

NANO RPG 2ª edição

A proposta do NanoRPG é ser um sistema pequeno o suficiente para se ler em menos de meia hora, mas com regras e possibilidades que o faça divertido e completo para se jogar uma campanha com ele. Foi com esse norte que projetamos o NanoRPG, sempre tentando deixar o sistema enxuto mas com capacidade de se formar estratégias no jogo, seja na criação do personagem, seja na formulação de poderes e táticas, seja na velocidade de testes que não atrapalhassem a interpretação, e sim a valorizasse.

Encontre mais material para o NanoRPG em nosso site

www.nanorpg.com



Você pode copiar, distribuir e exibir o NanoRPG



Você é convidado a criar obras derivadas



Você deve dar crédito aos autores originais



Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais



Sob a Licença *Creative Atribuição-Uso Não-Comercial 2.5 Brasil Commons*

SISTEMA GENÉRICO DE RPG

Daniilo Lima

Hatalíbio Almeida

**SIMPLES
GRATUITO
COMPLETO**

Criação: Hatalíbio Almeida e Daniilo Lima

Desenvolvimento: Hatalíbio Almeida e Daniilo Lima

Capa: Renato Thally

Arte: Renato Thally e Napoleão Torquato

Diagramação: Daniilo Lima

Playtest: Hatalíbio Almeida, Daniilo Lima, Cayo Cid, Rodrigo Queiroz e Thiago Gomez

Agradecimentos: Antônio Marcelo pelo valioso apoio e a todos os nossos jogadores

ATRIBUTOS

“Somos feitos da mesma matéria dos nossos sonhos”

William Shakespeare

Os atributos definem em linhas gerais como o personagem é, seja ele forte, ágil, inteligente, carismático, etc. Os atributos são divididos em primários, secundários e terciários. Os valores dos atributos variam de 2 a 12, normalmente. Valor 2 é o mínimo humano, 6 é a média e 12 o máximo que um humano comum pode alcançar. O Narrador pode permitir valores acima de 12 para personagens de jogadores, de acordo com o estilo de seu jogo.

Aconselhamos a utilização da Ficha de Personagem Editável do NanoRPG para o cálculo automático dos valores dos atributos.

STATUS DO PERSONAGEM

O Status define o nível de poder do seu personagem e em si não é um atributo. Na verdade, quanto maior seu Status, maiores os valores de seus atributos. Mantenha sempre sua ficha atualizada de modo que o valor do Status seja igual à soma dos atributos primários, dividido por seis, arredondado para cima.

Na criação do seu personagem, você possui seis vezes o valor de seu Status em pontos de atributos. Assim, se você começar o jogo com um

ATRIBUTOS PRIMÁRIOS

Os atributos primários são comprados durante a criação do personagem com pontos de atributos e eles são:

Força (FOR) define o quão forte o personagem é, seja para levantar peso ou competições de queda-de-braço.

Destreza (DES) nível de agilidade manual e corporal do personagem.

Esperanza (ESP) relacionado à capacidade de discernir causas e efeitos em eventos, assim como capacidade de reagir a situações adversas e poder de criatividade.

Inteligência (INT) define o grau

personagem Status 6, você terá 36 pontos para gastar em seus atributos primários, de modo que a soma deles seja exatamente 36. Status menores que 6 são típicos de criaturas não-humanas menos poderosas, crianças, etc, e maiores que seis são de personagens heróicos ou supers.

Utilize Status 6 para jogos realistas, 8 para heróicos como jogos de fantasia medieval e 15 ou mais para jogos como super-heróis.

intelectual do personagem, capacidade de reter informações e de raciocínio lógico e matemático. *Um nerd padrão tem alto nível de Inteligência, mas baixo nível de Esperanza. Um gangster seria o contrário.*

Carisma (CAR) capacidade do personagem de influenciar positivamente pessoas ao seu redor através de atos e atitudes. Não relacionado com aparência.

Vitalidade (VIT) vigor do personagem para aguentar condições físicas extremas.

14. Caso você esteja utilizando a ficha editável, clique no espaço em branco abaixo da sessão de equipamentos. Feito isso, selecione o arquivo de imagem para seu personagem.

15. Por fim, faça as anotações necessárias na área disponível para isso. Salve sua ficha ou a imprima. Caso você esteja fazendo no papel, basta dar um abraço nela caso você ache necessário. Divirta-se!



APÊNDICE

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

PASSO-A-PASSO

O processo de criação de personagens no NanoRPG segue um passo-a-passo simples. Aconselhamos a utilização da ficha editável disponível em nosso site para a criação, pois ela calcula automaticamente todos os atributos secundários e terciários, assim como outros dados como Pontos de Vida, Fadiga, Mana, etc. Assim, basta seguir esses 15 passos, que explicam sucintamente o que deve ser feito.

terciários. Lembre-se, o valor dos atributos secundários é igual à soma dos atributos primários adjacentes no hexograma, dividido por 2 e arredondado para cima. Já o valor dos terciários é igual à soma dos atributos adjacentes, dividido por 3 e arredondado para cima. A ficha editável já calcula automaticamente esses valores.

6. Anote no campo Pontos de Vida fora do hexograma o valor de seu atributo Pontos de Vida vezes o Modificador de Ficção.

7. Anote no campo Pontos de Mana o valor de seu atributo Mana vezes o Modificador de Ficção.

8. Anote no campo Pontos de Fadiga o valor de seu atributo Fadiga vezes o Modificador de Ficção.

9. Anote o seu dano em d6, utilizando seu atributo Dano e verificando o valor correspondente na Tabela de Dano do capítulo de Atributos.

1. Defina como será seu personagem, seu histórico, aparência, medos, objetivos, etc. Tome tempo nessa etapa pois, apesar de não estar na ficha, ela será a alma de seu personagem e deverá guiar suas escolhas de atributos, características e conhecimentos.

10. Compre suas características com seus Pontos de Personagem (Status vezes Modificador de Ficção). Lembre-se que características negativas podem somar no máximo -Status pontos.

11. Faça o mesmo descrito no passo 9, mas agora com os conhecimentos, no espaço da ficha definido para isso.

12. Caso seu personagem utilize poderes, compre-os de acordo com o capítulo de Poderes.

13. Compre os equipamentos de seu personagem. O dinheiro inicial em jogos medievais é \$1000 e \$10.000 para jogos atuais e futuristas. Confira com seu narrador esses valores.

2. A partir de agora começaremos o processo de construção da ficha em si. Preencha os campos nome do personagem, jogador (com seu nome), narrador (nome do narrador ou mestre), data de criação e modificador de ficção (se informe com seu narrador qual será esse valor).

