

SISTEMA 3DX



LIVRO DE REGRAS

Autor

Sistema criado e desenvolvido por Victor Ballogh.

Agradecimentos

Agradeço a Deus, aos participantes do Playtest e à minha família. Também agradeço aos meus amigos: Heládio Filho, Guilherme Pedon e João Matheus Perelló.

Revisão de textos

Realizaram a revisão de textos, Profª Claudia Virgínia, Profª Denize Pastro e Victor Ballogh.

Edição

1ª Edição (janeiro de 2023)

Versão do sistema

Versão 1.24

Site oficial

www.sistema3dx.com.br

Sumário

1. Introdução	1
Básico	1
Sistema	1
Dicionário	1
Exemplos	2
Os dados	2
Ação	2
Soberania dos narradores	2
Regra de ouro	2
2. Personagem Do Jogador	3
Criando um PDJ	3
★ Passo 1: Lista de proficiências	3
Passo 2: Arquétipo	5
Passo 3: Informações básicas	6
Passo 4: Pontos de vida	6
Passo 5: Passado	7
Passo 6: Objetivo pessoal	7
Passo 7: Temperamento	8
Passo 8: Desvantagem	8
Passo 9: Peculiaridades	9
Passo 10: Armas	10
★ Passo 11: Dano das armas e das habilidades	10
Passo 12: Itens de proteção	11
★ Passo 13: RD – Redução de dano	11
Passo 14: Acessórios (opcional)	12
Passo 15: Bens materiais (opcional)	12
★ Passo 16: Itens de cura (opcional)	12
★ Passo 17: Itens de tratamento (opcional)	12
★ Passo 18: Recursos (opcional)	12
Passo 19: Habilidades (opcional)	12
★ Passo 20: Pontos de proficiência	13
Passo 21: Nível de proficiência	13

3. Regras.....	14
Testes	14
Teste de desafio.....	14
Teste de confronto.....	15
Bônus e penalidade.....	16
Resultados extremos	17
Sucesso extremo	17
Fracasso extremo	17
Organização do combate	18
Turno	18
Rodada.....	18
Fim de um combate	18
Verificação de iniciativa.....	19
Surpreendido.....	19
Ações em combate	20
Ação ofensiva.....	20
Ação defensiva	23
Ação auxiliar	23
Dano	24
Jogada de dano.....	24
Acidentes.....	24
Escala de dano	25
Resultados extremos no combate.....	26
Sucesso extremo na ação ofensiva	26
Fracasso extremo na ação ofensiva	26
Demonstração de um combate	26
Combates específicos	28
Combate em movimento	28
Combate em local irregular	28
Vida	29
Pontos de vida máxima	29
Pontos de vida atual.....	29
Recuperando pontos de vida.....	29
Morte	30

Chegando a zero ponto de vida.....	30
Inconsciente.....	30
Verificação de vida.....	30
Todos os personagens inconscientes	31
Complicação	31
Sofrendo uma complicação	31
Duração de uma complicação.....	31
Penalidades de uma complicação	32
Retirando uma complicação	32
Itens de tratamento.....	32
Imunidade contra uma complicação	32
4. Habilidades.....	33
Fontes de habilidade	33
Magia	33
Superpoder	33
Aptidão.....	33
Artefato	33
Criando habilidades.....	34
Fase 1: Quantidade de habilidades	34
Fase 2: Elaboração	34
Criando uma habilidade ativa	34
Criando uma habilidade passiva	35
Requisito.....	35
Fase 3: Limitação	37
Fase 4: Lista de proficiências.....	38
Funcionamento	38
Diretrizes	38
Ideias de habilidades.....	39
Ideias de habilidades ativas	39
Ideias de habilidades passivas	40
5. Personagem Do Mestre.....	41
Criando um PDM	41
Etapa 1: Lista de proficiências.....	41
Etapa 2: Detalhando um PDM	41

Etapa 3: Número de habilidades	41
Etapa 4: Dano.....	41
Etapa 5: Nível de proficiência	41
Etapa 6: Pontos de vida	42
Etapa 7: Aumentando a dificuldade.....	43
Regras desconsideradas	43
6. Regras Opcionais	44
Limitando uma proficiência.....	44
Recurso	45
Verificação de recurso.....	45
Recuperando os recursos	45
Sanidade	46
Pontos de sanidade máxima.....	46
Pontos de sanidade atual	46
Verificação de sanidade	47
Recuperando pontos de sanidade.....	47
Chegando a zero ponto de sanidade	47
Benefício	48
Alterando a frequência	48
Número máximo de benefícios	48
Nível de personagem	48
Dano triplicado.....	49
Resultados extremos mais raros.....	49
Distribuição de pontos fixa.....	Error! Bookmark not defined.
7. Extra	50
Estatísticas do sistema	50
Teste de desafio.....	50
Teste de confronto.....	51
Resultados extremos	51

1. Introdução

Básico

Sistema

O 3DX é um sistema de RPG de mesa customizável. Confira seus principais aspectos:

- Desempenha aventuras em qualquer cenário;
- Contém regras objetivas e universais;
- Funciona nas modalidades solo e cooperativo;
- Envolve pouca matemática; e
- Conta com uma licença pública de copyright.

Dicionário

O sistema 3DX engloba alguns termos específicos. Confira:

1D6, 2D6 e 3D6: respectivamente um dado de seis faces, dois dados de seis faces e três dados de seis faces.

Alvo: objeto ou criatura capaz de receber golpes, disparos, feitiços etc.

Aventura: equivalente a uma história; inclui narrador, enredo, personagem e cenário.

Aventura one-shot: similar a um filme, refere-se a uma aventura com duração máxima de uma sessão de RPG.

Campanha: semelhante a uma série, engloba duas ou mais aventuras em continuidade.

Cenário: mundo onde uma aventura acontece.

Ficha de personagem: reúne diversas informações a respeito de um personagem.

GD: grau de dificuldade.

Jogador: cria um personagem e o interpreta.

Narrador: também nomeado de mestre; cria as aventuras, descreve os cenários, narra os acontecimentos, interpreta os PDM's e auxilia os jogadores na criação de suas fichas.

PDJ: personagem do jogador.

PDM: personagem do mestre.

RD: redução de dano.

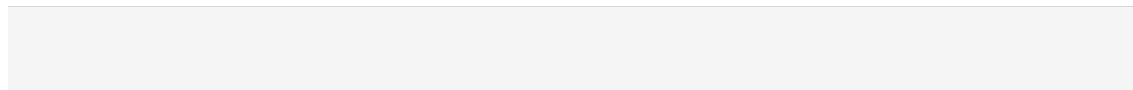
Sessão de RPG: uma partida de RPG de mesa.

Sistema de RPG: conjunto de regras que norteiam uma sessão de RPG.

Soma 3D6: significa lançar três dados de seis faces e somá-los.

Exemplos

Todos os exemplos deste livro estarão dentro de uma caixa igual a esta:



Os dados

O sistema 3DX fundamenta-se na soma de 3D6 – Três dados de seis faces.

A jogadora lança 3D6, os quais exibem 2, 3 e 5. Em seguida, ela soma esses números, totalizando 10 ($2 + 3 + 5 = 10$).

Ação

A ação corresponde aos atos de um personagem e constitui-se por duas fases: intenção e método. A intenção refere-se a tudo o que um personagem pretende fazer, e o método consiste em como o personagem vai fazer.

A jogadora narra a intenção da sua personagem: “Alyssa pretende furtar duas caixas de munição em uma loja de armas”. Na sequência, descreve o método: “Alyssa entra na loja e observa a posição das câmeras. Em seguida, derruba algumas prateleiras com o intuito de gerar uma confusão. Diante disso, vai ao corredor da munição, esconde duas caixas dentro da bolsa e deixa o local.”

Soberania dos narradores

Dentro do sistema 3DX, o narrador tem poder absoluto. Isto significa que a sua opinião prevalece perante qualquer circunstância.

Regra de ouro

A regra de ouro consiste em usar o sistema 3DX em prol da diversão e da narrativa.

2. Personagem Do Jogador

Criando um PDJ

Crie seu PDJ (personagem do jogador) por meio deste passo a passo:

Nota: os passos sinalizados com uma estrela (★) são exclusivos do narrador.

★ Passo 1: Lista de proficiências

Crie uma lista de proficiências compatível com o seu cenário. Para isso, utilize as proficiências da lista a seguir ou invente as suas. Lembrando que toda lista precisa conter pelo menos 15 itens e incluir as proficiências "Reflexos", "Vigor" e "Vontade".

As proficiências englobam atributos, perícias, conhecimentos, aptidões etc. Cada proficiência serve para resolver um problema ou um desafio. Confira os detalhes na lista abaixo:

Lista de proficiências:

Acrobacia: serve para dar cambalhotas, contorcer-se, equilibrar-se, realizar um rolamento etc.

Armadilha: serve para criar uma armadilha, desarmá-la, obter informações a seu respeito etc.

Arma corpo a corpo: serve para atacar com espada, faca, pé de cabra, taco de baseball, machado etc.

Arma à distância: serve para disparar com arco e flecha, metralhadora, pistola etc. (Também inclui arma de arremesso).

Arma inata: serve para atacar com a própria cauda, ferrão, quelícera, tentáculo, presa etc. (Utiliza-se essa proficiência quando os jogadores interpretam criaturas, monstros ou raças diferentes de humanos).

Arma tecnológica: serve para manusear braços robóticos, armas a laser, armas de plasma etc.

Artilharia: serve para operar antiaérea, aríete, balista, canhão, catapulta etc.

Atletismo: serve para arremessar algo, correr, escalar, mergulhar, nadar, saltar etc.

Atuação: serve para cantar, dançar, interpretar, pintar, imitar outras pessoas, tocar instrumentos musicais etc.

Bloqueio: serve para bloquear golpes por meio de um escudo.

Carisma: serve para cativar uma pessoa (ou um grupo delas), conquistar a sua confiança, convencê-la etc.

Conjuração: serve para lançar feitiços, evocar criaturas etc.

Enganação: serve para blefar, mentir e trapacear.

Espaço: serve para obter informações sobre universo, seres, astronomia etc.

