inteiro, e sim, quando o personagem quer criar algo. São perícias opcionais, justamente porque em muitos jogos, o foco é aventurar-se, não ficar criando coisas. Mesmo assim, as regras estão aqui para auxiliar os Mestres e personagens que querem fazer coisas nas horas vagas, ou nos intervalos das aventuras. Como na perícia de Arte, um personagem quando compra uma perícia de criação, ganha automaticamente uma especialização, mas não pode usar as outras até comprar cada uma individualmente. Melhorar o nível na perícia funciona para todas as especializações, mas um personagem só pode usar as especializações que eles aprenderam.

Existem 10 perícias de criação, sendo:

Alquimia: Alquimia é a perícia usada para criar itens. Todos os itens de restauração, antídoto, status, Elemental e ataque da parte de Equipamentos podem ser criados.

Especialidades:

- Criar Poções de Restauração
- Criar Poções de Antídoto
- Criar Poções de Status
- Criar Poções Elementais
- Criar Poções de Ataque

Artíficie: Para criar armas e armaduras de todos os tipos e espécies. Um artíficie consegue criar armas, proteções, guardas e relíquias. Esta é a perícia mais básica de criação. Cria qualquer equipamento básico para Aventureiros.

Especialidades:

- Criar Armas Ofensivas ou Balanceadas: Não podem ser mágicos, encantados, hábeis
- Criar Proteções Defensivas ou balanceados: Não podem ser mágicos, encantados, deflectivos
- Criar Guardas: Defensivos e balanceados.
- Implementar um Slot: Coloca um Slot a mais no equipamento. Esse slot está vazio, e existe a chance de 30% de destruir o item. Dificuldade 4, 1 hora para cada slot que a arma já tem.
- Criar Mochilas: Cria itens e relíquias de container.

Cozinhar: Para saber criar pratos deliciosos que alimentam corpo e alma. Itens usados na cozinha são drop de monstros e “temperos” comprados anteriormente. O item de criatura é uma “base” que é unida aos “temperos” ou outras bases para criar o item. Como ferramentas, “utensílios de cozinha” são uma boa pedida.

Um personagem precisa de pelo menos 1 hora por graduação para criar um prato. Esse prato, quando servido, dará um bônus especial que se sobressai acima dos outros (ou seja, se soma com quaisquer outros bônus que o personagem tenha) por 1 dia. O bônus depende do tipo de base usado. O prato serve para alimentar 4 pessoas. Para criar o prato, o personagem rola um teste de Cozinhar com as mesmas atribuições que a tabela de criação (mais no final do capítulo). Lembre-se que o “nível” da tabela é o mesmo do prato, assim, um prato de nível 5 usa a 3^a linha da tabela (níveis 5-6), e não o dobro, como algumas outras perícias. Valor gasto em Temperos valem como extras devido à variação de tempo pela tabela .

Especializações:

- Carne branca: Aquáticos, Aéreo, Lagarto
- Vegetariano: Planta, Insetos
- Carne vermelha: Fera, Dragão, Humanóide
- Mega Temperado: Desmorto, Transmorfado
- Maculado: Demônio, Humano
- Drinks: Arcana, Machina

Tipo de Drop

Elemental

Status

Ofensivo

Defensivo

Ágil

Místico

Energético

Chave

Arcano

Mineral

Tipo de Bônus

Boost e Resistir Elemento

Ataque e Resistir Status

PA e Crítico

HP e RD

AC e DEF e Vel

PAM e ACM

MP, RM e EVA

Técnica e Talento random

Técnica Randômica

Talento Randômico



Os incrementos de acordo com o nível do prato é igual ao encantamento (abaixo). Assim, um prato que utilize uma base Ofensiva de Graduação 3 dará +30 de PA e -6 de crítico.

Exemplo: Bob resolve fazer um prato especial para seus amigos. Ele têm cozinhar+2, e conseguiu uma Cauda de Lagarto das Colinas (Drop de Graduação 1, Ágil). Analisando a tabela de criação de Itens, um prato de nível 1, se feito sem penalidades, custaria o dobro em dinheiro e demoraria 5x o tempo. Bob não quer ficar horas fazendo esse ensopado de cauda, então ele reduz o tempo para 2x (-2) e os recursos para x1,5 com outros -2. Pelo recurso, a cauda vale 975 gil, então ele precisa de 488 gil em temperos.

Assim, Bob com sua perícia atual em -2 (+2-4) precisa rolar um 6 ou mais no d8 para passar no teste, e fazer o ensopado de cauda em 2 horas gastando no total 1463 gil (25% chance). Se Bob fosse especialista em Carnes brancas, ele teria 50% de chance. (+1 pelo especialista, rolando d10 em vez de d8)

Encantamento: É a perícia que se usa para utilizar os slots das armas e das proteções. Cria-se encantamentos utilizando os resíduos das criaturas abatidas. Os “reagentes” utilizados são os itens raros deixados pelos monstros. Não pode-se usar dinheiro para criar encantamentos. (exceto dinheiro usado para comprar drops raros). Cada item raro é de um tipo (melhor explicado na parte de drops de monstros no capítulo 10), e quando se encanta um slot, usa-se uma combinação de itens raros, e cada tipo de combinação faz um efeito diferente. Veja abaixo as combinações.

Especialidades:

- Encantar Slot Arma
- Encantar Slot Proteção
- Encantar Slot Relíquia
- Remover Alma: Remove a alma do Equipamento (30% de chance dela ser destruída no processo junto com o item). Dificuldade 4, 1 hora.
- Condensar Alma: Junta 5 almas do mesmo tipo e nível para criar uma alma nova de nível superior. Dificuldade 4, 1 hora.
- Separar Alma: Separa uma alma de nível superior em 3 do nível inferior. Dificuldade 4, 1 hora.

Encantamentos:

1 - Melhora equipamentos:

♥ Alterar Propriedade Arma

<Chave> + <_AtQ ou _Mag>:

Troca as propriedades de 1 peça de equipamento

♥ Alterar Propriedade Proteção

<Chave> + <_Def ou _Esp>:

Troca as propriedades de 1 peça de equipamento

♥ Alterar Propriedade Guarda

<Chave> + <_Agi>:

Troca as propriedades de 1 peça de equipamento

♥ Melhorar nível Equipamento:

<Chave> + <Mineral/Arcana> do nível

2 - Elemental:

♥ Dar poder elemental arma:

Elemento(1), Enhance 10% (3), Enhance 25% (5) -
<Elementox2>

♥ Dar resist elemental Proteção:

Resistir (1), Imunizar (3), Absorver (5) - <Elementox2>

♥ Random % Ataque Elemental:

<Elemento 2 ou 4> + <_MAG> 30% At Mag 2 ou 4.

3 - Bônus Estatística:

Incrementos

♥ +PA	<Ofensivox2>	+10
♥ +RD	<Defensivo+Místico>	+5
♥ +HP	<Defensivox2>	+50
♥ +Vel	<Agilx2>	+2
♥ +AC	<Agil+Ofensivo>	+5
♥ +DEF	<Agil+Defensivo>	+5
♥ +Crit	<Agil+Enérgico>	-2
♥ PAM	<Místicox2>	+10
♥ ACM	<Místico+Ofensivo>	+5
♥ RM	<Energico+Místico>	+5
♥ MP	<Enérgico x2>	+10
♥ EVA	<Energico+Defensivo>	+5

4 - Status

♥ Status Ofensivo Arma <Statusx2> Chance de Ac menor de atacar com o status

Grade do Encantamento Toque Acerto Golpe

1	1	
2	2	1
3	3	1
4	3	2
5		3

Toque: Chance normal (-40,-70,-90)

Acerto: Chance melhor (-20,-50,-70)

Golpe: Chance maior (+0,-30,-50)



♥ Status Defensivo Arma <Statusx2+Energico>

(Precisa usar)

Grade do Encantamento Toque Acerto Golpe

1	1	
2	2	1
3	3	2
4		2
5		3

Toque: Chance normal (70%,50%,20%)

Acerto: Chance melhor (100%,70%,50%)

Golpe: Chance maior (100%,100%,70%)

♥ Status Ofensivo Proteção <Statusx2+Mistico>

(Precisa usar)

Grade do Encantamento Toque Acerto Golpe

1	1	
2	2	1
3	3	2
4		2
5		3

Toque: Chance normal (-40,-70,-90)

Acerto: Chance melhor (-20,-50,-70)

Golpe: Chance maior (+0,-30,-50)

♥ Status Defensivo Proteção <Statusx2> Chance menor de receber status (Status negativo)

1 Resistencia normal (Res Sts (+50 DEF/EVA))

2 Resiste Grupo de Status

3 Acerto: Chance melhor (Imune a status)

4 Imune a grupo de Status

5 Golpe: Chance maior (Retorna Status)

♥ Status Defensivo Proteção <Statusx2> Chance menor de receber status (Status Positivo)

- 1 SOS positivo 1
- 2 SOS positivo 2
- 3 SOS positivo 3 OU Auto positivo 1
- 4 Auto Positivo 2
- 5 Auto Positivo 3

5 - Dá um Talento

- ♥ Suporte <Ofensivo+Defensivo>
- ♥ Comando <Ofensivo+Energico>
- ♥ Reação <Agil+Mistico>

Graduação dos talentos:

Lv do talento	Graduação do drop
1	1
8	1 1 (Requer 2 de cada)
15	2
22	2 2 (Requer 2 de cada)
29	3
36	3 3 (Requer 2 de cada)
43	4
50	4 4 (Requer 2 de cada)
57	5
64	5 5 (Requer 2 de cada)

Inscrição: A perícia de entalhar runas e palavras de poder abre muitas possibilidades. Por um lado, ela é como encantar, pois dá bonus em itens, porém mais fracos, mas sem a necessidade de almas. Por outro lado, ela parece com imbuir, pois pode transformar um item凡庸 em um item mágico, porém com apenas uma utilização. E por fim, ela ainda cria tatuagens, que são

técnicas mágicas embutidas na tinta que podem ser usadas uma vez. Os ingredientes da Inscrição são penas, tintas, agulhas, formões, que são criados a partir de drops de criaturas.

Especializações:

- Desenhar Tatuagem Temporária
- Desenhar Tatuagem Definitiva
- Entalhar Equipamento Temporário
- Entalhar Equipamento Definitivo
- Entalhar Utensílio Temporário
- Entalhar Utensílio Definitivo

Definitivas são Slots de Talentos que funcionam para sempre. Considere que objetos e o corpo possui 3 slots. O preço básico para tatuar ou entalhar é de 1000 para graduação 1, dobrando a cada aumento de graduação , sendo que cada tatuagem ou entalhe ocupa uma quantidade de slots iguais a graduação do talento entalhada. Assim, um tatuador pode criar uma tatuagem de montanha nas costas de um personagem, que dá HP Up+10%. Custará 4000 Gil e ocupará todos os espaços do corpo do personagem.

Temporárias são Técnicas que funcionam apenas uma vez, depois desaparecem. Custam 100 gil para graduação 1, dobrando de valor para cada aumento. No máximo técnicas de graduação 3 podem ser entalhadas ou tatuadas da mesma forma que as definitivas, mas para serem utilizadas requerem o uso de uma ação de velocidade 10. Assim, um personagem que entalhe uma runa de "fogo 1", pagará 100 gil, e quando usar ela em combate, a espada usará a técnica e a runa sumirá.



Montaria: para saber montar um chocobo e ser cavaleiro. Um cavaleiro montado ganha habilidades especiais para usar quando montando, ganhando grandes vantagens em combate e movimentação. Um chocobo treinado para ser uma montaria é parecido com a técnica “Invocar Servo”. Se um jogador monta um chocobo com esta técnica, tamanho grande, e que sirva de montaria, só isso já custa 2 melhorias, portanto, ter um “servo chocobo de montaria” requer uma técnica de nível 2. Porém ele é só um servo de montaria. Um verdadeiro Cavaleiro Chocobo tem mais que um servo, tem um aliado.

Cada Graduação nesta perícia dá uma diferenciação para a Montaria. Cada especialidade é uma cor de chocobo.

Perícia Montaria

Iniciado	+1	Reduz Valor da técnica de invocação de Chocobos*
Aprendiz	+2	“Como um só” – Quando recebe dano, pode dividir ele com o chocobo
Treinado	+3	Ganha a 1ª Técnica
	+4	Chocobo pode usar armaduras
Encaminhado	+5	Chocobo ganha 2 Pts de Talento
	+6	Ganha a 2ª Técnica
Mestre	+7	+2 Pts talento
Mestre	+8	Ganha a 3ª Técnica
Especialista		

*Redução do Valor da técnica:

ter um chocobo montaria necessita uma técnica nível 2 de invocar servo. Sendo um aprendiz desta perícia, o personagem necessita pagar apenas um “pacote inicial com desconto”:

-Chocobo amarelo: Invocar Servo nível 1, sem melhorias

-Chocobo verde, azul ou marrom: Invocar Servo nível 3, sem melhorias

-Chocobo vermelho, branco ou preto: Invocar servo nível 5, sem melhorias.

Técnicas dos Chocobos. Quando um chocobo usa uma técnica, o cavaleiro paga 1/2 custo em MP.

Amarelo:

Técnica 1: Ataque especial 1: Mega Chute

Técnica 2: Boost Velocidade +2

Técnica 3: Acelerar

Verde:

Técnica 1: Choco Cura: Base Cura nível 2.

Técnica 2: Choco Esuna: Esuna nível 4.

Técnica 3: Choco Revive: Reviver nível 6.

Azul:

Técnica 1: Nadar – Sempre ativo

Técnica 2: Choco bola: Ataque mágico 3 + Alcance

Técnica 3: Choco Dispel: Dispel nível 6

Marrom:

Técnica 1: Boost Armadura 2.

Técnica 2: Boost Armadura 4.

Técnica 3: Invulnerabilidade 6

Vermelho:

Técnica 1: Demi 3

Técnica 2: Demi 6

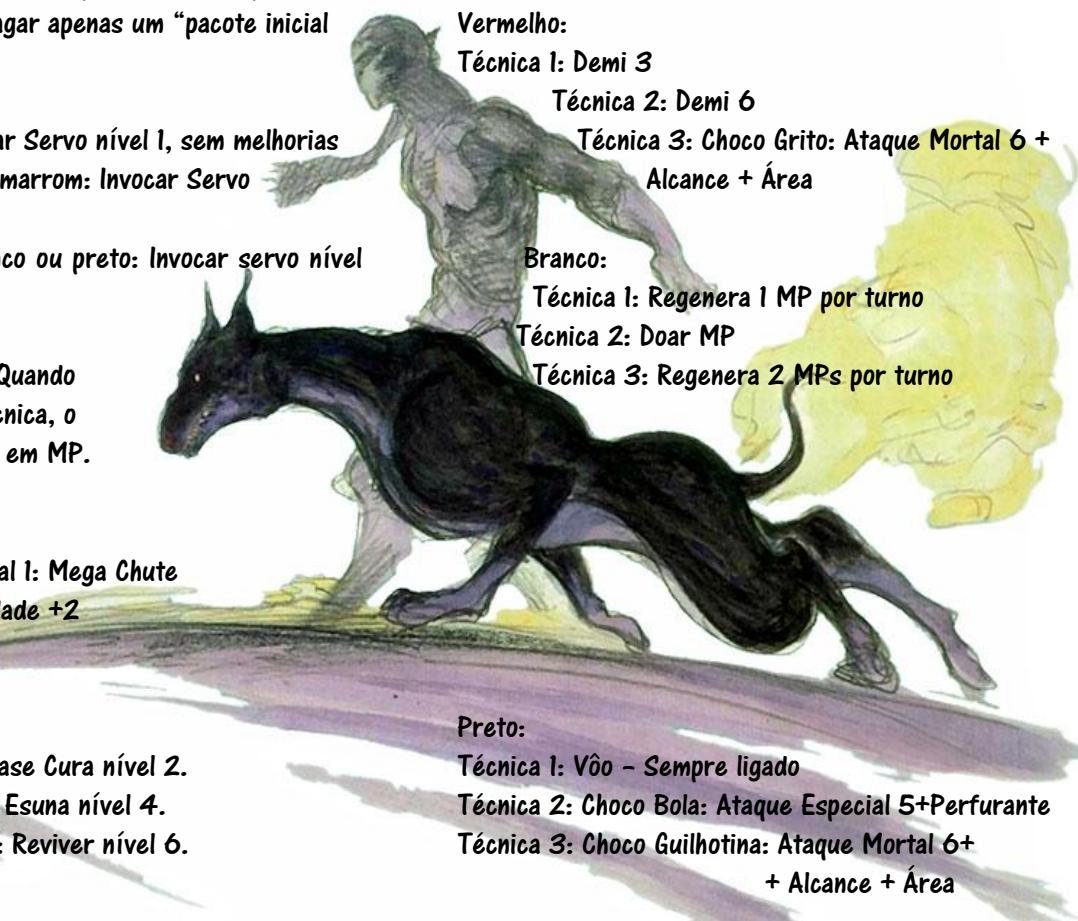
Técnica 3: Choco Grito: Ataque Mortal 6 + Alcance + Área

Branco:

Técnica 1: Regenera 1 MP por turno

Técnica 2: Doar MP

Técnica 3: Regenera 2 MPs por turno



Preto:

Técnica 1: Vôo – Sempre ligado

Técnica 2: Choco Bola: Ataque Especial 5+Perfurante

Técnica 3: Choco Guihotina: Ataque Mortal 6+ + Alcance + Área

Treinar Pets: Para treinar seu pet para ser uma máquina de guerra. Um pet pode ser baseado em técnicas ou Comandos, mas com essa perícia, ele ganha novas habilidades que ajudam tanto em combate, quanto em situações de socialização ou aventura. Parecido com a perícia montaria, Treinar Pets dá um bônus aos pets do personagem.



