

trovão quadrinhos apresenta:

Trovão RPG

MANUAL BÁSICO DE REGRAS

escrito e ilustrado por

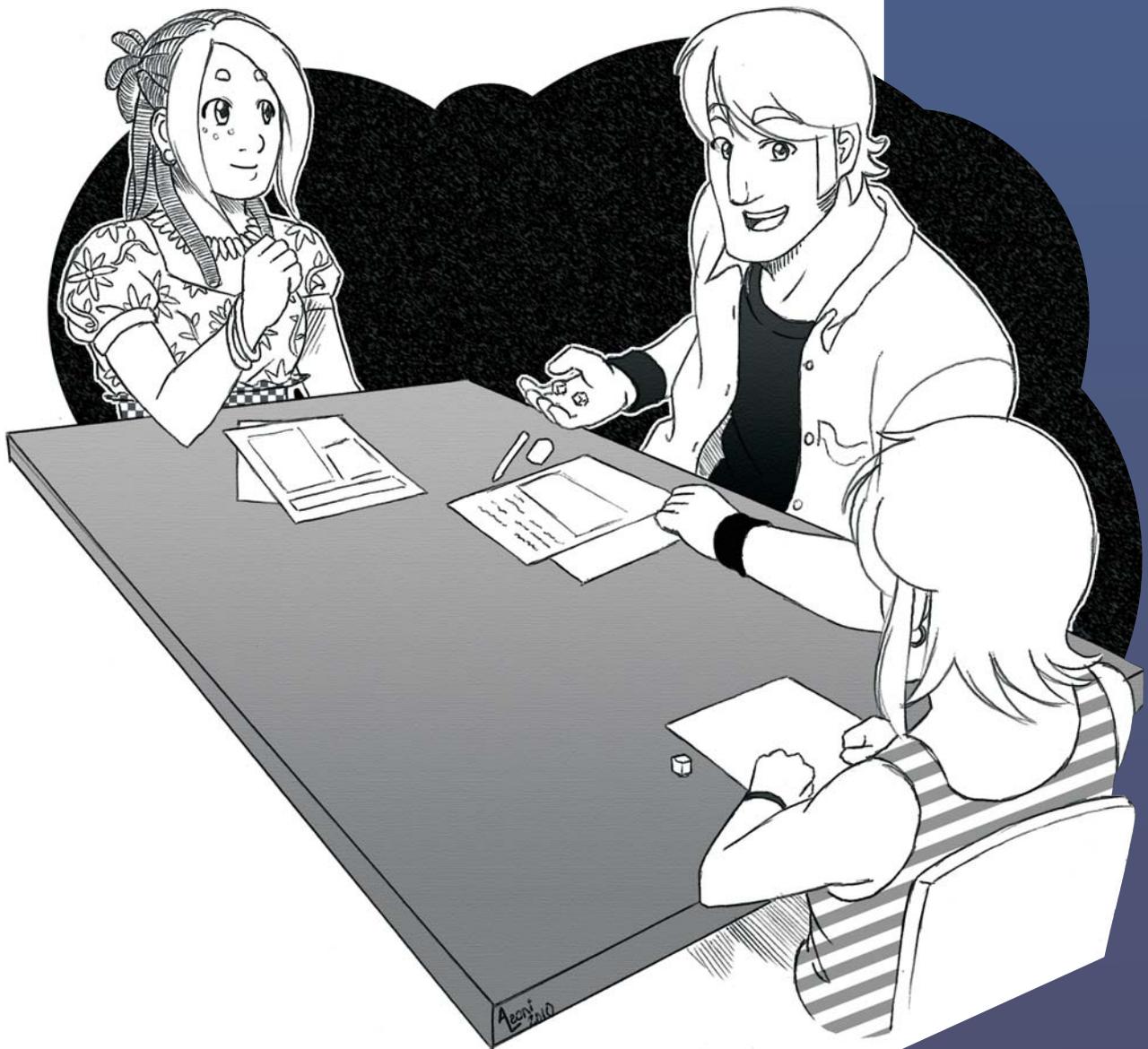
Alexandre Leoni e Nauth

Sumário

O Jogo de RPG.....	3
O Sistema TrovãoRPG.....	4
Ficha de Personagem.....	4
Atributos.....	4
Qualidades e Defeitos.....	7
Perícias.....	16
Técnicas.....	22
Equipamentos.....	30
Rolagem de Testes.....	31
O Combate.....	32
Calculando o Dano.....	34
O Narrador.....	35
Você e o Sistema TrovãoRPG.....	36

O Jogo de RPG

Trovão
RPG



RPG (RolePlaying Game) em português significa literalmente jogo de interpretação. É um jogo de faz-de-conta que pode ser jogado com 2 ou mais pessoas, onde uma pessoa narra uma história e as outras são personagens dessa história.

O narrador, assim como a “máquina” num jogo de videogame, é responsável por todos os elementos que não são o jogador (cenário, personagens secundários, acontecimentos, etc). A função do narrador é criar desafios para os personagens que os jogadores interpretam.

O jogador é quem tem o controle ou joystick do videogame. É aquele que enfrenta os desafios que a “máquina” apresenta. A diferença entre jogar RPG e jogar videogame, é que no RPG você tem liberdade para criar o personagem que quiser, o que torna o rumo da partida imprevisível.

É comum a utilização de manuais de regras e dados em partidas de RPG, mas o único requisito básico para o jogo é a imaginação dos participantes.

O RPG só tem fim quando os jogadores não querem mais jogar. Você pode participar de uma pequena aventura sobre um torneio de artes marciais, ou uma épica luta entre o bem e o mal.

Trovão RPG

Para jogar o sistema TrovãoRPG, você precisará de 1 dado de 20 lados (d20) e três dados de 6 lados (d6).



Numa competição de tiro ao alvo, dependendo da sorte, qualquer um pode ser o vencedor, porém o jogador com uma ficha que combina melhor atributos, perícias e qualidades que favorecem o tiro, tem mais probabilidade de vencer.

No sistema TrovãoRPG, os atributos Destreza (precisão) e Agilidade (mobilidade) são separados, para favorecer personagens que não são necessariamente rápidos, mas são precisos.

O Sistema TrovãoRPG

Um sistema de RPG é basicamente um conjunto de regras que servem para auxiliar o narrador a definir se os personagens são capazes ou não de cumprir os desafios. TrovãoRPG é um sistema livre, que permite aos participantes jogarem qualquer tipo de aventura. Diferente de outros sistemas, que limitam a criação de personagem em classes e raças, TrovãoRPG prioriza a criatividade dos participantes. Neste manual apresentaremos apenas as regras básicas para o jogo. Você, como jogador, é livre para acrescentar ou retirar regras, além de colaborar com a equipe da Trovão com sugestões para tornar o sistema mais interessante.

Veja na página final os termos de uso do sistema.

Ficha de Personagem

É essencial que cada jogador tenha uma ficha para limitar as habilidades que seu personagem possui. Isso impede que ele seja só qualidades.

Durante a aventura, os jogadores enfrentam diversos desafios. O narrador dita a dificuldade de cada ação, e o jogador rola um d20 para obter um número que deve ser maior que a dificuldade imposta, porém dentro dos limites da ficha. Isso será explicado com mais detalhes adiante.

No início do jogo cada um recebe 100 pontos a serem distribuídos na ficha de personagem. Os pontos são distribuídos em quatro categorias: Atributos, Qualidades e Defeitos, Perícias e Técnicas.

A seguir você verá cada uma das categorias com detalhes, para aprender como distribuir os pontos.

Atributos

São os aspectos principais do personagem e servem de base para suas ações. Os atributos são: Força, Destreza, Agilidade, Vigor, Inteligência, Percepção e Coragem.

Força: Representa literalmente a força bruta do personagem, para realizar ações como levantar peso, empurrar objetos e causar dano nos oponentes.

Personagens com força como atributo dominante tendem a resolver os problemas lutando. Podem gastar pontos também em destreza, vigor e coragem, que são atributos ligados ao combate.

Destreza: Representa o controle motor do personagem, para realizar ações como atacar, se defender e arremessar objetos.

A destreza é o principal atributo de combate, pois é utilizado em quase todos os testes nesse tipo de situação.

Agilidade: Representa a mobilidade do personagem, para realizar ações como correr, saltar e se esquivar.

Personagens ágeis tendem a ser mais ousados, pois podem se



livrar dos perigos sem se ferir.

Vigor: Representa a resistência do personagem à doença, à dor e a vitalidade para definir quantos pontos de vida ele tem.

Um personagem vigoroso é capaz de continuar lutando mesmo depois de ter recebido um golpe que derrubaria uma pessoa comum.

Inteligência: Representa a capacidade de raciocínio e aprendizado do personagem, o que influencia em ações como decifrar enigmas, se comunicar e lançar magias.

Personagens inteligentes tendem a ser os líderes dos grupos, pois são capazes de analisar mais friamente as situações.

Percepção: Representa os reflexos e a capacidade do personagem de perceber o ambiente usando os sentidos.

Qualquer personagem que tenha pouca percepção corre o risco de ficar sem reação aos perigos, enquanto um muito perceptível não cairá em armadilhas ou emboscadas.

Coragem: Representa a força de vontade do personagem para enfrentar perigos, resistir à magia e desafiar seus limites.

Personagens corajosos são capazes de se submeter a tarefas estressantes e passar por situações de risco sem sofrer traumas.

O personagem que tem 10 de Vigor, tem 30 pontos de vida (PV). Para cada ponto que tiver a mais no atributo, recebe +5 PV. Use a mesma proporção para calcular pontos de Mana (PM) baseado no atributo Coragem.

Proporção Pontos de Ficha por Ponto de Atributo

- 11-13 de atributo:
5 por 1.
- 14-16 de atributo:
10 por 1
- 17-19 de atributo:
20 por 1
- 20 de atributo:
40 por 1

Seja cuidadoso com os pontos que gasta nos atributos. Eles representam a parte da ficha que requer mais pontos. O personagem ao lado, por exemplo, teria gastado 200 pontos.

O personagem tem inicialmente 10 em todos os atributos, o que representa a média de um ser humano comum. Sendo assim, qualquer um pode executar uma tarefa com dificuldade menor que 10, dependendo do resultado que obtiver na rolagem do d20.

Para aumentar 1 ponto de atributo, o jogador gasta 5 pontos de ficha, podendo aumentar até 3 pontos em cada atributo. Para um personagem ter força 13, por exemplo, ele deve gastar 15 pontos de ficha. Um atributo que seja de 4 a 6 pontos maior que o inicial do personagem é mais difícil de conseguir. Custará 10 pontos de ficha para cada ponto de atributo. Se o mesmo personagem do exemplo anterior já gastou 15 pontos para ter força 13, e deseja aumentá-la para 14, ele deve gastar mais 10 pontos, totalizando 25 pontos.

Ao distribuir os pontos do personagem, tente priorizar os atributos que ele utiliza mais. Se seu personagem for um mago, ele usará mais inteligência e percepção, se for um guerreiro, precisará de força e destreza.