3. Escolha uma raça. Caso você não vá jogar com um humano, visite o capítulo de Raças.

4. Complete os atributos primários no hexograma de modo que que a soma de exatamente Status inicial x 6. *Caso você esteja usando a ficha editável, uma dica é preencher todas com o valor de Status e depois ir tirando dos atributos que não ficar menores e colocando nos atributos maiores.*

5. Caso você não esteja utilizando a ficha editável, calcule os atributos secundários e depois os atributos

ATRIBUTOS SECUNDARIOS

O valor dos atributos secundários é igual à soma dos atributos primários adjacentes no hexograma, dividido por 2 e arredondado para cima. *Por exemplo, Esperteza 5 e Destreza 8 contem Iniciativa 7.*

Dano dano básico do personagem. Vide Tabela de Dano. Dano de combate desarmado é igual ao dano da tabela -2. *Alguém com dano 6 causa 1d-2 de dano em combate desarmado.*

Iniciativa velocidade de reação em combates e situações de risco.

Percepção capacidade do personagem de notar os eventos que o cercam através dos seus sentidos e intuição.

Mana poder sobrenatural (magia, psiquismo, chi, etc.) do personagem. Utilizado também

ATRIBUTOS TERCIARIOS

O valor desses atributos é igual à soma dos atributos adjacentes, dividido por 3 e arredondado para cima. *Por exemplo, Dano 7, Destreza 5 e Iniciativa 8 contem Ataque 7.*

Velocidade quantos metros o personagem se desloca por rodada.

Ataque capacidade de atingir seus inimigos onde ddi. Usado nos testes de ataque.

Defesa valor de teste para esquiva de ataques. O Narrador define quais ataques poderão ser esquivados, de acordo com o estilo de seu jogo.

Força de Vontade capacidade de manter a calma e sanidade em situações extremas.

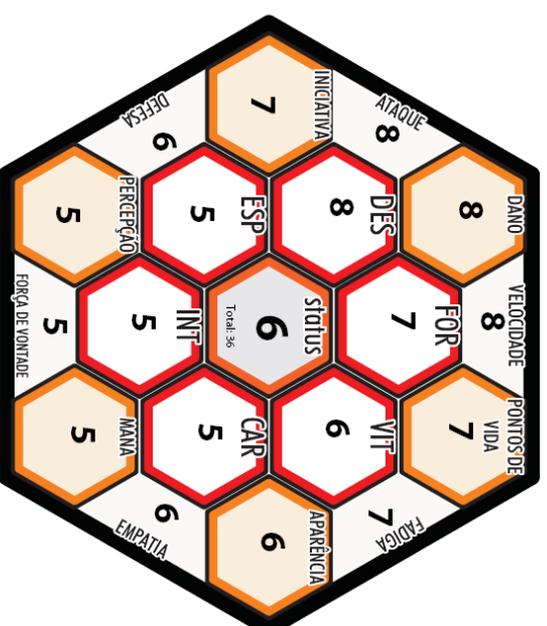
Empatia percepção de sentimentos

Atributo	Dano em d6
Dano	2
	-
	3
	4
	5
	6
	7
	8
	9
	10
	11
	12
	+3

para resistência a esses tipos de ataque. Você possui um número de Pontos de Mana igual ao seu atributo Mana vezes MF (Modificador de Ficção – veja capítulo <i>Regras de Jogo</i>). Pontos de Mana se recuperam na velocidade de MF pontos a cada 10 minutos.	
Aparência define a beleza física do personagem.	
Pontos de Vida quantidade de dano que o personagem é capaz de suportar. Também conhecido como PV.	
	2d+2
	3d
	+3
	+1d

alheios. Útil para detecção de mentiras e perceber dissimulações.

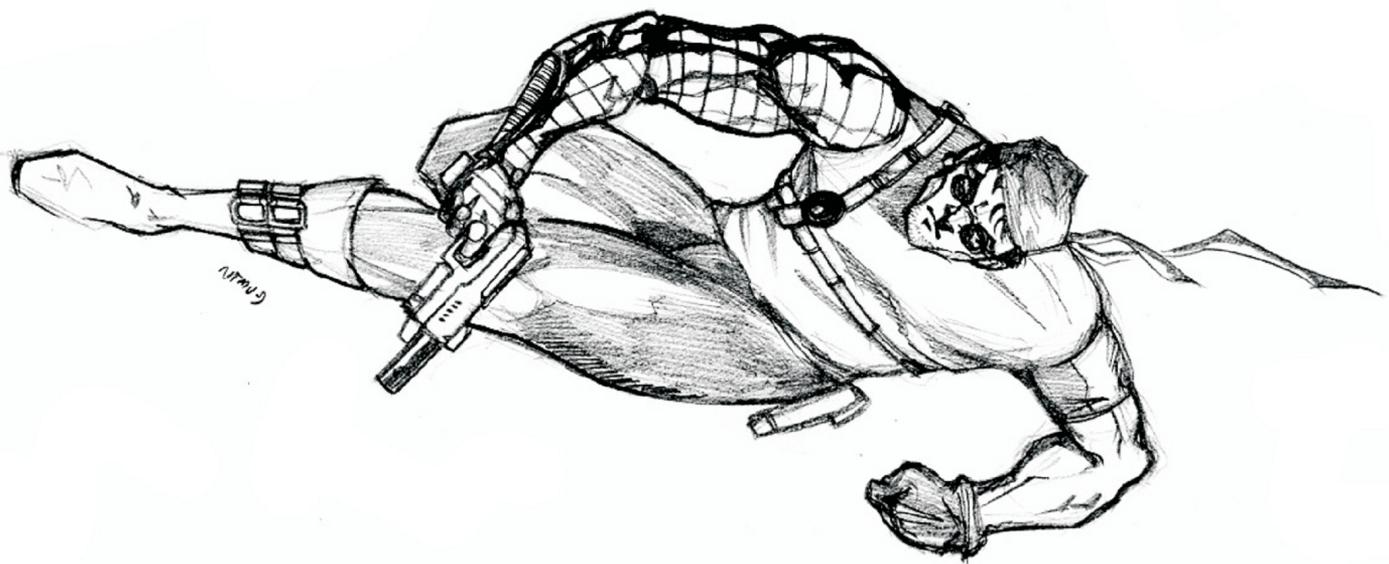
Fadiga capacidade de suportar cansaço



físico. Você possui um número de Pontos de Fadiga igual ao seu atributo Fadiga vezes MF. Você pode gastar MF Pontos de Fadiga por turno e aumentar o dano de um ataque corporal em +MF pontos. Você deve gastar os Pontos de Fadiga antes de testar o acerto do ataque. Quando sua Fadiga chega a zero você desmaia. Os Pontos de Fadiga são influenciados pelo Modificador de Ficção e recuperam-se na velocidade de MF pontos a cada 10 minutos.

PONTOS DE PERSONAGEM (PP)

Todo personagem quando criado começa com um número de **Pontos de Personagem (PP) igual a Status vezes MF** (Modificador de Ficção – veja capítulo *Regras de Jogo*). Esse valor não é um atributo, mas deve ser anotado em sua ficha. **Esses pontos são utilizados para comprar características e conhecimentos** (vide próximos capítulos).