Perícia Treinar Pets		
Iniciado	+1	Pode invocar pets c/melhorias
Aprendiz	+2	+1 melhoria leve p/os Servos
Treinado	+3	Os pets ganham +1 Suporte
	+4	+1 melhoria leve p/os Servos
Encaminhado	+5	Os pets ganham +1 Suporte
	+6	+1 melhoria leve p/os Servos
Mestre	+7	Os pets ganham +1 Suporte
Especialista	+8	2 melhorias leves p/Pet

Melhorias e Limitações para Pets e Montarias: Todos os pets são invocados com a técnica Invocar Servo. Esta técnica funciona de modo diferente das outras.

Invocar Servo(Técnica Simples): Invoca uma criatura ao seu comando, a até r:4. Ela ocupa espaço como uma criatura normal, e possui Saúde:1, 1 espaço de Suporte e 30 de DEF e EVA. Toda vez que ela recebe qualquer tipo de dano, ela perde 1 Saúde. Quando chegar á 0 de Saúde, ela cai e não pode mais ser invocada até o personagem fazer um descanso completo ou utilizar itens específicos para os pets. No caso de melhorias e limitações de pets e montarias, elas influenciam na Graduação do servo, ao invés do nível. Melhorias leves ganhadas devido a pericia do treinador NÃO alteram a graduação. Assim, quando se evolui uma técnica de pet, o custo de AP e de MP sempre aumenta.

Por fim, cada melhoria necessita ocupar o espaço de um Suporte. Um pet só pode ser alvo de ataques e técnicas se estiver em algum modo de Comando.

Movimentação:

- Estático (limitação)
- Lento (limitação leve): -2 movimento
- Vôo (Melhoria)
- Escalar (melhoria leve): Escala superfícies
- Caminhar na água (melhoria leve)
- Levitar (duas melhorias leves)
- Rush (Melhoria leve): +2 Movimento
- Dash (Melhoria): +6 Movimento
- Evasivo: (melhoria leve) +5 de DEF e EVA

Atributo:

- Um atributo 20 (Melhoria): Bônus de Acordo com o Atributo
 - > ATQ: +10% Dano no modo Agressivo
 - > VIT: +20% na RD e RM no modo Protetor
 - > AGI: +4 no AC e ACM no modo Assistente
 - > MAG: +4 no ACM ou AC no modo Infectar
 - > ESP: +4 na DEF e EVA no modo Defensivo
- Um atributo 40 (2 melhorias): como acima, bônus x2
- Um atributo 60 (3 melhorias): como acima, Bônusx3
- Um atributo 80 (4 melhorias): como acima, bônusx4

Perícia: Pode usar uma perícia

- Uma perícia +1: melhoria leve
- Uma perícia +3: 2 melhorias leves
- Uma perícia +5: 1 melhoria

Tamanho:

- Minúsculo (limitação leve): -1 Saúde
- Médio (melhoria leve): tamanho de um leão: +1Saúde
- Grande (melhoria): tamanho de um urso: +2Saúde
- Gigante (2 melhorias): tamanho de elefante:+4Saúde

Extra:

- Durão: (melhoria leve): +1 Saúde (pode ser comprado até 3 vezes)
- Carregador (melhoria leve): Carrega 1 item por cada melhoria de tamanho
- Montaria (melhoria): pode ser montado, +1 pessoa por tamanho maior que médio
- +1 Suporte (2 melhorias leves): Ganha um espaço de Suporte (e obviamente, essa melhoria NÃO OCUPA um espaço de Suporte) -pode ser comprado até 3 vezes

Comandos: Cada comando é um Modo que o pet entra até ser comandado a trocar de comando.

- Agressivo (2 melhorias leves): O pet pode ser usado em combate para atacar sem a ordem do mestre (ele age independentemente). O pet nesta forma ataca com ½ do AC ou ACM do Personagem, e faz dano igual a 50% do dano físico ou mágico do personagem com R:4. Caso ele receba um ataque o pet volta para perto do dono, e o mesmo deve gastar outra ação para mandar o pet atacar. Cada vez que ele é acertado ele perde 1 de Saúde. Pode-se melhorar o "R" para 8 pagando +1 melhoria leve. Se quiser, o ataque pode ser Elemental.
- Amigo Leal: (1 melhoria leve) o mestre ganha uma reação. Funciona com 25% de chance, com gatilho do mestre receber dano. Ação: como o modo Agressivo, mas o pet perde um de SAÚDE.
- Assistente: (2 melhorias leves) O pet pode ser usado em combate para ajudar o mestre a atacar seus inimigos. Ele dá um bonus em AC ou ACM de 10+2 para cada nível de Arma, para o personagem. Ele pode ser acertado neste modo.



- Defensivo: (2 melhorias leves) O pet pode ser usado em combate para ajudar o mestre a se defender dos inimigos. Ele dá um bonus de Def ou Eva de 10+2 para cada nível de Proteção, para o personagem. Ele pode ser acertado nesse modo.

- Protetor: (2 melhorias leves) O pet se atira na frente do Treinador quando esta é atacado. O Treinador recebe +100% na RD ou RM mas o Pet perde 1 de Saúde. Este modo deve ser ativado para funcionar durante o turno.

- Defensor Leal: (1 melhoria leve) como amigo leal (uma reação), mas para o modo Protetor

- Infectar: (2 melhorias leves) Em vez de atacar fisicamente o Pet tenta dar um Status no alvo. ACM = 50% do Treinador, e aplica-se os mods da Ampliação "status menor" -50% para nível 1, -65% para nível 2, e -80% para nível 3. Cada compra deste modo dá um status diferente. Pode-se agrupar até 3 Infectar em um mesmo ataque com uma penalidade de -5% no primeiro, -10% no segundo e -15% no terceiro ataque. Status positivos podem ser comprados, mas tem chance reduzida de funcionar: Status 1 funciona com 80% de chance. Nível 2 50%, e nível 3 20%.

Exemplos: É um pouco difícil entender a invocação de Pets sem exemplos. Vamos tentar deixar isso mais claro:

Kusanagi é um treinador de pets iniciante. Ele possui apenas uma técnica de invocar servo 1, o seu pet Quasimodo, que é um roedor pequeno (e não, não é elétrico). Kusanagi é Iniciado em treinar pets (+1 que deixa invocar pets com melhorias). Como ele é de

graduação 1, Quasimodo pode ter apenas 3 melhorias leves ou uma melhoria (Como se fosse nível zero, mais 1 melhoria ou 3 melhorias leves ficaria 1)

Invoker Quasimodo 1: 1/2AP (técnica simples) 1 MP (Nível-1) mínimo 1

Suporte: Agressivo (2 melhorias leves)
(Sobra 1 melhoria leve, pois ele não pode gastar porque não tem espaço de suporte)

Mais tarde, Kusanagi melhora sua perícia para +3, e todos seus pets ganham +1 espaço de Suporte e +1 melhoria leve de graça (não precisa pagar mais MP por isso) e resolve evoluir o Quasimodo.

Invoker Quasimodo 1: 1/2AP (técnica simples) 1 MP (Nível-1) mínimo 1

Suporte: Agressivo (2 melhorias leves)
Suporte: Durão (1 melhoria leve)
(Ainda sobra 1 melhoria leve)

Alguns níveis mais tarde, Kusanagi resolve gastar mais AP e dar uma melhorada no seu amigo.

Invoker Quasimodo 4: 4AP (técnica simples) 9 MP (Nível-1)

Suporte: Agressivo (2 melhorias leves)
Suporte: Durão (1 melhoria leve)
+1 Suporte (2 melhorias leves)
+1 Suporte (2 melhorias leves)
Suporte: Ataque 20 (1 melhoria)
Suporte: Amigo Leal (1 melhoria leve)
(Ainda sobra 2 melhorias leves)

Mais level ups adiante, Kusanagi melhora sua perícia de treinado de pets para +5, Seus pets ganhando +1 melhoria leve (sem custo de MP) e mais um espaço de Suporte. Kusanagi também resolve arrumar mais um Pet, o Caveirinha.

Invoker Quasimodo 4: 4AP (técnica simples) 9 MP (Nível-1)

Suporte: Agressivo (2 melhorias leves)
Suporte: Durão (1 melhoria leve)
+1 Suporte (2 melhorias leves)
+1 Suporte (2 melhorias leves)
Suporte: Ataque 40 (2 melhorias)
Suporte: Amigo Leal (1 melhoria leve)
Suporte: Vazio

Invoker Caveirinha 3: 2AP (técnica simples) 6 MP

Suporte: Infectar-Sono (2melhorias leves)
Suporte: Levitar (2 melhorias leves)
Suporte: Infectar-Medo (2 melhorias leves)
+1 Suporte (2 melhorias leves)
Suporte: Evasivo (1 melhoria leve)
(Sobra 2 melhorias leves)

Perceba que os bônus recebido pela perícia de treinar pets vão para TODOS os pets.



Imbuir: Para Criar objetos mágicos e,

Invenção: Para criar objetos tecnológicos: Tanto imbuir quanto Invenção criam objetos semelhantes, a diferença está na fonte de poder. Imbuir cria objetos mágicos, e Invenção objetos tecnológicos. Os dois usam as mesmas regras, mas usam “peças” diferentes e perícias diferentes.

Os objetos criados por essas perícias imitam técnicas e talentos. Um inventor poderia criar um Lança-Chamas que imita a técnica: Fogo 1. Um imbuir poderia criar uma “varinha de fogo” que lançaria Fogo 1. Mas cada criação obedece as seguintes regras:

1 - Para criar um objeto, é necessário uma peça fundamental. Essa peça é sempre um item raro de um monstro, e, conforme cada tipo de item, uma base e graduação diferente pode ser utilizada.

2 - Toda construção de objeto utiliza as opções e situações de criação, descritas no final das perícias.

3 - O valor em Gil do objeto é composto pelo valor da peça fundamental mais Gil gasto pelo personagem. Ela deve ser de mesma graduação que a técnica.

4 - Um objeto tecnológico custa sempre Tempo ou Item (opções). Um objeto mágico sempre custa MP ou Item. O item do objeto mágico deve ser um item mágico, como um ‘vento ártico’ ou coisas do gênero.

Tipos de Item raro

Arcano

Bases

Qualquer base de Imbuir

Metal

Qualquer base de Invenção

Chave

Qualquer base

* Esses tipos são os mais preciosos para os inventores e imbuers, pois servem para qualquer base.

Elemental: Ataque especial (invenção) ou mágico (imbuir), encantar arma-elemento, Resistencia Elemental, Debilitar. O elemento é sempre o mesmo do item.

Básico:

Ofensivo: At Delay, At Especial, At Multiplo, At Fatal, At Rápido, Matador de Inimigo

Defensivo: Scan, Cura, Duplicata, Proteção contra inimigos

Ágil : Detect, FlimFlan, Rush, Disfarce, Telecinese, Terreno, Fuga, Quick

Ágil: Tecnológico: Roubar Gil

Místico: Ataque Demi, Neutralizar, Selar técnica,

Místico - Mágico: Roubar MP, Doar MP

Enérgico: Imitar Job, Vingança, Reviver, Imitar Monstro, Invulnerabilidade,

Status: (qualquer) Encantar arma-Status, Esuna, Dispel

-UP: Boost Atributo

-Down: Quebrar Atributo

-Corpo: Status Bio, Morte, Tempo, Transformação

-Mente: Status Psico, Mistificação, Proeza

-Alma: Status Selo, Barreira, Renovação

Graduação da técnica

1

Custo do Objeto

1000

2

2000

3

3000

4

4000

5

5000

Melhorias e Limitações influenciam no custo em MP, Tempo ou Item, não no valor do objeto. Perceba que não existem objetos que imitam técnicas de graduação 6.

Joaheiro: A perícia de joalheiro serve para basicamente 2 coisas. Criar Relíquias e criar equipamentos mágicos. Funciona exatamente como artifício, com estas especializações:

- Criar equipamentos mágicos: Armas, Proteções e Bracers que utilizem “Mágico, Encantado, Habil”

- Criar Relíquias de Estatísticas (Def, Eva, Ac e Acm, Movimento)

- Criar Relíquias de Estatísticas (PA, PAM)

- Criar Relíquias de Estatísticas (Hp, RD, MP, RM)

- Criar Relíquias de Status (Proteções, Automático e SOS)

- Criar Relíquias Elemental - Enhance

- Criar Relíquias Elemental - Resistencias

Especialidades

Como as perícias genéricas e de conhecimento, perícias de criação possuem áreas específicas que o personagem pode se especializar. Funciona da mesma forma que as outras perícias. O personagem escolhe uma área de especialização e rola d10 em vez de d8. As outras áreas, por consequência ficam sendo roladas com d6.



“Pentes de Munição”

Uma técnica ou objeto que requer um item para funcionar não necessariamente requer um item já existente. O jogador pode definir que o item necessário para usar sua técnica de cura é uma “bolsa de sangue”. O jogador simplesmente escolhe um tipo de loja e esse item sempre estará disponível para ser comprado. Da mesma forma, o personagem poderá comprar um “pente de munição” desse com 10 cargas por 10x o preço



Regras de Criação

Todas as perícias de criação dependem de dinheiro e drops para criar itens e partes. O dinheiro deve ser gasto com antecedência em “Reagentes”, ou “Peças”. Itens de drop de criaturas podem ser usados como reagentes de 100% do valor do item.

Para criar um item, o personagem gasta uma parte do valor do item em “Materiais” e rola um teste da perícia contra uma dificuldade de 4. Caso passe, ele cria o item. Cada teste demora uma hora para cada 1000 Gil em criação, sendo o mínimo 1 hora. A dificuldade do item é sempre 4.

Opções e situações de criação:

Pericia	Nv	Tempo	Recursos	Qualidade
Inepto +0	1 e 2	Alto x5	Super-faturado x2	Nenhuma x0,5
+2	3 e 4	Grande x2	Excessivos x1,5	Normal x1
+4	5 e 6	Normal x1	Médio x1,25	Boa x3
+6	7 e 8	Curto x0,75	Normais x1	Superior x5
+8	9 e 10	Rápido x0,5	Otimizado x0,75	Excepcional x10

Pericia: A % mínima para criar um item daquele nível, e a penalidade para bônus da mesma linha.

Nível: O nível do item criado

Tempo: O tempo gasto para criar um item.

Recursos: O custo em Gil ou itens raros

Qualidade: Uma definição geral sobre a qualidade do item. Não é grau de diferenciação nenhuma. Todo item de Nível 3 é de qualidade “normal”, assim como todo item de Nível 8 é “superior”. O multiplicador é uma noção que quanto o item vale perante um item “normal” (x1). Assim um item Excepcional é de qualidade 10x melhor que um normal.

Normalmente um personagem cria um item sem nenhuma penalidade, com tempo alto, e sem qualidade nenhuma. Cada passo em um dos dois itens que ele quiser melhorar, ele deve ter uma penalidade na perícia igual a indicada na lista acima. Nota-se que é requisito o personagem ter pelo menos o nível pedido para criar um item naquela categoria.

Os bônus e penalidades genéricas encontrados no capítulo 3 também podem se aplicar:

- Tem alguma vantagem situacional (+1~2)
- Tem uma desvantagem situacional (-1~2)
- Tem apenas algumas ferramentas para usar perícia (-1/-2)

Laboratórios que auxiliam na criação de itens:

Além de objetos utilitários, que dão bônus na perícia, ainda existem outros tipos de objetos que ajudam na criação. Estes objetos são laboratório, dificultando o deslocamento, mas ajudam pois seus bônus reduzem um pouco das penalidades de criação. Cada Laboratório é específico para uma perícia.

- Caixa básica 200g Nenhum bônus, é necessário para pelo menos utilizar a perícia.

- Mini Lab (uma mesa 1x1) 1000g +1 bônus

- Lab pequeno (uma saleta 2x2) 2000g +2 bônus

- Lab médio (sala 4x4) 5000g +3 bônus

- Lab grande (sala 8x8) 20000g +4 bônus

Exemplo: Akane quer criar uma varinha de fogo, que tem a técnica Fogo 1 (nível 1). Akane tem habilidade em Imbuir de +5. Ela conseguiria criar a varinha pelo dobro do preço e em 5 horas sem penalidade. Se ela quiser uma varinha utilizando recursos médios (x1,25), ela demoraria 5 horas e com apenas +1 de habilidade. Se ela quiser, alem de recursos médios, tempo de 1 hora (normal), a habilidade é -3.