Na tabela abaixo, está um exemplo de como são distribuídos os pontos.

ATRIBUTOS	inicial	pontos	final
Força	10	5	11
Destreza	10	10	12
Agilidade	10	15	13
Vigor	10	25	14
Inteligência	10	35	15
Percepção	10	45	16
Coragem	10	65	17

Na primeira coluna, colocamos os valores iniciais de atributo do personagem. Considerando que ele é um humano comum, deve ter 10 em todos. Na segunda coluna, quantos pontos de ficha ele gastou em cada atributo para aumentá-los. Na terceira estão os valores que ele conseguiu com os pontos que gastou.

Qualidades e Defeitos



São os aspectos do personagem que não podem ser explicados nos atributos, como um super-poder nato no caso das qualidades, ou alguma deficiência, no caso dos defeitos. As qualidades do personagem consomem pontos de ficha, enquanto os defeitos adicionam pontos. Dessa forma, você pode usar os pontos de um defeito para compensá-lo de outra forma.

Abaixo está uma lista de **Qualidades** e **Defeitos** que o personagem pode ter.

Alado (5 a 20 pontos) O personagem possui asas e a capacidade de voar, seja isso natural de sua raça ou característica única do personagem. O narrador pode variar o preço e o benefício da vantagem de várias formas, como por exemplo:

Cuidado ao adicionar defeitos ao seu personagem. Eles podem te conceder pontos extras, mas o narrador deve cobrar que você passe por situações que explorem esses defeitos.

O narrador pode impor sobre um personagem não ambidestro que seu dano seja reduzido em 2 pontos quando atacar com seu lado não dominante.

Exemplos:
Ambiente aquático para um anfíbio, ou o gelo para um urso polar.

O narrador pode impor que o personagem faça um teste de coragem quando achar necessário.

(5 pontos) O jogador pode apenas planar com suas asas.

(10 pontos) Para voar, o jogador precisa do vento em condições favoráveis.

(15 pontos) O jogador tem pleno controle de sua capacidade de voar.

(20 pontos) O narrador pode cobrar essa quantidade de pontos se achar que a vantagem é incompatível com o personagem.

Aliado (10 pontos) Seu personagem tem um companheiro que está sempre ao seu lado e pode ajudá-lo de diversas formas. A interpretação e a rolagem de testes do aliado devem ser feitas pelo narrador, porém as características desse personagem são criadas pelo jogador, de acordo com o que o narrador permitir.

É aconselhável que seu aliado possua habilidades que complementem as do seu personagem, como um robô que tem seu mecânico como companheiro de aventura.

Ambidestro (15 pontos) Seu personagem tem pleno controle de sua coordenação motora. Ele é capaz, por exemplo, de desferir golpes com o lado esquerdo e direito igualmente, portanto se ele não puder usar seu lado dominante, não sofrerá nenhum redutor para realizar ações usando o outro lado.

Ele também aumenta o seu poder de ataque usando uma arma de duas mãos, como um machado. Esse dano adicional deve ser igual a metade do dano total do golpe, sem os bônus de corte e perfuração.

Ambiente Especial (-15 pontos) Seu personagem precisa estar em um determinado ambiente para se sentir completamente bem. Ficar por muito tempo longe desse ambiente pode fazê-lo sofrer redutor em seus testes, ficar doente, se ferir ou até morrer, dependendo do que o narrador determinar.

Arena (10 pontos) O personagem é especializado em um tipo específico de ambiente (como um caçador em uma floresta ou um ladrão na cidade). Dentro de sua arena, ele tem +1 em todos seus testes.

Armadura Natural (10 pontos) O personagem possui alguma espécie de couraça ou resistência especial que o protege o tempo todo. Sofre 3 pontos a menos de dano quando atacado fisicamente.

Assombrado (-10 pontos) O personagem é perseguido e atormentado por uma entidade espiritual ou está sob efeito de algum tipo de trauma. Como não tem sossego, tem mais dificuldade para repor suas energias e curar suas feridas.

Aura de Comando (10 pontos) Seu personagem é cercado por uma energia que conquista o respeito e admiração das outras pessoas. Ele tem mais facilidade para convencer os outros de suas idéias.

O narrador não pode forçar um jogador a seguir ordens de outro, mas deve ressaltar que aquele que tem aura de comando, é muito persuasivo.

Aura do Perdedor (-15 pontos) Seu personagem é cercado por uma energia que atrai mau olhado. As pessoas não te respeitam e podem até te sacanear por motivo algum se tiverem mal caráter. Você raramente receberá algum mérito por suas conquistas.

Azar (-10 pontos) Seu personagem é simplesmente azarado. Quando errar um palpite ou um teste, errará muito feio. Se ele obtiver um resultado 20 na rolagem do d20, sofrerá uma grande penalidade, como soltar a arma durante a luta, ou tropeçar e cair durante uma corrida. O narrador pode colocá-lo em situações complicadas, se quiser explorar essa desvantagem.

Bateria (-5 a -20) O personagem necessita de uma fonte de energia para se manter totalmente ativo, seja elétrica ou mesmo uma fonte mágica. O jogador deve entrar em acordo com o narrador sobre como se recarregar. Abaixo estão algumas sugestões.

(-5 pontos) O personagem tem uma bateria que se esgota apenas se fizer um grande esforço. A bateria se recarrega naturalmente.

(-10 pontos) Sua bateria é consumida aos poucos enquanto estiver acordado. Se ela acabar, você só poderá se mover se conseguir recarregá-la.

(-15 pontos) O personagem tem uma bateria que acaba rápido e é difícil de ser carregada, pois sua fonte de energia é escassa. Assim quando se descarrega, outro personagem terá que ajudá-lo a recarregar.

(-20 pontos) Sua bateria é sua fonte vital de energia. Ficar descarregado durante algum tempo pode causar sua morte.

Boa Aparência (10 pontos) Seu personagem é muito belo para os padrões de seu povo. Ele atrai a atenção dos outros e conquista carinho facilmente. Personagens de raças monstruosas serão belos aos olhos dos seres da mesma raça.

O narrador pode facilitar testes que envolvam sedução ou convencimento para jogadores com essa qualidade. Deve também lembrar aos outros jogadores de que esse personagem tem uma aparência atraente que inspira confiança.

Boa Fama (5 a 15 pontos) O personagem é famoso, conhecido e admirado por seus feitos. Normalmente será muito bem tratado pelas pessoas que o reconhecem. Abaixo alguns exemplos de boa fama.

(5 pontos) Caso sua boa fama seja limitada a uma pequena região.

(10 pontos) Caso sua boa fama se estenda por uma grande região.

(15 pontos) Caso seja conhecido e admirado em todo o mundo.

Código de Honra (-5 a -20 pontos) O personagem tem algum tipo de código de conduta que guia suas ações. Ele sempre seguirá as regras impostas pelo seu código, e exigirá que seus aliados respeitem essas regras, mesmo em condições extremas. Entre os tipos de código de honra, podemos citar:

Código de Área (-15 pontos) O personagem não se envolverá em confrontos dentro de um determinado tipo de lugar (casas, templos) ou perto de um tipo de pessoa (crianças, mulheres).

Código do Caçador (-5 pontos) Você só pode caçar e matar uma presa se

O narrador deve ter anotado ao seu lado a quantidade de bateria que o jogador dispõe, para poder controlar o consumo da energia. O jogador tem direito de saber quanta energia lhe resta.

Um ótimo general tem boa fama como soldado e estrategista, e não como uma pessoa bondosa. Logo, apenas atrairá o respeito de pessoas que admiram o serviço militar.

Se você é um gatuno e alguém te desafiar a roubar uma jóia preciosa, você não negará o desafio, mas se for desafiado a revelar sua identidade, você não precisa aceitar, porque isso contraria o perfil de um ladrão que nunca se mostra.

Personagens que tem degeneração podem combinar esse defeito com bateria ou ambiente especial. Isso quer dizer que além de perder pontos de bateria, ele também perde os pontos de vida.

for para se alimentar, sendo que não podem ser filhotes, fêmeas ou animais feridos.

Código do Cavaleiro (-15 pontos) Você sempre será cordial com as mulheres e nunca se envolverá em um combate com uma, mesmo que ela te ataque.

Código do Desafiado (-10 pontos) Você sempre aceita desafios que os outros lhe impõe, a não ser em casos que sejam impossíveis ou contrariem seus códigos de conduta. O narrador deve medir se o desafio é ou não aceitável.

Código do Herói (-15 pontos) Você sempre arrisca sua vida para salvar uma pessoa desamparada, sem nunca se preocupar com o próprio bem estar. Deve sempre proteger os mais fracos.

Código da Honestidade (-10 pontos) Você nunca mente para se beneficiar nem para ajudar seus companheiros. Você sempre tentará resolver as coisas da forma mais honesta possível. Nunca se aliará a ladrões ou trapaceiros.

Código do Ninja (-15 pontos) Você é alguém que sempre aceita as missões que seus superiores ou contratantes lhe impõe e não se dedica a qualquer outra tarefa antes de completar essa missão.

Código do Samurai (-20 pontos) Você aceita todas as imposições de seu mestre ou senhor sem nunca questionar, mesmo a ordem seja tirar a própria vida.

Controle Preciso de Mana (10 pontos) Seu personagem pode controlar perfeitamente seu gasto de energia espiritual ou mágica. Quando usar uma técnica ou magia, gastará 1 ponto a menos de mana para realizá-la.

Degeneração (-15 pontos) Por algum motivo você não se regenera naturalmente como as outras pessoas. Pelo contrário, você perde 1 ou 2 pontos de vida por dia, por causa de alguma doença ou maldição. Você deve entrar em acordo com o narrador para decidir como recuperar os pontos de vida perdidos.

