

Manual de Regras Simples para RPG: ANVESN

Baseado em The Laundry Files e Call of Cthulhu



Contents

1	Introdução	3
1.1	Objetivo do Jogo	4
2	Criação de Personagem	4
2.1	Atributos Básicos: Definindo a Capacidade Física	5
2.2	Habilidades	5
3	Mecânica do Jogo	6
3.1	Sistema de Resolução de Ações	7
4	Combate e Conflitos	7
4.1	Sistema de Combate	8
4.2	Resistência Física	8
5	Insanidade e Efeitos Psicológicos	8
5.1	Mecânica de Insanidade	9
6	Ganho de Experiência e Evolução	9
6.1	Ganho de Experiência	10
7	Conhecimento Arcano e Super Poderes	10
7.1	Conhecimento Arcano	11
7.2	Infecção por Super Poderes	11

Capítulo 1. Introdução

A Agência Nacional de Vigilância de Eventos Sobrenaturais (ANVESN) é uma organização super secreta, destinada ao monitoramento e contenção de fenômenos sobrenaturais e ameaças extraordinárias à segurança nacional. Inspirado por sistemas simples e intuitivos, este RPG oferece uma experiência acessível, com mecânicas de insanidade e habilidades agrupadas em categorias.

1.1 Objetivo do Jogo

Os jogadores representam agentes da ANVESN, enfrentando entidades sobrenaturais, investigando atividades paranormais e lidando com os riscos físicos e psicológicos que essas missões impõem.

Capítulo 2. Criação de Personagem

2.1 Atributos Básicos: Definindo a Capacidade Física

Os atributos físicos do personagem são definidos com a rolagem de dados de 4D6-L (3 maiores valores de 4D6) para determinar Força, Destreza, Constituição e Beleza.

Nesse jogo não há atributos intelectuais, já que estes são criados pelo jogador. Quando necessário são usadas habilidades.

2.2 Habilidades

As habilidades do personagem vem de três fontes: sua natureza humana, sua formação e eventos do jogos.

O jogador deve escolher para o personagem uma **profissão** de qualquer nível educacional.

As habilidades podem ser em dois níveis básicos: normal, e especialista (75% de bônus):

- **Não escolhidas**, que podem ser invocadas a qualquer momento e dão um bônus de até 50%.
 - **naturais do ser humano**, como correr, jogar pedras, etc. Essas habilidades não precisam ser escolhidas. O bônus básico é 25%.
 - **profissionais** que são esperadas de um profissional formado em um nível razoável dentro de sua especialidade, como diagnosticar uma gripe para um médico, ou auscultar uma pneumonia. Essas dão 50% de bônus.
- **escolhidas**, que significam especialidades perseguidas pelo jogador. O jogador deve escolher especialidades, entre as naturais e profissionais, e receberá inicialmente um bônus de 75% ao realizá-las.
- **estudadas** que precisam ser obtidas durante o jogo perante um processo de estudo, mediado por exigências dos cenários ou do mestre do jogo e que não tem bônus pré-definido.
- **super-humanas**, que são adquiridas durante o jogo por outros meios, como imortalidade por se tornar vampiro.

Não há limite ao que são as habilidades, mas se forem muito gerais, o mestre poderá reduzir seu efeito.

Escolhas:

- escolher uma profissão técnica ou superior, ou mesmo doutorado e mestrado, para um bônus geral de 50%.
- escolher 5 habilidades específicas da profissão para um bônus de 75%.

- escolher 10 habilidades gerais, como correr, convencer, *pick-pockets*, para um bônus de 50%.
- escolher 2 habilidades gerais, como correr, convencer, *pick-pockets*, para um bônus de 75%.
- escolher 5 habilidades específicas que definem seu personagem como um agente da ANVESN, a um nível de especialista (75% de bônus).

Exemplo: o agente precisa fotografar uma cena do crime, mas nunca estudou fotografia. Porém qualquer ser humano pode fotografar com seu celular. Logo ele receber 25% de bônus, mais a sua destreza (15%), atingindo 40% de bônus. O mestre pode dizer que é uma atividade muito fácil para informações gerais (mais 25% de bônus) e considerar, sigilosamente, que é difícil que a foto permita indentificar algo importante (25% de penalidade). O jogador rola o dado e tira 60, logo ele soma 125 para informações gerais, mas apenas 75% na informação específica, não recebendo a informação extra.

