

Um Sistema de Regras Simples

Maria do Carmo Zanini

Criação de Personagens

Cada personagem deve ter um nome, uma nacionalidade (ou etnia) e uma ocupação (ou ramo de atividade). Essas três informações devem ser condizentes com o cenário.

Exemplo:

À época da Conquista do México pelos espanhóis, um personagem interessante seria:

Nome: Cacamazin

Nacionalidade.: asteca

Ocupação: guerreiro-águia

Cada personagem apresenta seis atributos:

Físico: representa as qualidades físicas do personagem — como força, agilidade, vigor etc. — e habilidades que lidem com aspectos físicos — como práticas esportivas e trabalhos braçais/manuais, por exemplo.

Mental: representa as qualidades mentais e sensoriais do personagem — como inteligência, memória, percepção — e habilidades que lidem com aspectos mentais — como o conhecimento de disciplinas acadêmicas e trabalhos intelectuais.

Interpessoal: representa as qualidades e habilidades de um personagem que lhe permitem interagir com as pessoas e fazer amigos (ou inimigos), como carisma, lábia, capacidade de intimidação etc.

Ataque: representa a habilidade de um personagem em provocar dano em combate corpo-a-corpo ou à distância.

Defesa: representa a habilidade de um personagem em evitar dano em combate corpo-a-corpo ou à distância.

Pontos de Vida: representa a quantidade de dano que um personagem é capaz de suportar em combate antes de cair morto.

Cada atributo varia numa escala de 1 a 10 pontos, sendo 5 o valor médio (ou seja, o de uma pessoa comum). Ao criar o personagem, você recebe 40 pontos para distribuir entre os seis atributos, levando-se em consideração as exigências de sua ocupação. Um guerreiro, por exemplo, precisa dos atributos **Físico**, **Ataque**, **Defesa** e **Pontos de Vida** altos, pois envolve-se em combate com bastante frequência. Um padre espanhol precisaria de valores elevados nos atributos **Mental** e **Interpessoal**.

Exemplo:

Cacamazin, o guerreiro, teria os seguintes atributos:

Físico	7
Mental	4
Interpessoal	3
Ataque	9
Defesa	7
Pontos de Vida	10
Total	40

Os personagens apresentam habilidades, talentos e conhecimentos condizentes com sua nacionalidade e ocupação. Um soldado espanhol, por exemplo, sabe usar espadas e armas de fogo, cavalgar e velejar, mas desconhece a língua dos astecas e não sabe preparar remédios com plantas nativas do México.

Testes de Atributos

Um teste envolve o lançamento de um dado de 10 faces e a comparação do resultado obtido ao atributo pertinente. Para ações físicas, utilize o atributo **Físico**, para as mentais, o atributo **Mental** e assim por diante. **Ataque**, **Defesa** e **Pontos de Vida** são atributos utilizados em combate e seguem regras especiais (ver abaixo).

Se o resultado obtido no dado for menor ou igual ao valor do atributo pertinente, o personagem executa a ação com sucesso. Se for maior, o personagem fracassa.

Testes Simples

Pede-se ao jogador um teste simples sempre que seu personagem tentar realizar uma ação de dificuldade intermediária (nem muito fácil, nem muito difícil) que não sofra oposição de outro personagem presente na cena.

Exemplo:

Cacamazin vê um cavaleiro espanhol investindo contra uma mulher indefesa. O jogador que o interpreta determina que a ação do personagem será correr e interceptar o cavalo. Será que ele é rápido o bastante para executar essa ação arriscada antes que a mulher seja atropelada? Isso exige um teste simples do atributo **Físico**.

O jogador que interpreta Cacamazin lança o dado e obtém 6 como resultado. Já que seu atributo **Físico** tem valor 7, o guerreiro-águia tem sucesso e consegue alcançar o cavalo a tempo de salvar a mulher.

Testes Resistidos

Pede-se ao jogador um teste resistido sempre que seu personagem tentar realizar uma ação que sofra oposição de outro personagem presente na cena. Os jogadores que interpretam os personagens envolvidos executam testes simples dos atributos pertinentes e comparam seus graus de sucesso, ou seja, a diferença entre o valor do atributo e o resultado do dado.

Exemplo

Cacamazin está no mercado tentando negociar um preço menor pela manta ornamentada que deseja comprar. Trata-se de um teste resistido do atributo **Interpessoal**. O jogador lança o dado por seu personagem e obtém um 5, o que resulta num fracasso por - 2 pontos [3 (**Interpessoal** de Cacamazin) - 5]. O narrador lança o dado pelo mercador (cujo atributo **Interpessoal** é 7) e obtém um 2, o que dá ao personagem um sucesso de (7 - 2 =) 5 pontos. O mercador bate Cacamazin em [5 - (-2) =] 7 pontos e o guerreiro acaba pagando mais caro pela manta.