Dependência (-5 a -15 pontos) Seu personagem é dependente de alguma substância química ou mágica, e precisará ter acesso a essa substância todos os dias para poder se sentir bem. Se não satisfizer seu vício, sofrerá redutor em todos seus testes e ficará incapaz de realizar outras atividades não relacionadas ao vício. O narrador pode impor testes de coragem ao personagem para saber como ele reagirá à abstinência. Abaixo estão algumas variações:

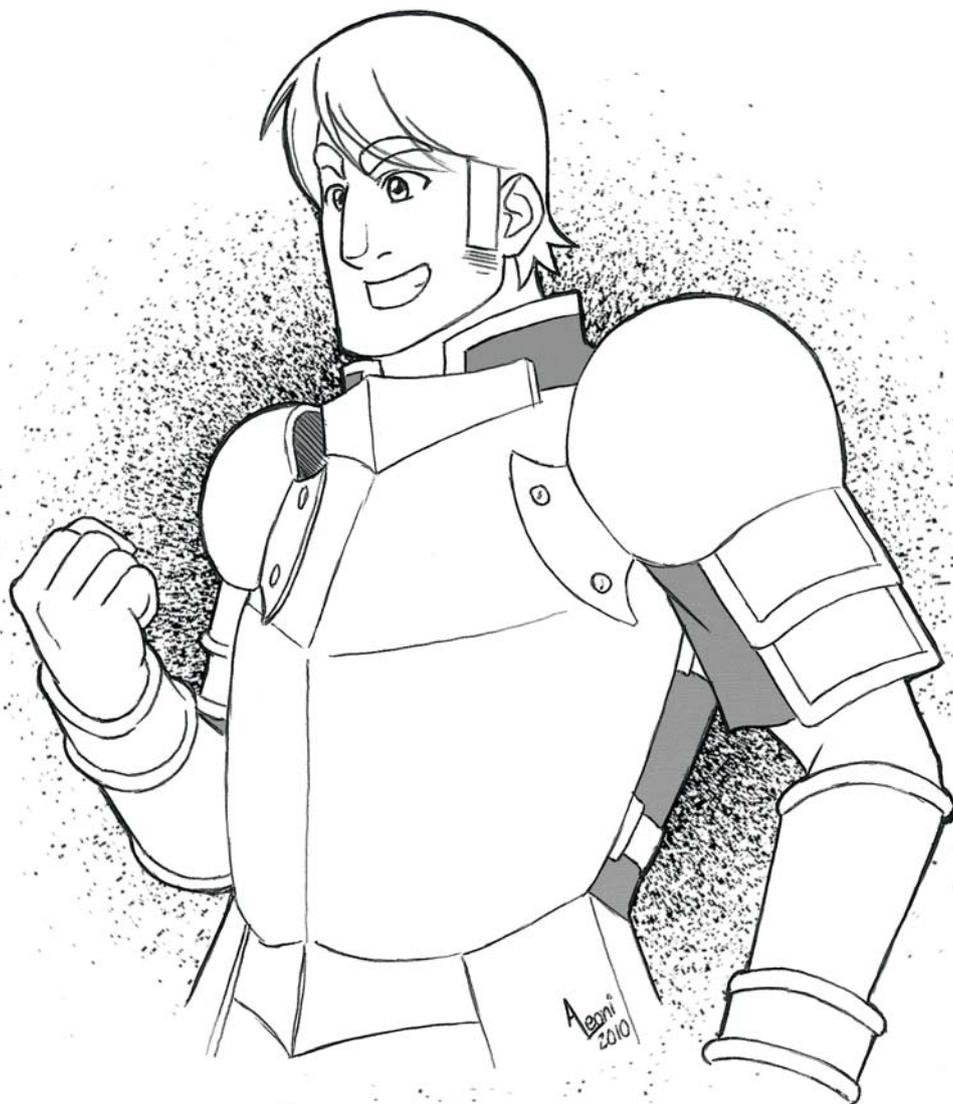
(-5 pontos) O personagem depende de alguma substância lícita e de fácil acesso.

(-10 pontos) O personagem depende de alguma substância ilícita.

(-15 pontos) O personagem depende de alguma substância rara e muito difícil de obter.

Dívida (-10 pontos) Seu personagem deve dinheiro ou favores a alguém ou alguma instituição importante. Se não pagar parcelas dessa dívida, pode ficar com o nome sujo e até ser caçado.

Determinação (10 pontos) Seu personagem é tão determinado a cumprir seus objetivos que é capaz de quebrar seus limites físicos e mentais. Ele recebe +1 nos seus testes de coragem e vigor quando está realmente determinado a fazer essa ação.



Devoção (-10 pontos) Seu personagem tem uma missão que colocará acima de qualquer coisa. Ele nunca se desvia desse objetivo.

Sufrerá -1 em todos os seus testes quando estiver envolvido com algo não relacionado com sua devoção.

Esquecido (-5 pontos) Seu personagem tem memória fraca, o que pode colocá-lo em situações complicadas. Ele pode esquecer o nome das pessoas, o caminho de casa ou até como se usa um objeto. O narrador pode exigir um teste de inteligência para saber se o personagem se lembrará ou não das coisas quando achar necessário.

Falta de Motivação (-15 pontos) Seu personagem não tem nenhuma motivação para fazer as coisas. Ele não se interessa por nada, então não se esforça, mas isso não quer dizer que ele vai deixar de comer ou lutar por sua vida. Esse defeito é o oposto de Determinação.

Ele receberá -1 em seus testes quando considerar que são ações fúteis.

O domínio máximo que um jogador pode ter de uma perícia é 5. Como o genial já possui automaticamente 2 pontos em todas, pode gastar apenas 3 em cada.

Se o personagem tiver como compulsão roer as unhas e precisar passar uma boa imagem num ambiente social, ele pode por tudo a perder.

Feiura (-5 a -10 pontos) Seu personagem tem uma aparência ruim para os padrões de seu povo. As pessoas tendem a se distanciar dele e podem as vezes hostilizá-lo. Se ele for tão feio a ponto de ser monstruoso, as pessoas terão medo dele.

Fetiche (-5 pontos) Seu personagem precisa de algum tipo de objeto para poder usar suas técnicas, geralmente um artefato mágico.

Força Sobrehumana (15 pontos) Seu personagem é muito forte para os padrões comuns. Ele receberá +1 de Força em todos os testes que envolvam esse atributo.

Fúria (-10 pontos) Seu personagem tende a se meter em confusão e perder o controle de suas ações. Se ficar furioso, atacará seu alvo sem pensar, muito menos se esquivar ou se defender. Em contrapartida, ele não precisa passar em testes de vigor ou coragem para continuar lutando, mesmo gravemente ferido, a não ser que seus pontos de vida ou mana cheguem a 0.

Genialidade (20 pontos) Seu personagem tem muita facilidade para aprender perícias. Ele tem automaticamente +2 em todas, mesmo aquelas que não estão na sua ficha.

Inculto (-5 a -10 pontos) Seu personagem é incapaz de se comunicar por linguagem escrita. Em alguns mundos, ser inculto é muito comum, enquanto em outros é uma grande desvantagem.

Inimigo (-10 pontos) Seu personagem tem um rival que quer prejudicá-lo acima de tudo. O inimigo é um personagem controlado pelo narrador, que tem uma quantidade de pontos na ficha equivalente a do jogador.

Inapto (-20 pontos) Seu personagem tem muita dificuldade para aprender perícias. Sofrerá -2 em todas, mesmo aquelas que não estão na sua ficha. Logo, para colocar uma perícia no nível máximo, precisará de 7 pontos.

Insano (-5 pontos a -25 pontos) Seu personagem sofre de algum distúrbio mental que prejudica sua interação com os outros. Entre os tipos de insanidade, podemos citar:

Cleptomaniaco (-10 pontos) Você não resiste a furtar objetos preciosos ou não, quando tem a chance. Isso pode te colocar em sérios apuros.

Compulsivo (-5 pontos) Você tem alguma mania como roer as unhas, estalar os dedos, comer a todo o momento, e isso pode as vezes te prejudicar.

Depressivo (-10 pontos) Você sempre encara os erros de forma negativa. Se falhar em qualquer tipo de teste, pode ficar abalado emocionalmente e incapaz de agir.

Dupla Personalidade (-15 pontos) Você tem duas personalidades opostas, que se alternam ocasionalmente, o que prejudica muito seu convívio

social. Muitas vezes você não lembra das coisas que sua outra personalidade fez. A troca de personalidade pode ser ativada da forma que o jogador e o narrador acharem melhor.

Fantasia (-15 pontos) Você vive num mundo irreal, onde você é uma pessoa diferente, como um herói ou um vilão, e acha que tem poderes que não possui na realidade.

Homicida (-25 pontos) Você precisa matar um determinado tipo de pessoa da sua raça periodicamente (crianças, mulheres, ricos). Quando você não sacia seu desejo assassino, fica descontrolado.

Istérico (-10 pontos) Você não sabe controlar seus ânimos quando tem qualquer tipo de emoção (felicidade, raiva, tristeza).

Megalomaniaco (-15 pontos) Você acredita que é extremamente poderoso e capaz de vencer qualquer desafio.

Obsessivo (-10 pontos) Você tem uma obsessão (outra pessoa, controle, limpeza, mistérios)

Paranóico (-10 pontos) Você se sente perseguido ou acredita ser alvo de alguma conspiração. Dificilmente confiará nos outros.

Sonâmbulo (-5 pontos) Você anda e fala dormindo.

Suicida (-25 pontos) Você não dá valor à própria vida e é capaz de abrir mão dela por motivos aparentemente fúteis.

Má Fama (-5 a -15 pontos) Seu personagem é muito conhecido, mas de forma negativa. Os pontos variam da seguinte forma:

(-5 pontos) Você é conhecido em uma pequena região.

(-10 pontos) Você é conhecido em uma grande região.

(-15 pontos) Você é conhecido no mundo todo.

O personagem pode ter boa e má fama ao mesmo tempo, em regiões diferentes, por exemplo.

Maldição (-10 a -20 pontos) Seu personagem sofre de algum castigo mágico ou divino, que lhe prejudica. Ele pode ser um vampiro ou um lobisomem, por exemplo. O narrador deve medir a gravidade da maldição para saber quantos pontos ela vale.

Memória Expandida (5 pontos)

Seu personagem é capaz de armazenar uma grande quantidade de informação em sua mente, sem nunca esquecer algo.

Modelo Especial (-10 pontos)

Seu personagem tem um tipo físico muito incomum. As roupas, equipamentos e veículos que ele usa precisam ser de tamanho ou formato especial.



O personagem pode trocar de personalidade dormindo, espirrando, ficando bravo, na água quente, etc.

Cuidado ao escolher defeitos. Algumas combinações podem criar personagens “anti-jogo”, o que dificulta muito o trabalho do narrador.

Se o personagem tem pobreza, mesmo que ganhe dinheiro, tem dificuldade para administrá-lo. Logo volta a ser pobre. Uma dica é combinar esse defeito com Dependência.

Musculatura Atlético (15 pontos) Seu personagem é muito ágil para os padrões comuns. Ele receberá +1 de Agilidade em todos os testes que envolvam esse atributo.

Noção Exata do Tempo (5 pontos) Seu personagem é capaz de saber quanto tempo se passou de um momento a outro sem precisar de qualquer referência, podendo ser horas, dias, meses ou até anos.

Oráculo (10 pontos) Seu personagem tem a habilidade de prever o futuro. Ele vê apenas imagens aparentemente desconexas, que o narrador descreve quando decidir que ele teve uma visão.

Patrono (10 pontos) Seu personagem é subordinado de uma pessoa ou organização que lhe dá suporte técnico durante o jogo. Te fornecem dinheiro, equipamentos, passaportes, tudo o que precisar para realizar algo de interesse do patrono.

Pobreza (-10 pontos) Seu personagem não tem nenhum poder aquisitivo e por algum motivo tem dificuldade para reverter sua situação financeira.

Poder Oculto (15 pontos) Durante um momento de extrema necessidade, seu personagem é capaz de revelar um poder imenso que pode salvá-lo. Quando o perigo passar, ele voltará ao normal. O tipo e as vantagens desse poder devem ser discutidos entre jogador e narrador.