Montega tem Alquimia +6. Ele resolve criar um Tônico. Tônicos custam 25 Gil e são de nível 1. Para criar um tônico sem penalidade, ele precisaria gastar 50 Gil, e demoraria 5 horas. Montega quer seu tônico mais rápido possível, portanto ele pode baixar o tempo para 1 hora por -4 no teste. Ele precisa tirar 2 ou mais no d8 para conseguir criar o item.

Após conseguir criar seu Tônico, Montega resolve chutar mais alto, e criar um “Lenço estrelar”. Este é um item de nível 6, portanto sua perícia já tem uma penalidade de -4, com tempo de 10 horas (2000 = 2 horas, x5 = 10 horas), e preço de 4000 Gil. Melhorando o tempo para apenas 4 horas, a penalidade aumenta em 2, e melhorando o custo para 3000, mais 2. Montega fica com uma habilidade de 6-8 = -2. Ele precisa tirar 6 ou mais no d8 para criar o item.



7 - Combates em Maior Escala

Combates entre Airships. Corridas de Motos com combates. Exércitos de Cavaleiros Chocobos no meio de um campo de batalha. Algumas vezes (ou, dependendo do jogo, muitas vezes) os jogadores não serão uma unidade no meio de uma batalha, mas mesmo assim vão participar dela. Combates em escala maior é a solução desta situação. Quando os personagens, como pessoas, são uma ínfima variável dentro de um combate, o combate torna-se em escala maior. Objetos em escala maior são mais fortes, praticamente não sendo afetados por objetos de escala menor, pois recebem um “multiplicador”, que multiplica o dano causado (e divide o dano recebido) quando enfrenta um objeto/criatura de escala menor, de acordo com a escala abaixo:

Normal: A escala-padrão. Uma criatura ocupa 1/1,5 metros. Multiplicador de 1

Grande: Veículos grandes, Multiplicador de 10

Gigante: Veículos gigantes, Multiplicador de 100

Um aviso: Estas escalas somente devem ser utilizadas para mostrar o que acontece quando um personagem, por exemplo enfrenta uma nave gigante e insiste em “atirar com seu rifle”. Combates entre criaturas de escalas diferentes tendem quase sempre na aniquilação do menor. Quando um grupo de heróis for enfrentar um monstro grande, que eles vão sofrer, mas devem enfrentar cara a cara e vencer, crie o monstro com nível maior que os personagens e deixe ele bem forte (talvez como um “boss”), e não utilize escalas.



Em um combate em grande escala, os personagens não tem muita influência como pessoas, mas como comandantes de um esquadrão, ou pilotos de um veículo, eles tornam-se unidades dentro do combate. Assim, quando ocorrer um combate de escala maior, dê o controle de uma unidade, ou parte dela para os personagens que querem (e podem) participar. Heróis com a perícia estratégica, ou que tenham moral e habilidades que sirvam para o esquadrão podem ser comandantes, e o jogador controla aquele esquadrão como uma unidade. Em combates aéreos, um jogador pode pilotar o airship enquanto outros dois controlam os

canhões. Trate cada parte como uma parte separada da mesma criatura, cada personagem tendo uma ação. O piloto pode mover-se pelo cenário, atropelar inimigos, e os atiradores usam os ataques do Airship contra os inimigos.

Crie as unidades de combate como os Monstros do Capítulo X. Lembre-se que personagens são mais fortes que monstros, portanto utilizar monstro x monstro o combate é muito balanceado. Assim, os monstros (inimigos) devem ser um pouco mais fracos que os monstros (heróis).



8 - Veículos:

Criar um veículo e um monstro é a mesma coisa. Os dois tem as mesmas estatísticas de jogo, mas os veículos possuem nomenclaturas diferentes para o mestre e os jogadores compreenderem as diferenças. Para jogadores que querem criar seu airship, utilize as regras da perícia Invenção.

HP: Nos veículos HP continua a ser HP, mas pode ser renomeado para **Carroceria**.

MP: Nos veículos, não há “magia” (bem, exceto os veículos mágicos, que mantém o nome) assim, o MP é a **Energia do veículo**. Um veículo consome Energia para ficar funcionando, e normalmente não recarrega sozinho, precisando de algum elemento, como sol, luz elétrica, energon, para reabastecer. O custo de 1 hora de funcionamento é normalmente 5% da Energia máxima do veículo.

Ataque: Nos veículos, é o **Torque** do motor. O quanto de força o veículo tem para se mover e agir.

Vitalidade: Em veículos, a Vitalidade é o **Chassi**. Quanto mais forte o chassi, mais RD e HP o veículo tem.

Agilidade: É a **Manobrabilidade** do veículo. Veículos Ágeis, como motos são mais manobráveis que tanques.

Magia: Em veículos é a **Distribuição** da energia. É o quanto de energia o veículo consegue utilizar da bateria em um curto período de tempo.

Espírito: É a **Bateria** do veículo. Quanto de capacidade a bateria tem para estocar Energia e a resistência dela contra ataques baseados em energia (RM).

Movimento: Um veículo sempre que está em movimento, está em movimento constante. Assim, eles tem 3 estatísticas de movimento. O mínimo, o máximo

e a aceleração. O Movimento mínimo é o quanto o veículo anda no inicio do turno antes de qualquer ação do piloto. O movimento máximo é o máximo que ele pode andar por turno. A Aceleração do veículo é o incremento de movimento que pode ser adicionado por turno na velocidade atual do veículo, e o quanto ele está acelerado. Suportes que aumentam a velocidade (como corrida) aumentam o Movimento máximo, mas não o mínimo.

Movimento mínimo é $1/3$ do movimento máximo básico, sem suportes. (Arredondado para cima)

Movimento máximo é $2 + (\text{Torque} + \text{Agilidade} - \text{Chassi}) / 10$ (arredondado para baixo)

Aceleração é igual a $1/3$ do movimento máximo total, incluindo suportes. (arredondado para baixo)

Salto: O quanto um veículo consegue escalar. Normalmente é 1, indicando que ele pode, por exemplo subir escadas, mas alguns veículos específicos tem salto maior.

Manobrabilidade do Veículo é baseado na Agilidade. Quando um Piloto guia um veículo, ele utiliza como perícia uma média entre sua habilidade em pilotagem (a perícia), e da Agilidade do veículo dividida por 10. Assim, se Cloud tem +2 em Pilotar motos, e a Moto tem Agilidade 40, A manobrabilidade da moto com ele pilotando é de +3 ($+2 + (40/10) / 2$). Se ele estivesse pilotando um Tanque de guerra da Shin-ra (Agilidade 8), ele pilotaria com +1 ($+2 + (8/10) / 2$).

Suportes Específicos para veículos:

-Em construção

Ações pilotando um veículo:

Movimento:

- **Acelerar:** Aumenta a velocidade do veículo um número de quadrados até o limite de sua velocidade máxima. No próximo turno, o que foi adicionado pela aceleração será adicionada ao movimento mínimo.

- **Reducir:** Reduz a aceleração do veículo um número de quadrados até o valor de aceleração. Caso esteja no mínimo (igual a velocidade mínima) o veículo pode parar.

- **Manter Velocidade:** Move-se o valor atual da aceleração, sem reduzir, nem acelerar.

Ação:

- **Frear:** Zera a velocidade atual do veículo. Necessita de um teste de manobrabilidade com dificuldade igual a $2 +$ a velocidade atual do veículo. Caso o veículo esteja na velocidade mínima, a ação de movimento “reduzir” freia o veículo.

- **Abalroar:** Tenta bater em alguma coisa no caminho do veículo. É um ataque básico, utilizando como AC a manobrabilidade do veículo, e o dano causado é o básico, mais 1d para cada 2 de diferença entre as velocidades dos dois objetos (veículo e alvo).

Exemplos de veículos:

Moto do Cloud: Veículo nível 10

Carroceria: 310 Energia: 6

Torque: 5 Mov Máx: $2+3(5+40-6/10) = 5+2$

Chassi: 6 Movimento mínimo = 2 (5/3)

Manobrabilidade: 40 Defesa: 41 RD:12

Distribuição: 2 Velocidade: 19

Bateria: 2 Evasão: 25 RM:4

Abalroar: $1d10*5+20$

Suporte: Corrida (+2 Movimento), Fraqueza: Raio, Ágil

Tanque de Guerra da Shin-ra: Veículo nível 30

Carroceria: 1830 Energia: 19

Torque: 49

Movimento Máximo: $2-1 (49+4-60/10) = 1$

Chassi: 50 Movimento mínimo = 1

Manobrabilidade: 4 Defesa: 26 RD:100

Distribuição: 4 Velocidade: 13

Bateria: 8 Evasão: 28 RM:16

Abalroar: $3d10*5+196$

Suportes: Fraqueza (Raio), Defesa Física

Técnicas:

Mega-Canhão (Ataque Especial 3+Área) 19MP. R:4,

E:2. $5d10*5+294$



"Melhoria de Equipamento"

Uma das possibilidades dos encantamentos é de modificar o equipamento que um personagem usa. Quando é feita uma modificação em uma arma, ou proteção, aquela peça de equipamento é alterada, sem mexer nas próximas a serem compradas ou encontradas. Assim, um personagem pode pegar uma Faca (d8 veloz e precisa) e alterar para que ela troque o precisa por penetrante, por exemplo, deixando AQUELA FACA d8, veloz e penetrante.

Outra possibilidade é de melhorar o próprio nível do equipamento, deixando ele mais poderoso. Mas, como se melhora esse item?

Depende do Nível do Equipamento. Os itens raros usados são de acordo com o próximo nível, seguindo a lista abaixo. Para modificar o item, precisa e um Chave e um Arcana ou Mineral.

Arcana para itens "mágicos" d6/d10 com mágico, encantado, etc

Mineral para itens "físicos" d10/d6 com penetrante, poderoso, preciso, etc

Série 1: Inicial

Série 2 : 1 Mineral/Acano e 1 Chave lvl

Série 3 : 2 Mineral/Acano e 2 Chave lvl

Série 4 : 3 Mineral/Acano e 3 Chave lvl

Série 5 : 5 Mineral/Acano e 5 Chave lvl

Série 6 : 1 Mineral/Acano 2 e 1 Chave lv2

Série 7 : 2 Mineral/Acano 2 e 2 Chave lv2

Série 8 : 3 Mineral/Acano 2 e 3 Chave lvl

Série 9 : 1 Mineral/Acano 3 e 1 Chave lv3

CAPÍTULO IX

MESTRANDO

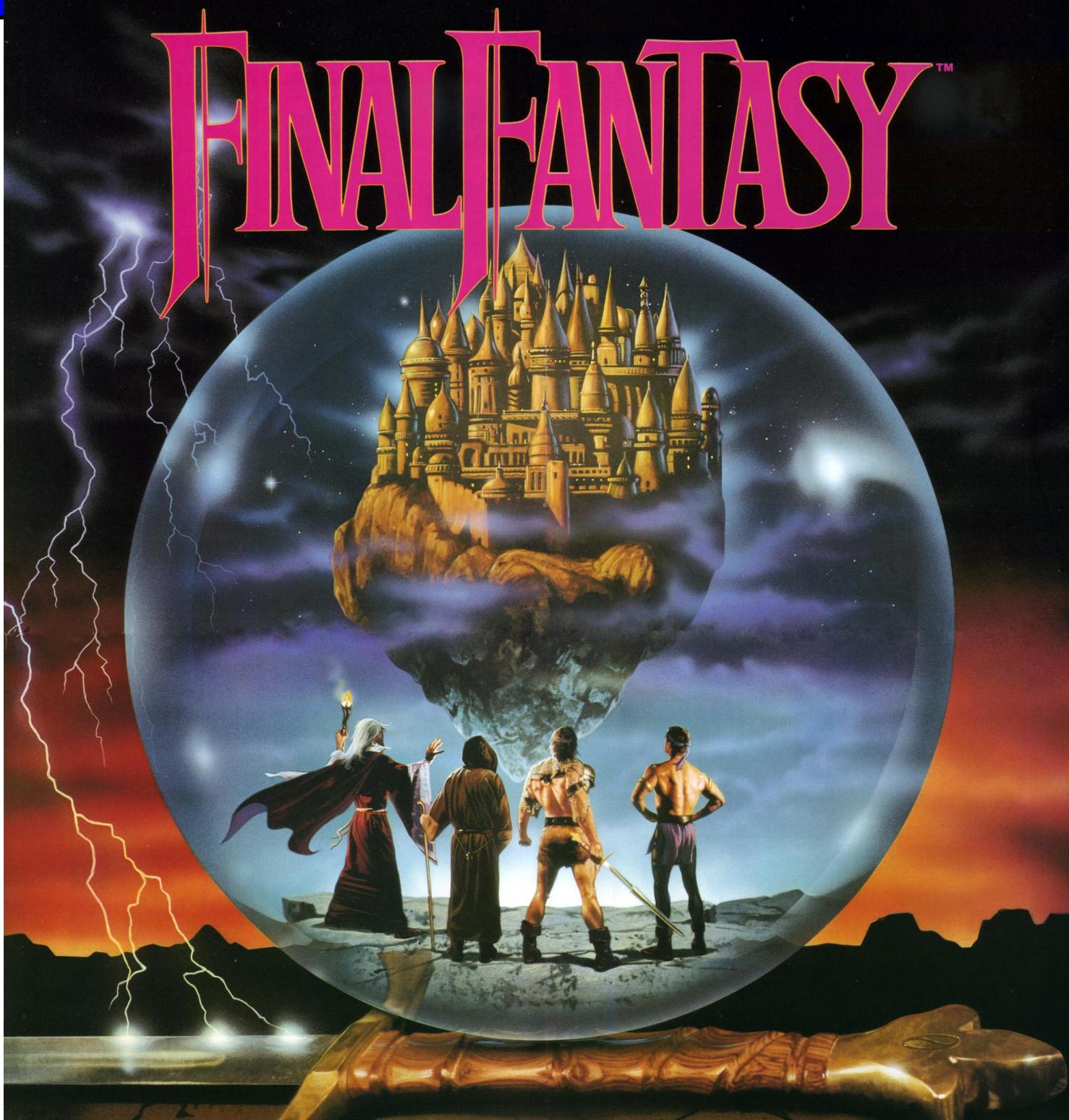
Muito bem. Após olhar na internet, ler em fóruns, seguir as pistas você achou esse web book.

“Vou mestrar um jogo de Final Fantasy” - você pensa. “Mas, como eu faço isso” pode ser uma segunda pergunta, ou ainda “como eu mestro esse tipo de jogo, o que diferencia mestrar um jogo de d20 de um jogo de FFAB?”

Este capítulo veio ajudar você. Aqui não vou ensinar a mestrar um jogo de RPG. Procure no Google como se mestra um jogo de RPG. Aqui vou ensinar dicas para mestrar um jogo de Final Fantasy RPG.

Passos deste capítulo:

- 1 - O mestre do jogo
- 2 - O que é mestrar um jogo de FFAB
- 3 - Roteiro básico de uma aventura
- 4 - Dicas de Mestre para outros mestres





Mestre de jogo é um termo utilizado na maioria dos RPGs. Mestre do jogo, Narrador, GM, DM é aquele que conduz os demais jogadores pela história do jogo, apresentando seus desafios e aplicando as regras. O mestre é um jogador como os outros, só que o papel dele na história não é interpretar um personagem. É guiar os outros jogadores na pela história. Um mestre é uma soma de “Todo poderoso” + “contador de história” + “ábitro de jogo”. Vamos citar o que o mestre faz:

- Um mestre cria uma história que será vivenciada pelos personagens dos outros jogadores, e através das ações dos personagens vai se desenrolando a historia. (a parte de contador de historia) Ele é o “escritor/roteirista”.

- Ele controla e representa TUDO que não é os personagens dos jogadores (o velhinho da loja de armas, o rei, o professor, o colega da mesa do lado, o monstro com tentáculos) com esse poder ele pode fazer o que quiser com o mundo, lembrando que o papel dele é contar e guiar os personagens pela historia, com dificuldades, momentos tensos e ate mortes, mas não deve “abusar” do seu poder para estragar o jogo de todo mundo. (A parte de Todo poderoso) Ele é o “Diretor”.

- O mestre também controla os resultados dos testes feitos, dizendo se o personagem passou no teste, ou não e o que aconteceu. Da mesma forma, ele controla a vida dos monstros, quanto eles causam com um ataque,

e se o personagem acertou ele ou não. Ele é o “Árbitro”

2 - O que é mestrar um jogo de FFAB?

Para alguém que já mestrou qualquer jogo de RPG, mestrar um jogo de Final Fantasy não é muito diferente. E o que diferencia um jogo de FFAB dos outros?