Rifle 3d, alcance de 500m. A cada 50m a mais recebe redutor de -1 no ataque. \$800

Bazuca 4d, 3m de raio. \$1.000

Granada 4d-1, 5m de raio. Teste de Destreza ou Arremesso para acertar um alvo. \$200

Colete à prova de balas NP3. \$400

Relógio \$20

Celular \$100

Notebook computador portátil. \$1000

Kit de Primeiros Socorros com um teste de Primeiros Socorros ou Medicina, a vítima recupera 1d-1 Pontos de Vida. O kit se perde

FUTURISTA

Pistola Laser 2d, #80, alcance de 700m. A cada 200m à mais recebe redutor de -1 no ataque. \$8.000

Rifle Laser 3d, #80, alcance de 700m. A cada 200m à mais recebe redutor de -1 no ataque. \$8.000

Espada de Energia espada com uma lâmina de pura energia. 2d+2. \$10.000

Olho Biónico pode comportar funções de Infravisão ou receber mensagens de texto via sistemas de comunicação. \$5.000

Braço Biónico Força +2 com esse braço. Pode ser usado como escudo (possui 1/3 dos PV's do Personagem quando usado dessa forma). \$10.000

Computador de Bolso computador portátil

após isso. \$20

Trajes Urbanos \$40

Trajes Finos \$300

Trajes de Soldado \$200

Motocicleta \$3000

Carro Esporte \$20.000

Furgão \$25.000

Caminhão \$70.000

Jato \$10.000.000

Helicóptero \$400.000

do tamanho de um celular. \$1.000

Nave Pequena transporta 1-5 pessoas por distâncias curtas, dentro de um mesmo sistema solar. Possui blindagem com NP 200, 300 Pontos de Vida e canhões de plasma que causam 1dx40 de dano. \$100.000.000

Nave Média transporta 2-15 pessoas por viagens razoáveis, com velocidade acima à da luz. Possui blindagem com NP 300, 500 Pontos de Vida e canhões de plasma que causam 1dx50 de dano. \$500.000.000

Cruzador Espacial transporta 20-200 pessoas para qualquer lugar da Galáxia utilizando buracos de minhoca. Possui blindagem com NP 500, 1000 Pontos de Vida e canhões de plasma que causam 1dx85 de dano. \$1.000.000.000

EQUIPAMENTOS

“Eu amo o cheiro de Napalm pela manhã!”
Apocalypse Now

A seguir encontra-se uma lista de possíveis equipamentos para um personagem. Alguns possuem uma breve explicação, outros a mesma é desnecessária. Armas de fogo e laser possuem as estatísticas na seguinte sequência: Dano (quantidade de dano causado por ataque) e Pente (quantidade de munição na arma, simbolizado por #). Armas brancas possuem um bônus que deve ser associado ao atributo Dano do atacante. Some ao seu atributo Dano esse modificador e anote em sua ficha na parte de equipamento. *Por exemplo, um personagem com Dano 7 (1d+1) causa 1d+3 de dano com uma Maça, que deve ser convertido para 2d (lembre-se +3 são convertidos em +1d).* Qualquer ataque que acerte o alvo causa no mínimo 1 ponto de dano antes de ser subtraído o NP.

MEDIEVAL

Faca dano: \$20

Facão dano + 1. \$30

Espada Curta dano +2. \$500

Espada Longa dano +3. Não pode ser usado com escudo. \$650

Machado dano +3. Não pode ser usado com escudo. \$100

Maça dano +2. \$100

Martelo de Batalha dano +2. \$100

Lança dano +2. \$60

Margual dano +3. \$80

Arco dano -1, alcance de 30m. A cada 10m a mais recebe redutor de -1 no ataque. Não pode ser usado com escudo. \$200 (\$2 cada flecha)

Escudo NP +2. \$300

CONTEMPORANEO

Revolver 1d-2, #6, alcance de 50m. A cada 20m a mais recebe redutor de -1 no ataque. \$200

Pistola 1d-2, #15, alcance de 230m. A cada 100m a mais recebe redutor de -1

Armadura de Couro NP 1. \$100

Armadura de Placas e Couro NP 3. \$300

Armadura de Aço NP 5. \$900

Cavalo montaria terrestre. Precisa ser alimentada. \$500 a \$1000.

Grito montaria aérea. \$5.000

Grimório livro onde um mago pode anotar suas magias. Possui travas especiais. \$100

Trajes de Aventuroiro \$30

Trajes de Mago \$35

Trajes de Nobre \$100

Trajes de Inverno necessário em ambientes muito frios. Na falta deles, o Personagem faz teste de Vitalidade a cada 3 horas para não ficar doente. \$40

no ataque. \$500

Metralhadora 2d, #30, alcance de 500m. A cada 100m a mais recebe redutor de -1 no ataque. \$700

Características são traços que individualizam o Personagem, tornando-o único e muito mais divertido e interessante de se interpretar.

É necessário ressaltar que o jogador DEVE interpretar as Características. Características negativas são aquelas que concedem Pontos de Personagem extras aos personagens. Um Personagem pode ter inicialmente no máximo até (Status) pontos em Características negativas.

CRIAÇÃO DE CARACTERÍSTICAS

O NanoRPG preza a criatividade do jogador e Narrador em primeiro lugar, estimulando ambos a criarem suas próprias Características, mediante simples construções. Todas as Características visam conferir modificadores em testes de atributos ou vantagens extras ao Personagem. Cada bônus positivo é pago com o dobro de Pontos de Personagem quando se trata de classes de eventos, e 1PP por um bônus positivo em subclasses de eventos. *Por exemplo, uma Característica Espadachim Nato que confere bônus em testes de espadas*

custa 2PP por cada bônus +1. Já a Característica Espadachim Nato – Espada Curta, que concede bônus apenas em espadas curtas custa 1PP tal por cada +1 de bônus. A mesma lógica é usada com os redutores. Características que não se encaixem nesses padrões devem ser definidas pelo narrador.

É importante ressaltar que não podem existir Características que confirmem bônus gerais em atributos primários. Por exemplo, uma Característica que dê bônus em Destreza em qualquer teste não é válida.

EXEMPLOS DE CARACTERÍSTICAS

Ataque Extra 4PP

Você possui um ataque extra por rodada.

Regra: o Personagem efetua o segundo ataque normalmente.

Aliado 1PP/cada

Você possui um aliado que lhe auxilia com favores menores. Aliados comuns estão nos meios jurídicos, submundo, delegacias, na mídia ou nos governos.

Regra: Nenhuma. Essa Característica possui efeitos meramente interpretativos.

Avareza -1PP

Você odeia gastar seu dinheiro.

Regra: Quando você precisar gastar dinheiro, você deve fazer um teste de Força de Vontade para fazê-lo. Quando não se tratar de algo supérfluo, você deve repetir o teste até conseguir um sucesso. Porém, isso lhe deixará extremamente chateado e resmungão, lhe conferindo um redutor de -1 em Carisma pelo resto do dia.

“Não são nossos talentos que mostram aquilo que realmente somos, mas sim as nossas escolhas”
Alvo Dumblemore

CARACTERÍSTICAS

Berserker -3PP

Quando em combate, você entra em fúria cega.