Ponto Fraco (-10 pontos) Seu personagem tem um ponto de seu corpo que é muito vulnerável. Quando for atingido nesse lugar, sofrerá o dobro do dano.

Postura (15 pontos) Seu personagem sabe como ficar numa posição favorável durante a luta. Ele tem +1 em testes de técnicas de combate corpo a corpo.

Precisão Cirúrgica (15 pontos) Seu personagem é muito hábil e preciso para os padrões comuns. Ele receberá +1 de Destreza em todos os testes que envolvam esse atributo.

Proteção Espiritual (10 pontos) Seu personagem é guiado por algum ser espiritual, que pode protegê-lo de energias ruins. Ele tem facilidade para repor suas energias, curar doenças e feridas.

Protegido Indefeso (-10 pontos) Seu personagem tem alguém que protegerá a qualquer custo. Essa pessoa é incapaz de se defender sozinha.

Recursos (15 pontos) Seu personagem tem muito poder aquisitivo. É capaz de comprar tudo o que precisa. Diferente do personagem que tem Patrono, ele pode gastar seus recursos livremente.



Reflexos Rápidos (10 pontos) Seu personagem é capaz de reagir instantaneamente ao perigo. Ele recebe +1 em testes de Esquiva, Aparo e Defesa (ver capítulo sobre Combate).

Regeneração (15 pontos) Seu personagem tem uma saúde fora do comum. Pode curar doenças e feridas na metade do tempo normal.

Resistência à magia (10 pontos) O personagem possui alguma espécie de resistência especial que o protege o tempo todo. Sofre 3 pontos a menos de dano quando atacado com técnicas mágicas.

Restrição Mágica (-10 pontos) Seu personagem tem algum tipo de requisito para poder utilizar suas técnicas, como por exemplo, só poder usá-las durante a noite ou para proteger um inocente.

Saúde de Ferro (15 pontos) Seu personagem é muito resistente fisicamente para os padrões comuns. Ele receberá +1 de Vigor em todos os testes que envolvam esse atributo.

Sentidos Aguçados (15 pontos) Seu personagem é muito perceptivo para os padrões comuns. Ele receberá +1 de Percepção em todos os testes que envolvam esse atributo.

Sorte (10 pontos) O destino favorece o seu personagem. Quando acertar um palpite ou um teste, será dobrado. O narrador pode ainda favorecê-lo com facilidades no jogo.

Super Dotado (15 pontos) Seu personagem é muito inteligente para os padrões comuns. Ele receberá +1 de Inteligência em todos os testes que envolvam esse atributo.

Telepatia (10 pontos) Seu personagem é capaz de se comunicar mentalmente com os outros para passar informações simples. A pessoa só pode responder se também tiver essa qualidade.

Torcida (15 pontos) Seu personagem tem um grupo de pessoas que sempre torce por ele. Quando está perto dessa torcida, recebe +1 em todos seus testes.

Visão Métrica (5 pontos) Seu personagem é capaz de medir distâncias, peso e quantidade perfeitamente apenas com a visão.

Vulnerabilidade (-15 pontos) Seu personagem é vulnerável a alguma fonte de dano, como por exemplo, doenças ou um determinado elemento.

Perícias



Perícias são os conhecimentos práticos do personagem que servem para realizar atividades específicas.

As perícias variam de 0, quando não se tem experiência no ramo, à 5, quando se domina completamente a perícia. Cada ponto de

perícia custa 1 ponto da ficha de personagem, e funciona da seguinte maneira:

Durante um teste que envolva uma perícia, como por exemplo natação, todos jogadores imperitos sofrem redutor 3 em seus atributos. Se o personagem gastar 3 pontos de ficha na perícia Nadar, poderá realizar o nado sem nenhuma penalidade. O personagem que gastar 5 pontos na perícia receberá +2 pontos em seus testes de natação. O redutor em testes de perícia é sempre 3.

Em casos de testes muito difíceis, como por exemplo montar uma complexa fórmula química, deve ser adicionado um certo nível de dificuldade. Nesse caso adicionaremos, 5 (veja o capítulo sobre Rolagem de Testes). O personagem que tem 5 pontos na perícia química, tem +2 em seu atributo de teste. Se ele tiver 10 pontos de Inteligência, ele será bem sucedido se obtiver na rolagem do d20 um número que varia de 6 (maior que a dificuldade 5) e 12 (sua inteligência mais o bônus de perícia).

Veja o diagrama abaixo:



A seguir, está uma lista com sugestões de perícias. Lembre-se que você é livre para adicionar, mesclar ou remover perícias.

Acrobacia Seu personagem sabe pular, saltar e realizar ações acrobáticas. Ele pode fazer movimentos surpreendentes que confundem seu adversário ou encantam platéias.

Arco e Flecha Seu personagem sabe lidar com arco e flecha. Sabe mirar e medir forças para acertar o alvo.

Armas Curtas Seu personagem sabe lutar com armas curtas como facas, adagas, soqueiras, ou qualquer coisa que seja menor ou igual ao tamanho de seu antebraço.

Armas de Haste Seu personagem lida com armas que tenham uma haste, como bastões longos, lanças ou foices.

Armas Médias Seu personagem sabe utilizar armas médias. Todo tipo de espadas, clavas, cacetetes, entre outros.

Armas Pesadas Seu personagem lida com armas pesadas. Normalmente são armas grandes que utilizam o peso para ferir, como machados, maças, clavas e martelos.

Armas de Fogo Seu personagem sabe usar armas de fogo, como por exemplo, revólveres, bestas, canhões laser ou qualquer outro tipo de aparato que lance projéteis.

Armadilhas Seu personagem lida com armadilhas. Sabe como montar mecanismos simples e emboscar sua presa.

Dois personagens tem mesma destreza, mas um deles é ferreiro (com perícia em cutelaria). Ele terá muito mais facilidade para fabricar armas que o outro que não possui a perícia.

Arremesso Seu personagem tem boa pontaria e pode arremessar objetos com precisão, usando facas, pedras ou qualquer objeto pequeno.

Arrombamento Seu personagem sabe abrir fechaduras e trancas, podendo acessar o tesouro de um cofre ou abrir uma porta trancada.

Artes Plásticas Seu personagem é capaz de esculpir, pintar e desenhar, criando obras de arte.

Astrologia Seu personagem conhece Estrelas, Planetas e os mistérios do Universo. Sabe se orientar por constelações.

Atuação Seu personagem sabe interpretar personagens, podendo se passar por outra pessoa, ou esconder suas intenções.

Biologia Seu personagem compreende os seres vivos, sabe como eles sobrevivem, se alimentam e se comportam.

Briga Seu personagem sabe como se portar num combate desarmado.

Caça Seu personagem sabe caçar, seguir rastros, fazer armadilhas e usar iscas para capturar sua presa.

Cavalgar Seu personagem sabe cavalgar, podendo realizar saltos e mesmo combater enquanto está montado.

Ciências Ocultas Seu personagem tem conhecimentos místicos e proibidos. Pode fazer poções com ingredientes incomuns e ler códigos antigos.

Código Morse Seu personagem domina a linguagem de código morse. Pode passar informações para outros personagens através de sons simples de batidas.

Computadores Seu personagem sabe como decifrar códigos computacionais, fazer programas, sites de internet e invadir sistemas.

Concentração Seu personagem sabe manter a calma e esvaziar sua mente de influências externas. Pode realizar um teste de concentração com sua inteligência. Ao fazer isso,



diminui a dificuldade para realizar sua próxima ação, com base no resultado adquirido.

Corrida Seu personagem sabe correr mantendo o fôlego e o ritmo. É capaz também de ir mais rápido durante uma corrida.

Criptografia Seu personagem sabe codificar e decodificar mensagens. Pode ler escrituras antigas ou mensagens que tenham partes faltando.

Cutelaria Seu personagem sabe fazer armaduras e armas de metal. Pode forjar e reparar coisas que utilizam essa matéria-prima.

Diplomacia Seu personagem sabe lidar com as palavras para fazer acordos. Pode controlar os ânimos de uma discussão.

Disfarce Seu personagem sabe se disfarçar. Pode usar roupas e maquiagem, mudando sua aparência e seu comportamento.



Domesticar Animais Seu personagem sabe lidar com animais selvagens e pode domesticar algumas espécies.

Engenharia Seu personagem entende física, matemática e mecânica. Pode fazer engenhocas usando os devidos materiais e tempo necessários.

Escalada Seu personagem sabe escalar. Pode subir facilmente em muros, árvores e encostas, usando ou não equipamento de alpinismo.

Um personagem com Estratégia pode montar uma emboscada, assim como aquele que tem Armadilha, mas não pode montar aparatos mecânicos para emboscar seus oponentes, assim como um personagem que tem Armadilha não sabe organizar a formação de um exército.

Estratégia Seu personagem sabe montar boas estratégias, avaliar as vantagens que o terreno pode lhe oferecer ou os pontos fracos de seus oponentes.

Falsificação Seu personagem sabe falsificar obras de arte, documentos, assinaturas e marcas.

Furtividade Seu personagem consegue mover-se sem fazer ruídos e sem ser percebido.

Geografia Seu personagem conhece os climas e os tipos de solo, além de como os povos interagem com o ambiente.

História Seu personagem conhece a história dos povos. Sabe os fatos importantes de cada região e seus traços culturais.

Imobilização Seu personagem sabe imobilizar um oponente. Mesmo quando atacado, sabe como se defender e em seguida paralisar os movimentos do adversário.

Interrogatório Seu personagem sabe como controlar o ambiente de um interrogatório para obter informações através da fala e intimidação.

Intimidação Seu personagem sabe intimidar, falar de modo assustador ou mesmo parecer maior, tudo para ser mais persuasivo e autoritário.

Lábria Seu personagem sabe usar a fala pra persuadir as pessoas, esconder suas intenções e obter informações.

Leitura Labial Seu personagem entende uma conversa sem ouvi-la, apenas vendo o movimento da boca das pessoas que falam.

Linguagem de Sinais Seu personagem conhece linguagem de sinais. Pode se comunicar sem usar sons, ou mesmo ler as intenções na fala de outra pessoa pelos sinais de seu rosto e corpo.

Línguas Seu personagem conhece línguas estrangeiras e pode se comunicar com outros povos ou mesmo decifrar códigos.

Marcenaria Seu personagem sabe construir coisas de madeira. Pode montar equipamentos, mobília, pontes, ou qualquer coisa que utilize essa matéria prima.

Mecânica Seu personagem sabe consertar aparatos mecânicos. Pode fazer manutenção e aprimoramento.

Medicina Seu personagem sabe como tratar doenças e ferimentos. Pode prescrever medicamentos, fazer curativos e cirurgias.

Metereologia Seu personagem sabe como ler os sinais da umidade do ar e da força do vento para obter informações sobre o clima.

Música Seu personagem é um músico. Sabe tocar instrumentos, cantar e compor músicas.