Normalmente, um jogo de FFAB é estilo dos jogos de final fantasy, um tema ate certo ponto mais “leve” que a fantasia medieval por ser um ambiente com mais “graça e caricatura”. Um jogo pode ser mais sério e trágico, mas um jogo de Final fantasy nunca deixa de ter os momentos de “alívio cômico”. Os personagens com personalidade marcante e cabelos coloridos fazem a festa neste tipo de jogo, onde a roupa e o corte do cabelo identificam o estilo do personagem, e que nem sempre a espada gigante faz mais dano que as facas afiadas do mestre ninja. Um jogo de FFAB se diferencia dos outros jogos de RPG de Anime por usar números grandes. Personagens tem mais de 999 pontos de vida, e causam danos de ate 9999. Esses números grandes fazem diferença pois os “sucessos críticos” e “falhas críticas” não são tão importantes de definidores de combates, como por exemplo em GURPS (que um sucesso critico pode acabar com o “boss” da campanha em um golpe).

3 - Roteiro básico de uma aventura:

Um jogo de FFAB exige algumas poucas coisas do mestre de antemão.

a) Uma ideia de aventura: O que irá acontecer nesta aventura. Muitas vezes apenas a ideia inicial pode ser

jogada, e o resto é roleplay. “Nesta aventura um ninja tarado invade a academia e tira fotos das meninas no banho.” É uma ideia. O ideal é seguir o raciocínio, traçando situações que podem acontecer, e “o que acontece se...” ser definido. Por exemplo, na ideia acima:

- O ninja tarado se esconde no depósito de lixo da academia, portanto ele tem cheiro de restos de comida. Se alguém presenciar um ataque dele, pode sentir o cheiro esquisito com um teste de percepção (dif 5) para saber que o cheiro é do almoço. O teste de percepção (dif 8) nota pedaços de comida na roupa dele. Sabendo estes fatos fica fácil achar o ninja, ou perceber quando ele está por perto.
- Ele ataca de noite, pois as moças normalmente tomam banho de noite, após as aulas, e para atacar, ele fica invisível no lustre do banheiro, e espera uma moça sozinha no banheiro. Se houver mais moças ele fica acovardado, e fica esperando.
- Ele é tarado, mas nunca viu uma moça nua, pois quando vê uma moça começando a tirar a roupa, começa a sangrar o nariz, e ele faz um escândalo evadindo do local, com no máximo uma foto mal tirada. Se ele ver peitos ou um traseiro nu feminino ele sangra ate desmaiar.



- Ele é muito bom em furtividade (+7), ficando difícil achar ele quando ele se esconde. Os únicos que conseguem achar ele facilmente quando ele está furtivo são os professores Anna Mail (que é uma ladra) e Rook (que é um ninja). Quando ameaçado por um ou dois personagem (tirando mulheres) ele luta, por mais de 3 ele foge.
- O ninja tarado quer tirar pelo menos fotos de 6 moças. Se ele não conseguir isso, ele foge da academia, voltando 1d6 meses depois, mais preparado.

b) Roteiro: Como vão acontecer as partes da história? O Mestre definirá em que ordem as coisas ocorrerão, e como acontecerão, para moder ter uma ideia quando os personagens começarem a participar da história. No exemplo acima, o ninja ataca na noite do primeiro dia. Provavelmente é bem sucedido. Na outra noite, ele ataca de novo, mas é surpreendido por um personagem (ou NPC, se nenhum personagem estiver "ao alcance". Guardas e professores procuram, mas não acham nada. (ele se escondeu no lixo). Daí em diante, é com os jogadores. Se não fizerem nada, o ninja será encontrado por um professor, ou atacará impunemente até conseguir as fotos de 6 moças e irá embora, voltando a atacar alguns meses depois.

c) Side Stories: Após as ideias jogadas, pense em outras coisas que podem acontecer fora a ideia principal. Eventos e situações que acontecerão na história, que os personagens podem nem perceber que

aconteceu. Normalmente eu tenho umas 10 cenas semi-prontas para usar durante o jogo. Estes eventos não mudam a história principal, mas tem efeito com a evolução dos personagens-jogadores com o cenário ou com Npcs, e de NPCs com NPCs. Alguns exemplos:



- Um personagem chega na biblioteca onde a Sra Mayumi está tendo um ataque de nervos. Ela chinga e joga um livro na cabeça de um aluno, que foge correndo. Ela reclama para o personagem que odeia alunos que não respeitam a data de entrega dos livros. Se o personagem já está na lista negra, ela joga um livro nele também, obrigando ele a fugir. Se não ele pode ver o livro que ela jogou no primeiro aluno. Era o livro que ela estava lendo. O nome do livro é "Como reconhecer demônios que vivem entre os humanos".
- Um calouro resolve pentelhar um dos personagens. Ele é filho de alguém importante e fica se achando e tirando onda com alguma característica do personagem. Mais tarde na praça, 4 alunos de um semestre mais alto estão incomodando o aluno mais novo. O(s) personagens entram em cena para peitar e salvar o calouro? Eles participam do bullying?
- No salão comunal, Zed e Chip estão jogando cartas. Qualquer um pode jogar com eles ou aprender a jogar. Zed está triste por causa de sua mãe, que está doente e não tem dinheiro para um antídoto e precisa levantar 10.000 Gil. Ela morrerá em poucos dias, caso o remédio não seja ministrado logo. Se os jogadores ajudarem ele, emprestando dinheiro, ou ajudando a levantar esse valor, ele será muito grato, e fará o possível futuramente.
- O professor Querada precisa que um aluno o



ajude a testar algumas invenções. Porém uma delas deixa o personagem com o sexo trocado por 24 horas. Como o personagem vai lidar com isso?

d) Combate, combate combate: Tenha planilhas de monstros prontas para o combate. Não tenha apenas a do ninja, tenha mais algumas de reserva, se precisar. Vai que algum personagem-jogador resolva puxar briga com um sênior, ou ele resolve investigar o Zoológico da Academia à noite. Tenha pronto pelo menos 3-4 combates além dos programados. Tenha monstros com a mesma faixa de nível dos personagens.

4 - Dicas de mestre para outros mestres:

- Roubar nos dados (opcional): Um mestre pode “mentir” no resultado de um dado rolado atrás do “escudo do mestre”. Alguns o fazem, outros não. Se você fizer, tenha certeza que está fazendo direito (para que os outros jogadores não percebam) e que tenha um bom motivo (evitar que um personagem morra por puro azar na hora errada, ou que um vilão morra sem dar pelo menos uma surrinha nos personagens). Normalmente, pelo estilo de jogo com números grandes não compensa mentir sobre esses resultados, mas vai de mestre para mestre. Só tenha certeza que não está estragando a diversão de todos com isso.

- Inventar alternativas: A aventura está pronta, os alunos da academia hoje vão enfrentar uma caverna com bichos de ácido. Mas na hora de entrar na

caverna, eles resolvem que vão para a cidade fazer compras e depois visitar o templo na cidade de Junn. Um mestre nessa hora tem 2 alternativas. Ou ele diz “ou vão pra caverna ou não tem jogo” ou cria uma alternativa. Ele pode fazer uma aventura na cidade de Junn, puxando um ou dois NPCS conhecidos mais uma idéia de um filme que ele viu mês passado, mas algo que estava pré-pronto. Ele pode usar até um ou dois ganchos que puxem os jogadores de volta a caverna. Mas que não pareça “forçar a barra” ou “empurrar” eles para a caverna.

- Ter em mãos alguns dados dos personagens: Qual dos jogadores é o mais “bonito”, quanto é a percepção deles, ou a empatia? Ter dados na mão sem precisar perguntar ajuda na hora de fazer um teste as escondidas para saber se eles ouviram os monstros camuflados seguindo o grupo sem levantar as suspeitas dos jogadores.

- Dizer “Não” para o jogador: Algumas vezes é necessário dizer “não!”. Fazer coisas que estraguem a história ou estraguem o jogo devem ser evitadas. Pode parecer estranho ler isto, quando falamos de “liberdade” e etc, mas imaginem a situação:

Mestre: Vocês chegam na vila de Junn, perto do templo e encontram o prefeito da cidade, ele é amigo do pai do personagem João, e olha para vocês e diz: - Olá garotos! Olá João, como vai seu pai?

Jogador: “Eu puxo minha espada e bato nele”

Mestre: O que? Mas como assim? Por nada?

Jogador: “isso mesmo, vou bater nele, só de sacanagem”
TEEMPO!

Quando o jogador começa a abusar e avacalhar com o jogo, e estragar a diversão dos outros, diga não. Claro, o exemplo acima é meio absurdo (mas já vi acontecer), mas use a dica quando o jogador quer montar um “meio-dragão 4/demônio das profundezas 6/monge do fogo 10” (quem entendeu, entendeu, quem não entendeu ficou boiando e não conhece as bizarrices que D20 3.5 pode fazer) que usa bugs no sistema para combalizar e se achar melhor que os outros. Diga não.

- Dizer “Sim” para os jogadores: Pois é, acabei de dizer “diga não” agora eu digo “diga sim”? SIM! Imagine a situação:

Mestre: “Vocês estão na vila de Junn, e o templo está destruído pois um meteoro caiu em cima dele!”

Jogador: “Não existe um mago cinza ou negro na cidade? Daí poderíamos perguntar se ele percebe alguma distorção em magia cósmica de tempo e espaço.”

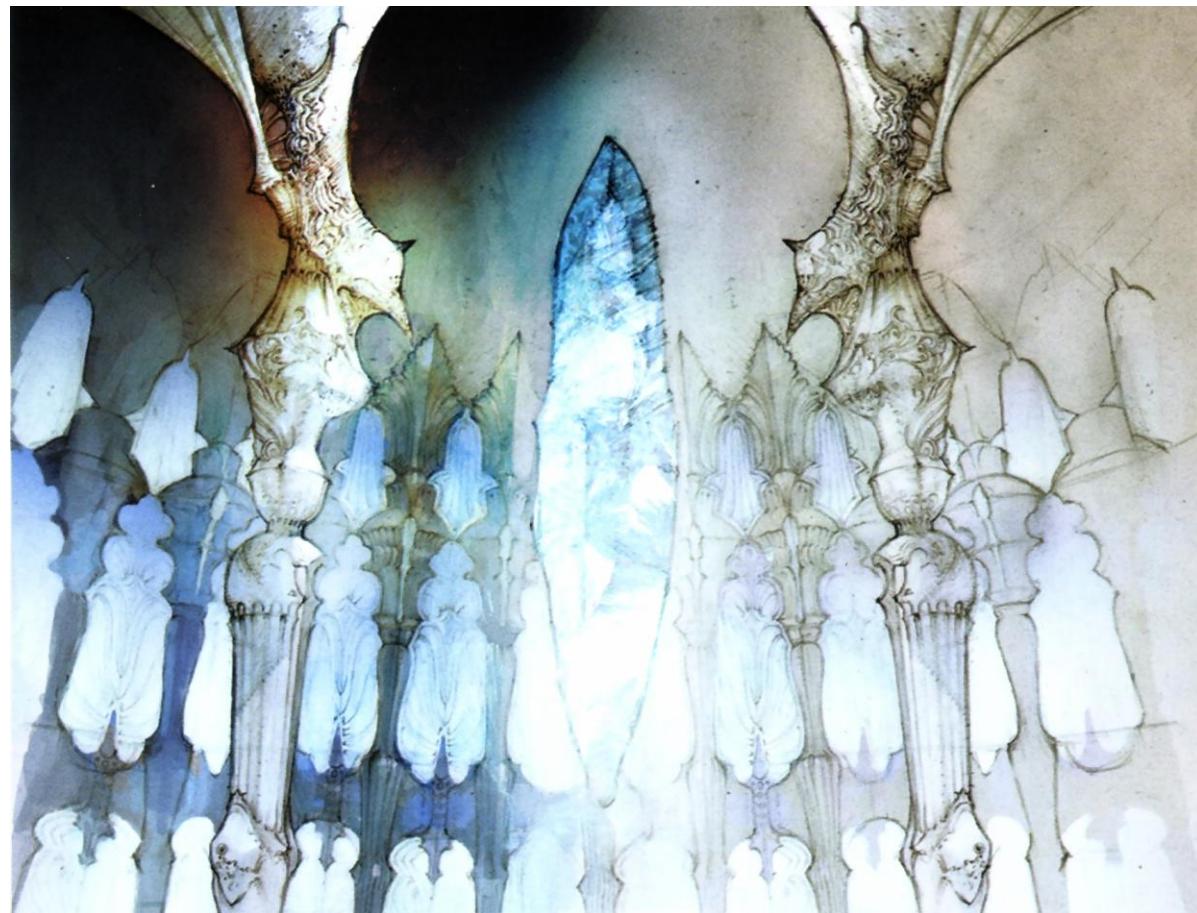
O mestre olha suas anotações e diz “não, sem magos na cidade”. E acabou de jogar fora uma boa idéia e um ganco legal, que ele poderia aproveitar.

Não estou dizendo “de tudo que seus jogadores querem”, ou “aceite tudo que eles falarem”, mas aproveite boas idéias. Diga sim para a tática maluca do Ladrão de roubar a jóia rubra do templo das moscas mortas utilizando baldes de açúcar. Se a idéia trouxer diversão para a mesa e for legal para o jogo, aproveite-a, diga sim. O mesmo vale para conceitos de personagens e idéias de técnicas.



- Puxe o Roleplay: Muitos mestres dizem “se todo mundo esta se divertindo, está certo”, mas pessoalmente eu não acho certo quando o nome do ladino é “ladino”, o do guerreiro é “guerreiro”. Como diria uma velha frase em inglês “show, don’t tell” (mostre, não diga). Quando um npc for falar com o personagem chame-o pelo nome, represente o npc. Exceto em ocasiões que é melhor ir direto para a ação, evite a seguinte frase: “Então tá, vocês chegam na loja. João, pega a lista de equipamento, escolham o que vocês querem e paguem”. Dê espaço e dê oportunidade para os jogadores representarem um personagem, não simplesmente jogarem como se joga um MMORPG sem rp. Se fosse assim, mais fácil é pagar 15 dólares por mês e ir jogar WoW na Blizzard.

RPG vem de roleplay. Roleplay é interpretar um papel. Interprete o “guerreiro”, de uma personalidade a ele. Ninguém espera um “shakespeare”, mas de idéias para a personalidade dele. Talvez ele tenha medo de mortos vivos (não precisa fugir que nem uma menininha quando vir um, mas que represente estar com medo), ou que adore cachorros. Os jogadores montam o seus personagens, e dão vida a eles, mas o mestre deve dar espaço para as interpretações e que o grupo se sinta bem fazendo isso.



O mesmo “show, dont tell” vale para descrições de locais e pessoas. Descreva a floresta que os personagens entraram: tem muita luz? Pouca? Bastante flores, é colorido ou aquele “mar verde” sem fim? Descreva cheiros, tonalidades, barulhos. Mostre desenhos a eles, de espaço para que eles “vejam” o cenário. Mas não descreva demais, não precisa ficar por horas citando o “tom cinza empoeirado” das escadas da masmorra. Descreva, mostre, mas não abuse.

- Seja tático: Final Fantasy também é tático. Use e abuse de coisas no mapa de combate. Coloque armadilhas, obstáculos, e coisas que diferenciem o “cenário de combate 1” do “cenário de combate 2”. Normalmente, pequenos detalhes podem fazer toda a diferença. Quem sabe a luta sobre a ponte tem pedras nas laterais que os personagens (mais malucos) podem tentar saltar? E a velha cena de combate na frente da grande árvore (de mana)? Se os inimigos conhecem o terreno melhor que os personagens, eles podem abusar de uma característica específica do cenário, como o alto das árvores, ou um túnel escondido.



CAPITULO X

MONSTROS

Monstros, Criaturas, Inimigos. Os oponentes dos heróis de Final Fantasy tomam diversas formas, mas todas elas são construídas da mesma forma. Neste capítulo, mostraremos como se criam os oponentes dos jogadores de Final Fantasy.

Os passos deste capítulo:

- 1 - Criação de Monstros
- 1.1 - Sumário
- 1.2 - Atributos e Estatísticas
- 1.3 - Técnicas
- 1.4 - Espólios e Experiência
- 2 - Exemplos de Monstros





1 - Criação de Monstros:

Inicialmente, personagens não combatem outros personagens da mesma forma. Toda vez que um personagem atacar outro personagem o dano é considerado pela $\frac{1}{2}$ (após reduzir a RD ou RM). Monstros têm mais pontos de vida e fazem menos dano que personagens, portanto, é necessária esta diferenciação e esta regra para evitar combates herói x herói que duram um turno (que nem um certo jogo onde na luta final o anjo de uma só asa não era nada comparado a sua namorada enfeitiçada te batendo). Cada monstro é construído da mesma forma, não importa se é um bandido ou um dinossauro de duas cabeças.

1.1 - Descrição:

Inicialmente define-se que tipo de monstro será. Será um bandido com elmo ou um Imp com uma faca? Você deve escolher também um tipo para o monstro, e sua aparência. Uma ou duas linhas de descrição já ajudam. Depois disso, escolhe-se o nível de poder do monstro, que é o nível dele. Utilize as tabelas de níveis abaixo para uma noção de poder do monstro. Lembre-se de colocar um monstro com um nível compatível com o grupo de personagens, se você quiser que eles vençam. Se não quiser... bem, coloque o nível que quiser.