Explosivo: serve para armar explosivos, desarmá-los, arremessá-los etc.

Força: serve para quebrar, mover ou segurar objetos pesados.

Furtividade: serve para agir com cautela e silêncio, esconder-se, ocultar um objeto da vista de alguém etc.

História: serve para obter informações sobre arqueologia, arte, costume, cultura, escrita, religião, símbolo etc.

Inteligência: serve para raciocinar, obter detalhes de um vestígio, fazer cálculos matemáticos de cabeça, utilizar a memória, saber sobre conhecimentos gerais etc.

Intuição: serve para descobrir se um indivíduo mente, o que ele sente, quais as intenções dele etc.

Lidar com animais: serve para adestrar um animal, amansá-lo, guiá-lo, compreendê-lo, obter informações a seu respeito etc.

Luta: serve para desempenhar artes marciais, brigar de forma amadora etc.

Malícia: serve para obter informações sobre facções, gírias, criminosos, mercado negro etc.

Manuseio: serve para arrombar fechaduras, falsificar documentos, fazer uma ligação direta, utilizar ferramentas pequenas, fazer truques de magia, roubar pequenos objetos etc.

Medicina: serve para tratar sintomas e ferimentos. Também possibilita obter informações sobre medicamentos, patologias etc.

Natureza: serve para obter informações sobre clima, ervas medicinais, fenômenos naturais, plantas, terrenos etc.

Ocultismo: serve para obter informações sobre assuntos esotéricos, encantamentos, magias, rituais, superpoderes etc.

Ofício: serve para reparar, construir e desmontar coisas.

Percepção: serve para perceber minúcias através dos sentidos (audição, visão, olfato, paladar e tato).

Persuasão: serve para convencer outras pessoas a fazer o que você quer.

Pilotagem: serve para pilotar embarcações, aeronaves e automóveis.

Presença: serve para agir com etiqueta, liderar, intimidar, provocar etc.

Reflexos: serve para se esquivar de ataques evitáveis.

Sobrevivência: serve para caçar, montar abrigos, encontrar suprimentos etc.

Tecnologia: serve para hackear câmeras, celulares, portas elétricas, Wi-Fi, rádios e outros. Também serve para obter informações de tecnologias etc.

Vigor: serve para evitar uma intoxicação, uma doença, uma exaustão etc.

Vontade: serve para enfrentar fobias, controlar as emoções, impedir alguém de ler a sua mente etc.

Dica: é possível extrair novas proficiências a partir de uma. Por exemplo, a proficiência "arma à distância" pode derivar habilidades como: espingarda, metralhadora, pistola etc. Além disso, é viável combinar duas ou mais proficiências em uma só. Por exemplo, combinar as proficiências atletismo e acrobacia pode gerar a proficiência agilidade.

Exemplo de uma lista de proficiências:

Acrobacia	Furtividade	Percepção
Atletismo	Inteligência	Persuasão
Arma Branca	Luta	Pilotagem
Arma de Fogo	Manuseio	Presença
Blefe	Malícia	Reflexos
Carisma	Medicina	Sobrevivência
Explosivo	Natureza	Vigor
Força	Ofício	Vontade

Passo 2: Arquétipo

Construa um arquétipo e o anote no campo correspondente.

O arquétipo resume quem é o personagem e qual a função dele. Esse resumo pode conter uma ou mais categorias do quadro abaixo:

Ideias de arquétipos

Categoria	Exemplo
Cargo	Soldado, Capitão, Presidente, Conselheiro, Coronel etc.
Classe	Bárbaro, mago, bruxo, guerreiro, samurai, Templário etc.
Clã	Clã dos Blades, Clã do Abismo, Clã dos Matadores etc.
Corporação	Corporação Scorpions, Corporação Dálet etc.
Descendência	Inglês, português, asteca, indígena, deus dos mortos etc.
Especialização	Especialista em roubo, em espada, em artefatos etc.
Facção	Facção de Galfrey, Facção dos Vermes do Tempero etc.
Família	Família Bertaglia, Família Alucarte etc.
Ordem	Ordem dos Templários, Armada dos Jutuns etc.
Profissão	Chaveiro, médico, piloto, diplomata, serviçal etc.
Raça	Humano, elfo, alien, zumbi, semideus, vampiro etc.
Religião	Budista, Católico, Espírita, Hinduísta etc.
Reputação	Famoso, importante, autoridade, falido, segregado etc.
Riqueza	Pobre, rico, milionário, classe média, aposentado etc.

- Arqueóloga obcecada por relíquias de uma antiga civilização perdida;
- Androide, hacker, especializado em invadir sistemas digitais;
- Bárbaro anão que trabalha como ferreiro para a família real;
- Cantor famoso e milionário em decadência;
- Caçador de recompensas especializado em capturar fugitivos;
- Capo, trabalha para a família Gurlame, braço direito do Dom Casmurros;
- Cientista humano funcionário da corporação Tord Mud;
- Dragão vermelho ancião com poderes ígneos;
- Druida elfo protetor das plantas e ervas;
- Estudante de bruxaria em Homarts;
- Franco atirador do exército vermelho;
- Homem-rinoceronte, atua como policial espacial;
- Humano caçador de vampiros fundador do grupo Blades;
- Humano, mutante e integrante do instituto Mavier;
- Galo humanoide, mago sábio especialista em ervas naturais;
- Meio-orc, guerreiro líder de uma guilda chamada Trall;
- Metade homem metade tubarão, guerreiro nato;
- Ladino meio-elfo dono de uma taverna frequentada por canastrões.

Passo 3: Informações básicas

Preencha as informações básicas nos campos respectivos.

As informações básicas incluem os campos deste quadro:

Informações básicas

Campo	Exemplo
Personagem	Alyssa Sheffield
Idade, Altura e Peso	40 anos, 1.70m e 60kg
Jogador(a)	Naiumi
Idiomas	Inglês e Francês
Naturalidade	Inglaterra
Aparência	Campo destinado à ilustração do personagem. (A ficha na versão digital possibilita anexar uma imagem diretamente do computador)

Passo 4: Pontos de vida

Adicione os pontos de vida nos campos correspondentes.

Os personagens dos jogadores possuem 40 pontos, tanto de vida máxima quanto de vida atual.

Passo 5: Passado

Elabore um passado e o anote em seu campo.

O passado, também denominado Background, refere-se à história de um personagem. Portanto, pergunte-se: como era o passado dele? O que fazia? Onde nasceu? Onde morou? Como era a sua vida? Como se tornou a pessoa de hoje? Quem são os seus pais? etc.

Alyssa cresceu em uma pequena cidade no interior da Inglaterra, cercada por paisagens verdejantes e uma comunidade acolhedora. Filha de pais dedicados, Alyssa cultivou desde cedo valores de responsabilidade e de empatia. Durante a adolescência, ela revelou um interesse precoce na justiça e no cumprimento da lei, inspirada por histórias de investigações policiais que lia diariamente. Quando adulta, ingressou na carreira policial como investigadora. Nessa função, conduziu uma série de casos, permitindo-lhe ganhar a confiança de seus colegas e superiores. Contudo, sua vida pessoal não estava imune a obstáculos, incluindo perdas e desafios que testaram sua força interior. Assim, antes do apocalipse zumbi, Alyssa construiu uma trajetória marcada por valores, aprendizados e uma vocação inabalável pela justiça. Essa bagagem pregressa moldou sua personalidade e suas proficiências, provando ser crucial quando o mundo foi dominado pelos mortos-vivos.

Passo 6: Objetivo pessoal

Defina um ou mais objetivos pessoais e os anote no campo respectivo.

O objetivo pessoal consiste na meta individual de um personagem, ou seja, representa o que ele busca ao longo de uma jornada.

- Ajudar alguém;
- Aprender algo;
- Descobrir a solução ou a origem de um problema;
- Descobrir mais informações sobre seu passado;
- Destruir um objeto ou um lugar;
- Desvendar um mistério;
- Eliminar alguém;
- Encontrar um objeto, uma pessoa ou um lugar;
- Impedir algo de acontecer;
- Obter reconhecimento;
- Resolver um conflito interno;
- Sabotar algo ou alguém;
- Sobreviver a algo.

Passo 7: Temperamento

Crie um temperamento e o anote no campo correspondente.

O temperamento retrata o jeito de ser e de se comportar de um personagem.

- É arrogante, dona da verdade e adora citar as leis como referência;
- É comunicativa, adora conversar, sair e conhecer pessoas;
- É desconfiada e tem dificuldade de expor os seus sentimentos;
- É extremamente correta, não faz nada ilegal e detesta mentiras;
- É irritadiça e rabugenta, mas ajuda no que for preciso;
- É muito leal e ajuda os seus aliados a qualquer custo;
- É observadora, pacata e sonolenta;
- É otimista e transmite uma energia muito boa;
- É reservada, não gosta de sair e fala muito pouco.

Passo 8: Desvantagem

Estabeleça somente uma desvantagem e a anote em seu campo.

A desvantagem dificulta a vida do personagem e se divide em duas categorias: interna e externa.

A desvantagem interna abrange problemas físicos e mentais, por exemplo: distúrbios psicológicos, deficiências físicas, defeitos acentuados, doenças graves, fobias, traumas psicológicos, vícios etc.

- Apresenta uma leve perturbação mental;
- Arruma confusão facilmente;
- Depende de um dispositivo mecânico para manter-se viva;
- É viciada em álcool;
- Fica fraca quando está sozinha;
- Manca devido a uma fratura negligenciada;
- Não entra em aviões;
- Possui cleptomania;
- Tem claustrofobia;
- Tem desejo de vingança.

A desvantagem externa envolve problemas com algo ou com alguém, tais como: uma pessoa lhe persegue, um objeto lhe enfraquece, um alimento lhe repele etc.

- A água torna-se um ácido para a sua pele;
- O sol fere a sua pele;
- Sua cabeça encontra-se a prêmio nas cidades circunvizinhas;
- Tem má fama;
- Uma orquídea repele você;
- Uma pedra enfraquece seus poderes;
- Um mafioso caça você;
- Um policial lhe procura.