Regra: Quando ficar com 1/3 de seus PVs, seu personagem faz um teste de Força de Vontade para não entrar num frenesi guerreiro e atacar tudo e todos em Ataque Total durante todo o combate. Quando todos os inimigos estiverem mortos, o personagem faz um novo teste de Força de Vontade+2 para não atacar os amigos.

Cibernéticos variável

Você possui partes cibernéticas no seu corpo.

Regra: confere Infravisão se for Olhos Biónicos, ou NP 3 se for uma Armadura Dermal, ou vantagens semelhantes aprovadas pelo Narrador. Compre conforme as regras de super-poderes, do capítulo de Poderes.

Cobiça -1PP

Você possui uma imensa adoração ao dinheiro.

Regra: Quando surgir-lhe uma boa chance de ganhar algum dinheiro, você deve fazer um teste de Força de Vontade ou irá segui-la.

Código de Honra -1PP

Você possui um código de honra e o segue à risca.

Regra: Defina os itens do código e interprete-os. Existem diversos tipos de código de honra: do Cavaleiro, do Soldado, do Mercenário, do Pirata, do Matador, dos membros de Guilda, do Sith, do Jedi, do Body Hunter, do Paladino, etc.

Concentrado 1PP

Você consegue resolver mais facilmente seus problemas enquanto pode concentrar-se

neles.

Regra: o personagem ganha um bônus de +1 em qualquer teste baseado em Inteligência e Esperteza quando disponibilizar de tempo e um lugar calmo para fazê-lo.

Combatente Nato 2PP por nível

Você nasceu para a guerra, é um guerreiro por natureza.

Regra: o Personagem ganha +1 por nível em todos os testes de ataques.

Combatente Nato (por arma) 1PP por nível

Você é um exímio guerreiro utilizando uma determinada arma.

Regra: o Personagem ganha +1 por nível em todos os testes de ataques daquela categoria de arma. Por exemplo, Combatente Nato (espada) confere bônus na utilização de todos os tipos de espada.

Cleptomania -1PP

Você sente necessidade de roubar. Qualquer coisa, seja valiosa ou apenas bonita, você sente necessidade de furtá-la – e o fará na mínima chance.

Regra: Teste de Força de Vontade para não ceder a esse impulso gatuno.

Contato 1PP/cada

Você possui um contato, um indivíduo que lhe fornece informações valiosas. Contatos comuns estão nos meios jurídicos, submundo, mundo sobrenatural, delegacias, na mídia ou nos governos.

Regra: Nenhuma. Essa Característica possui efeitos meramente interpretativos.

Quanto às Observações, tente manter o dano dos poderes do seu antagonista dentro do atributo Dano, mas nada impede pequenas variações (como trocas de armas ou magias, por exemplo).

Todos os atributos são auto-explicativos. Apenas o atributo Ataque merece uma observação. Ele será utilizado nos testes de ataque para os antagonistas, quaisquer que sejam os ataques. Também é o atributo ativo supremo dos antagonistas e pode ser usado pra testes de Inteligência ou Mana e, dependendo do caso, o Mestre pode e deve dar os devidos bônus ou redutores no teste.

ANTAGONISTAS E PODERES

Caso seu antagonista tenha poderes, como magias ou habilidades psíquicas, você tem duas opções:

A primeira opção, rápida, suja e divertida, é tratar os dados do atributo Dano como o dano máximo que as manifestações do antagonista é capaz de causar e o nível de Grupo de Poder do antagonista relacionado a esse Dano.

Por exemplo, um NPC Nerd teria Ataque 5, mas caso fosse fazer um teste de Inteligência, teria um bônus de +3 ou superior, dependendo da opinião do Mestre, já um NPC Orc teria Ataque 8, mas seu teste de Inteligência sofreria um redutor de -3.

Outra possibilidade, para antagonistas mais recorrentes em uma mesma campanha, é fazer a ficha do antagonista com todas as regras de uma ficha de um personagem comum. Mestres podem se sentir tentados a fazer desse modo quando desejarem mais detalhes para seus filhotes.

Não se preocupe com o Mana do antagonista. Apenas anote quanto ele terá no início do combate, se você quiser. Senão, enquanto for divertido e dramático para a cena, dê-lhes poderes nas fugas!

A segunda opção é comprar como descrito no capítulo Poderes os poderes do antagonista. Para isso, ele terá 2x atributo Ataque de PP para gastar com os mesmos.



ANTAGONISTAS

Antagonistas. Vilões. Chame do que quiser, eles sempre brilharão em aventuras e campanhas de jogos de RPG para todo o sempre. De dragões imponentes a robôs desajustados, os antagonistas configuram um fator de diversão tão antigo quanto os próprios dados numa mesa de RPG. Antagonistas geralmente possuem todo um conjunto próprio de detalhes que o fazem ser como é, e ser amado e odiado por todos os jogadores. O NanoRPG não traz um compêndio de inimigos que você poderá enfrentar. Ao invés disso, apresentamos um meio fácil de criar um inimigo ou adaptar um antagonista existente no seu bestário favorito.

CRIANDO ANTAGONISTAS

No NanoRPG nós abrimos mão de qualquer forma de mostrar o quão mortal ou não é o antagonista. Se um aventureiro embarca em uma campanha para matar um djinn ou um dragão, ele deve estar pronto para enfrentar um difícil desafio, mas ele não saberá, mesmo se for muito poderoso, o quão difícil ou fácil será realizar sua tarefa. É uma tendência de outros jogos o jogador “saber por acaso” o grau de dificuldade/letalidade de um inimigo e já de pronto saber que pode combatê-lo ou não. Aqui não vamos fazer isso. A grande jogada é NUNCA saber disso: o orc que foi combatido na última sessão pode estar

ATRIBUTOS DOS ANTAGONISTAS

O hexograma de antagonistas é composto de 7 hexágonos, cada um deles referente à um atributo para antagonistas. Defina os atributos e as peculiaridades de cada antagonista e pronto! Ele estará vivo!

São os atributos: **Ataque** (utilizado em ataques e em todos os testes de habilidade do antagonista), **Defesa** (velocidade de esquiva ou bloqueio do ataque dos Personagens), **Pontos de Vida** (quantidade de dano que o antagonista é capaz de suportar), **Número de Ataques** (quantidade

volvando incivelmente mais forte, energizado por diversos feitiços! Os personagens somente poderão confiar nos próprios olhos, durante a aventura — e às vezes nem isso! Porém, o Mestre deve ser criativo e não apenas “bombar” o antagonista. Crie novos e poderosos inimigos, recrie antigos com novos poderes! Quando com Status 6 enfrentarem orcs e goblins, no futuro estes serão substituídos por trolls de guerra e elementais do fogo! O antagonista possui a estatística que o Mestre quiser, só deve ter em mente que um Ataque mediano é 6-7, bom é 8-9, perigoso é 10-11, mortal é 12 em diante.

de ataques feitos em um turno, podendo ter diversas origens: ambidestria, velocidade sobre-humana, tentáculos, membros extras, etc.), **Nível de Proteção** (blindagem do antagonista, pode ser sua própria pele, armadura, etc.), **Dano** (dano básico do antagonista, *vide Tabela de Dano*) e as **Observações** (são os detalhes que tornam o antagonista único. Nas observações, podem ser colocadas descrições gerais da aparência do personagem, psicologia, modo de combate, equipamento carregado, tesouro e seus poderes.