Nível 1 a 20 Iniciantes

Nível 21 a 40 Encaminhados

Nível 41 a 60 Poderosos

Nível 61 a 80 Elite

Nível 81 a 99 Lendários

Para ver se o combate será fácil ou difícil, analise quanto de XP os jogadores irão receber no final deste combate. (Xp ganho por personagem é igual a soma de todos os Xps dos monstros, baseados no nível dele, dividido pelo número de personagens-jogadores no combate)

De 0 a 14 - Combate fácil

15 a 30 - Combate normal

31 a 50 - Combate difícil

51 ou mais - Combate Hardcore

Obviamente apenas contar o XP não é uma análise profunda. Se os monstros tiverem clara vantagem sobre os jogadores, (como por exemplo um monstro imune a fogo contra um grupo que basicamente usa ataques baseados em fogo) o combate se tornará mais difícil, e vice-versa.

Tipos de Monstros e qualidades “comuns” (não necessariamente obrigatórias)

- Aéreo: Voa, Usa ataques baseados em vento.
- Aquático: É fraco a Raio
- Arcana: Tem Magias
- Desmorto: É morto-vivo
- Fera: É Ágil
- Transmorfó: Imune a Críticos
- Dragão: Vôo e ataques e resistências elementais
- Demônio: variável
- Humanóide: Usam Itens
- Planta: É fraco a Fogo
- Machina: É fraco a Água ou Raio
- Lagartos: É fraco a Gelo
- Insetos: São resistentes a Trevas
- Humanos: variavel

Exemplo: Vamos criar um monstro para lutar contra personagens iniciais e um para para personagens mais fortes. Para personagens iniciantes, vamos criar um Imp Selvagem de nível 1.



Criação de Monstro - Passo 1

Imps selvagens são criaturas pequenas, de traços alongados e finos, nariz e orelhas compridas, braços e pernas finas. Normalmente têm 1 metro de altura e pesam 30 quilos. Imps têm a inteligência abaixo da humana, mas o contato com humens fez com que muitos aprendessem a falar a língua comum, e aprender várias coisas, com alguma limitação. Os Imps selvagens, porém se comportam como homens primitivos. Normalmente são agressivos e matam tudo que se mexe (e que eles conseguem matar). Andam em bandos porque sozinhos eles apanham de praticamente qualquer coisa.

1.2 - Atributos e Estatísticas:

Monstro assim como Personagem tem 5 Atributos: Ataque, Magia, Vitalidade, Espírito e Agilidade. Eles têm 25+ (Nível *3) Pontos para distribuir entre os atributos. Monstros não têm limite Maximo.

Um modo muito fácil de definir os atributos de um monstro é avaliar se em cada atributo o monstro é Muito Poderoso, Poderoso, Forte, Mediano, Fraco. Atribui-se um número de 1 a 5 (sendo 1 Fraco e 5 Muito Poderoso). No máximo 15 pontos no total.



Depois disso é só distribuir seguindo essa percentagem:

Muito Poderoso (5): 33% do Total de Pontos de Atributo
 Poderoso (4): 26% do Total de Pontos de Atributo
 Forte (3): 20% do Total de Pontos de Atributo
 Mediano (2): 13% do Total de Pontos de Atributo
 Fraco (1): 6% do Total de Pontos de Atributo

Depois soma os pontos totais e veja se bate com o total de $25 + (\text{nível} * 3)$. Se der diferença de alguns pontos, reduza ou aumente um atributo (de preferência o menor), até atingir o número de pontos de atributo certo. Esse método é muito simples e ajuda a criar monstros rápido.



Criação de Monstro - Passo 2

Nossos Imps são bastante ágeis, portanto vamos deixar Agilidade como 5, Força e Vitalidade como 3 e Magia e Espírito como 2. Um monstro de nível 1 tem 28 pontos de Atributo, e, fazendo as contas e ajustando os números para fechar em 28, ficamos com:

Ataque: 6 Vitalidade: 6 Agilidade: 10
 Magia: 3 Espírito: 3

Estatísticas:

HP: $30 + (\text{VIT} * 20) + (\text{Lv} * 10)$

MP: $(\text{SPR} + \text{LV}) / 2$

PA: ATQ*4

PAM: MAG*4

RD e RM são iguais ao atributo X2

As outras estatísticas são calculadas da mesma forma que dos personagens, exceto Crítico, que monstros não possuem, exceto se compram o Poder “Ataque Crítico”.

Ataque Básico: Todo monstro tem um ataque básico. O GM escolhe se ele usa d6, d8 ou d10 de dano. O outro dado será usado quando ele usa técnicas. Assim, um monstro que tem ataque básico usando um d10 usa técnicas com o d6. A cada 15 Níveis aumenta em 1d6 o dano. O Dano do Ataque básico é $[X]D * 5 + PA$

No caso de 0 dados, reduza o tipo de dado para:

♦ d10 vira 1d6

♦ d8 vira 1d4 (1/2 de 1d8)

♦ d6 vira 1d3 (1/2 de 1d6)



Criação de Monstro

- Passo 3

Estatísticas do Imp:

 4, PAM: 12, HP: 160, RD 12, Def 29, Cr 97, Vel 12

MAC: 1, MP: 2, RM: 6, Eva: 25

Ataque Básico: (d8)

Faca de Pedra: 1d4*5+24



Poderes:

Monstros podem ter, além do ataque básico, mais diversos poderes. Durante a criação do monstro, ele ganha Pontos de Poder que são usados para comprar habilidades, que nada mais são do que Técnicas, talentos e avanços. Um monstro inicia com Poder igual a $a = 1 + (\text{Mag}/2)$. O custo das técnicas é sua graduação, e não seu valor em Aps, assim uma técnica de graduação 6 custa ao monstro 6 Poder, e um suporte de graduação 3 custa 3 Poder.

Os monstros podem comprar quaisquer técnicas liberadas para os personagens, e, além disso possuem alguns poderes diferenciados.

Nível Variado:

- **Ataque Combinado:** Se o monstro possui múltiplas partes, ele pode usar todas elas para fazer um ataque combinado. Todas as partes do monstro devem estar vivas, e o ataque (que pode ser um tech) faz 50% a mais de dano.
- **Atributos Excepcionais:** Ganha 5 Pontos de Atributo por Nível dessa técnica. Atributos ganhados deste modo NÃO aumentam o nível de técnicas do monstro.
- **Ataque Final:** O monstro quando morre faz um último ataque. Este ataque é uma técnica de nível 1 maior que a técnica de ataque final (exemplo: Ataque Final nível 1 faz uma técnica nível 2). Uma variação deste poder é que o monstro pode se matar quando estiver em SOS para usar a técnica (como as bombas dos Ffs), não dando XP.

- **Partes Múltiplas:** O monstro possui algumas partes fora o “corpo”. Cada parte possui seu próprio HP, e uma ou duas técnicas. O monstro morre somente se o “corpo” for destruído, mas as partes extras complicam um pouco isto. Cada nível da técnica dá partes diferentes e diferentes Hps e Técnicas para as partes.

Monstro com partes Múltiplas

Nível	HP das Partes	Partes	Técnicas das Partes
2	1/5 HP Monstro	1	2 com nível ½ monstro
2	¼ HP Monstro	1	1 com nível ½ monstro
2	1/5 Hp Monstro	2	1 com nível ½ monstro
3	¼ HP Monstro	1	2 com nível ½ monstro
3	1/3 HP Monstro	1	1 com nível ½ monstro
3	¼ Hp Monstro	2	1 com nível ½ monstro
4	1/5 HP Monstro	2	2 com nível ½ monstro
4	¼ HP Monstro	2	1 com nível ½ monstro
4	1/5 Hp Monstro	3	1 com nível ½ monstro
5	¼ HP Monstro	2	2 com nível ½ monstro
5	1/3 HP Monstro	2	1 com nível ½ monstro
5	¼ Hp Monstro	3	1 com nível ½ monstro
6	1/5 HP Monstro	3	2 com nível ½ monstro
6	¼ HP Monstro	3	1 com nível ½ monstro

O “corpo” poderá ressuscitar partes perdidas após 1d3+1 turnos como uma ação padrão por parte.

- **Suporte:** O monstro têm um suporte, como os personagens. A graduação do talento é o custo em níveis de poder.

Poderes que são desvantagens, dando 1 ponto de poder ao monstro

- **Desmorto:** O Monstro é um Morto-Vivo. Todos os ataques de dreno são invertidos (o monstro recupera HP em vez de perder toda vez que for drenado), O Monstro Absorve dano por Trevas, e é fraco contra Luz. Magias de Cura fazem dano em vez de curar. Desmorto é a mesma coisa que “Auto-Zumbi”.

- **Fraqueza:** O Monstro é fraco a um elemento.
- **Lerdão:** O Monstro têm Defesa ou Evasão -25 (escolha uma).
- **Arcano:** O Monstro é feito de magia. Se os Mps do monstro chegam a 0, seu Hp também vai a 0.

Poderes de Nível 0

- **Defesa Estranha:** O monstro recebe o dobro de dano por ataques físicos e metade do dano por ataques mágicos OU vice-versa. Como técnica alternativa, ele fica trocando a cada 1d3 turnos se ele fica fraco e resistente a ataques físico ou mágicos.
- **Ataque Crítico:** O Monstro pode ter críticos, e o crítico é igual a $100 - (\text{Nível desse poder} * 5)$. Assim um monstro com Ataque critico 1 faz críticos com 95+, e um monstro com Ataque critico 6 (máximo) faz críticos com 70+.

Poderes de nível 1:

- **Longa Distância:** O ataque básico do monstro têm alcance 4.
- **Usar Item:** O monstro usa itens e tem 1d3 itens na mão para usar. Estes itens não aparecem no corpo do monstro depois de derrotado.



- **Resistência:** O Monstro tem resistência a um elemento.
- **Ataque Básico com Status 1:** O Monstro tem anexado ao seu ataque básico um status. Não custa MP e a chance de acerto é 50% menor.
- **Scan ruim:** O Monstro é imune a técnica “Scan”.
- **MP Extra:** O monstro tem 3 MP extra.

Poderes de Nível 2:

- **Alcance Extremo:** O ataque básico do monstro tem alcance 8.
- **Ágil:** A Defesa do Monstro é aumentada em 50%
- **Chamar Minions:** O Monstro chama outro monstro que aparece no final da rodada. Este monstro tem 10 níveis a menos que o monstro principal.
- **Regeneração Lenta:** O Monstro recupera 5% do seu HP máximo por turno.
- **Scan errado:** A técnica scan funciona errado, dando estatísticas contrárias.

Poderes de Nível 3:

- **Defesa Absoluta:** Como o poder Defesa estranha, mas pode trocar no inicio de seu turno.
- **Ataque básico com Status 2:** Como o 1, mas o efeito é de um status ofensivo de nível 3.
- **Imunidade Aeon:** O Aeon é imune a Mistificação, Biológico, Morte, Transformação, Psico.



Poderes de Nível 4:

- **Chamar por ajuda:** O monstro chama um monstro de mesmo tipo para ajudar. Como Chamar Minions, mas é o mesmo tipo de monstro. Não pode ser usado por Chefões ou Semi-Chefões.
- **Urro:** O monstro no inicio de cada rodada, solta um urro, que tem 10% de chance de Causar um Status 2 OU 2 Status 1 em seus inimigos.
- **Regeneração:** O Monstro regenera 10% HP a cada turno.

Poderes de Nível 5:

- **Poder a Vontade:** O monstro tem uma técnica de nível 2 que ele pode usar sem pagar MP.
- **Ataque básico com Status 3:** Como o 1, mas o efeito é de um status ofensivo de nível 5.

Poderes de Nível 6:

- **Chamar Superiores:** Como chamar minions, mas chama um monstro de 10 níveis a mais.
- **Imunidade Total:** O monstro é imune a todos os status negativos. Normalmente apenas Chefes e Aeons tem esse poder.



Criação de Monstro - Passo 2

Nosso Imp selvagem têm 2 Pontos para gastar em Poderes. Resolvemos dar a ele o poder mais básico de um Imp. O Soco de Goblin. É um Ataque especial 2, que aumenta em +1 dado e dá +50% no PA. Porém, um Ataque Especial de 2a graduação custaria 6MP, que o pobre Imp não possui. Então vamos dar a ele uma limitação. Só funciona em criaturas do mesmo nível. Essa limitação faz com que o nível da técnica caia para 1. É bom mas ainda custa 3MP, que o pequeno não possui. Mudamos então mudamos o ataque para um ataque mais fraco (conforme é descrito na base “Ataque Poderoso”, e o custo em MP fica em 2. Perfeito para o Imp. O soco usará dados de 4 lados ao invés de 6, mas fará muito mais dano que um ataque normal. Ele vai poder usar apenas uma vez, mas se bem colocado, é um KO.

Técnicas: Soco de Goblin

Ataque especial 2: Aura, Limitação: Só funciona em criaturas de mesmo nível. Dano de $1d4*5+36$, 2 MP

Chefões e Semi-Chefes:

Chefões, Chefes de Fase, Bosses são Monstros poderosos, normalmente usados para fechar uma



"fase" ou uma parte da história. Bosses são criados como monstros normais, mas tem 5x mais HP e 2x mais MP que o monstro base, e dá 10x Mais experiência e 5x Gil que o monstro normal. Além disso o Boss SEMPRE solta 3 itens que ele tem como espólio. (um comum e dois raros, sendo um destes normalmente um chave)

Semi-Chefes é um Quase chefe de fase, algo como um capitão mais forte. É feito como um monstro comum, mas tem 2x mais HP, e dá 50% a mais de Gil e 2x Experiência. Semi-Chefes soltam sempre seus 2 itens, sendo o raro normalmente um Arcana ou Mineral.

Espólios e Experiência:

Cada monstro vencido rende Experiência para os vitoriosos, além de espólios de batalha. Espólios são itens que o monstro carrega, podendo ser em forma de dinheiro, itens utilizáveis ou de pedaços do monstro valiosos. Cada monstro carrega 2 tipos de itens. Um comum, que tem 30% de chance de cair quando ele morre, e um raro, com 5% de chance de cair. O Mestre determina que itens o monstro carrega. Quando acaba o combate ele rola 1d6 para cada monstro. Se o valor sair 5-6 o mestre re-rola o d6, se sair 1-5 o item é comum, se sair 6 é o item raro. Normalmente o monstro tem como item comum um item que custe 100% a 150% do Gil que ele carrega, e itens raros 500%. Em dinheiro, o monstro carrega 15*Nível em Gil. Monstros que não tem como carregar dinheiro soltam um item a mais, um "escalpo" que pode ser vendido por este valor.

O Item raro do monstro é normalmente usado nas perícias de criação. Existem basicamente 4 tipos de item raro: Básicos, Elementais, Status e Poderosos.

Itens Básicos são pedaços de monstros, como chifres, cauda, asa. São divididos de acordo com o estilo do monstro: Ofensivo (Garras, Chifres, Dentes), Defensivo (Escama, Couro, Pele), Ágil (Pata, Asa, Cauda), Místico (Espinha, Cérebro, Olho), Enérgico (Órgãos internos).

Itens Elementais são resíduos de energia Elemental. Fogo, Terra, Água, Ar, Raio, Gelo, Luz e Trevas

Itens de Status são parte de monstros que são responsáveis pelos status que eles causam ou são resistentes: ATR UP (boosts), ATR Down (Breaks), Corpo (Bio, Morte, Tempo, Transformação), Mente (Psico, Mistificação, Proeza) e Alma (Selo, Barreira, Renovação)

Itens Poderosos são itens deixados por Chefões e Semi-Chefes: Chave, Arcano e Mineral.

Para saber qual tipo de item raro o monstro deve ter, utilize 3 variáveis:

1 - Se o monstro for chefe inclua uma Chave e se for semi-chefe, um mineral ou arcana.

2 - Qual é a especialidade do monstro? Ataques elementais ou Status? Se for, coloque o item raro do elemento ou do status que ele for mais forte.

3 - Que papel o monstro faz no combate. Monstros que fazem dano físico usam bases Ofensivas. Monstros durões usam Defensivas. Ágeis, Místicos são para os

velozes e os mágicos. E enérgico se nenhuma das anteriores.

Nosso amigo Imp selvagem terá 15 gil nos bolsos e como itens carregará um tônico e como item raro uma faca (que é um equipamento).

Graduação dos Itens raros:

Cada monstro possui seu item raro. Mas na hora de analisar que tipos de encantamentos ele pode ser usado, trancamos na graduação do item raro. Assim, cada item raro têm uma graduação de 1 a 5, de acordo com o nível do monstro.