Passo 9: Peculiaridades

Crie uma ou mais peculiaridades e as anote em seu campo.

As peculiaridades representam as características incomuns de um personagem e se dividem em duas classes: física e mental.

A peculiaridade física engloba: adereços corporais, alergias, cores de pele, cicatrizes, cabelos, barbas, coleções, sardas, pintas, tatuagens, vestimentas, tiques etc.

- Coleciona sabonetes;
- Possui alergia a vinagre;
- Possui o braço coberto com tatuagens;
- Tem o cabelo azulado;
- Tem o tique de piscar com um olho;
- Tem uma voz esganiçada;
- Tem um par de antenas e uma cauda;
- Veste-se com roupas altamente coloridas.

A peculiaridade mental inclui: apegos, crenças, gostos, hábitos, interesses, paixões, repulsas etc.

- Acredita na existência do Saci-pererê;
- Acredita que o mundo é um organismo vivo;
- Fica triste quando perde festas com comidas gostosas;
- Gosta de enfiar a mão em sacos de arroz para sentir a textura;
- Tem interesse na história de uma criatura extinta;
- Tem nojo de sapos;
- Tem o hábito de dar corda em seu relógio de bolso.

Nota: as peculiaridades são imparciais, ou seja, nem ajudam e nem atrapalham um personagem.

Passo 10: Armas

Considerando o quadro abaixo, selecione uma ou mais armas e as anote no campo correspondente.

Lista de armas

Categoria	Exemplo
Luta sem técnica	Cabeçada, chute, cotovelada, joelhada etc.
Luta com técnica	Boxe, Judô, Karatê, Muay Thai etc.
Arma branca pequena	Adaga, chave de fenda, estilete, faca, soco-inglês, tesoura etc.
Arma branca média de 1 mão	Martelo, pé de cabra, panela, cutelo, picareta etc.
Arma de arremesso	Chakram, machadinha, lança, shuriken etc.
Arma branca média de 2 mãos	Guitarra, Pedestal de Microfone etc.
Arma branca grande de 1 mão	Katana, machado, espada, maça etc.
Arma inata	Mordida, ferroadada, picada etc.
Arma branca grande de 2 mãos	Alabarda, lança, machado, maça etc.
Arma leve de projétil	Arco, besta, pistola, revólver etc.
Arma pesada de projétil	Espingarda, fuzil de precisão, lança-chamas, metralhadora etc.
Arma tecnológica	Armas de plasma, armas a laser, braço robótico etc.
Arma Estacionária	Antiaérea, canhão, metralhadora pesada etc.
Artilharia	Avião bombardeiro, catapulta, tanque de guerra etc.
Explosivo	Granada, lança-foguetes, mina terrestre, C4, molotov etc.
Habilidade	Bola de fogo, estaca gélida, superforça, telecinese etc.

★ Passo 11: Dano das armas e das habilidades

Com base na [escala de dano](#), defina o dano mais apropriado às armas e às habilidades escolhidas no passo anterior.

O narrador define o dano das armas de uma jogadora: faca (2D6), revólver (2D6+3), submetralhadora (2D6+6) e explosivo C4 (2D6+33).

Passo 12: Itens de proteção

A partir do quadro abaixo, escolha apenas um item de proteção e o anote no campo "Posses".

Nota: alguns personagens não podem equipar itens de proteção. Se for o caso, ignore este passo.

Itens de proteção

Tipo	Exemplo
Medieval	Armadura de couro, de escama, de placa de metal etc.
Futurista	Armadura tecnológica, barreira de energia etc.
Natural	Carapaça, couraça, pele de aço etc.
Vestimenta	Colete kevlar, uniforme de bombeiro etc.

Escudo: permite usar a proficiência "Bloqueio" a fim de conter um ou mais ataques. Porém, é inviável equipá-lo com uma arma de duas mãos.

★ Passo 13: RD – Redução de dano

Com base na tabela abaixo, defina a RD (redução de dano) mais adequada ao item de proteção escolhido no passo anterior.

Redução de dano

Proteção	RD
Fraca	0
Média	1 a 2
Forte	3 a 4
Muito forte	5

A RD subtrai parte do dano recebido. Observe os exemplos:

Um Esqueleto totaliza 7 de dano ao golpear Alyssa. Porém, ela recebe apenas 2 de dano graças a sua armadura de RD 5.

Resumindo: 7 de dano do Esqueleto - 5 de RD da armadura = 2 de dano recebido.

Um Goblin totaliza 2 de dano ao golpear Alyssa. Porém, ela não recebe danos graças a sua armadura de RD 2.

Resumindo: 2 de dano do Goblin - 2 de RD da armadura = 0 de dano recebido.

Passo 14: Acessórios (opcional)

Defina um ou mais acessórios e os anote no campo “Posses”.

Os acessórios auxiliam o personagem de alguma maneira, visto que incluem: binóculo, corda, gazua, tocha, mochila, lanterna, máscara de gás, objeto com poderes, óculos de visão noturna etc.

Passo 15: Bens materiais (opcional)

Defina um ou mais bens materiais e os anote no campo “Posses”.

Os bens materiais amparam o personagem de alguma forma, já que incluem: empresa, feudo, montaria, moradia, mobília, veículo etc.

★ Passo 16: Itens de cura (opcional)

Escolha um ou mais itens de cura e os anote no campo “Posses”.

Os itens de cura recuperam pontos de vida de um personagem. Veja os detalhes em [Recuperando pontos de vida](#).

★ Passo 17: Itens de tratamento (opcional)

Escolha um ou mais itens de tratamento e os anote no campo “Posses”.

Os itens de tratamento removem complicações de um personagem. Confira os detalhes em [Itens de tratamento](#).

★ Passo 18: Recursos (opcional)

Defina uma quantidade de recursos e a anote no campo respectivo.

Os recursos representam a reserva de munição, explosivo, mana, energia, gasolina e outros. Veja os detalhes em [Verificação de Recurso](#).

Passo 19: Habilidades (opcional)

Se o narrador permitir o uso de habilidades (magias, superpoderes, aptidões e/ou artefatos), conclua as etapas do [Capítulo 4: Habilidades](#) e depois avance para o próximo passo.

★ Passo 20: Pontos de proficiência

Determine a quantidade de pontos de proficiência dos PDJ's com base no tipo de personagem:

Distribuição dos pontos de proficiência

Tipo de personagem	Pontos
Mediano	10
Competente	20
Prodígio	30

Nota: o valor padrão é 20.

Passo 21: Nível de proficiência

Distribua os pontos entre as proficiências do seu personagem. Lembrando que os níveis de proficiência variam de 0 a 5, como mostra esta tabela:

Escala do nível de proficiência

Nível	Categoria
0	Ruim
1	Aceitável
2	Regular
3	Bom
4	Excelente
5	Extraordinário

O nível representa a eficácia de uma proficiência e contribui para caracterizar um personagem. Observe este exemplo:

Baseado no tipo de personagem Competente, a jogadora distribui 20 pontos em suas proficiências:

0	Acrobacia	1	Força	0	Ofício
2	Atletismo	1	Furtividade	2	Percepção
1	Arma Branca	1	Inteligência	1	Pilotagem
3	Arma de Fogo	0	Luta	0	Reflexos
0	Carisma	1	Manuseio	5	Sobrevivência
1	Carpintaria	0	Medicina	0	Vigor
1	Explosivo	0	Natureza	0	Vontade

3. Regras

Testes

Os testes utilizam as proficiências para mostrar se um personagem triunfa ou fracassa numa ação. Existem dois tipos de testes: o teste de desafio e o teste de confronto. Confira os detalhes:

Teste de desafio

O teste de desafio envolve o resultado de um personagem versus o GD (grau de dificuldade) de uma tabela. Veja:

1. O narrador apresenta a cena, e o jogador descreve a ação de seu personagem;
2. O narrador sugere uma proficiência para representar essa ação;
3. Baseado na tabela abaixo, o narrador escolhe o GD mais compatível com a ocasião:

Teste de desafio

Categoria	GD
Muito fácil	8
Fácil	10
Desafiador	12
Difícil	14
Muito difícil	16
Improvável	18

4. O jogador soma 3D6, adiciona o nível de proficiência e informa o total ao narrador; e
5. O personagem triunfa se o resultado for maior ou igual ao GD escolhido.

1. De maneira furtiva, Alyssa quer roubar munição de uma loja.
2. O narrador sugere a proficiência "Furtividade" para representar tal ação;
3. O narrador escolhe o GD 12 (desafiador);
4. A jogadora soma 3D6 e obtém 10. Neste adiciona 2 do seu nível de "Furtividade" e totaliza 12 ($10 + 2 = 12$). Na sequência, informa esse resultado ao narrador;
5. O resultado (12) da jogadora foi igual ao GD (12), logo Alyssa triunfa na ação.

Teste de confronto

O teste de confronto envolve o resultado de um personagem versus o resultado de outro(s) PDM(s) ou PDJ(s). Confira:

1. O narrador apresenta a cena e, diante dela, o jogador descreve a ação do personagem;
2. O narrador sugere uma proficiência (igual ou diferente) para representar a ação de cada PDJ e/ou PDM;
3. Cada participante soma 3D6, adiciona o nível da proficiência e informa o resultado ao narrador;
4. O narrador compara os resultados, e o personagem com o maior número triunfa. No caso de empate, o personagem com o nível de proficiência mais alto vence, e se houver um segundo empate, repete-se o teste.

1. O narrador apresenta a cena: "O guarda do castelo empunha sua espada fitando Alyssa." Diante disso, a jogadora descreve a intenção da sua personagem: "Alyssa quer golpeá-lo com um machado". Em seguida, narra o método: "Com a arma em mãos, Alyssa corre na direção do inimigo com o intuito de golpeá-lo";
2. O narrador sugere a proficiência "Arma branca" para representar a ação dela, e propõe a proficiência "Reflexos" para representar a ação dele;
3. A jogadora soma 3D6 e obtém 11. Neste, adiciona 2 do seu nível de "Arma branca" e obtém 13 ($11 + 2 = 13$). O guarda soma 3D6 e obtém 12. Nesse resultado, adiciona 1 do seu nível de "Reflexos" e obtém 13 ($12 + 1 = 13$);
4. O resultado (13) da Alyssa foi igual ao (13) do Guarda. Para desempatar, o narrador compara o nível da proficiência dela (+2) contra o nível da proficiência dele (+1). Nesse caso, Alyssa triunfa na ação, pois seu nível é maior que o dele.