Defensor Nato *2PP por nível*

Seus treinos incessantes ou experiência em combate lhe serviram bem. Você consegue aparar com sua arma os golpes de seus oponentes ou esquivar-se agilmente.

Regra: o Personagem ganha +1 por nível em defesas de um tipo. Anote em sua ficha o tipo de defesa, como defender com escudo ou esquivar.

Feiura *-1PP/cada*

Você é feio que dói. Essa Característica pode ser adquirida por diversos motivos: ficou deformado por uma explosão, adquiriu uma cicatriz no rosto ou simplesmente nasceu feio mesmo.

Regra: Cada nível de Feiura comprado é um redutor em interações sociais que o personagem recebe, exceto contra criaturas que não possam vê-lo.

Famoso *2PP*

Você é famoso. Seu nome é conhecido na sua cidade, e talvez além. Você sempre é perseguido por paparazzis, porém também ganha muitos acessos em lugares privados, reconhecimento e privilégios conferidos somente aos famosos.

Regra: Nenhuma. Essa Característica possui efeitos meramente interpretativos.

Guloso *-1PP*

Você come muito, e adora isso.

Regra: O personagem sempre arruma tempo para um lanchinho, e precisa passar num teste de Força de Vontade para não devorar qualquer comida que lhe é oferecida. Se não come pelo menos 5 vezes por dia, você fica irritadão e recebe um redutor de -1 em todos os testes que envolvam atributos mentais.

Honesto *-2PP*

Você não mente. Nunca. Só isso.

Regra: Nenhuma. Essa Característica possui efeitos meramente interpretativos.

Impulsivo *-1PP*

Você só pensa na consequência de seus atos depois que os faz. Agir sem pensar é seu nome do meio!

Regra: Qualquer ação que exija muita reflexão o personagem faz sem pensar. O Narrador deve fazê-lo decidir imediatamente.

Inimigo *variável*

Você possui um inimigo ou vários e ódio corre nas veias deles. Os custos dessa característica são: **-1PP** um inimigo de Status igual ao seu, **-2PP** é um grupo de inimigos mais poderosos que você, **-3PP** é uma organização nacional e **-4PP** é uma nação inteira! Pontos acima de 2 precisam ser comedidamente aprovados pelo Narrador.

Invejoso *-1PP*

Você é um invejoso. As coisas dos outros parecem ser sempre melhores que as suas. Frequentemente você utiliza de métodos escusos ou deploráveis para obter a coisa alheia, seja um objeto, amante, cargo hierárquico, etc.

Regra: Os testes de Carisma envolvendo você e as pessoas que lhe causam inveja sofrem um redutor de -1.

Linguagem *1PP cada*

Você conhece uma língua extra além da sua nativa, seja ela Inglês, Espanhol, Russo, Português, Mandarim, Cantonês, Árabe, Élfico, Órquico, etc.

Regra: Nenhuma. Essa Característica possui efeitos meramente interpretativos.

Loucura -2PP

Você sofre de algum distúrbio psicológico, seja ele megalomania, esquizofrenia, bipolaridade, etc.

Regra: o personagem tem -1 em testes de Esperanza relacionados à sua loucura.

Maníaco Depressivo -2PP

Você sofre de bipolaridade, ou seja, você oscila seu humor da hiperatividade maníaca (beber cerveja durante dois dias seguidos, passar um dia inteiro pintando um quadro sem largar o pincel, correr feito um louco para atingir a próxima cidade do reino, etc.) para depressão crônica (sempre se acha um nada, não liga para a própria vida, nada faz sentido, o mundo passa diante de você sem lhe oferecer nenhuma oportunidade).

Regra: Quando há um momento de tensão o Narrador faz um teste de Força de Vontade para alterar os estados de humor do Personagem.

Mudo -1PP

Você não consegue falar.

Regra: Nenhuma. Essa Característica possui efeitos meramente interpretativos.

Paranóia -1PP

Você vê inimigos em toda parte, problemas em todo lugar, armadilhas em todo canto, perseguidores em cada esquina. Sua mente é um turbilhão de pensamentos e teorias de conspirações imaginárias – ou não.

Regra: Nenhuma. Essa Característica possui efeitos meramente interpretativos.



Rico 2-6PP

Você possui mais dinheiro que a média.

Regra: Confortável (2 pontos): Dinheiro Inicial x5. Rico (4 pontos): Dinheiro Inicial x20. Milionário (6 pontos): Dinheiro Inicial x100. O dinheiro inicial em jogos medievais é \$1000 e \$10.000 para jogos atuais e futuristas.

Sádico -3PP

Alguns dizem que você é um monstro, e provavelmente seja. Você gosta de ver pessoas sofrendo, e se delicia com isso.

Regra: Nenhuma. Essa Característica possui efeitos meramente interpretativos. Ela pode

FINAL DA SESSÃO

No final de cada sessão, o Narrador irá premiar os jogadores com Pontos de Experiência – PE. Os PE são gastos entre as sessões para aprimorar os personagens. Um jogador também pode dar seus pontos de experiência para melhorar os personagens de seus amigos. Esses pontos dados são perdidos irreversivelmente. Isso aumenta consideravelmente o trabalho em equipe num grupo. Dependendo da velocidade que o Narrador queira que os personagens evoluam, ele poderá dar mais ou menos

GASTANDO PONTOS DE EXPERIENCIA

Sempre que o Narrador permitir, os jogadores podem gastar seus PE para aumentar os atributos, Características ou Conhecimentos de seus personagens. **5PE aumentam em 1 um atributo, seja ele primário, secundário ou terciário; 3PE compram 1PP para ser gasto em Características, Conhecimentos ou Poderes.** Aumentos nos atributos primários e secundários irão refletir nos atributos adjacentes, do mesmo modo que ocorre na criação do personagem. Lembre-se, aumentos de atributos só influenciam os atributos adjacentes mais distantes do centro do hexograma. *Por exemplo, aumentar o atributo Inciativa pode aumentar os atributos Ataque e Defesa, mas não Destreza e Força.* Para comparar Características, Conhecimentos e Poderes, basta comparar PP's. Mantenha o Status de seu personagem atualizado de modo que ele seja igual à soma dos atributos primários dividido por seis. **Sempre que você aumentar em 1 seu Status, você ganha +1 num atributo, +MF Pontos de Vida, MF Pontos de Personagens e +MF (pontos de Mana OU Pontos de Fadiga).**

pontos por sessão. *O ideal é a premiação de 2 PE por sessão para evolução lenta, 3 a 4 PE para evolução média e 5 ou mais PE para evolução rápida.* Jogadores que interpretaram bem ganham esse número de pontos. Jogadores com má interpretação ou que atrapalharam o jogo ganham de zero até a metade desses pontos. Jogadores que se destacaram numa sessão podem ganhar até 50% a mais que esses números. O Narrador sempre tem a palavra final nessa definição.