Graduação 1 Monstros de Nível 1 a 13

Graduação 2 Monstros de Nível 14 a 26

Graduação 3 Monstros de Nível 27 a 39

Graduação 4 Monstros de Nível 40 a 52

Graduação 5 Monstros de Nível 53 a 64

Monstros de nível 64 a 80 largam 2x mais itens de graduação 5, e monstros de nível 81 ou mais largam 4x mais itens de graduação 5.

Abaixo descrevemos alguns itens por graduação para deixar mais fácil a diferenciação dos níveis. O GM deve alterar para deixar mais à seu gosto.



Básico

- 1 Quebrado(a)
- 2 Frágil
- 3 Duro
- 4 Forte
- 5 Poderoso

Elemental

- 1 Fragmento
- 2 Lasca
- 3 Pedra
- 4 Gema
- 5 Cristal

Por Tipo de Elemento:

- Fogo: Flamejante
 Gelo: Congelante
 Água: Cristalino
 Raio: Trovejante
 Vento: Rajado
 Terra: Denso
 Luz: Brilhante
 Trevas: Escurecido

Status

- 1 Encosto
- 2 Toque
- 3 Acerto
- 4 Golpe
- 5 Perfeito

Poderoso: Os itens poderosos só possuem 3 níveis, equivalentes ao nível 1,3 e 5 dos outros. Quando um

monstro possui nível 2 ou 4 desses itens, ele solta 2 itens do nível anterior.

Chave: Chave nível 1, Chave nível 2, Chave nível 3

Mineral: Mithril, Platina, Orichalcum

Arcana: Essência Astral, Planar, Cósmica.

Experiência: Cada monstro vencido dá uma quantidade de experiência para os vitoriosos. Um monstro derrotado dá $10 + (\text{diferença de nível})$ de Experiência para o personagem.

Quando o combate é entre grupos, fica mais fácil distribuir a experiência dividindo 10 pelo numero de personagem vencedores, e aplicando as diferenças de XP para cada personagem.

Exemplos de Monstros:

Nível 1:



Imp Selvagem

Tipo: Humanóide

Ataque Básico:
Facada

(1d6*5+24)

STR 6

VIT 6

AGI 10

MAG 3

SPR 3

HP: 160, **RD:** 12, **AC:** 10, **Def:** 29, **Cr:** 97, **Vel:** 11

Mov: 2, **Sal:** 1, **MAC:** 6, **MP:** 2, **RM:** 6, **Eva:** 26

Técnicas: Soco de Goblin (Magia Azul)

Ataque especial 2: Limitação: Só funciona em criaturas de mesmo nível. Dano de $2d4*5+36$, 2 MP

Gil 15

Espólios:

Comum: Tônico

Raro: Faca de goblin. **Tipo Básico:** Ágil, **Valor:** 75



Nível 10:



Bomba
Tipo: Arcana
Ataque Básico:
Encontrão
(1d8*5+80)
STR 20
VIT 11
AGI 17
MAG 20
SPR 11

HP:350, RD22, AC13, Def 31, Cr 96, Vel 13, Mov:3,
Sal:0, M.AC:15, Mp:10, RM:22, Eva:30

Técnicas:

- Fogo (Ataque Mágico Especial 2), 6MP 2d8*5+120 (2)
- Vôo (1)
- Absorção Fogo (4)
- Fraqueza: Gelo (-1)
- Fraqueza: Água (-1)
- Ataque Final(Ataque Mágico Especial 4), 0 MP, 4d8*5+120 (3)
(140~280) A Bomba se explode quando chega a SOS (88 HP)
- +24 Atributo (3)

Gil: 150

Espólios:

Comum: Fragmento de bomba

Raro: centro de bomba, (Fragmento Flamejante 1) Valor 750

Nível 30:



Behemot
Tipo: Fera
Ataque Básico:
Garras
(3d10*5+200)
STR 50
VIT 28 AGI 18
MAG 15
SPR 4

HP:890, RD 56, AC 14, Def 31, Cr 96, Vel 16, Mov: 3,
Sal: 1, MAC 12, MP 17, RM.8, Eva:30

Técnicas:

- Derrubar: Ataque Especial 2: 4d10*5+300 (2)
- Fraqueza: Gelo (-1)
- Imunidade a Grupo de Status: Mistificar (4)
- Resistência a Grupo de Status: Sentença de Morte, Tempo (3)
- Gil: 450 (chifres do Behemot)
- Comum: X-Potion
- Raro: Garras do Behemot, (básico Ofensivo 3) valor 2250

Nível 30: BOSS



Gilgamesh
Tipo: Humanóide
Ataque Básico: Espadada (3d10*5+140)
ATQ: 35
VIT: 30
AGI: 25
MAG: 16
ESP: 6

HP:4600, RD 60, AC 17, Def 35, Cr 95, Vel 17, Mov: 3, Sal: 1, MAC 13, MP 36, RM.12, Eva:27

Técnicas:

- Rocket Punch: Status Confusão+Ad Ataque AC-38 Confusão 1d6t, +1/2 ataque básico, 19MP
- Flash: Status Cegueira + Área AC-23 Cegueira 1d6t, R:4 E:2, 6Mp
- 4 Espadas. At.Especial 3+Rajada, C-a-C 19MP
- 1 - Excalipur: 4d10*5+157
- 2 - Excalipur: 4d10*5+168
- 3/4 - Masamune: 5d10*5+210
- 5 - Excalibur: 6d10*5+252
- 6 - Zantetsuken: 6d10*5+262

Talentos:

- Contra ataque 2: 25% de chance de contra atacar com um ataque normal

Gil: 2250

Item Comum: Akash Potion

Item Raro: Lâmina Perfeita - Básico Ofensivo 3

Item Raro: Chave lv 1



Guarda da Shinra - Attack Squad
Humano Nível 7
Ataque Básico: Metralhadora
 $1d6*5+80$
ATQ 20
VIT 8
AGI 10
MAG 4
ESP 4

HP:340, RD 16, AC 5, Def 29, Cr 96, Vel 12, Mov: 3, Sal: 1, MAC 2, MP 5, RM.8, Eva:26

Poderes:

- 1 - Usar Item (Granada)
- 1 - Longo Alcance

Técnicas:

1 - Rajada: Ataque Especial 1 + Área + Bombardeio (3MP) R:4, E:2 Dano $1d3*5+80$

Espólios:

105 Gil
Item Comum: 2 Poções
Item Raro: Pente de Balas. Básico Ofensivo 1: 525gil



Guarda da Shinra - Grenade Squad
Humano Nível 5
Ataque Básico: Metralhadora
 $1d6*5+60$
ATQ 15
VIT 7
AGI 12
MAG 4
ESP 2

HP:290, RD 14, AC 6, Def 29, Cr 96, Vel 12, Mov: 3, Sal: 1, MAC 2, MP 3, RM.4, Eva:25

Poderes:

- 1 - Usar Item (Granada)
- 1 - Longo Alcance

Técnicas:

1 - Granada de Fumaça: Status Cegueira 1, +Área, Limitação: Só ativa no início do próximo turno. (3MP)

Espólios:

75 Gil
Item Comum: Granada (Igual a Shuriken)
Item Raro: Pino de Granada. Status Corpo 1: 375gil



Fang
Fera Nível 3
Ataque Básico: Mordida
 $1d6*5+64$
ATQ 16
VIT 5
AGI 12
MAG 4
ESP 2

HP:210, RD 10, AC 6, Def 29, Cr 96, Vel 12, Mov: 3, Sal: 1, MAC 2, MP 3, RM.4, Eva:25

Poderes:

- 1 - Comando: Arranhar todos (dano 1/3 em E:3) $1d2*5+21$
- 1 - Corrida (+2 Movimento)
- 1 - Atributo Excepcional: Atq

Espólios:

Pele: 45 Gil

Item Comum:

Item Raro: Cauda peluda. Básico Ágil 1. 225gil

CAPÍTULO XI

SISTEMAS

Ok. Chegamos ao final da corrida de regras. Com as regras mostradas até agora, você pode criar seu próprio mundo de RPG Final Fantasy. Final Fantasy 1 e FF 4 se encaixam perfeitamente. E fica parecido com os outros. Mas você não quer só que seja parecido. Você quer que seja igual. Você quer Matérias, Guardian Forces, Aeons, Sintetização, Magicite. Espers, Limit Breaks.(Os capítulos em **vermelho** ainda não estão completos. O que está escrito são ideias.)

Este capítulo é especial para você.

Passos deste capítulo:

- 1 - Limit Breaks (FF6+)
- 2 - Combate Abstrato (Todos FF)
- 3 - Experiência por utilização (FF2)
- 4 - Jobs (FF3,FF5,FFtactics, FFX-2)
- 5 - Magicite (FF6)**
- 6 - Matérias (FF7)
- 7 - Guardian Forces (FF8)**





1 - Limit Breaks (Quebra de Limite - Final Fantasy 6+)

Baseado em FF X, FF IX, FF VIII e FF VII, Limit Breaks, Overdrives, Transes e afins são poderes que são liberados quando o personagem não aguenta mais a pressão. normalmente é quando toma dano, mas no FFX, inventaram modos novos para liberar o limite, como quando faz dano, ou quando um amigo morre.

Os limites são técnicas que o personagem ganha quando sua barra de limite chega ao máximo. São técnicas que não custam MP, mas custam Delay normalmente. Existem 4 níveis de limite, personagens iniciam com um limite nível 1 e vão ganhando mais na medida que usam o limite.

Existem 3 tipos de Limites:

1 - Técnica: O personagem ganha 2 técnicas por nível de limite. (Cloud, Tidus)

Limite 1.1 - Técnica nível 2

Limite 1.2 - Técnica nível 3 - precisa usar a 1.1 20 vezes.

Limite 2.1 - Técnica nível 4 - precisa usar a 1.1 ou a 1.2 40 vezes

Limite 2.2 - Técnica nível 5 - precisa usar a 2.1 20 vezes.

Limite 3.1 - Técnica nível 6 - precisa usar a 2.1 ou a 2.2 40 vezes

Limite 3.2 - Técnica nível 7 - precisa usar a 3.1 20 vezes.

Limite 4 - Técnica nível 9 - ganha quando o GM dá.

2 - Ataque Seguido: O personagem faz vários ataques, na sequencia. (Tifa, Zell, Wakka)

Limite 1.1 - Técnica nível 2

Limite 1.2 - Técnica nível 2 - precisa usar a 1.1 20 vezes

Limite 2.1 - Técnica nível 3 - precisa usar a 1.1 ou a 1.2 40 vezes

Limite 2.2 - Técnica nível 3 - precisa usar a 2.1 20 vezes

Limite 3.1 - Técnica nível 4 - precisa usar a 2.1 ou a 2.2 40 vezes

Limite 3.2 - Técnica nível 4 - precisa usar a 3.1 20 vezes

Limite 4 - Técnica nível 5 - ganha quando o GM dá.

Os ataques seguidos funcionam do seguinte modo. Se usa o limite nível 3, o personagem ataca com o limite nível 1 (qualquer um deles), depois com o nível 2 (qualquer um deles) e depois com um do nível 3 (qualquer um deles). Cada vez que for rolar um limite, rola 1d6. resultado de 1 o limite erra automático, e resultado de 6, este ataque faz +50% de dano.

3 - Transe: O personagem fica mais poderoso por 1d6/2 turnos. (Vincent, Vivi)

Limite 1: Ganha +100% do PA e PAM

Limite 2: Ganha +150% do PA e PAM

Limite 3: Ganha +200% do PA e PAM

Limite 4: Ganha +300% do PA e PAM

Como se quebra o limite?

O limite é ativado através do preenchimento de pontos "dots" cada vez que o gatilho do modo do limite é ativado, o personagem preenche 1 ou mais bolinhas do

limite. Quando chega ao máximo (10), uma barra de limite é adicionada ao personagem. Se ele tiver limite de nível maior que a barra, ele pode continuar enchendo a barra, ate o seu máximo de limite=barra. Cada modo de limite tem uma quantidade de bolinhas para preencher. Quando o personagem descansa, ele perde 25-30% do que preencheu nas bolinhas.

Modos de Limite:

A) **Austero:** Quando recebe dano que faça mais que 20% HP máx. Ganha 2 Dots por ataque

B) **Camarada:** Quando um aliado recebe dano maior que 20% HP máx. Ganha 1 Dot por ataque.

C) **Agressor:** Quando faz dano maior que 30% do seu HP máx: Ganha 1 depois 2 Dots por ataque

D) **Curandeiro:** Quando cura um aliado mais que 20% Hp Max, ou remove status negativo. Ganha 1 depois 2 Dots por ataque.

E) **Matador:** Quando mata um inimigo Ganha 2 Dots por inimigo morto.

F) **Vingador:** Quando perde um amigo Ganha 3,3 dots por aliado perdido (3 aliados caídos enche a barra).

G) **Evasivo:** Quando erram um ataque. Ganha 2 Dots por ataque esquivado.

H) **Tático:** Quando põe status negativo, quando remove um positivo . 2 Dots por Status.

I) **Herói:** Quando mata um inimigo com 5Lv a mais que você :3,3 Dots por inimigo

J) **Desafiador:** Quando age em SOS. 2 Dots por ação.

K) **Sofredor:** Quando toma status negativo. 2 Dots por status negativo recebido.



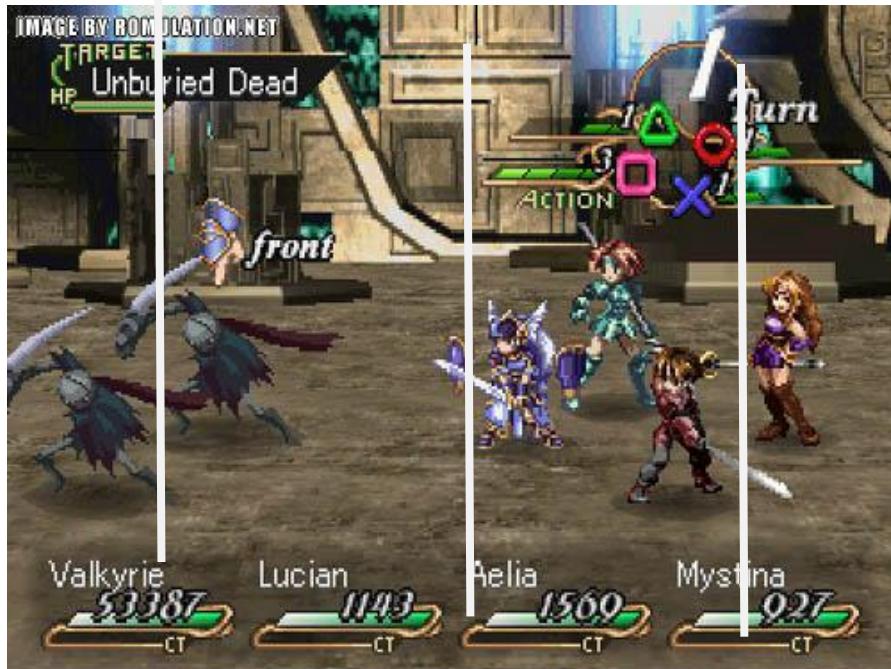
2 - Sistema de combate abstrato:

Depois do lançamento do D&D4E, alguns jogadores ficaram cansados com o sistema de combate tático, preferindo algo mais “abstrato”. Final Fantasy 1-10 possuem um sistema abstrato de combate, não havendo muito espaço para “posição” e “movimentação” dentro dele. Atendendo os desejos de alguns jogadores, um sistema simples de regras para combate abstrato.

1 - Movimento e Salto não existem. Os personagens não se movimentam pelo campo de batalha no combate abstrato. Eles podem “abrir um baú” ou “puxar uma alavanca” mas não há um deslocamento tático, exceto para mudar de posição.

2 - Posições: Existem apenas 2 posições no combate - Frente e Fundo. Personagens que ficam na frente levam mais ataques, mas podem atingir mais facilmente os inimigos. Personagens no fundo ficam protegidos de ataques mais “comuns” porém não conseguem atingir seus inimigos. Para que um personagem esteja na posição de fundo, é necessário que exista um na posição de frente. Um personagem pode mudar de posição com uma ação.

Diagrama de um combate abstrato:



Dividindo o combate em 4 áreas, ficamos com “Inimigo - Fundo (área 1)”, “inimigo - Frente(Área 2)”, “Heróis - Frente(Area 3)” e “Heróis - Fundo(Área 4)”.

Nesta imagem, A Valkiria, Lucian e Aelia estão em posições de frente(3), e Mystina está no fundo(4). O primeiro inimigo, que a seta está mostrando, está em posição de frente(2), e o segundo está no fundo(1).

3 - Alcances:

Ataques normais normalmente tem R:1, o que significa que o personagem só pode atacar um alvo que esteja na mesma área que ele. Valkyrie, Lucian e Aelia pode atacar apenas o primeiro monstro (na área 2), e Mystina não pode atacar ninguém (ela está no fundo). O monstro na

área 2 pode atacar qualquer um dos 3 que está na área 3, e o monstro na área 1 não pode atacar ninguém.