Bônus e penalidade

O bônus e a penalidade funcionam como modificadores, ou seja, números que aumentam ou diminuem o resultado de um teste. Portanto, o narrador pode adicionar um modificador nos testes de desafio e de confronto. Essa adição depende da situação em que um PDJ se encontra. Veja os detalhes abaixo:

Bônus e penalidade

Situação	Modificador
Muito favorável	+3
Favorável	+2
Um pouco favorável	+1
Um pouco desfavorável	-1
Desfavorável	-2
Muito desfavorável	-3

Alyssa tem persuasão no nível 1 e deseja persuadir o rei da cidade. Assim sendo, o narrador solicita a ela um teste de desafio na proficiência "Persuasão". Porém, sabendo que Alyssa é uma grande amiga do rei, o narrador considera essa persuasão favorável. Por isso, concede um bônus de +2 no teste. Deste modo, a jogadora soma 3D6+3.
(1 da persuasão + 2 do bônus = 3).

Alyssa tem arma de fogo no nível 3 e quer disparar contra um zumbi. Sendo assim, o narrador solicita a ela um teste de desafio na proficiência "Arma de Fogo". Contudo, visto que Alyssa encontra-se em um ambiente escuro e chuvoso, o narrador considera um disparo desfavorável. Por isso, aplica uma penalidade de -2. Desta maneira, a jogadora soma 3D6+1.
(3 da arma de fogo - 2 da penalidade = 1).

Resultados extremos

Sucesso extremo

Um sucesso extremo ocorre quando a soma de 3D6 resulta em 17 ou 18 durante um teste (de desafio ou de confronto). Esse tipo de sucesso provoca um acontecimento monumental na vida do personagem.

Alyssa tenta hackear o computador principal de uma espaçonave inimiga. Com base nisso, o narrador solicita o teste de desafio na proficiência "Tecnologia". Prontamente, a jogadora soma 3D6 e obtém 18, um sucesso extremo! Por conta disso, ela hackeia o sistema, descobre a localização de todos os inimigos da nave e encontra uma sala repleta de armas.

O sucesso extremo acontece apenas por meio do resultado dos dados, e não do resultado dos dados mais o nível de proficiência.

A jogadora faz o teste de desafio na proficiência "Atletismo". Diante disso, ela soma 3D6 e obtém 16. Nesse número, acrescenta 2 do seu nível de "Atletismo" e obtém 18 ($16 + 2 = 18$). Esse resultado (18) não foi um sucesso extremo, já que a regra usufrui somente dos dados, os quais resultaram em 16 nesse exemplo.

Fracasso extremo

Um fracasso extremo ocorre quando a soma de 3D6 resulta em 3 ou 4 durante um teste (de desafio ou de confronto). Esse tipo de fracasso provoca um acontecimento catastrófico na vida do personagem.

Alyssa tenta hackear o computador principal de uma espaçonave inimiga. Com base nisso, o narrador requisita o teste de desafio na proficiência "Tecnologia". Prontamente, a jogadora soma 3D6 e obtém 3, um fracasso extremo! Por consequência, ela não hackeia o sistema e aciona um alarme, o qual revela a sua posição atual a todos os inimigos.

O fracasso extremo acontece apenas por meio do resultado dos dados, ainda que o total seja maior que 3.

A jogadora faz o teste de desafio na proficiência “Acrobacia”. Diante disso, ela soma 3D6 e obtém 3. Nesse número, acrescenta 2 do seu nível de “Acrobacia” e obtém 5 ($3 + 2 = 5$). Esse resultado (5) foi um fracasso extremo, visto que a regra usou apenas dos dados, os quais totalizaram 3 nesse exemplo.

Organização do combate

O combate é organizado por turnos e por rodadas. Confira os detalhes:

Turno

O turno corresponde ao momento no qual um personagem realiza suas ações.

Rodada

A rodada consiste em uma sequência de turnos que perfaz um ciclo completo. Depois que ela termina, dois eventos podem ocorrer: ou uma nova rodada começa ou o combate termina.

Fim de um combate

Um combate termina quando:

1. Todos os inimigos ou todos os aliados morrem;
2. Todos os inimigos ou todos os aliados fogem; ou
3. Algum evento interrompe o conflito.

Verificação de iniciativa

Antes do combate começar, é necessário realizar a verificação de iniciativa para organizar a ordem dos turnos. Veja:

1. Todos os PDJ's e PDM's envolvidos num combate somam 3D6 sem bônus e sem penalidades; e
2. O narrador organiza os resultados do maior para o menor. Desta forma, o maior resultado age primeiro, o segundo maior resultado age em seguida, e assim por diante. Depois que todos agirem, uma nova rodada começa partindo do maior resultado.

Nota: se houver empate entre os PDJ's, os jogadores decidem entre eles quem age primeiro. Agora, se houver empate entre PDJ's e PDM's, o narrador decide quem age primeiro.

Alyssa, Kevin e Talulah atacam um Zumbi Urso e um Zumbi Rastejante, e o narrador solicita a Verificação de Iniciativa. Todos somam 3D6 e o narrador organiza os resultados em ordem decrescente:

(14) Alyssa, (11) Kevin, (11) Zumbi Urso, (11) Talulah e (9) Zumbi Rastejante.

Para desempatar, o narrador elege Talulah em primeiro, Zumbi Urso em segundo e Kevin por último.

Portanto, a nova ordem de iniciativa fica assim: (14) Alyssa, (11) Talulah, (11) Zumbi Urso, (11) Kevin e (9) Zumbi Rastejante.

Com base nessa ordem, Alyssa é a primeira a agir. Depois dela, é a vez de Kevin. Depois dele, é o turno de Talulah, e assim por diante.

Surpreendido

Personagens pegos desprevenidos ficam surpreendidos. Isto significa que realizam o teste de iniciativa com -5 de penalidade.

Alyssa, Kevin e Talulah encontram três vigias de costas. Diante disso, o narrador solicita a Verificação de Iniciativa. Alyssa, Kevin e Talulah somam 3D6 normalmente. Entretanto, os três vigias somam 3D6-5, visto que estão desprevenidos.

Ações em combate

Durante o seu turno, o personagem pode realizar uma ação ofensiva e uma ação auxiliar, escolher apenas uma delas ou não fazer nenhuma. Já fora do seu turno, ele pode efetuar uma ação defensiva.

Importante: a fim de manter uma experiência de jogo balanceada, em seu turno, um PDJ não pode repetir a mesma ação.

Ação ofensiva

Uma ação ofensiva prejudica o alvo de algum jeito. Leia os pormenores:

Ataque corpo a corpo: causa danos em alvos adjacentes. Por exemplo: socos, chutes, golpes com armas brancas etc. Confira como funciona:

1. Por meio da ação ofensiva, o jogador escolhe um alvo e descreve seu ataque;
2. O narrador informa se o alvo pode evitar o ataque;
3. Se puder, o narrador aplica as regras do teste de confronto; do contrário, aplica as regras do teste de desafio.

Alyssa usa a ação ofensiva e ergue o seu machado para atingir um Zumbi. Segundo o narrador, o morto-vivo não é capaz de evitar o golpe. Portanto, solicita o teste de desafio na proficiência “Arma Branca” da protagonista.

Alyssa usa a ação ofensiva e levanta a sua maça para golpear um esqueleto. Segundo o narrador, o monte de ossos é capaz de evitar o golpe. Portanto, solicita o teste de confronto entre a proficiência “Arma Branca” dela contra a proficiência “Reflexos” dele.

Ataque à longa distância: causa danos em alvos distantes. Por exemplo: arremesso de armas brancas, disparo de armas de fogo, lançamento de feitiços, uso de superpoderes etc. Acompanhe como funciona:

1. Mediante a ação ofensiva, o jogador escolhe um alvo e descreve seu ataque;
2. O narrador informa se o alvo pode evitar o ataque;
3. Se puder, o narrador aplica as regras do teste de confronto; do contrário, aplica as regras do teste de desafio.

Alyssa usa a ação ofensiva para arremessar uma lança contra um paladino. Segundo o narrador, o guerreiro é capaz de evitar o ataque por meio do escudo. Portanto, solicita o teste de confronto entre a proficiência “Arma de Arremesso” dela contra a proficiência “Bloqueio” dele.

Alyssa usa a ação ofensiva e engatilha o seu revólver para disparar contra um Zumbi. Segundo o narrador, o morto-vivo não é capaz de evitar o disparo. Portanto, solicita o teste de desafio na proficiência “Arma de Fogo” da protagonista.

Ataque em área: causa danos em vários alvos ao mesmo tempo. Por exemplo: arremesso de explosivos, uso de superpoderes amplos, lançamento de magias em área etc. Confira como funciona:

1. Por intermédio da ação ofensiva, o jogador escolhe o(s) alvo(s) e descreve seu ataque;
2. O narrador informa se o(s) alvo(s) pode evitar o ataque;
3. Se puder, o narrador aplica as regras do teste de confronto; do contrário, aplica as regras do teste de desafio.

Alyssa usa a ação ofensiva para arremessar uma granada contra três soldados. Segundo o narrador, eles são capazes de evitar o ataque. Portanto, solicita o teste de confronto entre a proficiência “Explosivo” dela contra a proficiência “Reflexos” de cada um deles.

Alyssa usa a ação ofensiva para lançar uma bola de fogo contra quatro goblins. Segundo o narrador, eles não são capazes de evitar o ataque. Portanto, solicita o teste de desafio na proficiência “Bola de Fogo” da protagonista.