e o anote sempre o atributo modificado e o modificador que está sendo atribuído naquele atributo. *Por exemplo, se seu personagem tem Força 7 e você compra 2 pontos de Força, anote Força 9 e coloque um pequeno +2 na parte superior esquerda do hexágono de Força na sua ficha. Isso irá lhe ajudar quando os atributos aumentarem por aumentos em atributos adjacentes.*



MODIFICADOR DE FICÇÃO (MF)

O Modificador de Ficção — MF influencia diretamente o nível de realismo de um jogo. Quanto maior o MF, mais fantástico o jogo será. As influências do MF são:

- ✓ **Pontos de Personagem:** o número de Pontos de Personagem de um personagem é igual ao Status vezes MF.
 - ✓ **Pontos de Vida:** o número de Pontos de Vida de um personagem é igual ao atributo Pontos de Vida vezes MF.
 - ✓ **Pontos de Fadiga:** o número de Pontos de Fadiga de um personagem é igual ao atributo Fadiga vezes MF. Além disso, um personagem pode gastar até MF Pontos de Fadiga para aumentar em até +MF seu dano de um ataque.
 - ✓ **Pontos de Mana:** o número de Pontos de Mana de um personagem é igual ao atributo Mana vezes MF.
 - ✓ **Curas e recuperação:** todo tipo de
- O MF influencia apenas os personagens dos jogadores e dos antagonistas mais importantes da história. O MF é definido pelo Narrador na criação do personagem e define o quão fantástico o jogo vai ser. Um MF igual a 1 faz o jogo ser muito perigoso para os personagens. MF's acima de 1 fazem os personagens suportarem mais dano, e consequentemente, deixam o jogo mais cinematográfico. *Jogos realistas costumam ter MF 1. Jogos de fantasia medieval possuem MF 2 a 5, dependendo do estilo do jogo. Jogos de super-heróis teriam MF's acima de 10.*

DANO, PONTOS DE VIDA E NÍVEL DE PROTEÇÃO

O dano retira Pontos de Vida do personagem. *Um dano 4d+2 significa que o jogador deverá jogar 4 dados de seis faces e somar 2 ao resultado.* Essa será a quantidade de Pontos de Vida que serão retirados do adversário caso seu ataque o acerte. Sempre que seu dano tiver bônus positivos ou negativos somados aos dados, converta os +/-3 em +/-1d. *Por exemplo, um machado causa +3 de dano, acrescido do atributo Dano do Personagem. Se o Dano do personagem for 1d+1, usando o machado ficaria 1d+4 que deve ser convertido para 2d+1.* Armaduras possuem o Nível de

Proteção - NP, que é o número que é subtraído do dano causado num ataque. *Um ataque que acerta o alvo de 5 pontos de dano, numa armadura NP 2, retira 3 Pontos de Vida do alvo. Quando um personagem chega a zero Pontos de Vida, ele morre.* Recuperação de Pontos de Vida que não chegaram a zero ocorrem na velocidade de MF por dia com tratamento adequado (gazes, limpeza, etc.), 2xMF pontos por dia num hospital e repouso absoluto e 3xMF ou mais pontos por dia com a utilização de magias, tratamentos futuristas ou outras técnicas de cura.

ser bastante inconveniente se o grupo de personagens não forem tão sádicos quanto o personagem.

Sanguinolento -1PP

Você tem sede de sangue.

Regra: Quando entra em qualquer combate, sua intenção é matar seu oponente — e o fará, caso ninguém o impeça.

Segredo -1PP

Você possui um segredo que, caso seja descoberto, lhe garantirá um grande mal: seja o exílio de sua terra natal, seja condenado à morte, seja conseguir um poderoso inimigo jurado.

Regra: Nenhum.

Surdo -1PP

Você não consegue ouvir.

Regra: Nenhuma. Essa Característica possui efeitos meramente interpretativos.

Temperamento Forte -2PP

Você é um cabeça quente: quando há algum tipo de discussão ou chance de entrar em combate, você agarra. Você não é necessariamente um brígão (embora essa característica caia como uma luva em um), mas pode "bater boca" muito facilmente quando provocado.

Regra: Nenhuma. Essa Característica possui efeitos meramente interpretativos.

Valentão -1PP

Você é um valentão. Irá atazanar a vida dos mais fracos e importuná-los sempre que possível, seja pregando peças rudes ou desmerecendo-os.

Regra: Nenhuma. Essa Característica possui efeitos meramente interpretativos.



“Podemos conhecer tudo,
salvo a nós próprios”

Stendhal

CONHECIMENTOS

Conhecimentos são habilidades e, como o nome diz, conhecimentos adquiridos pelos personagens através de estudo ou treinamento.

COMPRANDO NÍVEIS DE CONHECIMENTO

O jogador deverá utilizar Pontos de Personagem (PP) para comprar níveis de Conhecimentos desejados. Ao comprar um Conhecimento, você deve anotar na ficha de seu personagem o atributo relacionado e o nível de *Oratória 11, então ele deve gastar 3 Pontos de Personagem e anotar em sua ficha Oratória CAR+3.*

UTILIZANDO CONHECIMENTOS

Sempre que seu personagem quiser efetuar algo relacionado a um Conhecimento, você deve jogar 2d e tirar um valor menor ou igual ao nível de Conhecimento (*valor do atributo + modificador*). Caso o Personagem não possua o Conhecimento adequado, ele pode testar o valor do atributo-chave caso seja aceitável (um guerreiro poderia usar uma espada caso não tivesse essa perícia, mas um mago seria difícilmente aceitável, a não ser que pudesse ter sido explicado em seu prelúdio anteriormente). *Para o bardo do exemplo anterior inflamar as corações de aldeões para rebelar-se contra seu lord, o jogador deveria tirar em 2d um resultado menor ou igual ao seu nível em Oratória, no caso 11.*

O QUE SIGNIFICAM OS VALORES DE UM CONHECIMENTO?

O nível de Conhecimento (valor do atributo + modificador) é medido na seguinte escala:

Nível do Conhecimento	Grau de Habilidade
5 ou menos	Inexperiente
6 e 7	Aprendiz
8 e 9	Profissional
10 e 11	Perito
12 ou mais	Mestre

LISTA DE CONHECIMENTOS

Segue adiante uma lista de exemplos de Conhecimentos úteis. Vale ressaltar que essa lista serve apenas de guia. Narradores e jogadores podem e devem acrescentar Conhecimentos à lista abaixo de acordo com a necessidade do jogo. Para isso, basta definir o nome do Conhecimento e seu atributo relacionado.