Nadar Seu personagem sabe nadar e mergulhar. É capaz de segurar a respiração por bastante tempo e nadar rápido.

Navegação Seu personagem sabe se orientar através de mapas, constelações, bússolas e sinais geográficos, podendo traçar uma rota segura e/ou rápida.

Pesca Seu personagem sabe pescar, fazer iscas e armadilhas para qualquer tipo de peixe.

Pilotagem Seu personagem sabe pilotar aviões, robôs, carros ou qualquer tipo de veículo que ele conheça.

Pontos Vitais Seu personagem conhece os pontos fracos naturais do corpo, e pode direcionar golpes para atingí-los.

Química Seu personagem entende de composições químicas. Pode misturar ingredientes para fazer ácidos, bombas caseiras, ou mesmo manipular fórmulas de remédios.

Rastreio Seu personagem pode ler os rastros de uma presa. Sabe ler suas pegadas e determinar sua localização. Pode também rastrear um assassino seguindo seu padrão de comportamento.

Redação Seu personagem é capaz de escrever textos claros e concisos. Pode escrever discursos, cartas, artigos, entre outros.

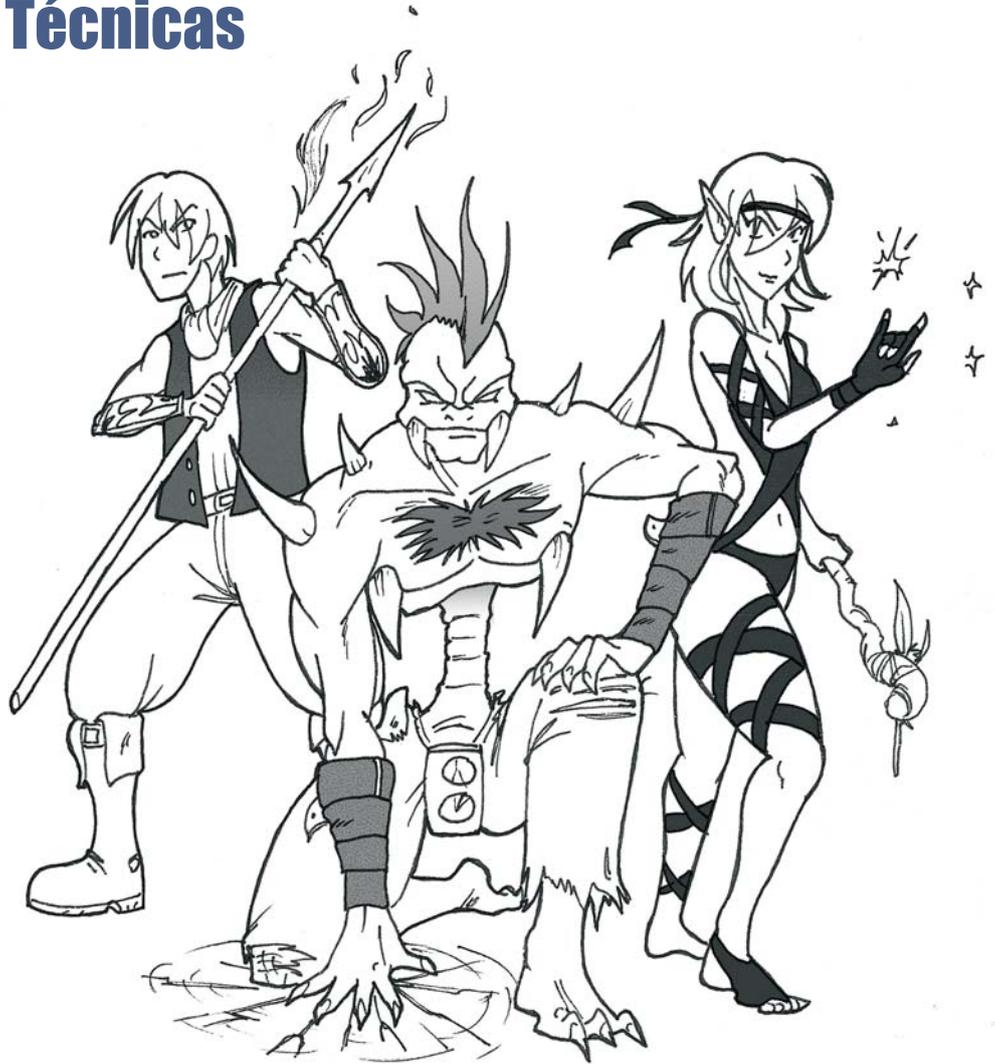
Sedução Seu personagem sabe seduzir usando sua fala e o corpo de maneira a ressaltar sua beleza.

Tortura Seu personagem sabe como torturar uma vítima, usando ferramentas e/ou psicologia para causar desconforto e obter informações.

Trapaça Seu personagem sabe como ver e fazer trapaças em jogos. Sabe embaralhar as cartas a seu favor, usar uma roleta viciada, ou qualquer outro tipo de jogo sujo.

Usar Cordas Seu personagem consegue imobilizar um adversário com cordas, fazer laços, nós, laçar um touro ou simplesmente amarrar um carregamento.

Técnicas



No campo de técnicas o jogador anota todos os tipos de habilidades que ele possui que consomem mana. Diferente de outros sistemas, TrovãoRPG considera a Mana como a energia espiritual do personagem, que ele usa para realizar tanto técnicas físicas como mágicas.

Existem vários tipos de técnicas com efeitos próprios, que vão desde causar dano até curar uma pessoa.

Veja a tabela abaixo:

TÉCNICAS	custo	nome	domínio	efeito
	6	Golpe Duplo	0/10	Dois golpes simultâneos
	3	Ataque Mágico	0/5	Esfera de energia sem elemento
	20	Grande Invocação	0/20	Invoca uma criatura aliada

Quando o personagem anuncia que vai utilizar uma técnica ele gasta o custo de mana referente a ela, mesmo se não passar no teste para ser bem sucedido.

No exemplo acima, estão 3 tipos diferentes de técnicas. A primeira é um golpe físico, a segunda é um golpe mágico e a terceira é uma magia de suporte. Na tabela temos primeiro o custo, que é o quanto de mana é necessário para utilizar a técnica. Em segundo lugar, o nome. Depois o domínio, que representa o quanto você conhece da habilidade em questão. No caso de Golpe Duplo, para dominar completamente, o jogador teria que gastar 10 pontos de ficha. Isso quer dizer que se ele não possuir a técnica e desejar realizá-la, terá um redutor de 10 pontos em seus testes. Funciona como nas

perícias, 1 ponto de ficha compra 1 ponto de técnica, e o jogador pode escolher o quanto quer gastar até o limite do domínio. Em quarto lugar, temos o efeito, onde o jogador deve colocar uma breve descrição sobre a técnica.

Abaixo está uma lista de técnicas genéricas que podem ser adaptadas de acordo com as necessidades do jogador, que pode acrescentar elementos ou mais detalhes, por exemplo.

Armadura Mágica/ custo 5/ domínio máximo 10/ Seu personagem cria uma proteção mágica ao redor de seu corpo. Essa proteção lhe confere temporariamente uma armadura de Defesa 2 e Resistência 15. Para ser bem sucedido, ele deve passar em um teste de Inteligência. A magia dura 30 minutos ou 15 turnos de combate.

Arma Mágica/custo 5/ domínio máximo 10/ Seu personagem cria uma arma de energia. Essa arma lhe confere temporariamente os atributos de uma arma simples. Veja mais detalhes adiante em Equipamentos. Para ser bem sucedido, ele deve passar em um teste de Inteligência. A magia dura 30 minutos ou 15 turnos de combate.

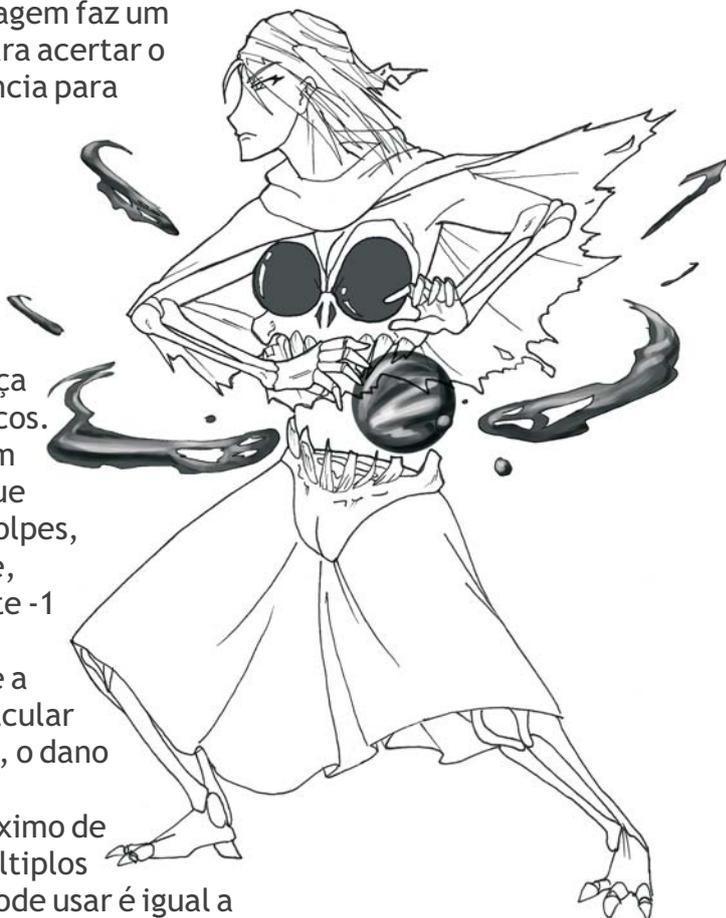
Ataque de Pânico/ custo 8/ domínio máximo 10/ Seu personagem manipula a mente de seus oponentes, fazendo com que fiquem desesperados. A magia é ativada por uma palavra. O personagem faz um teste de Inteligência para ser bem sucedido na magia. Se falhar, não tem efeito.

Ataque Mágico/ custo 3/ domínio máximo 5/ Seu personagem lança uma esfera de energia que pode ser neutra, ou encantada com algum elemento. O personagem faz um teste de Destreza para acertar o alvo e usa a Inteligência para calcular seu dano.

Ataque Mágico Múltiplo/ custo 3 por golpe/ domínio máximo 10/

Seu personagem lança vários ataques mágicos. O personagem faz um teste de Destreza que vale para todos os golpes, porém, a cada golpe, use o número do teste -1 para quão bem sucedido ele foi. Use a Inteligência para calcular o dano. A cada golpe, o dano é reduzido em 2.

O número máximo de ataques mágicos múltiplos que o personagem pode usar é igual a sua Coragem dividida por 2.



Seu personagem lançou um Ataque Mágico Múltiplo e no teste de Destreza obteve o número 10. Para cada golpe, esse número vai ser reduzido em 1 ponto (10, 9, 8...). Ao calcular seu dano, ele obteve 6. Cada golpe depois do primeiro irá causar -2 de dano, até chegar a 0.