Ataque com manobra especial: não causa danos nos alvos, entretanto acarreta eventos incomuns. Por exemplo: desarmar um personagem, imobilizá-lo, derrubá-lo, empurrá-lo, enforcá-lo etc. Veja como funciona:

1. Através da ação ofensiva, o jogador escolhe um alvo e descreve sua manobra;
2. O narrador informa se o alvo pode evitar a manobra;
3. Se puder, o narrador aplica as regras do teste de confronto; do contrário, aplica as regras do teste de desafio.

Alyssa usa a ação ofensiva para enforcar um Faraó. Segundo o narrador, ele é capaz de evitar o ataque. Portanto, solicita o teste de confronto entre a proficiência “Força” dela contra a proficiência “Força” dele.

Alyssa usa a ação ofensiva para desarmar um mercenário. Segundo o narrador, ele não é capaz de evitar a manobra. Portanto, solicita o teste de desafio na proficiência “Luta” da protagonista.

Ataque complicador: não causa danos nos alvos, porém acarreta uma complicação. Por exemplo: envenenar um personagem, adormecê-lo, paralisá-lo, cegá-lo etc. Confira como funciona:

1. Mediante a ação ofensiva, o jogador escolhe um alvo e descreve a complicação;
2. O narrador informa se o alvo pode evitar a complicação;
3. Se puder, o narrador aplica as regras do teste de confronto; do contrário, aplica as regras do teste de desafio.

Alyssa usa a ação ofensiva para envenenar um Guerreiro. Segundo o narrador, ele é capaz de evitar a complicação. Portanto, solicita o teste de confronto entre a proficiência “Manuseio” dela contra a proficiência “Vigor” dele.

Alyssa usa a ação ofensiva para desarmar um mercenário. Segundo o narrador, ele não é capaz de evitar a manobra. Portanto, solicita o teste de desafio na proficiência “Luta” da protagonista.

Ação defensiva

Uma ação defensiva protege o personagem de alguma maneira. Veja como funciona:

1. O narrador informa se o personagem pode evitar o(s) ataque(s) recebido(s);
2. Se puder, o narrador aplica as regras do teste de confronto.

Em seu turno, um Vampiro tenta morder Alyssa duas vezes. Segundo o narrador, apenas a primeira mordida é evitável. Com base nisso, o narrador solicita um teste de confronto entre a proficiência “Arma Inata” dele contra a proficiência “Reflexos” dela.

Em seu turno, um Goblin tenta arremessar duas machadinhas contra Alyssa, a qual equipou um grande escudo. Segundo o narrador, ambos os arremessos são evitáveis. Diante disso, o narrador solicita dois testes de confronto entre a proficiência “Arma de Arremesso” dele contra a proficiência “Bloqueio” dela.

Em seu turno, um Anão Guerreiro ergue a sua maça e tenta acertar Alyssa. Segundo o narrador, esse ataque é inevitável. Então, a única forma de ela não ser golpeada, é ele errar o ataque no teste de desafio.

Um soldado tenta disparar contra Alyssa. Segundo o narrador, esse tiro é inevitável. Por conta disso, o único jeito de ela não ser alvejada, é ele errar o disparo no teste de desafio.

Ação auxiliar

Uma ação auxiliar abrange tudo o que não for uma ação ofensiva e nem uma ação defensiva.

Mover-se pelo cenário, dialogar com um PDM ou com um PDJ, interagir com os objetos do cenário, utilizar uma proficiência não ofensiva, usar itens de cura, utilizar acessórios, conjurar feitiços de cura e de suporte etc.

Dano

Jogada de dano

A jogada de dano é realizada depois que um personagem obtém sucesso na ação ofensiva, e serve para subtrair os pontos de vida de um alvo.

Após triunfar na ação ofensiva, Alyssa realiza a jogada de dano. Ela lança o dano da sua pistola (2D6+3) e obtém 10. Por consequência, o alvo perde 10 pontos de vida.

Acidentes

Os acidentes englobam adversidades como: afogamento, armadilha, atropelamento, eletrocussão, fratura, queda, queimadura etc. Sendo assim, quando um personagem sofrer um acidente, aplique o dano desta tabela:

Dano causado por acidentes

Categoria	Dano	Média
Superficial	1D6	3,5
Moderado	2D6+3	10
Grave	2D6+13	20
Severo	2D6+23	30
Mortal	2D6+33	40

Alyssa cai de três metros de altura, e o narrador classifica esse acidente como mortal. Em função disso, ela sofre 2D6+33 de dano.

Nota: a RD (redução de dano) pode ser ineficaz dependendo do acidente.

Escala de dano

A escala de dano serve para PDJ's e PDM's. Veja:

Escala de dano dos PDJ's e PDM's

Categoria	Dano	Média
Muito fraco	1D6	3,5
	2D6-2	5
Fraco	2D6-1	6
	2D6	7
	2D6+1	8
Médio	2D6+2	9
	2D6+3	10
	2D6+4	11
Forte	2D6+5	12
	2D6+6	13
	2D6+7	14
Muito forte	2D6+8	15
	2D6+9	16
	2D6+13	20
Massivo	2D6+23	30
	2D6+33	40

Resultados extremos no combate

Sucesso extremo na ação ofensiva

Um sucesso extremo na ação ofensiva dobra o resultado da jogada de dano e impede o alvo de realizar uma ação defensiva.

Alyssa consegue um sucesso extremo ao disparar contra um zumbi. Diante disso, ela faz a jogada de dano, obtém 10 e dobra esse resultado. Por consequência, o morto-vivo recebe 20 de dano ($2 \times 10 = 20$).

Fracasso extremo na ação ofensiva

Um fracasso extremo na ação ofensiva pode acarretar eventos, como: sofrer uma complicação, ficar sem munição, causar um acidente, acarretar um acontecimento terrível, derrubar parte do cenário, ferir a si ou a outro personagem, quebrar a arma, perder um item importante etc.

Alyssa obtém um fracasso extremo ao golpear com o seu machado. Por conta disso, a sua arma se quebra e derruba uma tocha, a qual incendeia o local rapidamente.

Demonstração de um combate

Alyssa, Trevor e Kevin entram num mercado em busca de suprimentos. Lá, deparam-se com um zumbi policial, um zumbi rastejante e um cão zumbi. Os mortos-vivos atacam, mas os personagens resistem. Diante da situação, o narrador solicita a Verificação de Iniciativa.

Verificação de Iniciativa: todos lançam 3D6, e o narrador organiza uma lista com os resultados (em ordem decrescente): (14) Alyssa, (13) Trevor, (11) Kevin, (9) Cão zumbi, (8) Policial Zumbi e (6) Zumbi rastejante.

1ª Rodada (Turno de Alyssa): Alyssa utiliza a ação auxiliar para procurar uma arma branca. O narrador pede a ela um teste de desafio na proficiência "Sobrevivência". Alyssa obtém êxito no teste, e o narrador informa que ela encontrou uma frigideira.

1ª Rodada (Turno de Trevor): Trevor utiliza a ação ofensiva para disparar com seu revólver contra o Zumbi Rastejante. O narrador pede a ele um teste

de desafio na proficiência "Arma de Fogo". Trevor obtém sucesso no teste, e o narrador diz que ele acertou o disparo. Com base nisso, Trevor realiza a jogada de dano e tira 12 pontos de vida do Zumbi Rastejante, matando-o instantaneamente. Por fim, Trevor usa a ação auxiliar para ir até o cão zumbi.

1ª Rodada (Turno de Kevin): Kevin utiliza a ação auxiliar para perseguir o Cão Zumbi. Na sequência, usa a ação ofensiva para disparar nele com a sua metralhadora. O narrador pede a ele um teste de desafio na proficiência "Arma de Fogo", mas Kevin falha no teste e erra o disparo.

1ª Rodada (Turno do Cão Zumbi): O Cão Zumbi utiliza a ação ofensiva para morder a perna da Alyssa. Essa ação requer um teste de disputa entre a proficiência "Mordida" contra a proficiência "Reflexos" da Alyssa. Ambos fazem o teste, mas a Alyssa triunfa, esquivando-se da mordida.

1ª Rodada (Turno do Policial Zumbi): O Policial Zumbi utiliza a ação auxiliar para aproximar-se de Kevin. Depois, usa a ação ofensiva para mordê-lo. Essa ação exige um teste de disputa entre a proficiência "Mordida" contra a proficiência "Reflexos" de Kevin. Ambos fazem o teste, e o Policial Zumbi vence, tirando 7 pontos de vida do Kevin.

2ª Rodada (Turno de Alyssa): Alyssa usa a ação ofensiva para golpear o Cão Zumbi. O narrador pede a ela um teste de disputa entre a proficiência "Arma Branca" contra a proficiência "Reflexos" do cachorro. Alyssa obtém sucesso, e o narrador informa que ela acertou o golpe. Então, ela realiza a jogada de dano, e tira 10 pontos de vida do Cão Zumbi, matando-o de imediato.

2ª Rodada (Turno de Trevor): Trevor utiliza a ação ofensiva para disparar com seu revólver contra o último Zumbi. O narrador pede a ele um teste de desafio na proficiência "Arma de Fogo". Trevor obtém sucesso no teste, e o narrador informa que ele acertou o disparo. Por conta disso, ele realiza a jogada de dano e tira 13 pontos de vida do último morto-vivo, o qual morre no mesmo instante. Com a morte de todos os inimigos, o combate chega ao fim.

Combates específicos

Combate em movimento

Um combate em movimento envolve personagens pilotando, cavalgando, nadando, correndo, caindo de paraquedas etc. Nesses casos, o combate acontece com uma alteração: assim que inicia o turno do personagem em movimento, o narrador aplica as regras do teste de desafio na proficiência mais apropriada à situação.

Alyssa pilota um dragão durante o combate. Assim que inicia o turno dela, o narrador pede o teste de desafio na proficiência “Acrobacia” para verificar o equilíbrio da protagonista.

Alyssa dirige um carro durante o combate. Quando começa o turno dela, o narrador pede o teste de desafio na proficiência “Pilotagem” para verificar a direção da protagonista.

Combate em local irregular

Um combate em local irregular envolve personagens em superfícies viscosas, grudentas, lamacentas, escorregadias, estreitas, instáveis, frágeis etc. Nessas situações, o combate ocorre com uma mudança: quando inicia o turno do personagem em local irregular, o narrador aplica as regras do teste de desafio na proficiência mais adequada ao contexto.