Capítulo 3. Mecânica do Jogo

3.1 Sistema de Resolução de Ações

Todas as ações são resolvidas com 1D100. Os jogadores devem somar o valor do dado ao atributo relevante e às habilidades do personagem para comparar com um valor-alvo pré-definido de dificuldade.

Toda ação deve alcançar pelo menos 100 pontos para acontecer.

Para executar uma ação são contados:

- Um valor de dificuldade da ação dado pelo cenário ou arbitrado pelo mestre, de forma negativa
- Uma característica física do personagem, caso seja aplicado, de forma positiva
- Uma habilidade do personagem, de forma positiva
- Uma penalidade para uma atividade sem treino, determinada pela narrativa, por exemplo, atirar sem treino pode ter uma penalidade de 50% em uma situação de tensão e uma penalidade extra de 50% a partir do segundo tiro seguido sem mira.
- Um possível bônus pela qualidade da narrativa, de forma positiva, incluindo ações como mirar antes de atirar ou se agachar ao entrar em um lugar de forma escondida.
- O valor de 1D100.

A soma desses valores deve ser mais de 100 pontos. Qualquer ação humana funciona com o valor 100 no dado, qualquer ação, humana ou não, falha com o valor 1 no dado.

Capítulo 4. Combate e Conflitos

4.1 Sistema de Combate

O combate usa um sistema simplificado de D100:

- **Ataque:** O jogador rola 1D100 para atacar. Um valor igual ou maior que 100 após as modificações.
- **Dano:** O dano é fixo, baseado em armas ou habilidades do personagem, e é determinado pelo Mestre, simplificando cálculos durante o jogo.

4.2 Resistência Física

Cada personagem começa com 100 pontos de resistência. Pontos de resistência são reduzidos conforme o dano sofrido. Ao atingir 0 pontos, o personagem está inconsciente.

O mestre pode declarar o personagem inconsciente por causa do tipo de dano, como pancada na cabeça. Todos os efeitos de narrativa devem ser aplicados.

Capítulo 5. Insanidade e Efeitos Psicológicos

5.1 Mecânica de Insanidade

Todo personagem começa são, com 100 pontos de sanidade.

Sempre que um personagem enfrentar eventos sobrenaturais, ele deve fazer um teste de sanidade contra o nível de insanidade do evento (de 1 a 100), rolando 1D100. Esse valor deve ultrapassar o nível de insanidade.

Caso o personagem não passe, o que faltou para ele passar é o que perde de sanidade.

Se perder mais de 50% dos pontos com que o evento, o personagem fica temporariamente insano.

Se sua sanidade chegar a zero, o personagem fica insano.

O personagem pode fazer tratamentos para melhorar sua sanidade.

Capítulo 6. Ganho de Experiência e Evolução

6.1 Ganho de Experiência

Ao falhar em uma ação, se a falha for por menos de 10% dos pontos necessários, há uma falha significativa onde o jogador aprendeu algo. Se foi sucesso, o jogador ganha experiência.

Para cada ação bem-sucedida ou falha significativa, o personagem ganha 1 ponto na habilidade relevante imediatamente.

Porém, em um mesmo dia, o personagem só pode melhorar 1 ponto em uma habilidade.

Isso vale para todas as habilidades que o jogador executar ao jogar, mesmo as que não escolheu, e deve ser registrado.

Por exemplo, se o jogador decidir correr para pegar o trem, e consegue pegar o trem, ele ganha 1 ponto em correr.

Capítulo 7. Conhecimento Arcano e Super Poderes

7.1 Conhecimento Arcano

O contato com conhecimento arcano permite que os personagens aprendam habilidades místicas com o Mestre. Falhas em rolagens podem acarretar consequências adversas.

7.2 Infecção por Super Poderes

É possível que em certas situações os personagens ganhem, de forma temporária ou permanente, super poderes.