Artes (CAR)

Arte digital, Artes cênicas, Artes plásticas, Artes visuais e design, Cinema, Composição de Músicas, Dança, Desenho, Escultura, Grafite, Instrumento Musical (um para cada), Pintura, Poesia, Prosa, Teatro.

personagem do primeiro jogador e faz o teste apropriado. A resposta deve ser dada em não mais que dez segundos. Caso isso não ocorra, o jogador perde sua ação. Em caso de ataque, o Narrador efetua a defesa no mesmo momento e anota os danos apropriados.

3. O item 2 é repetido com cada jogador na mesa, respeitando a ordem definida no teste

MANOBRAS DE COMBATE

Manobras de combate são ações realizadas pelos personagens e antagonistas nos turnos de combate. Cada personagem pode escolher apenas uma manobra por turno.

✓ **Ataque:** o personagem efetua um ataque com sua arma.

✓ **Ataque total:** o personagem efetua um ataque desesperado que dá um bônus de +3 no dano ou no teste de atributo. O personagem que efetua ataque total não pode se defender nesse turno.

✓ **Preparar:** prepara uma arma para ataque. Só é necessário uma manobra Preparar por arma por combate, contanto que essa arma continue na mão do personagem. Caso ele perca a arma da mão, ela precisará ser preparada de novo. Ataques só podem ser feitos com armas preparadas. Armas que estejam nas mãos dos personagens no começo do combate são consideradas preparadas.

✓ **Defesa:** o personagem se defende de um ataque. Essa manobra é especial, pois ela só precisa ser

de iniciativa único do início da sessão.

4. Após as ações dos jogadores, o Narrador faz as ações dos antagonistas e quando necessário, os jogadores fazem as defesas. O Narrador pode efetuar as ações dos antagonistas no começo dos turnos, caso ache necessário.

5. Os itens 2, 3 e 4 são repetidos até o fim do combate.

efetuada quando o personagem é atacado e ela não conta no número de uma manobra por turno.

✓ **Defesa total:** o personagem escolhe não efetuar ataques, mas ganha um bônus de +3 em suas defesas ou -3 no dano de cada ataque recebido.

✓ **Executar poder:** o personagem ativa uma manifestação ou executa um poder nato ou super-poder. Deve ser realizado um teste de Mana para ver se o poder é executado. Os pontos de Mana são gastos com sucesso ou não.

✓ **Movimentar:** o personagem pode se deslocar um número de metros igual ao seu nível de Velocidade ou menos.

✓ **Ações comuns:** outros tipos de ações são definidas pelo Narrador o tempo necessário para executá-las. *Pegar um telefone no chão dura um turno, por exemplo. Achar um pergaminho numa bolsa lotada pode durar 2 ou 3 turnos.*

SUCESSOS E FALHAS CRÍTICAS

Todo resultado 2 em testes normais é um sucesso e todo resultado 12 é uma falha. Quando o resultado for 2, faça novamente o teste. Em caso de mais um sucesso você obtém um sucesso crítico. O mesmo ocorre com o 12, com a diferença que uma falha no segundo teste origina uma falha crítica.

TESTES DE ATAQUE

Testes de ataques são testes resistentes, como exposto anteriormente, utilizando os atributos Ataque e Defesa. Em caso de falha do atacante, o ataque não causa dano.

Sucessos críticos são feitos impressionantes e, em caso de ataques, com dano máximo ou oportunidade de um segundo ataque no mesmo turno (a escolha do jogador). Falhas críticas criam erros desastrosos (algumas raras vezes, letais). Os detalhes sempre são definidos pelo Narrador.

Ataques bem-sucedidos causam dano de acordo com o tipo e arma do ataque. Verifique a quantidade de dano causado, jogue os dados de dano e diminua esse número nos Pontos de Vida do personagem atacado. Caso o personagem atacado possua algum tipo de armadura, expresse no Nível de Proteção do mesmo, o Nível de Proteção deve ser subtraído do dano total antes desse diminuir os Pontos de Vida.

Um turno de combate equivale a cerca de dois segundos. Nesse tempo, os personagens podem efetuar qualquer um das manobras relacionadas. A ordem de um turno de combate é a seguinte:

1. No começo da sessão de jogo, os jogadores fazem testes contra o atributo Iniciativa. Aqueles que conseguirem os melhores resultados (ou seja, conseguirem uma maior margem de diferença contra o atributo testado) serão os primeiros a efetuar suas ações nos combates. Ordene os jogadores a ficarem sentados em sentido horário crescente de ordem nos turnos.

2. O Narrador pergunta a ação do



Ciências aplicadas (INT)

Aerodinâmica, Aeronáutica, Arquitetura, Ciência da Computação, Ciência militar, Ciências agrárias, Ciências da saúde, Engenharia Civil, Engenharia Elétrica, Engenharia Mecânica, Genética aplicada, Meteorologia, Náutica, Planejamento, Silvicultura, Sistemas de medidas, Topografia.

Ciências (INT)

Artes, Astrofísica, Astronomia, Biologia, Ciências atuais, Educação, Filosofia, Física, Linguística, Lógica, Matemática, Medicina, Psicologia, Química, Teologia (por religião).

Ciências Ocultas (INT)

Alquimia, Angelologia, Cantrips, Chulhu Mythos, Demonologia, História da Magia, Magias antigas, Pergaminhos, Runas, Tarologia, Vampirismo.

Ciências Sociais (INT)

Antropologia, Arqueologia, Cientistas sociais, Ciência política, Ciências do comportamento, Comunicação, Contabilidade, Economia, Geografia, História, Linguística, Pedagogia, Psicologia, Semiótica, Sociologia, Teoria da escolha social.

Ciências das Ruas (ESP)

Conhecimento de Terreno (por área), Contrabando, Informante, Interrogatório,

Intimidação (ESP ou CAR), Investigação (PER ou ESP), Lâbia (ESP ou CAR), Sedução (CAR), Tortura, Tráfico (diversos, um para cada, *exemplo Narcotráfico*).

Armas (DES)

Cada arma tem um Conhecimento correspondente para sua utilização. Assim, você deve comparar o Conhecimento para cada arma que for usar. Usar uma arma sem pontos gastos no Conhecimento apropriado dá um redutor de -2 nos testes. No caso de armas brancas, o dano também sofre um redutor de -2.

Veículos (DES)

Tipos de veículos diferentes possuem Conhecimentos diferentes. Entre Conhecimentos de veículos possíveis estão Carros, Motos, Aviões, Helicópteros, Cavalgar Cavalos, Cavalgar Hipogrifos, etc. Veículos de controle não manual são baseados em INT, como cargueiros, fragatas estelares, etc.

Não saia de casa sem eles (diversos)

Armadilhas (DES), Arrombamento (DES), Caça (ESP), Corrida (VIT), Culinária (INT), Explosivos (INT), Escalada (DES), Herbolgia (INT), Natação (VIT), Operação de Computadores (INT), Primeiros Socorros (INT), Sobrevivência (por terreno) (ESP), Uso de cordas (DES), Voo (para personagens voadores) (DES).