Alyssa luta em cima de um tablado muito estreito. Assim que começa o turno dela, o narrador pede o teste de desafio na proficiência “Acrobacia” para verificar o equilíbrio da protagonista.

Alyssa luta dentro de um mangue com lodo até a cintura. Quando inicia o turno dela, o narrador pede o teste de desafio na proficiência “Força” para verificar a locomoção da protagonista.

Vida

Pontos de vida máxima

A vida máxima de um PDJ é igual a 40 pontos e representa o total de dano que um personagem pode receber.

Pontos de vida atual

A vida atual começa em 40 pontos e diminui à medida que um personagem recebe danos.

Recuperando pontos de vida

Um personagem recupera pontos de vida através destes meios:

Tempo: um dia de descanso, uma noite de sono ininterrupto etc.

Assistência: analgésicos, nanorobôs, poções, habilidades de cura etc.

O narrador pode definir a quantidade de pontos recuperados com base nesta tabela:

Recuperação dos pontos de vida

Categoria	Pts recuperados
Ruim	1D6
Regular	2D6
Bom	3D6
Excelente	20
Extraordinário	40

Alyssa descansou apenas 3 horas, porque algumas criaturas interromperam o seu descanso. Diante disso, o narrador classifica essa recuperação como “Ruim”, logo ela recupera 1D6 pontos de vida.

Alyssa descansou por 8 horas ininterruptas. Com base nisso, o narrador classifica essa recuperação como “Extraordinário”, logo ela recupera 40 pontos de vida.

Morte

Chegando a zero ponto de vida

Quando os pontos de vida atual chegam a zero, o narrador escolhe a opção mais adequada àquele momento da narrativa:

1. O personagem morre;
2. O personagem sobrevive, mas fica inconsciente; ou
3. O personagem realiza a verificação de vida.

Inconsciente

Dentro do combate, um PDJ inconsciente não pode acordar e nem sofrer ataques. Fora do combate, ele só acorda se receber os cuidados necessários.

Verificação de vida

Para realizar a verificação de vida, o narrador precisa definir um GD baseado na tabela abaixo. Depois, o jogador deve somar 3D6 sem bônus e sem penalidades. Se o resultado for maior ou igual ao GD escolhido, o personagem sobrevive, recupera 1 ponto de vida, mas permanece inconsciente. Agora, se o resultado for menor, o personagem morre.

Verificação de vida

GD	Chance de morrer
5	2%
6	5%
7	9%
8	16%
9	26%
10	38%
11	50%
12	63%
13	74%
14	84%
15	91%
16	95%
17	98%

Todos os personagens inconscientes

Se todos os PDJ's ficarem inconscientes em um mesmo momento, o narrador escolhe uma destas alternativas:

1. Todos os PDJ's morrem, e a campanha termina;
2. Todos os PDJ's morrem, e a campanha continua com novos personagens; ou
3. Todos os PDJ's sobrevivem, e a campanha continua. Neste caso, o narrador precisa justificar como os personagens sobreviveram.

Complicação

A complicação representa os males e os contratempos vivenciados por um personagem. Veja alguns exemplos: envenenamento, transtorno mental, congelamento, sangramento, lentidão, fratura, cegueira, petrificação etc.

Sofrendo uma complicação

Um personagem pode sofrer complicações de três modos: vivenciando um acidente, obtendo um fracasso extremo na verificação de sanidade e fracassando em testes que evitariam uma complicação.

Alyssa cai de uma altura de três metros. Em decorrência disso, sofre a complicação: perna fraturada.

Alyssa vivencia um trauma. Com base nisso, verifica a sanidade e obtém um fracasso extremo. Por isso, sofre a complicação: fobia.

Um escorpião pica Alyssa. À vista disso, ela faz o teste de desafio na proficiência "Vigor" para resistir ao veneno, mas fracassa. Por conta disso, sofre a complicação: envenenamento.

Duração de uma complicação

Algumas complicações podem durar uma ou mais sessões de RPG dependendo de sua severidade. Já dentro de um combate, certas complicações podem perdurar uma ou mais rodadas.

Penalidades de uma complicação

Algumas complicações penalizam um personagem com modificadores negativos ou com restrições.

Uma entorse de tornozelo pode acarretar um modificador negativo de -2 em testes de proficiência dependentes da movimentação.

Um braço fraturado pode impedir o manejo de armas de duas mãos.

Retirando uma complicação

A complicação é retirada da ficha assim que o personagem adotar a providência mais adequada.

O personagem retira a complicação "braço fraturado" após imobilizá-lo e repousar por duas sessões, retira a complicação "perturbação mental" após se consultar com uma psicóloga durante três sessões, retira a complicação "em pânico" após encontrar um local seguro etc.

Itens de tratamento

Os itens de tratamento retiram uma ou mais complicações do personagem.

O ansiolítico retira a complicação "depressivo", o antídoto retira a complicação "envenenado", a atadura retira a complicação "sangramento", a poção mágica retira a complicação "transformado em sapo", o antisséptico retira a complicação "infeccionado" etc.

Imunidade contra uma complicação

Algumas criaturas podem ser imunes a uma ou mais complicações. Por exemplo, um dragão vermelho pode ser imune a fogo, uma aranha pode ser imune a envenenamentos etc.

Nota: o narrador é responsável por inventar as complicações, aplicá-las, estabelecer tempo de duração e determinar as possíveis penalidades.

4. Habilidades

Fontes de habilidade

As habilidades advêm de magias, superpoderes, aptidões e artefatos. Confira os pormenores:

Magia

A magia equivale a uma habilidade contrária às leis naturais, por exemplo: bruxaria, encantamento, feitiço, invocação etc.

Superpoder

O superpoder corresponde a uma habilidade sobre-humana, tal como: superforça, telecinese, teletransporte, visão térmica, voo etc.

Aptidão

A aptidão representa uma habilidade inata ou adquirida, por exemplo: investir para derrubar um inimigo, inocular veneno através de uma mordida, arremessar um escudo para ricochetear em múltiplos alvos, petrificar os alvos que olharem em seus olhos, enxergar durante a noite, ser imune a venenos, efetuar golpes ninjas etc.

Artefato

O artefato consiste num objeto que concede uma habilidade, por exemplo: um olho robótico que fornece visão noturna, uma pedra mágica que confere invisibilidade, um exoesqueleto que dá força sobre-humana etc.

Criando habilidades

Crie habilidades para PDM's e PDJ's através destas fases:

Fase 1: Quantidade de habilidades

De 0 a 10, o narrador deve escolher quantas habilidades estarão disponíveis em sua aventura. A tabela abaixo categoriza os personagens com base na quantidade de habilidades que eles possuem:

Quantidade de habilidades

Categoria	Quantidade
Fraco	0
Médio	1 a 2
Forte	3 a 5
Muito forte	6 a 10

Fase 2: Elaboração

Considerando a quantidade de habilidades predefinida, o jogador (ou o narrador) inventa as habilidades com base nestes tópicos:

Criando uma habilidade ativa

A habilidade ativa pode ser utilizada livremente, ou seja, o jogador tem total controle sobre ela e decide quando ativá-la. Veja alguns exemplos:

Lista de habilidades ativas

Sugestões

Recupera 1D6, 2D6 ou 3D6 pontos de vida

Concede um bônus de +1 nos testes de alguma proficiência

Causa 2D6 de dano em área

Causa 2D6+13, 2D6+23 ou 2D6+33 de dano

Cria um escudo que absorve 10, 15 ou 20 pts de dano

Concede +2 de RD para um aliado à sua escolha (limite de +4)

Concede 1D6 de dano extra para um aliado à sua escolha

Concede 1 de dano extra para todos os aliados

Regenera 1D6 pontos de vida de todos os aliados

Penaliza o ataque de um alvo à sua escolha em -1

Criando uma habilidade passiva

A habilidade passiva funciona automaticamente, isto é, o jogador não precisa ativá-la. Veja alguns exemplos:

Lista de habilidades passivas

Sugestões

Ganha +1 numa proficiência (não pode ultrapassar o nível 4)

Aplica o nível de uma proficiência como dano extra

Recebe metade do dano de um elemento em específico

Possui super força

Possui super audição

Enxerga no escuro

É imune a venenos

Reflete metade do dano recebido

Requisito

Algumas habilidades (ativas e passivas) dependem de um requisito para funcionar. Confira exemplos de requisitos:

Lista de requisitos

Sugestões

Quando obtiver sucesso no teste de uma proficiência

Quando recuperar pontos de vida

Quando um aliado recuperar pontos de vida

Quando chegar a zero ponto de vida

Quando um aliado chegar a zero ponto de vida

Quando um inimigo chegar a zero ponto de vida

Quando um inimigo estiver prestes a morrer

Quando os pontos de vida chegarem em um número específico

Quando sofrer dano

Quando sofrer uma quantidade específica de dano

Quando um aliado sofrer dano

Quando um inimigo sofrer dano

Quando receber um ataque

Quando um aliado receber um ataque

Quando atacar um alvo

Quando um aliado atacar um alvo

Quando os dados de dano resultarem em um número ou mais

Quando os 3D6 resultarem em um número ou mais

Quando obtiver um sucesso ou um fracasso extremo

Quando um aliado obtiver um sucesso ou um fracasso extremo

Quando um inimigo obtiver um sucesso ou um fracasso extremo

Quando fracassar no teste de uma proficiência

Quando um aliado fracassar num teste

Quando um aliado triunfar num teste

Quando um inimigo fracassar num teste

Quando um inimigo triunfar num teste

Quando sofrer uma complicação

Quando um inimigo sofrer uma complicação

Quando um aliado sofrer uma complicação

Quando evitar um ataque

Quando um aliado evitar um ataque

Quando um inimigo evitar um ataque

Quando não houver inimigos próximos

Quando houver mais de um inimigo adjacente

Quando houver apenas um inimigo

Quando verificar a iniciativa

Quando chegar seu turno

Quando obtiver um número específico em 1D6, 2D6 ou 3D6

Quando não perder recursos

Quando perder recursos

Quando os recursos se esgotarem

Quando o combate iniciar

Quando o combate terminar

Quando utilizar um item

Quando um aliado utilizar um item

Quando empunhar uma arma ou um item específico

Quando o jogador declarar o uso

Quando estiver no mesmo ambiente

Quando acumular um número de cargas

Quando estiver sozinho

Quando realizar a verificação de vida

Quando realizar uma ação defensiva

Quando um aliado realizar uma ação defensiva

Fase 3: Limitação

A limitação equilibra as habilidades através de uma ou mais contrapartidas. Portanto, caso julgue necessário, o narrador pode adicionar uma ou mais limitações nas habilidades dos personagens. Essa limitação é anotada no campo “Habilidades” e pode ser reajustada mesmo depois de criada. Confira algumas ideias de limitações na lista abaixo:

Lista de limitações

Sugestões

Restringe a 1, 2 ou 3 usos por combate

Restringe a 1, 2 ou 3 usos por dia (dia do jogo)

Restringe a 1, 2 ou 3 usos por sessão de RPG

Consome 1, 2 ou 3 pontos de vida por uso

Consome 1d6 ou 2d6 pontos de sanidade por uso

Consome 1 recurso diretamente por uso

Consome o dobro de recursos se fracassar na verificação de recurso

Exige uma verificação de recurso

Requer um material/componente/elemento específico

Requer uma rodada de preparação

Precisa aproximar-se de algo/alguém

Sofre uma complicação ou adquire uma penalidade de -1

Fica suscetível/vulnerável a algo

Acontece algo se fracassar no teste desafio/confronto

Acontece algo se obtiver um fracasso extremo

Funciona apenas em si ou apenas em aliados

Funciona somente para uma finalidade

Funciona apenas fora de combate ou somente dentro de combate

Funciona somente em seres específicos

Funciona somente em locais específicos

Funciona somente durante um período do dia

Funciona apenas quando estiver só

Funciona apenas durante um sentimento específico

Não funciona junto de outra habilidade

Não pode ter o efeito acumulado

Não causa danos

Dura um número específico de rodadas

Dura até a próxima ação (ou ofensiva, ou defensiva, ou auxiliar)

Tem restrição de medidas (dimensão, distância, peso, altura etc)

Fase 4: Lista de proficiências

Na lista de proficiências, adicione somente as habilidades que precisam de testes para funcionar. Em seguida, volte ao passo Nível de proficiência.

Atletismo	Atletismo
Carisma	Carisma
Luta	Luta
Etc...	Etc...
Magia Sonífera	Conjuração
Esfera flamejante	
Raio Obliterador	
Envenenamento	

Caso prefira, ao invés de adicionar cada habilidade na lista de proficiências, crie uma única proficiência capaz de incluir todas as habilidades, como visto no exemplo da segunda coluna.

Funcionamento

As habilidades que estiverem na lista de proficiências usufruem das mesmas regras dos testes de desafio/confronto. Acompanhe:

Alyssa utiliza a habilidade “Magia Sonífera” contra um guarda. Segundo o narrador, essa magia pode ser evitada. Portanto, pede um teste de confronto entre a proficiência “Magia Sonífera” dela versus a proficiência “Vontade” do guarda.

Alyssa utiliza a habilidade “Esfera Flamejante” versus um Minotauro. Segundo o narrador, o monstro não pode evitar essa magia, por isso solicita o teste de desafio na proficiência “Esfera Flamejante” da Alyssa.

Diretrizes

Vale ressaltar que nenhuma habilidade pode:

1. Prejudicar a história do narrador;
2. Extrapolar o bom senso;
3. Ultrapassar os limites do cenário;
4. Exceder os limites da matemática do sistema 3DX; e
5. Aumentar o número de ações (ofensiva, defensiva ou auxiliar).

Ideias de habilidades

Aproveite as ideias abaixo para elaborar novas habilidades:

Ideias de habilidades ativas

Nome: Cura precisa (Ativa)

Requisito: quando obtiver sucesso no teste de desafio de conjuração GD 12.

Efeito: recupera pts de vida de si ou de 1 aliado à sua escolha igual a $3D6 +$ (nível de proficiência em medicina).

Limitação: 3 usos por sessão.

Nome: Cura Generosa (Ativa)

Requisito: quando obtiver sucesso no teste de desafio de conjuração GD 12.

Efeito: recupera $1D6$ pts de vida de todos os aliados.

Limitação: 2 usos por combate.

Nome: Bola de Fogo (Ativa)

Requisito: quando obtiver sucesso no teste de desafio de conjuração GD 14.

Efeito: conjura uma bola de fogo que causa $2D6+13$ de dano em 1 inimigo à sua escolha. Além disso, os inimigos adjacentes recebem $1D6$ de dano.

Limitação: 1 uso por combate.

Nome: Reino Gélido (Ativa)

Requisito: quando obtiver sucesso no teste de desafio de conjuração (GD a critério do narrador).

Efeito: permite criar objetos de gelo que sirvam como suporte.

Limitação: não pode causar danos.

Nome: Grito de Guerra (Ativa)

Requisito: quando obtiver sucesso no teste de desafio de conjuração GD 12.

Efeito: concede um bônus de $+1$ no ataque de 1 aliado à sua escolha.

Limitação: 1 uso por combate.

Nome: Sangramento (Ativa)

Requisito: quando obtiver sucesso no teste de confronto entre a sua conjuração versus o Vigor do alvo.

Efeito: o alvo sofre $1D6$ de dano durante 3 rodadas.

Limitação: 1 uso por combate.

Ideias de habilidades passivas

Nome: Cura Eventual (Passiva)

Requisito: quando a vida atual chegar a 20 pts de vida.

Efeito: recupera a vida atual em 2D6 pontos.

Limitação: 1 uso por combate.

Nome: Regeneração (Passiva)

Requisito: quando chegar o seu turno.

Efeito: recupera 1 ponto de vida.

Limitação: não funciona fora de combate.

Nome: Armadura de Espinhos (Passiva)

Requisito: quando sofrer danos.

Efeito: reflete metade do dano sofrido ao agressor.

Limitação: reflete até 3 ataques por combate.

Nome: Proteção Divina (Passiva)

Requisito: quando sofrer danos.

Efeito: contabiliza metade do dano recebido (arredondado para baixo).

Limitação: 2 usos por combate.

Nome: Agressividade (Passiva)

Requisito: nenhum.

Efeito: Permite aplicar o nível da proficiência força como dano extra para golpes corpo a corpo.

Limitação: nenhuma.

Nome: Carismático (Passiva)

Requisito: nenhum.

Efeito: Ganha +1 de carisma.

Limitação: nenhum.

Nome: Potência Máxima (Passiva)

Requisito: quando receber um ataque.

Efeito: permite contra-atacar um alvo causando metade do dano.

Limitação: 2 usos por combate.

5. Personagem Do Mestre

Criando um PDM

Os PDM's – personagens do mestre – englobam os aliados e os inimigos controlados pelo narrador. Assim sendo, crie um PDM por meio destas etapas:

Etapa 1: Lista de proficiências

Use a mesma lista de proficiências dos PDJ's, e adicione novas proficiências caso precise.

Etapa 2: Detalhando um PDM

Se quiser detalhar um PDM, preencha os seguintes campos:

Informações básicas, posses, arquétipo, temperamento, peculiaridades, desvantagem, passado, armas, itens de tratamento, itens de cura, acessórios e bens materiais.

Etapa 3: Número de habilidades

Caso o PDM possua habilidades, estabeleça a quantidade por meio da tabela de [quantidade de habilidades](#).

Etapa 4: Dano

Defina o dano das armas/habilidades do PDM baseado na [escala de dano](#).

Etapa 5: Nível de proficiência

De 0 a 5, distribua os pontos nas proficiências do PDM com base nesta tabela:

Distribuição dos pontos de proficiência

Categoria	Pontos
Fraco	0
Médio	10
Forte	20
Muito forte	30

Etapa 6: Pontos de vida

Para descobrir a quantidade de pontos de vida de um PDM, determine a duração do combate, some o número de PDJ's e de aliados envolvidos no conflito, e correlacione essas informações com a tabela abaixo:

Vida máxima baseada no número de PDJ's e aliados										
DC	Nº de PDJ's e aliados									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1/4	5									
1/2	10									
1	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
1 a 2	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
2 a 3	15	30	45	60	75	90	105	120	135	150
2 a 4	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200
3 a 5	25	50	75	100	125	150	175	200	225	250
3 a 6	30	60	90	120	150	180	210	240	270	300
4 a 7	35	70	105	140	175	210	245	280	315	350
4 a 8	40	80	120	160	200	240	280	320	360	400
5 a 9	45	90	135	180	225	270	315	360	405	450
5 a 10	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500
Pontos de vida										

DC – Duração do combate – essa coluna mostra quantas rodadas um combate pode durar.

Veja um exemplo de como utilizar a tabela de pontos de vida:

Ao planejar um combate para 4 PDJ's e 2 aliados, o narrador contabiliza 6 participantes ($4 + 2 = 6$) e define uma duração de 2 a 4 rodadas. Segundo a tabela acima, esse PDM terá 120 pontos de vida.

Para incluir 2 ou mais PDM's num mesmo combate, divida os pontos de vida de um PDM entre os demais.

Sabendo que o PDM tem 120 pontos de vida, o narrador distribui esse valor entre 5 criaturas: PDM 1 (10 pontos de vida), PDM 2 (10 pontos de vida), PDM 3 (10 pontos de vida), PDM 4 (30 pontos de vida) e PDM 5 (60 pontos de vida). Resumindo: $10+10+10+30+60 = 120$.

Etapas 7: Aumentando a dificuldade

Um PDM pode ficar ainda mais difícil se realizar uma ou mais destas ações:

- Ativar algum evento;
- Infligir complicações;
- Causar danos em área;
- Realizar 2 ou 3 ações ofensivas;
- Realizar 2 ou 3 ações auxiliares;
- Contar com ajudantes/lacaio;
- Impor objetivos durante o combate;
- Assumir outra versão quando morrer; e
- Utilizar recursos disponíveis no cenário.