Ataques de longo alcance (R:4) acertam inimigos em 2 áreas de distância. Assim, se a arma de Mystina possui a vantagem Longo Alcance, ou ela esta utilizando uma técnica com R:4, ela pode atingir o Monstro na área 2. Se A Valkyrie usa uma técnica com R:4 ela consegue atingir o monstro na área 1 ou 2.

Ataques com Muito Longo Alcance (R:8) acertam qualquer inimigo no campo de batalha. Mystina poderia acertar o monstro na área 1 com esse alcance.

4 - Efeitos: Assim como alcance, o efeito das técnicas é modificado no combate abstrato.

Técnicas com E:1 afetam UM alvo. Técnicas com E:2 Afetam todos os alvos naquela área, e E:3 todos os alvos em 2 áreas. Efeitos maiores pegam todos os alvos no campo de batalha, mas não tem utilidade nenhuma (até onde eu sei).

Opcional: Penalidades e Bônus com posições ou “FFClassic”

Esta ideia das posições e alcances é baseada no jogo Valkyrie Profile, do PSX, um jogo que eu recomendo. Nos jogos de Final Fantasy, personagens no fundo tem bonificações e penalidades por estar no fundo. Se você quiser colocar isso no jogo, fique a vontade. Deste modo, ignore os Alcances. Qualquer personagem pode atacar qualquer alvo. Porém, alvos no fundo tem +50%



na Defesa, e causam apenas 50% de dano físico. Armas com a vantagem “Longo Alcance” ignoram essa penalidade.

5 - Outras colocações e dúvidas:

Personagens voadores: Personagens que voam possuem as mesmas vantagens do combate normal.

Fuga: Para fugir, o personagem deve rolar uma disputa de AGI contra a melhor AGI dos monstros +1 para cada 3 monstros. Se passar, ele foge do combate.

Mudanças em Bases, Melhorias, Opções e Limites:

Projeta - empurra o inimigo para o fundo (se ele está na frente). Não tem efeito em inimigos no fundo.

Raio - Afeta UM alvo na frente e UM alvo no fundo.

Aura - faz a técnica funcionar apenas em si mesmo e nos aliados, mas com 2/3 da efetividade

Alvo Randômico - Apenas o primeiro nível é aceito.

Status Imobilizado - Não pode fugir, nem trocar de posição.

Bases, Melhorias e Defeitos que NÃO existem em combate abstrato:

Aérea, Cruz, Minar Terreno, Seletivo, Dash, Rush, Telecinese, Terreno, Proteção contra inimigo.

6 - Ataque pelas costas, cerco.

Normalmente os heróis e os inimigos se encaram frente a frente, mas nem sempre é tão fácil assim. Algumas vezes os heróis (e os inimigos também) são pegos pelas costas ou são cercados por inimigos. Vejamos como funciona.

Ataques pelas costas: Os aliados são pegos pelas costas. Os inimigos ganham uma ação livre antes de iniciar a contagem da iniciativa. Os aliados iniciam em posições reversas, assim, um herói que estaria na frente inicia o combate no fundo, e vice-versa. A fuga funciona normalmente.

Cerco: Os aliados são cercados por inimigos. A área de combate cresce em mais duas áreas, 5 e 6, que ficam após os aliados, como no diagrama abaixo:

Nesta forma, os aliados que estão na “frente” (área 3) são considerados no “fundo” para os inimigos



nas áreas 5 e 6, e os aliados de “fundo” (área 4) são considerados de “frente” para os mesmos. Em cercos é impossível fugir, exceto derrotando os inimigos de um dos “lados” (área 1 e 2, e área 5 e 6). Nota-se que o

oposto pode acontecer também, os heróis cercarem um grupo de inimigos.

Outra opção para cerco é colocar Npcs para serem salvos no meio do combate (área 3 e 4) e os heróis em um dos lados e os inimigos de outro. Nesse caso, os heróis podem gastar uma ação para mudar de posição e avançar uma área (indo da área 5 para a área 4) para tentar atingir os inimigos antes que eles matem os npcs.

3 - Experiência por Utilização (FF 2)

No jogo Final Fantasy 2, os personagens ganhavam habilidades e melhoravam seus poderes através do uso. Quanto mais atacam com uma espada, melhor ficam nela. Neste sistema, existe um modo simples de emular estas regras.

1- Personagens não recebem Experiência: Ou seja, sem XP por combate, por quest ou etc, ao invés disso, o personagem recebe uma melhoria toda vez que ele deveria receber XP.

2 - melhorias são, bem, melhorias no personagem que são dados pelo Mestre e escolhidos pelo Jogador. O Mestre escolhe um entre os avanços para dar ao personagem. Normalmente um personagem ganha um nível a cada 6-10 combates, deste modo, a cada cena ou combate, o Mestre pode dar um dos grupos abaixo para o personagem, de



acordo com o que o personagem utilizou. Quando ele ganha um, normalmente não repete ate fechar todos os 10, completando o que um personagem ganha por nível Isto cria personagens mais balanceados.

- +1 Atributo	+1 Atributo	- +1 Atributo
- +1 MP	- Nada	- Nada
- +2 HP	- +2 HP	- +2 HP
- +1 Caracteristica ou AP	- Nada	- Nada

4 - Jobs (FF3,FF5,FFtactics, FFX-2)

Jobs são “Profissões” ou “Classes” que os personagens trocam durante o jogo, mantendo algumas habilidades aprendidas. Jogos como esse parte de 2 pressupostos:

- 1- Os Jobs iniciais são muito mais fracos que os finais (que tem mais requisitos para se obter)
- 2- Os personagens conseguem manter algumas habilidades aprendidas dos Jobs anteriores.

Portanto, o sistema para ter vários Jobs inicia com uma ideia básica: Qual seria o(s) Jobs iniciais? E como se faz para avançar para os próximos?

No jogo FFTactics Advanced foi colocada a ideia de Requisito de Técnicas. Para avançar para um job mais avançado, são necessários X técnicas dos Jobs que são requisitos. Essa é uma boa ideia, pois não mistura Job Level ou level de personagem (FFtactics), deixando o sistema mais simples de controlar.

Então partiremos da arvore de criação de Jobs. Cada Job inicial abre um leque de novos Jobs para o personagem avançar. Cada job é construído com uma quantidade variável de pontos de criação de Jobs (PCJ) que compra as técnicas, suportes, reações e comandos dos Jobs.

Aprendendo as habilidades dos jobs: Normalmente a cada nível, o personagem ganha pontos de técnica, ou avanços. Isso não funciona neste sistema de jobs, principalmente porque são muitas classes para o personagem passar ate chegar às habilidades que ele quer para fechar seu personagem. Desta forma, o sistema de evoluir muda:

1 - Continua existindo “Nível” e “Experiencia”. E se calcula do mesmo modo, porém no Level Up, o personagem ganha: +6 HP, +1 MP, +3 Atributos e 50 JP, não ganhando características nem técnicas. A cada 5 níveis,ganha +30 JP (JP são Job Points, que é a moeda para comprar as habilidades dos Jobs)

Nível 1: 50JP

Nível 5: 280 JP (250+30)

Nível 64: 3560 JP

2 - Para fins de facilitar o sistema, removemos as características.

3 - A cada aumento do atributo magia, ganha JP+5 a cada 10 de magia

1-9 = 90

10-19 = 150

20-29 = 200

30-39 = 250

40-49 = 300

50-59 = 350

60-69 = 400
70-79 = 450
80-89 = 500
90-99 = 550
100-109 = 600
110-119 = 650
120-128 = 695

Cada habilidade custa o seguinte:

Nível 1 - 50 JP
Nível 2 - 100 JP
Nível 3 - 200 JP
Nível 4 - 400 JP
Nível 5 - 800 JP
Nível 6 - 1600 JP

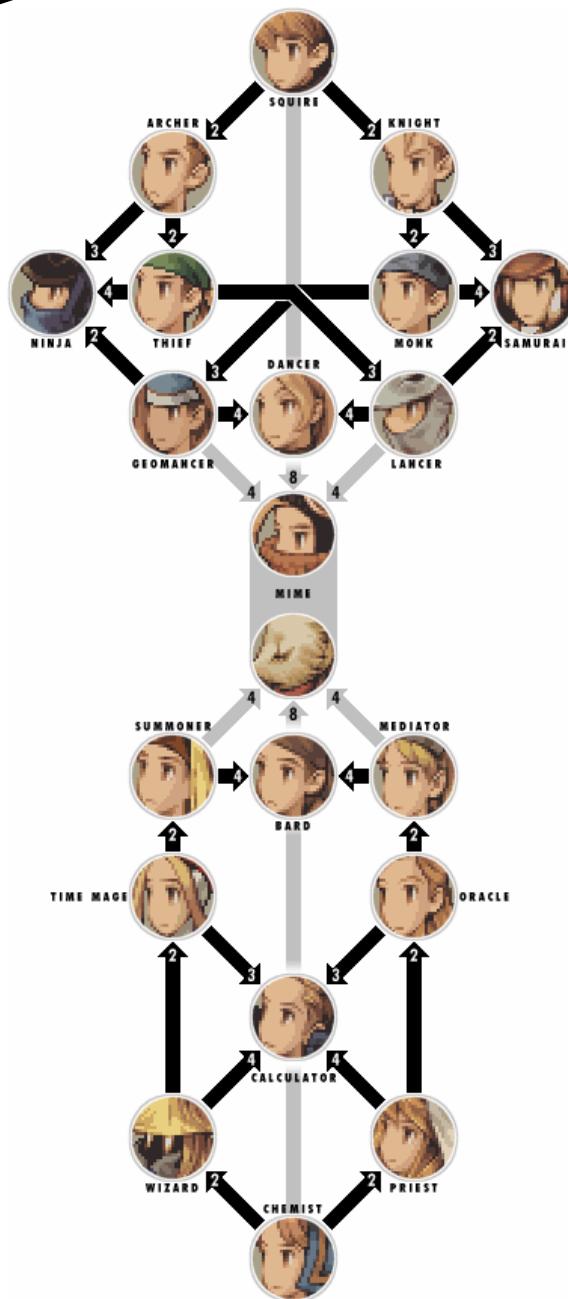
O que se mantém quando troca de job?

Cada personagem inicia com alguns “slots” de job:
1 Slot de Job: Usa as técnicas aprendidas em outro job
1 Slot de Comando: Pode usar um comando aprendido
1 Slot de Reação: Pode usar uma reação aprendida
1 Slots de Suporte: Pode equipar um Suporte aprendido

A Cada 10 níveis, ele ganha +1 Slot, à escolha entre Job, Comando, Reação ou Suporte.

As habilidades de “Equipar” não ocupam slots.

Estilo FF Tactics: 2 jobs iniciais:



Para um Squire poder virar Knight ele precisaria aprender 2 Habilidades de Squire. Para um Knight virar Monk, ele precisaria de 3 Habilidades de Knight, Monk para Geomancer 4 habilidades e Geomancer para Dancer 4, mais 4 de Dragoon. Essa seria a regra.

Cada Nível de Job (Squire nível 1, Knight e Archer Nível 2, etc) ganha uma quantidade de APs para serem montadas, seguindo a sequencia abaixo.

- 0 Job Básico: Squire,
/\ Requisito: Nada, AP 12
- 0 0 Jobs Iniciantes: Knight, Archer,
| | Requisito: 2 Lv 1 (2), AP 20
- 0 0 Job Intermediário: Monk, Thief,
| | Requisito: 2 Lv 2 (4), AP 28
- 0 0 Job Encaminhado: Geomancer, Dragoon,
\\ Requisito: 3 Lv 3 (9), AP 36
- 0 Job Avançado: Dancer, Samurais, Ninja,
Requisito 8 Lv 4 (32), AP 42
- 0 Job Master: Mimic, dark Knight Requ: 16 Lv 4
+16 lv 1/ 20 lv2,8 Lv 5 (80), AP 50

Características dos Jobs:

*Bônus em Atributos: +6 -6 em Atributos, Modificado por Nível (nível 5 Job = +30-30)

*Uso de Equipamentos: 4 peças de equipamentos, podendo ser armas, bracers ou proteções + 1 Peça por IAP

*Habilidades

-Técnica Nível 1-6 = custo de AP normal.

- Talentos: Custo de AP normal
- Usar Equipamento: 1AP

Squire: (12 AP)

Bônus em Atr: +3 STR/VIT -3MAG/SPR

Equipamentos: Facas(d8 Precisa, Veloz), Espadas(d10 Poderosa,Precisa) , Trajes (10/4 Resistente, Defletivo), + Machado (d10, poderosa, penetrante), Escudo (Bracer: Defensivo) +1 AP

Habilidades:

- (2) - Acumular: Boost STR 25%, Apenas em si mesmo 3MP
- (1) - Yell: Rush 1, Apenas nos outros, 3MP
- (1) - Encontrão: Ataque especial 1, Corpo-a-Corpo, Empurra, 3MP
- (1) - Jogar Pedra: Ataque especial 1, 3MP
- (1) - Primeiros Socorros: Esuna 1 (Cura cegueira, Veneno), 3MP
- (1) - Reação: Contra-Encontrão (1) 30% de atacar com 50% de dano de ataque base.
- (1) - Suporte:Usar Machados
- (1) - Comando: Melhorar Ação (monster skill)
- (1) - Suporte: Movimento+1
- (1) - Técnica: Wish: Cura 1, Sacrifício.

Knight: (20)

Bônus em Atr: +6 STR/VIT, -6 MAG/SPR

Equipamentos: Espadas(d10 Poderosa,Precisa), Espadas de Cavaleiro (d10, poderosa, poderosa), Armaduras (10/4 Resistentex2), Escudo (Bracer: Defensivo)

- (2) - Quebrar Poder

- (2) - Quebrar Armadura



(2) - Quebrar Magia
 (2) - Quebrar Mente
 (2) - Quebrar Velocidade (Delay Attk)
 (1) - Quebrar Mana (At Espec: dano em MP/Bombard)
 (2) - Empossar arma: 3 elementos - Fogo, Gelo, Raio
 (1) - Comando: Bloquear
 (2) - Suporte: Ataque Relâmpago
 (2) - Reação: Guarda
 (1) - Equipar Armadura
 (1) - Equipar Espadas de Cavaleiro

Arqueiro: (20 AP)

Bônus em Atr: +6 AGI, +3STR/VIT, -6MAG/SPR
 Equipamentos: Arcos (d10, Alcance x2), Bestas (d8, Alcance x2), Trajes (10/4 Resistente, Deflectiva), Ombreira Acolchoada (Bracer: Balanceado)
 (1) - Comando: Carga
 (1) - Atirar na Perna: Paralisar
 (4) - Atirar na mão: Travar
 (1) - Atirar nos olhos: Cegueira
 (1) - Atirar no coração: Sentença de morte
 (4) - Ataque Múltiplo (4x50%)
 (4) - Suporte: SOS: Haste
 (1) - Reação: Esquivar Flechas (+1/2 Nível Defesa contra flechas) P
 (1) - Suporte: Equipar Bestas
 (2) - Suporte: Pontaria Grad 2

Mago Branco: (20 AP)

Bônus em Atr: +6 MAG/SPR, -6 STR/AGI
 Equipamentos: Cajados(d6,Magico,Pontaria magica), Martelos(d8 Poderoso,Magico), Robes (4/10 Reflexivo, Magico), Tiara (Bracer: Evasivo)

(1)- Cura 1
 (4)- Cura 2
 (4)- Raise
 (2)- Protect
 (2)- Shell
 (1)- Regen
 (2)- Antidote
 (1)- Pearl
 (2)- Reação: Contra atacar com técnica 1: regen, em si mesmo.
 (1)- Suporte: Evasão Up (Defletir)

Mago Negro: (20AP)

Bonus em ATR: +6 MAG/SPR, -6 STR/VIT
 Equipamento: Cajados(d6,Magico,Pontaria magica), Adagas rituais (d8 Precisa, Mágica), Robes (4/10 Reflexivo, Magico), Tiara (Bracer: Evasivo)

(1)- Fogo 1
 (2)- Fogo 2
 (4)- Fogo 3
 (1/2)- Gelo
 (1)- Gelo 2
 (2)- Gelo 3
 (1/2)- Raio 1
 (1)- Raio 2
 (2)- Raio 3
 (1)- Poison
 (1)- Blind
 (1)- Sentença de Morte
 (2)- Reação: Contra atacar com técnica 1: Fogo, gelo ou Raio, a escolha do usuário
 (1)- Suporte: Pontaria Mágica UP -

Thief: (28 AP)

Bônus em ATR: +18 AGI, -6 MAG, ESP, VIT
 Equipamento: Facas(d8 Precisa, Veloz), Espadas(d10 Poderosa,Precisa) , Trajes (10/4 Resistente, Defletivo), Chapéu (Bracer:Defensivo)
 (1) Comando: Roubar
 (1) Comando: Sem Piscar
 (1) Roubar Gil
 (1) Roubar Status (Flimflam)
 (1) Detectar
 (4) Confundir: Status:confuso
 (4) Ataque Rápido
 (2) Fuga
 (2) Reação: Contra atacar com técnica: Roubar Gil
 (2) Reação: Pegar
 (1) Reação: Defender-se
 (4) Suporte: Poach
 (2) Suporte: movimento+3
 (2) Suporte: Pulo+4