Ataque Mágico Supremo/ custo 8/ domínio máximo 20/ Seu personagem lança uma grande esfera de energia que pode ser neutra, ou encantada com algum elemento. O personagem faz um teste de Destreza para acertar o alvo e usa a Inteligência para calcular seu dano. O número obtido é multiplicado por 2.

Chama interior/ custo 8/ domínio máximo 6/ Seu personagem ativa todo seu poder de ataque. Se passar em um teste de Coragem, todos seus ataques terão +2 de Dano durante 5 turnos.

Chamado de Batalha/ custo 8/ domínio máximo 5/ Seu personagem atrai a atenção dos oponentes para si. Se passar em um teste de Coragem, todos os inimigos o atacarão no próximo turno com golpes simples e diretos. Essa técnica é ativada com uma palavra de comando.

Combo/ custo 3 por golpe/ domínio máximo 10/ Seu personagem realiza vários ataques físicos. O personagem faz um teste de Destreza que vale para todos os golpes, porém, a cada golpe, use o número do teste -1 para quão bem sucedido ele foi. Use a Força para calcular o dano. A cada golpe, o dano será reduzido em 2.

O número máximo de ataques no Combo que o personagem pode usar é igual a sua Agilidade dividida por 2.

Controle da Mente/ custo 5/ domínio máximo 10/ Seu personagem usa essa técnica mágica para controlar seus oponentes e lhes dar ordens simples. Para ser bem sucedido, o jogador deve passar em um teste de Inteligência e o alvo usa Coragem para tentar resistir ao controle.

Controle Natural/ custo 5/ domínio máximo 8/ Seu personagem pode controlar a natureza à sua volta. Animais e plantas responderão ao seu chamado e lhe ajudarão como puderem.

Cronosfera/ custo 14/ domínio máximo 15/ Seu personagem paralisa temporariamente o tempo num raio de 3m à sua volta. Para isso, ele deve ser bem sucedido em um teste de Inteligência. Quando se passar um turno, o tempo ao seu redor volta ao normal.

Cura Mágica/ custo 8/ domínio máximo 5/ Seu personagem é capaz de converter Pontos de Mana em Pontos de Vida. Se passar em um teste de Inteligência, cura 10 pontos de vida de si próprio ou de uma pessoa que ele esteja encostando.

Desencantar/ custo 10/ domínio máximo 10/ Seu personagem é capaz de anular mágicas e encantamentos de outras pessoas. Para isso, ele precisa passar em um teste de Inteligência.

Dominar/ custo 15/ domínio máximo 10/ Seu personagem é capaz de tomar o controle de uma mágica ou encantamento de outra pessoa. Para isso, deve ser bem sucedido em um teste de Inteligência.

Encantar Objeto/ custo 10/ domínio máximo 10/ Seu personagem é capaz de encantar objetos para alterar suas propriedades. Pode encantar uma faca com elemento fogo, por exemplo. Para isso, deve ser bem sucedido em um teste de Inteligência.

Esconjurar Mortos Vivos/ custo 5/ domínio máximo 5/ Seu personagem pode desfazer magias que conjuraram mortos vivos. Para isso, deve ser bem sucedido em um teste de Inteligência e estar numa distância inferior à 5m do alvo.

Escudo Mágico/ custo 10/ domínio máximo 5/ Seu personagem cria uma proteção mágica ao redor de si por um instante. Ela o defenderá de qualquer fonte de dano. Para isso, deve ser bem sucedido em um teste de Inteligência.

Exorcizar/ custo 5/ domínio máximo 10/ Seu personagem é capaz de expulsar espíritos de ambientes ou pessoas. Para isso, deve ser bem sucedido em um teste de Inteligência e estar numa distância inferior à 5m do alvo.

Explosão de Energia/ custo 20/ domínio máximo 10/ Seu personagem libera uma grande quantidade de energia de uma só vez, causando muito dano ao alvo. Para ser bem sucedido, ele deve passar em um teste de Coragem. O alcance é de 10m e a explosão tem 5m de raio.

Explosão Muscular/ custo 6/ domínio máximo 5/ Seu personagem realiza um teste de Coragem. Se for bem sucedido, recebe +1 nos seus atributos durante 1 turno.



Finta/ custo 5/ domínio máximo 10/ Seu personagem faz um ataque falso para encobrir um segundo golpe. Para ser bem sucedido, o personagem deve passar em um teste de Destreza. O alvo pode perceber o golpe se passar em um teste de Percepção com um resultado melhor que do atacante.

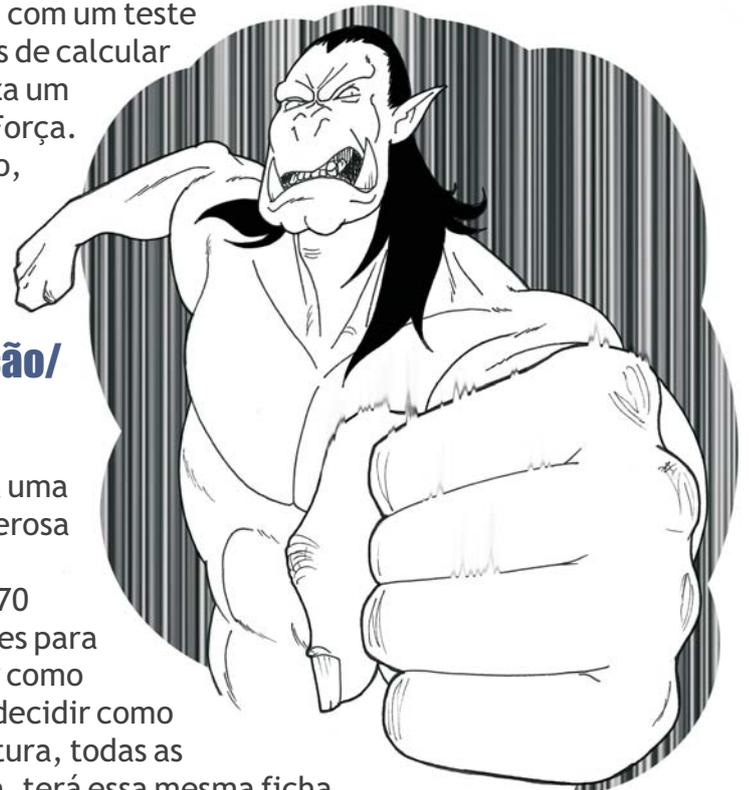
Flecha Infalível/ custo 3/ domínio máximo 3/ Seu personagem recebe +1 de Destreza para acertar seu próximo tiro com arco e flecha. Para isso, deve ser bem sucedido em um teste de Percepção.

Golpe Carregado/ custo 8/ domínio máximo 5/ Seu personagem passa um turno carregando um golpe. Seu próximo golpe causará o dobro de dano. Para usar essa habilidade, deve passar em um teste de Força.

Golpe Duplo/ custo 5/ domínio máximo 10/ Seu personagem disfire dois golpes consecutivos no mesmo turno. Para isso, deve fazer um teste de Destreza para cada um dos golpes. O dano também é calculado separadamente.

Golpe em Área/ custo 10/ domínio máximo 10/ Seu personagem faz uma série de golpes em várias direções, acertando um número de oponentes equivalente à metade da sua Agilidade. Para realizar essa técnica, ele deve passar em um teste de Destreza que vale para todos os golpes, porém, a cada golpe, use o número do teste -1 para quão bem sucedido ele foi. Use a Força para calcular o dano. A cada golpe, o dano reduzirá em 2.

Golpe Pesado/ custo 5/ domínio máximo 4/ Seu personagem realiza um ataque extremamente forte. Para realizar essa técnica, deve fazer um ataque comum, com um teste de Destreza. Depois de calcular seu dano, ele realiza um teste adicional de Força. Se for bem sucedido, terá um bônus de 50% no dano.



Grande Invocação/ custo 15/ domínio máximo 10/ Seu personagem invoca uma criatura muito poderosa que tem 7 em seus atributos iniciais e 70 pontos de ficha livres para o jogador distribuir como quiser. Depois que decidir como é a ficha dessa criatura, todas as vezes que invocá-la, terá essa mesma ficha.

Se o jogador quiser ter mais de uma grande invocação, para a

Para distribuir os pontos da Grande Invocação, use as mesmas regras que para fichas de personagem. A única diferença é que uma invocação não possui perícias e técnicas. Para cada ponto de atributo aumentado de 7 a 10, a invocação usa 5 pontos de ficha. Acima de 10, as regras são as mesmas que para os jogadores.

segunda, o domínio máximo da técnica cai para 5. Cada invocação vive por 30 minutos ou 15 turnos de combate.

Grito de Terror/ custo 10/ domínio máximo 10/ Seu personagem faz um teste de Coragem para dar um grito paralisante, que atinge uma área de 6m de raio. Se for bem sucedido, os adversários ficam um turno parados, a não ser que passem em um teste de Coragem.

Invocação/ custo 10/ domínio máximo 6/ Seu personagem invoca uma criatura que tem 7 em seus atributos iniciais e 40 pontos de ficha livres para o jogador distribuir como quiser. Depois que decidir como é a ficha dessa criatura, todas as vezes que invocá-la, terá essa mesma ficha.

Se o jogador quiser ter mais de uma invocação, para a segunda, o domínio máximo da técnica cai para 3. Cada invocação vive por 30 minutos ou 15 turnos de combate.

Ilusão/ custo 5/ domínio máximo 10/ Seu personagem cria uma imagem que pode se mover e interagir com as pessoas (sem produzir som). Para realizar essa técnica, ele deve ser bem sucedido em um teste de inteligência.

Ímpeto/ custo 3/ domínio máximo 3/ Seu personagem faz um teste de Agilidade. Se for bem sucedido, tem a iniciativa no combate.

Inversão/ custo 10/ domínio máximo 15/ Seu personagem cria uma proteção mágica ao redor de si por um instante. Ela repele qualquer fonte de dano, fazendo com que o atacante sofra metade desse dano. Para isso, deve ser bem sucedido em um teste de Inteligência.

Levitar/ custo 8/ domínio máximo 10/ Seu personagem faz um teste de Inteligência. Se for bem sucedido, pode levitar por 15 minutos ou 7 turnos de combate.

LUZ/ custo 3/ domínio máximo 5/
Seu personagem é capaz de criar uma pequena fonte de luz. Para isso, basta ser bem sucedido em um teste de Inteligência.

Magnetizar Alvo/ custo 10/ domínio máximo 15/
Seu personagem é capaz de magnetizar objetos ou pessoas. O alvo passará a atrair todo tipo de objeto metálico. Para isso, basta ser bem sucedido em um teste de Inteligência.