Regras desconsideradas

É importante ressaltar que os PDM's não usufruem das seguintes regras:

- Redução de dano (RD)
- Benefícios
- Sanidade

6. Regras Opcionais

Limitando uma proficiência

Dependendo do cenário, o narrador pode limitar (de 0 a 3) o nível de algumas proficiências. Para indicar essa limitação, basta adicionar a letra "L" junto do nível limite na frente da proficiência. Veja:

Acrobacia	Manuseio
Atletismo	Medicina
Arma Branca	Natureza
Arma de Fogo	Ofício
Carisma	Percepção (L1)
Carpintaria	Persuasão
Explosivo (L0)	Pilotagem
Força	Reflexos (L2)
Furtividade	Sobrevivência
Inteligência	Vigor
Luta	Vontade

No exemplo acima, o jogador pode colocar no máximo 2 pontos em reflexos, 1 ponto em percepção e 0 ponto em explosivo.

Recurso

O recurso compreende elementos como: munição, explosivo, fadiga, dinheiro, alimento, água, gasolina, oxigênio, mana, energia, bateria, pilha, tocha, durabilidade de arma e outros.

Verificação de recurso

A verificação de recurso serve para gerenciar a quantidade de recursos de um personagem. Para realizá-la, o jogador deve lançar 1D6. Se o resultado for igual a 1, o PDJ desce uma categoria desta tabela:

Verificação de recurso

Categoria	Status
3	Cheio
2	Suficiente
1	Acabando
0	Esgotado

Alyssa tem uma arma de fogo com 2 de recurso. Ela dispara contra um inimigo, e o narrador solicita a verificação de recurso. A jogadora lança 1D6 e obtém 1. Por causa disso, sua arma perde 1 de recurso.

Recuperando os recursos

Eventos grandes recuperam todo o recurso.

Descansar 8 horas recupera toda a fadiga. Encontrar um arsenal recupera toda a munição. Achar um mercado recupera toda a comida. Beber uma poção mágica superior recupera toda a mana. Achar uma nascente de água recupera toda a água etc.

Eventos pequenos recuperam 1 de recurso.

Descansar 4 horas recupera 1 de fadiga. Encontrar alguns cartuchos recupera 1 de munição. Achar uma caça recupera 1 de comida. Beber uma poção mágica inferior recupera 1 de mana. Achar algumas garrafinhas recupera 1 de água etc.

Sanidade

Projetada para campanhas longas, a sanidade mede a estabilidade mental dos personagens.

Pontos de sanidade máxima

A sanidade máxima representa o total de dano mental que um personagem pode suportar. Para determinar a quantidade de pontos de sanidade de um PDJ, some 2D6 e correlacione o resultado com esta tabela:

Pontos de sanidade máxima

Resultado de 2D6	Pts de sanidade (máxima)
2	50
3	55
4	60
5	65
6	70
7	75
8	80
9	85
10	90
11	95
12	100

A jogadora soma 2D6, e estes totalizam 9. Logo, sua personagem inicia a aventura com 85 pts de sanidade máxima, conforme indicado na tabela.

Pontos de sanidade atual

A sanidade atual começa igual a sanidade máxima e diminui à medida que um personagem realiza a verificação de sanidade.

Verificação de sanidade

Um PDJ precisa verificar a sanidade sempre que vivenciar uma emoção intensamente desagradável. Para tal, o narrador solicita um teste de desafio na proficiência vontade e compara o resultado com esta tabela:

Verificação de sanidade

Resultado do teste de desafio	Pts perdidos	Consequência
Sucesso extremo	0	-
Sucesso	1D6	-
Fracasso	2D6	-
Fracasso extremo	2D6+13	Obtém uma complicação

A complicação oriunda da verificação de sanidade abrange: manias, fobias, histerias, crises, desmaios, doenças, paranoias, distúrbios, perturbações, privações de sentido, paralisias, pesadelos etc.

Alyssa e duas amigas sofrem um acidente de carro. Em vista disso, o narrador solicita um teste de desafio para verificar a sanidade delas. A primeira triunfa no teste, a segunda fracassa, e Alyssa obtém um fracasso extremo. Com base nesses resultados, o narrador explica: a primeira jogadora perde 1D6 de sanidade, a segunda perde 2D6 de sanidade, e Alyssa além de perder 2D6+13 de sanidade também adquire uma complicação: trauma de veículos. Para suprimir essa complicação, Alyssa precisa dialogar com uma psicóloga por 3 sessões de RPG.

Recuperando pontos de sanidade

Um PDJ pode recuperar 1D6 pts de sanidade por sessão de RPG, desde que justifique. Por exemplo, é plausível recuperar pontos de sanidade através de consultas médicas, medicamentos específicos, momentos de lazer etc.

Chegando a zero ponto de sanidade

Quando os pontos de sanidade atual chegam a zero, o jogador perde o controle do seu PDJ. Nesse caso, o narrador determina o que acontece. Por exemplo, o PDJ pode enlouquecer, perder as memórias, se isolar do mundo, sofrer uma depressão profunda, entrar em coma, cometer algum crime, ser preso, vagar sem rumo, internar-se numa clínica etc.

Benefício

Projetado para o modo campanha, o benefício representa a evolução dos PDJ's ao longo do tempo. Nesse sentido, a cada 2 sessões, o narrador escolhe 1 benefício da lista abaixo para seus jogadores:

Lista de benefícios

Descrição
A. Adquire 1 habilidade (não pode ultrapassar 10).
B. Melhora o efeito de 1 habilidade.
C. Suaviza a limitação de 1 habilidade.
D. Ganha 1 ponto de proficiência (não pode passar do nível 5).

Nota: todos os benefícios podem ser adquiridos mais de uma vez, a critério do narrador. Entretanto, no item D, é importante destacar que a soma de todos os pontos investidos não pode ultrapassar o total de 30.

Alterando a frequência

Por padrão, os PDJ's recebem 1 benefício a cada 2 sessões, porém o narrador pode alterar essa quantidade conforme a duração da sua campanha.

Uma vez que sua campanha terá curta duração, o narrador determina o ganho de 1 benefício por sessão.

Já que sua campanha terá longa duração, o narrador determina o ganho de 1 benefício a cada 3 sessões.

Número máximo de benefícios

Um PDJ pode acumular no máximo 10 benefícios, no entanto o narrador pode modificar esse valor ao seu critério.

Nível de personagem

O nível de personagem é igual a soma de todos os benefícios acumulados. Isto significa que um PDJ sem benefícios está no nível 0, e um PDJ com dez benefícios está no nível 10.

Nota: o nível de personagem pode ser anotado no campo "Nível", localizado no cabeçalho da ficha de PDJ.

Dano triplicado

Por via de regra, um sucesso extremo na ação ofensiva dobra o resultado da jogada de dano. No entanto, esta regra possibilita causar o triplo do dano.

Alyssa consegue um sucesso extremo ao disparar contra um zumbi. Diante disso, ela faz a jogada de dano, obtém 10 e triplica esse resultado. Por consequência, o morto-vivo recebe 30 de dano ($3 \times 10 = 30$).

Resultados extremos mais raros

Por padrão, os resultados 3 e 4 indicam um fracasso extremo, enquanto os resultados 17 e 18 representam um sucesso extremo. Esses eventos têm uma probabilidade de 1,85% (1 em 54).

Entretanto, é possível tornar esses eventos ainda mais raros. Para isso, desconsidere os números 4 e 17, e fixe os resultados extremos apenas nos números 3 e 18. Deste modo, tais eventos adquirem uma probabilidade de 0,46% (1 em 216).

7. Extra

Estatísticas do sistema

Teste de desafio

A tabela a seguir exhibe as chances de sucesso do teste de desafio. Confira:

		Chances de sucesso do teste de desafio					
		Nível de proficiência					
Categoria	GD	0	1	2	3	4	5
Muito fácil	8	84%	91%	95%	98%	98%	98%
Fácil	10	63%	74%	84%	91%	95%	98%
Desafiador	12	38%	50%	63%	74%	84%	91%
Difícil	14	16%	26%	38%	50%	63%	74%
Muito difícil	16	5%	9%	16%	26%	38%	50%
Improvável	18	2%	2%	5%	9%	16%	26%

Alyssa possui nível 3 em arma de fogo e efetua um disparo difícil (GD 14). Com base no quadro de estatísticas, ela tem 50% de chance de acertar o tiro.

Teste de confronto

A tabela abaixo mostra as chances de sucesso do teste de confronto. Veja:

Chances de sucesso do teste de confronto

Nível vs nível / chance de sucesso					
0 vs 0	50%	2 vs 0	72%	4 vs 0	86%
0 vs 1	36%	2 vs 1	64%	4 vs 1	79%
0 vs 2	28%	2 vs 2	50%	4 vs 2	72%
0 vs 3	21%	2 vs 3	36%	4 vs 3	64%
0 vs 4	14%	2 vs 4	28%	4 vs 4	50%
0 vs 5	10%	2 vs 5	21%	4 vs 5	36%
1 vs 0	64%	3 vs 0	79%	5 vs 0	90%
1 vs 1	50%	3 vs 1	72%	5 vs 1	86%
1 vs 2	36%	3 vs 2	64%	5 vs 2	79%
1 vs 3	28%	3 vs 3	50%	5 vs 3	72%
1 vs 4	21%	3 vs 4	36%	5 vs 4	64%
1 vs 5	14%	3 vs 5	28%	5 vs 5	50%

Alyssa tem nível 3 em luta e golpeia seu inimigo que tem nível 1 em reflexos. Conforme o quadro de estatísticas, ela possui 72% de chance de acertar o golpe.

Resultados extremos

A tabela a seguir mostra a chance de ocorrer um resultado extremo ao somar 3D6. Confira:

Probabilidade dos resultados extremos (regra original)

Resultados extremos	Probabilidade	Frequência
3 e 4	1,85%	1 em 54
17 e 18	1,85%	1 em 54

Probabilidade dos resultados extremos mais raros (regra opcional)

Resultados extremos	Probabilidade	Frequência
3	0,46%	1 em 216
18	0,46%	1 em 216