Monk: (28 AP)

Bônus em ATR: +9 STR/VIT, - 6 AGI/MAG/ESP
 Equipamento: Luvas, Garras, Trajes, Bracelete
 (1) Chute Circular (Ataque Especial 2 Aura)
 (1) Soco Repetitivo (Ataque Especial 2 Rajada)
 (2) AuraBlast (Ataque Especial 3 Alcance)
 (8) EarthSlash (Ataque Especial 4 Raio)
 (1) Sentença de Morte (Status)
 (8) Demi 33%
 (1) Comando: Chakra
 (2) Reação: Contra Ataque 2
 (2) Suporte: Regeneração 1
 (2) Suporte: HP UP 10%



Geomancer: (36 AP)

Bônus em ATR: +12 ATQ/MAG, -18 AGI, -3 VIT/ESP
Equipamentos:, Trajes (10/4 Resistente, Defletivo), Robes (4/10 Reflexivo, Mágico) + Machado (d10, poderosa, penetrante), Chapéu (Bracer: Balanceado)
(2) Armadilha: Ataque Mágico 2, Status Imobilizar, Precisa estar sobre terreno SUBTERRÂNEO
(2) Jato de Água: Ataque Mágico 2, Status Sapo, Precisa estar sobre terreno ÁGUÁTICO
(2) Hera Infernal: Ataque Mágico 2, Status Paralisar, Precisa estar sobre terreno FLORESTAS
(2) Contorção: Ataque Mágico 2, Status Petrificar, Precisa estar sobre terreno CIDADE
(2) Tremor: Ataque Mágico 2, Status Confusão, Precisa estar sobre terreno LAVA
(2) Vento Cortante: Ataque Mágico 2, Status Travar, Precisa estar sobre terreno MONTANHAS
(2) Pólem: Ataque Mágico 2, Status Sono, Precisa estar sobre terreno PLANÍCIES
(2) Areia Movediça: Ataque Mágico 2, Status Condenar, Precisa estar sobre terreno PÂNTANO
(2) Tempestade de Areia: Ataque Mágico 2, Status Cegueira, Precisa estar sobre terreno DESERTO
(2) Nevasca: Ataque Mágico 2, Status Silêncio, Precisa estar sobre terreno ÁRTICO
(8) Reação: Contra ataque com técnica 2: Geomancia
(4) Suporte: Ataque UP
(4) Suporte: Andarilho

Dragoon: (36 AP)

Bônus em ATR: +12 ATQ/AGI -12 MAG/ESP
Equipamentos: Lança (d10, Poderoso x2), Armaduras (10/4 Resistentex2), Escudo (Bracer: Defensivo)
(1/4) Comando: Salto lv2
(4) Reação: Sobreviver lv2
(4) Suporte: Ignorar Altura
(4) Suporte: Armadura Up
(2) Lanceta: Ataque Especial 2, Drena Hp (50%)
(8) Baforada de Dragão: Vingança 2
(8) Suporte: Matador de Dragões
(1) Equipar Lanças

Samurai: (42 AP)

Bônus em ATR: +15 ATQ/ESP -15 MAG/AGI
Equipamentos: Katana (d10 poderoso x2), Armaduras (10/4 Resistentex2), Elmos (Bracer: Defensivo), Robes (4/10 Reflexivo, Magico)
(1/4/32) Comando: Draw Out
(2) Reação: Corte do Osso da Carne
(1) Equipar Katana
(4) Reação: Shihadori (Melee Guard 1)
(2) Suporte: Levitar
(1) Suporte: Aparar





6 - Matérias (FF7)

Quando se emula um Final Fantasy 7, existem algumas alterações, como sistema de Jobs:

1- Um personagem não pode comprar nenhuma Técnica ou Talento mas ganha 3x seu AP. Além disso, todo o AP ganhado é distribuído igualmente entre todas as matérias equipadas.

2- As armas e armaduras não possuem slots de encantamento. Elas possuem Slots de matérias, que é de acordo com o nível da arma e proteção, conforme a lista abaixo:

Nível da arma e Slots

1	O=O
2	O=O O
3	O O O O
4	O=O O O
5	O=O O=O
6	O O O O O O
7	O=O O=O O O
8	O=O O=O O=O
9	O O O O O O O O
10	O=O O=O O=O O
11	O=O O=O O=O O O
12	O=O O=O O=O O=O

Características das Arma (Extras)

- Crescimento Acelerado (+1 multiplicador do Crescimento)
- Mais Slots (+1 Slot ou +1 Pareamento)

Nos Slots de armas e proteções encaixam-se matérias, que são gemas coloridas que dão habilidades para o personagem, como se fosse uma técnica ou um talento.

Matérias: - Cor e Tonalidade

Verde: Magia Matérias verdes são utilizadas para lançar magias brancas, negras e cinzas.

- Verde escuro: Magia de Ataque
- Verde claro: Magia de Defesa

Vermelha: Summon Matérias vermelhas invocam Aeons para a batalha.

- Vermelho escuro: Aeons que atacam e vão embora
- Vermelho claro: Aeons que permeiam no campo de batalha - Ajudantes

Amarela: Comando Matérias amarelas dão ao usuário um comando

- Bronze: Comandos de ataque
- Ouro: Comandos de Item

Roxa: Independente - Matéria roxa dá um ou mais suportes ao usuário

- Roxo Escuro: Bonus em Estatísticas
- Roxo Claro: Miscelâneos

Azul: Suporte - Materia que deve ser pareada com outras para dar melhorias.

- Azul Escuro: Relacionado a Elemental e Status
- Azul Claro: Relacionado a ataques e MP

Análise de uma matéria:

Uma matéria possui 6 graduações. Toda matéria inicia na graduação 1, e, com o AP aplicado, vai evoluindo até chegar a 6, quando ela se divide em 2, uma completa de graduação 6 que não ganha mais AP (chamada de Masterizada), e outra vazia, de graduação 1.

Matérias Verdes e Vermelhas são técnicas. Matérias Amarelas e Roxas são comandos, reações e suportes. As Matérias Azuis são melhorias, que se encaixam nas matérias verdes e amarelas.

Todas as matérias (menos as azuis) seguem esse modelo.

Fogo:

Graduação	APB	Nome	Técnica
1	0	Fire	At. Mág 1 - El. Fogo
2	2	Fira	At. Mág 2 - El. Fogo
3	4	Flame	At. Mág 3 - El. Fogo
4	8	Firaga	At. Mág 4 - El. Fogo
5	16	Flare	At. Mág 5 - El. Fogo
6	32	X-Flare	At. Mág 6 - El. Fogo

Algumas técnicas e talentos não possuem graduações intermediárias, e aquele espaço fica em branco

Mix:

Graduação	APB	Técnica
1	0	Mistura 2 itens
2	2	-
3	4	Mistura 3 itens
4	8	-
5	16	-
6	32	Mistura 4 itens



Já as matérias azuis são um caso especial. Em sua maioria, são apenas melhorias e opções de técnicas, e não têm 6 níveis. Cada matéria azul, têm no máximo 3 grad, sendo que no terceiro ela masteriza. As graduações são o número de vezes que a melhoria pode ser pega em uma técnica.

Área:

Graduação	APB	Melhoria
1	0	Área +1
2	2	Área +2
3	4	Área +3

Adicionar Ataque:

Graduação	APB	Melhoria
1	0	+1 ataque de 50% dano físico
2	2	+1 Ataque de 100% dano físico
3	4	-

Ataque MP:

Graduação	APB	Melhoria
1	0	Em vez de HP, faz dano/6 MP
2	2	-
3	4	-

Veloz:

Graduação	APB	Melhoria
1	0	-1 delay
2	2	-2 delay
3	4	-3 delay

APRENDIZADO

As Matérias ganham ABP igual a \Rightarrow (Nível do Monstro Vencido) / Personagens no combate * (Crescimento da arma)

Assim, um combate contra 1 Imp Shaman (nível 15) rende 15ABP com uma arma xl.

Preço das Matérias: Para comprar uma matéria, depende de que grade ela começa a ter coisas:

Graduação 1: 100 Gil

Graduação 2: 500 Gil

Graduação 3: 1500 Gil

Graduação 4: 4000 gil

Graduação 5: 8000 gil

Graduação 6: Arterfato

Mestres do jogo devem dar matérias como os itens raros de cada monstro, principalmente bosses. Os valores acima são apenas para o caso de existir lojas de matérias, e o quanto caras elas são.





CAPÍTULO XIII

FECHAMENTO



Pois bem. Chegamos ao final deste livro. Posso dizer que eu me diverti muito escrevendo ele. Afinal, é um “trabalho” que vem desde meados do ano 2000. A Academia Bahamut foi uma idéia de campanha que foi maturando com o tempo. A ideia de FF+Universidade tornou-se melhor ainda com o pessoal com quem jogo, que me dão horas divertidíssimas nas poucas vezes que conseguimos jogar. Eu também torturei eles muito para chegar até aqui, pois eu nunca estive satisfeito com o sistema. Sempre mudando e mexendo, os meus jogadores sentavam na mesa na hora do jogo e perguntavam “Ok, cade a planilha nova e o que mudou”. Pois é...Iniciamos com uma versão modificada do Returner's engine 2^a edição. Mas eu não estava satisfeito. Returner's engine é ótimo com as classes prontas, mas alunos da academia precisam escolher as matérias que fazem, e destas matérias, vem suas habilidades de classe. Portanto, classes fechadas não serviam. Depois disto, eu puxei o sistema para um D20. Era um estilo de jogo com 3 classes (Combatente, Mago e Especialista), com classes de prestígio para cada tipo de “job”. Mas eu ainda não estava satisfeito. Depois disso, voltei para um sistema parecido com Returners, mas com mais classes e mais poderes, com várias modificações. Mas eu ainda não estava gostando, pois as classes ainda eram fechadas. Depois, em 2008 tive a

ideia do jogo “sem classes, sistema mais RP, e com menos foco em combate”.

Big mistake. Final Fantasy tem combate. Não adianta fugir disso. O estilo deve ser tático, e deve ter ataques que causem 9999 de dano. A parte boa, é que este sistema “sem classes e RP” deu espaço para mim criar este último sistema. Hoje é 20 de janeiro de 2012, e eu ainda não estou satisfeito plenamente, pois acho que ainda tem muito espaço para mexer. MAS, como me disse meu irmão, “TERMINA ESSA MERDA.” Pois é... Quase terminado.

Obrigado a todos pela ajuda durante esses 13 anos de Academia Bahamut. Espero que ela dure para sempre.

E finalizando, uma última dica para os mestres e jogadores. Se você leu e digeriu e entendeu tudo que eu disse até agora, percebeu que tudo escrito é um puxa-empurra. “Faça isso, mas não faça demais. Nem de menos.”, e é verdade. A temperância, o balanço dos elementos é fundamental. Pode parecer complicado, mas o tempo e a experiência são os melhores mestres.

E obviamente, que o jogo seja divertido. Se não estiver se divertindo, vá fazer outra coisa. Jogar Wow, ler mangás, ligar o Playstation e jogar Tekken. Ler um livro, jogar bola. Namorar, sair com os amigos.

Viva, e divirta-se.





GLOSSÁRIO

-Graduação: Valor numérico que vai de 1 a 6, representando o poder básico de uma técnica ou talento. Graduações 1 são mais fracas que a 6. O custo em AP é medido pela graduação da técnica ou talento.

-Nível (de técnica): Valor numérico que é a soma da graduação da técnica mais suas melhorias e limitações, chegando a um número de 1 a 9, que dirá o custo em MP da técnica.

-Série ou Nível do Equipamento: Valor numérico que indica o grau de força da mesma, indo de 1 a 12, sendo as armas de la série as mais comuns encontradas e as de série 12 são armas lendárias.

-Nível: Valor numérico que mede o poder de um personagem. Vai de 1 a 99, sendo subdividido em 5 escalas de poder (a cada 20 níveis) para melhor distinção. Um personagem de nível maior é mais poderoso que outro de nível menor. Quanto maior a disparidade, menos chance o segundo têm chance de vencer do primeiro. Cada vez que um personagem acumula 100 de XP, ele avança um nível, ganhando os bônus de level up.

-XP (Experiência): Medida numérica de experiência de um personagem. Quanto mais aventuras e dificuldades um personagem passa, mais XP ele vai ganhando. Quando ele chega a 100 de XP, ele avança um nível e perde 100XP. O excesso é dividido por 2/3.

-Atributos: são valores numéricos que representam as potencialidades básicas de um personagem. São em cinco: Ataque, Vitalidade (que representam a força de ataque e defesa física), Magia e Espírito (que representam a força de ataque e defesa mágica) e agilidade (que representa os reflexos e velocidade do personagem). Os atributos são constantes, não sendo alterados por equipamentos, bônus ou malefícios. A única coisa que muda um atributo é sua evolução no level up.

-Estatísticas: São variáveis baseadas nos Atributos, que, diferente destes, sofrem modificações diretas durante o jogo. Equipamentos, Status, Técnicas e Talentos alteram as estatísticas temporariamente. Equipamentos e talentos enquanto estão equipados no personagem. Status e Técnicas, enquanto eles estiverem ativos.

-Level Up: termo utilizado para denotar o avanço de nível de um personagem. Quando um personagem dá o level up, ele ganha melhorias, que são pontos de atributos, HP, MP e AP ou Características.

-Características: São atributos psicológicos do personagem que têm um valor numérico , indo de zero á 20 cada um. São em 5: Bravura, Fé, Educação, Charme e Diligência. Quando um personagem melhora uma característica, ele ganha um avanço para escolher entre os disponíveis daquela característica. Mesmo sendo um valor numérico, a quantidade de pontos em cada característica denota as amplitudes psicológicas do personagem. O quanto ele é corajoso, espirituoso, estudioso, legal e bonito e sua força de vontade e tenacidade.

-Perícias: São conhecimentos físicos e mentais sobre um determinado assunto, indicando treinamento, estudo e dedicação. É usado em testes para saber se o personagem sabe sobre um assunto ou consegue fazer algo não coberto nas regras de combate.



-Especializações: São aperfeiçoamentos em uma determinada área de uma perícia. Um personagem pode se especializar em áreas de uma perícia, ganhando um bônus de +1 nos testes, além de rolar 1d10 em vez de 1d8 nos teste (quando aquela área é testada)

-Talentos: São habilidades especiais de um personagem, divididas em 3 áreas: Comandos, que são ações, Reações, que são ações ativadas em resposta à uma ação de outro personagem e suporte que são habilidades passivas que estão sempre ativadas. Diferente de técnicas, Talentos não custam MP para serem usados (exceto algumas reações que ativam técnicas - que custam MP). Para aprender um talento, paga-se AP de acordo com a Graduação.

- Técnicas: São habilidades especiais, que diferente dos talentos sempre precisam de uma Ação para serem ativadas e sempre possuem um custo, normalmente em MP, mas algumas vezes em HP, Gil e até itens. Uma técnica é criada utilizando uma BASE, que define o que a técnica faz, mais opções e até 3 melhorias e limitações. Para aprender uma técnica, paga-se AP igual a Graduação da Base.

- Técnicas Simples: São técnicas fáceis de aprender, requerendo apenas ½ do AP normalmente pago para serem aprendidas.

- Técnicas Overworld: São magias de efeito, usadas fora de combate, que, como as técnicas simples custam apenas ½ do AP, mas só podem ser compradas com AP ganho pelo aumento do Atributo MAGIA.

TABELÃO DE CUSTOS PARA TÉCNICAS

GRAD/Nv	AP	Delay	MP	HP	Delay *	Item -G\$
1 Leve	1	10	2	24	+2	20
1 Médio	1	10	3	36	+3	50
1 Forte	1	10	4	48	+4	75
2 Leve	2	11	5	60	+4	75
2 Médio	2	11	6	72	+5	100
2 Forte	2	11	8	96	+6	150
3 Leve	4	12	10	120	+7	200
3 Médio	4	12	12	144	+8	250
3 Forte	4	12	14	168	+9	330
4 Leve	8	13	17	204	+9	420
4 Médio	8	13	19	228	+10	500
4 Forte	8	13	21	252	+11	666
5 Leve	16	14	23	276	+12	830
5 Médio	16	14	26	312	+13	1000
5 Forte	16	14	29	348	+14	1300
6 Leve	32	15	33	396	+14	1600
6 Médio	32	15	37	444	+15	2000
6 Forte	32	15	41	492	+16	2600
7 Leve	--	--	45	540	+17	3400
7 Médio	--	--	49	588	+18	4000
7 Forte	--	--	53	636	+19	4600
8 Leve	--	--	58	696	+19	5400
8 Médio	--	--	63	756	+20	6000
8 Forte	--	--	68	816	+21	6600
9 Leve	--	--	75	900	+22	7400
9 Médio	--	--	80	960	+23	8000
9 Forte	--	--	85	1020	+24	8600

* O Delay extra se soma ao delay básico da coluna 3.