Metamorfose/ custo 10/ domínio máximo 10/ Seu personagem é capaz de mudar de forma. Quando usa essa técnica, pode redistribuir seus pontos de atributo, mas mantém todo o resto da ficha igual. Para isso, basta ser bem sucedido em um teste de Coragem. Os pontos de Vida e Mana perdidos em uma forma se mantêm nas outras. A transformação dura 30 minutos ou 15 turnos de combate.

Pestilência/ custo 8/ domínio máximo 10/ Ao utilizar essa técnica, o personagem amaldiçoa um local. Dentro desse círculo de 10m de diâmetro, qualquer ser vivo perde a capacidade de se regenerar e sofre 1 ponto de dano por minuto ou turno de combate. A maldição dura 1 hora ou 30 turnos.

Portal/ custo 10/ domínio máximo 15/ Seu personagem primeiro marca um ponto de retorno para seu portal. Quando quiser, é capaz de abrir o portal e voltar ao ponto inicial. Para marcar o retorno não é necessário fazer teste, mas para abrir o portal, é necessário ser bem sucedido em um teste de Inteligência. Depois que o jogador que invocou o portal passa, ele se fecha instantaneamente. Se ele não passar, o portal se fecha em 1 minuto.

Paralisar/ custo 5/ domínio máximo 8/ Seu personagem é capaz de paralisar por 1 turno um adversário que está até 5m de distância. Para isso, basta passar em um teste de Inteligência. O personagem alvo pode quebrar o encanto se passar em um teste de Coragem.

Proteção Mágica/ custo 10/ domínio máximo 8/ Quando usa essa habilidade, o personagem se torna imune a um tipo de dano (corte, perfuração, fogo, ar, etc) exceto contusão. Para isso, basta passar em um teste de Inteligência. A proteção dura 5 turnos de combate.

Queda/ custo 3/ domínio máximo 6/ Seu personagem sabe como derrubar o adversário em uma luta. No seu turno de defesa, ao invés de bloquear ou esquivar, o personagem pode usar essa técnica. Se for bem sucedido, ele evita o dano e derruba o adversário. Para isso, basta ser bem sucedido em um teste de Destreza.

Regenerar/ custo 10/ domínio máximo 10/ Seu personagem é capaz de regenerar completamente um membro ou órgão recém perdido por uma vítima de ataque. Se bem sucedido em um teste de Inteligência, o personagem recupera os pontos de vida perdidos no turno anterior. A cada turno, a dificuldade aumenta em 1.

Selo de Magia/ custo x/ domínio máximo 10/ Ao utilizar essa técnica, o personagem seleciona uma magia que domina completamente e cria um selo mágico em um objeto, que fica encantado com a magia. O custo é igual ao custo da magia escolhida. Caso o objeto seja quebrado, ele libera seu encanto. Para criar o selo, o personagem deve passar em um teste de Inteligência.

Sentir Motivação/ custo 5/ domínio máximo 5/ Seu personagem é

capaz de saber as verdadeiras intenções das pessoas. Para isso, deve ter contato visual com o alvo e passar em um teste de Percepção.

Sentir Magia/ custo 5/ domínio máximo 5/ Seu personagem é capaz de saber qual magia que está sendo conjurada ou encantamento que está em um local ou objeto. Para isso, deve ter contato visual com o alvo e passar em um teste de Percepção.

Torção/ custo 3/ domínio máximo 6/ Seu personagem sabe como imobilizar seu adversário com técnicas de torção. O alvo deve estar ao alcance das mãos. Para ser bem sucedido, basta passar em um teste de Destreza. O alvo pode se soltar passando em um teste de Destreza, mas toda vez que tentar se soltar receberá 4 pontos de dano.

Telecinese/ custo 5/ domínio máximo 5/ Seu personagem é capaz de movimentar pequenos objetos com a mente. Para ser bem sucedido em cada ação, deve passar em um teste de Inteligência.

Teleporte/ custo 8/ domínio máximo 10/ Se o personagem passar em um teste de Inteligência, é capaz de se transportar instantaneamente para um outro local dentro de seu campo de visão.

Toque de Restauração/ custo 8/ domínio máximo 5/ Se o personagem passar em um teste de Inteligência, é capaz de restaurar um objeto.

Voz de Comando/ custo 10/ domínio máximo 10/ Se o personagem passar em um teste de Coragem, é capaz de dar um comando simples para todos que estiverem num raio de 10m. Ele pode usar essa técnica para conseguir silêncio, atenção, alertar ou encorajar as pessoas.

Vínculo/ custo 10/ domínio máximo 10/ Seu personagem cria um vínculo mágico com outro. Todo dano que receber, será dividido igualmente aos 2. Para usar a técnica, basta tocar no alvo e passar em um teste de Inteligência. A técnica vale por 30 minutos ou 15 turnos de combate.

Equipamentos

Nessa parte da ficha o jogador deve anotar tudo o que seu personagem carrega consigo durante a aventura. Os equipamentos podem variar de armas a livros. O narrador escolhe se deve cobrar pontos pelos equipamentos ou apenas ceder uma certa quantidade para os jogadores, dependendo do que achar mais sensato. Deve também pensar como o jogador carregará os itens.

Abaixo está uma lista com alguns equipamentos que um personagem pode ter.



O dano de perfuração é capaz de passar por uma armadura se o dano bruto for maior que a metade da resistência máxima dela, porém, se for perfurada, a armadura não se quebra.

Armaduras São equipamentos capazes de proteger parcialmente o personagem. Todas as armaduras absorvem uma pequena quantidade de dano quando o personagem é atingido e cancelam os bônus de corte e perfuração do atacante, porém, tem uma resistência máxima, que se for excedida em um único golpe, a armadura perde completamente sua função até que seja reparada.

Armadura de Placas/ defesa 3/ resistência máxima 15

Armadura Pesada/ defesa 5/ resistência máxima 20 para usar, o personagem precisa de Força 13 ou mais. Ele recebe -2 de Agilidade.

Colete Kevlar/ defesa 2/ resistência máxima 25

Cota de Malha/ defesa 3/ resistência máxima 20 Para usar, o personagem precisa de Força 10 ou mais.

Escudo de Madeira/ defesa 3/ resistência máxima 12 Para usar, o personagem precisa passar em um teste de Destreza.

Escudo de Ferro/ defesa 4/ resistência máxima 18 Para usar, o personagem precisa passar em um teste de Destreza. Ele recebe -1 de Agilidade.

Roupa de Couro/ defesa 1/ resistência máxima 10

Armas São usadas para ferir os oponentes e causar corte e perfuração para aumentar o dano.

Adaga/ corte e perfuração/ dano +1/ arma curta

Bastão/ contusão/ dano +2/ arma de haste

Clava/ contusão/ dano +2/ arma pesada

Espada/ corte e perfuração/ dano +2/ arma média

Espada Longa/ corte e perfuração/ dano +3/ arma média

Machado/corte/dano +4/arma pesada
Lança/perfuração/dano +2/arma de haste

Armas de Fogo São usadas para ferir os oponentes a distância e causar perfuração para aumentar o dano. Diferente das armas de curta distância, em sua maioria, as armas de fogo tem dano fixo.

Arco e Flecha/perfuração O dano é calculado com a Força do usuário.

Besta/perfuração/dano igual a 4

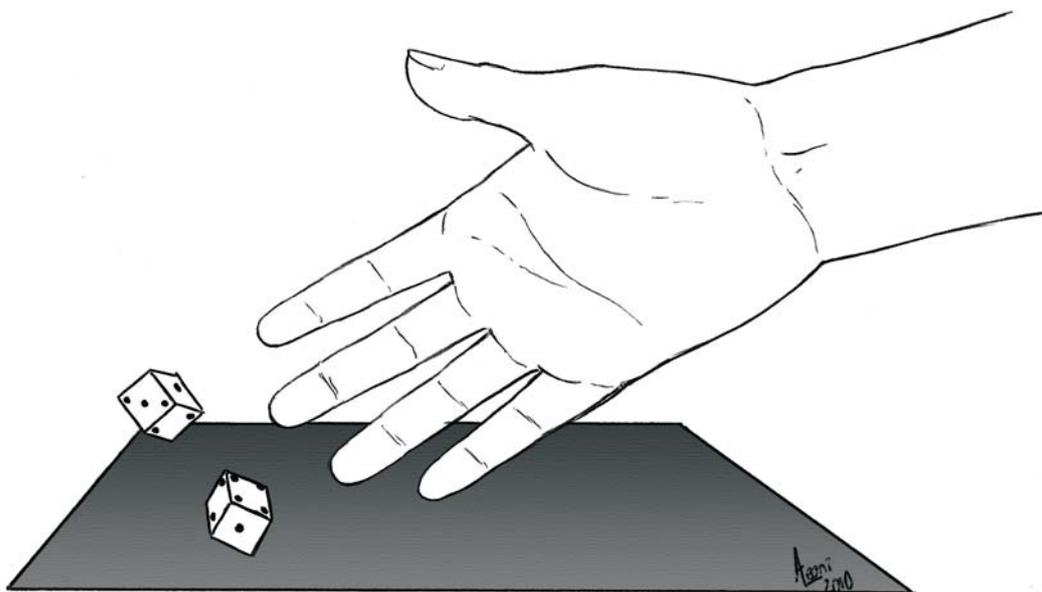
Espingarda/perfuração/dano igual a 8

Funda/contusão/dano +1 O dano é calculado com a Força do usuário.

Revólver/perfuração/dano igual a 6

Utensílios São itens que o jogador carrega consigo para poder usar suas perícias apropriadamente e facilitar a jornada. Podemos citar como exemplo: corda, cantil, barraca, mapa, bússola, munição, notebook, cela de cavalo, chave de fenda, pincel, entre outros.

Rolagem de Testes



Como já foi dito anteriormente, no RPG utilizamos dados para calcular as chances de êxito nas ações dos personagens. Quanto mais pontos o personagem tiver na ficha, mais chances terá de ser bem sucedido nos testes.

De maneira simplificada, os testes são feitos com base nos atributos do personagem. Se ele tem força 10, e precisa fazer um teste para empurrar um objeto grande, deve rolar um teste de Força. Se conseguir um número entre 1 e 10, será bem sucedido, entre 11 e 20 falhará. Parece simples, não? Mas dependendo do tipo de ação, existe mais dificuldade, veja como funciona.

Redutor Quando a ação é algo que envolve uma perícia, como arrumar um computador, o personagem que não tem a perícia

Exemplo: O jogador não possui a técnica Golpe Pesado (custo 5/ domínio máximo 4), mas deseja realizar esse golpe. Ele terá que fazer o teste de Força da técnica com redutor de 4, já que não possui nenhum domínio.

Computação tem mais dificuldade que um personagem que possui a Perícia. Assim, sempre que o personagem precisar realizar um teste que envolve uma perícia que não possui terá **redutor** de 3 em seu atributo de teste. No caso do exemplo do computador, se ele tiver Inteligência 10, terá que fazer o teste com Inteligência 7. Qualquer número entre 8 e 20 será uma falha.