Combate

Pelejas travadas com murros, pontapés e armas brancas, como tacapes e espadas, entram na categoria combate corpo-a-corpo. Embates travados com pedras, arcos e flechas, pistolas, canhões e outras armas de arremesso ou projétil pertencem à categoria combate à distância.

O combate entre personagens é travado em rodadas de ação. A cada rodada, cada um dos personagens envolvidos tem direito a uma ação, como desferir/aparar um golpe ou disparar um revólver.

Numa rodada, cada personagem age em sua própria vez e a ordem em que o faz é determinada pelo valor do atributo **Físico**. Quem apresentar o valor mais alto, age primeiro. Caso os valores do atributo **Físico** sejam iguais, utilize o **Mental** como critério de desempate. Se

os personagens também se equivalerem nesse atributo, peça aos jogadores que decidam no par ou ímpar.

A defesa é sempre automática — a não ser que o personagem esteja inconsciente ou prostrado — e o jogador não precisa declarar que seu personagem está se defendendo.

Para atacar, o jogador que interpreta o atacante deve fazer um teste resistido de seu atributo **Ataque** contra a **Defesa** do defensor. Se tiver sucesso, o golpe ou disparo foi bem sucedido e provocou dano no alvo. Se fracassar, o defensor teve sucesso em se proteger ou esquivar-se.

Um personagem indefeso recebe o dano infligido pelo ataque diretamente, sem a necessidade de se proceder a um teste resistido.

Exemplo

Cacamazin e um soldado espanhol estão pelejando, o guerreiro asteca com sua clava-espada e o castelhano com seu terçado. O atributo **Físico** de Cacamazin é 7 e o do soldado é 6. Cacamazin age primeiro.

Na primeira rodada de ação, Cacamazin desferiu um golpe com sua clava. Seu **Ataque** é 9. O jogador lança o dado e obtém um 4: um sucesso de (9 - 4 =) 5 pontos. A **Defesa** do espanhol é 9 (ele usa uma armadura de metal). O narrador lança o dado e obtém um 8: um sucesso de (9 - 8 =) 1 ponto apenas! O golpe de Cacamazin atinge o alvo. Calcula-se o dano infligido pela clava e o número de **Pontos de Vida** perdidos pelo espanhol (ver **Dano e Pontos de Vida**, abaixo).

Agora é a vez do soldado e estamos ainda na primeira rodada de ação. O **Ataque** do soldado é 8 e a **Defesa** de Cacamazin é 7. O jogador obtém um sucesso de 3 pontos (com um “4” no dado) e o narrador um fracasso de -1 (com um “9”). Cacamazin bloqueia com eficiência a cutilada do espanhol e não sofre dano.

Tem início a segunda rodada de ação e os procedimentos se repetem até que um dos personagens chegue a 0 **Pontos de Vida** (caindo morto) ou se renda.

Dano e Pontos de Vida

Cada tipo de arma inflige um número distinto de pontos de dano, segundo as diretrizes da tabela abaixo:

Tipo de Arma	Exemplo	Dano
Armas contundentes (CC)		
Naturais	murros, pontapés, cabeçadas etc.	1 ponto
Manufaturadas	clavas, maçãs, porretes etc.	3 pontos
Armas perfurantes (CC)	facas e punhais (não arremessados), floretes etc.	3 pontos
Armas perfurantes (CD)	flechas, lanças, punhais (arremessados), balas de pequeno e médio calibre, etc.	4 pontos
Armas cortantes (CC)		
Naturais	garras e presas	2 pontos
Manufaturadas	espadas, machados etc.	5 pontos
Armas incendiárias/explosivas (CD)	fogo grego, granadas, coquetéis Molotov	8 pontos
Armas de dano excessivo (geralmente CD)	balas de canhão ou artilharia, pistolas laser, bombas etc.	morte instantânea

CC - Combate corpo-a-corpo

CD - Combate à distância

O número de pontos de dano infligido é subtraído do montante de **Pontos de Vida** do personagem atingido. O personagem morre ao chegar a 0 **Pontos de Vida**.

Recuperando Pontos de Vida

Personagens feridos podem sarar sozinhos, receber tratamento médico ou curar-se por meios mágicos. Um personagem que sobreviva a um combate recupera os **Pontos de Vida** perdidos, segundo a tabela abaixo:

Tipo de Dano	Exemplo	Recuperação Natural	Assistência Médica	Meios Mágicos
Contundente (leve)	Murros e pontapés	3 pontos/dia	3 pontos/hora	Recuperação total e instantânea
Contundente (grave)	Clavas e porretes	1 ponto/dia	3 pontos/dia	3 pontos/efeito mágico
Perfurante	Flechas e balas	1 ponto/dia	3 pontos/dia	3 pontos/efeito mágico
Cortante	Espadas	3 pontos/semana	1 ponto/dia	3 pontos/efeito mágico
Por fogo	Explosão ou chamas		1 ponto/semana	3 pontos/efeito mágico

As unidades de tempo listadas aqui são consideradas "tempo de jogo", ou seja, são as horas, dias e semanas que passam para o personagem e não para o jogador.