O narrador decide qual é o atributo de base para realizar um teste. Dependendo da situação, um teste de corrida, por exemplo, pode ser realizado com Força (caso tenha que correr contra o vento), Agilidade (caso tenha que correr rápido) ou Vigor (caso tenha que correr durante muito tempo).

Quando o jogador utiliza uma técnica, também pode sofrer redutor, que deve ser igual ao número de pontos que faltam para ter domínio máximo da técnica em questão. Isso quer dizer que mesmo que não domine completamente a técnica ou não a possua, o jogador pode tentar realizá-la, mas com menos chances de êxito.

Dificuldade Além do redutor de Perícia e Técnica, algumas ações podem ter dificuldade extra, geralmente quando é necessário realizar uma perícia sem as ferramentas apropriadas ou em condições adversas. A dificuldade é um número que é adicionado à faixa de sucesso do personagem. Se em um teste de Destreza 10 antes qualquer número entre 1 e 10 era sucesso, com dificuldade 5, por exemplo, a faixa de sucesso será de 6 a 10 apenas.

Um exemplo assim já foi apresentado quando descrevemos as Perícias. Volte até a página 17.

Combate

O que seria de uma aventura sem algum tipo de confronto? Pois o combate é um dos principais focos do sistema TrovãoRPG, assim este capítulo é bem amplo e tenta oferecer várias maneiras de se combater.

O combate é dividido em turnos. Em um turno, cada personagem pode realizar um ataque ou técnica, e para cada ação o oponente tem um turno de resposta, onde ele tenta se defender como pode.

A ordem dos turnos é definida pela Iniciativa, que é decidida antes no início do combate.

Iniciativa Durante um confronto, os personagens envolvidos rolam primeiramente um dado de 6 lados. O personagem que obtém nos dados o número mais alto vai agir primeiro, seguido do segundo maior e assim sucessivamente.

Algumas **Qualidades** ou **Defeitos** podem interferir na sua iniciativa, como **Desmotivação** e **Aparência Inofensiva**.

Acerto Todo tipo de golpe e disparo necessita de um teste de acerto. O teste de acerto, além de servir para decidir se o personagem

acertou o golpe, também dita a dificuldade de reagir a ele.

Em um d20, seu teste de acerto deve ser menor ou igual a sua Destreza. A resposta ao seu movimento tem dificuldade igual ao número que você obteve. Veja mais detalhes adiante.

Desarmar Seu personagem pode optar por desarmar seu alvo, para ter vantagem na luta. Isso requer que ele seja bem sucedido em um teste de Destreza com dificuldade 5.

O adversário pode usar esquiva para evitar esse tipo de golpe, ou simplesmente rolar um teste de agilidade comum, assim ele receberá o dano em outra parte do corpo sem perder sua arma.

Esquiva Personagens podem optar por evitar completamente o dano em um combate. A esquiva necessita apenas de um teste de Agilidade com dificuldade igual ao número que o atacante obteve no seu teste de Destreza.

Por isso sempre tenha em mente a dificuldade que o acerto de seu oponente irá lhe impor. Esquive apenas dos golpes menos precisos.

Bloqueio O bloqueio não evita completamente o dano de um golpe, mas possibilita ações seqüenciais, como o uso da técnica Queda e perícia Imobilização. Isso depende do tipo de personagem que você construiu.

Para conseguir bloquear um golpe, o personagem rola um teste de Destreza com dificuldade equivalente ao teste de acerto do atacante. Se for bem sucedido, reduz o dano do golpe pela metade e segura o oponente.

Aparar O personagem utiliza sua arma ou um objeto que esteja em sua mão para defender o golpe em seu lugar. Para isso, basta ser bem sucedido em um teste de Destreza. Se a força do golpe for superior à resistência do objeto, o golpe irá acertá-lo diretamente.

Defesa simples O personagem pode simplesmente erguer sua guarda, o que não necessita de um teste superior ao acerto de seu oponente. Essa é uma maneira de evitar receber dano em pontos críticos.

O personagem apenas precisa ser bem sucedido em um teste de Destreza e irá reduzir o dano de seu oponente se tiver algum tipo de armadura.

Pontos vitais Para um personagem atingir um ponto vital do adversário, precisa ser bem sucedido em um teste de perícia Pontos Vitais e ainda, melhor que a dificuldade imposta pelo narrador. A dificuldade de acertar pontos vitais em humanos é 5, mas pode ser maior no caso de um adversário pequeno, ou menor quando o ponto vital está exposto.

Golpes que atingem pontos vitais causam o dobro do dano, e podem colocar o adversário em grandes apuros, porém, podem ser facilmente evitados com uma defesa, o que faz esse tipo de movimento ser arriscado.

Exemplo: Seu personagem vai dar um soco no adversário e conseguiu no teste de Destreza o número 10. Se a Agilidade do adversário for menor que 10, ele não tem chances de se esquivar, mas se for 11, por exemplo, e ele obter esse número na rolagem do d20, ele escapa do golpe. Nesse caso a chance de esquiva é de apenas 5%.

Personagens com pouca Agilidade optam pelo bloqueio, enquanto os ágeis optam pela esquiva.

O contra ataque tem o poder de anular algumas técnicas de combo. Assim que os dois personagens se atingem a sequência de ataques cessa.

Contra ataque Alguns personagens não perdem tempo se defendendo. Em seus turnos de resposta, atacam.

Ataques no turno de resposta funcionam como ataques comuns. Isso apenas implica que o personagem vai receber todo o dano do ataque adversário e irá perder 3 pontos de mana para realizar seu contra ataque (pois atacar incessantemente requer muita energia). Não é possível usar técnicas durante o contra ataque.

Calculando o Dano

Num verdadeiro combate, o objetivo dos envolvidos é acabar com o oponente. Para isso, eles usam seus ataques para infligir dano. A quantidade de dano que o personagem é capaz de causar a um oponente pode ser calculada com base em sua Força (na maioria dos ataques físicos) ou Inteligência (na maioria das magias). Veja na tabela abaixo como é calculado o dano.

6	1d6 -4	11	1d6 +1	16	2d6 +3
7	1d6 -3	12	1d6 +2	17	3d6 +1
8	1d6 -2	13	1d6 +3	18	3d6 +2
9	1d6 -1	14	2d6 +1	19	3d6 +3
10	1d6	15	2d6 +2	20	4d6 +1

Os números brancos representam os possíveis valores de atributo do personagem. Os pretos a quantidade de dano que cada valor de atributo pode gerar. 1d6 é a sigla para 1 dado de seis lados. Os números ao

lado direito do d6 representam bônus ou redutores de dano. 1d6 +3, por exemplo, significa que depois de rolar o dado de seis lados, o jogador acresce ao número obtido +3.

Tipos de Dano

O dano que um personagem é capaz de infligir a outro pode sofrer modificadores quando o ataque é realizado com objetos cortantes, perfurantes ou mágicos. Veja abaixo como são esses modificadores.

Contusão O dano não sofre nenhum tipo de modificador. Este tipo de dano é causado por todo tipo de objeto não cortante ou perfurante.

Corte Depois do turno de ataque e da resposta do defensor, quando calcular o dano que passou todas as defesas do oponente, some 50% do resultado obtido nos dados ao dano final. Se ao rolar o dano o jogador obteve o número 6, terá 3 pontos de dano bônus.

Perfuração Funciona como o Corte, mas ao invés de somar metade do dano ao número obtido, multiplique por 2. Se ao rolar o dano o jogador obteve o número 6, terá 6 pontos de dano bônus.

Elemental Esse tipo de dano é causado por magias ou armas encantadas. Ao lançar uma magia de fogo, por exemplo, o dano tem propriedade de Fogo, que pode ser muito efetivo quando o adversário é fraco contra esse elemento.

O narrador é livre para criar seus próprios tipos de dano mágico, ou adicionar efeitos aos já existentes. Entre os tipos de dano elemental, podemos citar: Fogo, Água, Terra, Ar, Luz e Trevas.

O Narrador



O elemento mais determinante para uma boa partida de RPG é o narrador. Afinal, é ele quem determina o cenário e os eventos principais da história. Esse último capítulo vai explicar alguns aspectos do narrador.

O diálogo é o principal instrumento de uma partida de RPG, pois através dele os jogadores controlam seus personagens e o narrador descreve as situações. Logo, é muito importante o equilíbrio entre o tempo de fala do narrador com dos jogadores.

Em uma partida onde apenas o narrador fala, os jogadores não podem expressar suas vontades no jogo, então não se envolvem com a história. Quando apenas os jogadores falam, a história pode perder a direção.

O trabalho de um narrador é manter o jogo interessante, então é muito importante ter em mente o que a aventura tem como objetivo e saber como sentir os ânimos dos jogadores, afinal, um jogo de RPG terá fim quando os jogadores não quiserem mais jogar. Sendo assim, aqui vai um pequeno grupo de dicas para os Narradores quando elaborarem uma aventura.

Tema Pode ser qualquer um, mas é importante que isso seja decidido por todos, para não acontecer de um dos envolvidos ficar descontente. Quanto mais os jogadores conhecerem o cenário onde se passa a história, melhor será sua interpretação. Definir uma temática também é muito útil na criação dos personagens.

Meta Como narrador, defina quais são os objetivos do jogo. Os jogadores podem não saber onde você pretende levá-los, mas mantenha a aventura no rumo certo. Evite narrar só no improviso.

Personagens Deixe os jogadores livres para criar seus personagens. Assim eles ficarão mais animados com o jogo e interpretarão melhor. Crie personagens coadjuvantes interessantes, com bastante personalidade e bem descritos. Isso ajuda os jogadores a entender como interagir com esses personagens.

Motivação Os jogadores devem ser motivados pelo narrador para que o jogo continue. Tente sempre dividir bem a importância de cada jogador. Se um personagem tem perícias de um diplomata, faça com que ele as use, assim ele vai se sentir mais valorizado e vai se animar a continuar no jogo.

Intervenção O narrador pode intervir nas ações dos jogadores quando achar necessário, impedindo-os de ficarem uns contra os outros, e que suas ações sejam incoerentes com seus personagens. Para isso, ele deve se manter atento quando os jogadores estão fazendo suas fichas.

Regra de Ouro Devemos ressaltar que o narrador é livre para alterar ou adicionar qualquer regra dentro deste manual, só não deixe de comunicar à equipe da Trovão sobre essas alterações.

Você e o Sistema TrovãoRPG

Este sistema nasceu da necessidade de deixar os jogadores mais a vontade com o jogo, pois aqui seus personagens podem ter a forma e personalidade que quiserem. Além de permitir a criação de novos elementos para o jogo, como magias e técnicas originais.

Assim, esperamos que quando você jogar esse sistema, faça observações sobre as regras e contribua com suas experiências e expectativas, para que futuramente ele possa ser ainda melhor!

Você é livre para usar, difundir e reproduzir esse manual como quiser, desde que não utilize para fins comerciais e sempre dê os créditos aos autores originais.

Divulgue o blog
www.trovaquadrinhos.blogspot.com

BOM JOGO!