Sejam em magias fantásticas ou em rajadas de raios de super-vilões, os poderes se manifestam de diversas formas no NanoRPG. Eles são as habilidades sobrenaturais presentes em magos, psíquicos, super-heróis ou mestres de vodu. O sistema de poderes do NanoRPG liberta ao máximo a criatividade dos jogadores e narradores, delimitando apenas a capacidade do poder, mas permitindo a criação, em jogo, de como ele será manifestado.

PODERES EM JOGO

Os poderes são definidos em **Grupos** (fogo, água, gravidade, telecinese, ilusão, animais, mente, etc.). O personagem comparará níveis nesses Grupos com PP, que definição a capacidade máxima das manifestações do Poder de acordo com a tabela adiante. Por padrão, uma **manifestação** (como uma magia, poder de um super-herói, ritual, etc.) **custa 1 Ponto de Mana por nível para ser executado em jogo e é necessário um teste de Mana para a realização.** As manifestações não são anotadas nas fichas, elas são criadas durante o jogo utilizando sua criatividade. Os pontos de Mana são gastos caso o teste seja bem-sucedido ou não. *Por exemplo, Eek é um mago de fogo. Assim, seu jogador compra o Grupo de Fogo nível 2 ao custo de 4 PP (veja Comprando Poderes adiante). Durante o jogo, Eek poderá criar manifestações desse Grupo, limitadas apenas pelo Grupo e pelo nível da manifestação, como Bolsas de Fogo que causam 1d, usando nível 1 e gastando 1 Ponto de Mana; ou que causam 1d+2, usando o nível*

2 (de acordo com a tabela abaixo) e gastando 2 Pontos de Mana. Além disso, ele poderá moldar fogo, criar fogo, levantar uma barreira de fogo, etc. Para isso, basta ele explicar ao narrador e pagar os custos de pontos de Mana necessários.

As manifestações serão feitas com os parâmetros da tabela adiante e se encerrará assim que o dano ou duração forem alcançados. *Por exemplo, uma ilusão de nível 6 durará 1 dia, terá muitos detalhes e poderá ter até 100m de raio. Já a manifestação Aumentar força do Grupo Corpo 3, contém um bônus na força de +3 por até 30 segundos. Uma manifestação pode ser encerrada pelo seu criador a qualquer momento.*

Exemplos de Grupos: Ar, Água, Terra, Fogo, Metal, Cura, Necromancia, Magnetismo, Radicalidade, Animais, Plantas, Mente, Corpo, Telecinese, Ilusão, Luz, Tравas, Máquinas, Movimento, Gravidade, Vodu, etc. Narrador e jogador podem criar novos Grupos de acordo com a necessidade.

RESISTINDO MANIFESTAÇÕES

Manifestações que tenham alvos vivos e que não sejam de dano podem ser resistidas pelos alvos, casos eles desejem. Para isso, o alvo joga 2d6 e soma ao seu atributo Mana. O criador

da manifestação também joga 2d6 e soma o atributo Mana e o nível da manifestação. Caso o valor resultante do criador seja maior, a manifestação é bem-sucedida.

O NanoRPG utiliza basicamente uma mecânica de testes baseado em atributos, acrescidos ou diminuídos por modificadores.

TESTES E MODIFICADORES

Sempre que um personagem desejar fazer alguma coisa que o sucesso nessa tarefa influencie de algum modo o andamento do jogo, e ao mesmo tempo o Narrador ver que a sorte no resultado da ação deixaria o jogo mais divertido, o jogador deve fazer um teste para ver se o seu personagem consegue efetuar a ação ou não.

No NanoRPG existem dois tipos de testes: **normais** e **resistidos**. Os testes normais são aqueles que envolvem apenas a pessoa que está tentando a ação. Testes resistidos são aqueles que envolvem mais de uma pessoa, como um combate. **Nos testes normais, o Narrador deve definir um atributo a ser jogado contra. Após isso, o jogador deverá jogar 2d. Caso o resultado seja menor ou igual ao nível do atributo testado, somado ou subtraído de todos os modificadores, o personagem conseguiu efetuar com êxito sua ação.** Os modificadores utilizados são níveis de Conhecimento ou modificadores de Características, e os modificadores de dificuldade. *Por exemplo, Padilha, o investigador criminal, deseja achar uma pista na cena do crime. Para isso, o Narrador pede um teste de Percepção. Como o local está bastante revirado, o Narrador define um modificador de dificuldade de -2 por achar a situação difícil. Como Padilha tem três níveis no Conhecimento Investigação, ele ganha um bônus +3. O jogador joga 2d e consegue um 6. O nível de Percepção de Padilha é 8, que somado com 3 e*

subtraído de 2 resulta em 9. Como o resultado dos dados (seis) foi igual ou menor ao nível do atributo modificado (nove), Padilha consegue uma pista.

Nos testes resistidos, cada envolvido deve jogar dois dados e somar os atributos e os modificadores envolvidos. Quem tirar o maior resultado vence. Em caso de empate, o envolvido passivo vence. *Por exemplo, Padilha, nosso investigador encontra um criminoso numa ruela suja e escura. Percebendo o perigo, ele decide atirar contra o vilão. O jogador joga 2d, soma com seu atributo Ataque 7 e seu conhecimento Pistola, no caso +3. Assim, ele tira 9 nos 2d e soma com 10, conseguindo 19. O vilão se esquiva, pois o narrador acha que esquivar de balas é divertido para o estilo de jogo que é cinematográfico. Jogando 2d, ele tira 8 que somado com seu atributo Defesa 6 resulta em 14. Como o valor de Padilha foi mais alto, o vilão sente o gosto de chumbo.*

Os atributos a serem utilizados são definidos de acordo com o bom senso. *Um teste de escalada pode ser feito com Destreza. Uma queda de braço é feita com Força e resolver um problema matemático é feito com Inteligência.*

Os modificadores de dificuldade são:

+5 a +3 muito fácil, +2 fácil, +1 corriqueiro, 0 mediano, -1 desafiador, -2 difícil, -3 muito difícil, -4 a -7 quase impossível.

físicas.

Força +2, Inteligência 2-6, Carisma 2-4

Exemplo:

Orc-elfo Força 4-14, Destreza 5-15,

Inteligência 2-6, Carisma 2-4

Características obrigatórias

Feiura: vide Características. -1PP

Impulsivo: vide Características. -1PP

Sanguinolento: vide Características. -1PP

Visão noturna: os orcs conseguem enxergar no escuro como se fosse dia, mas em preto e branco. 2PP

Características opcionais

Pele grossa: a pele dos orcs confere um NP igual a 1. 2PP

Robô modelo Nano R-19

O ajudante perfeito para sua casa! Nano R-19! *música* A Mechatronics Corporation orgulhosamente apresenta seu último modelo de robôs auxiliares. Força e agilidade para todas as tarefas, aliadas à sensibilidade para ajudar crianças e idosos, fazem do robô Nano R-19 a sua compra ideal! O Nano R-19 possui a mais moderna versão do framework de Inteligência Artificial Xenox®-OSI. Sua ajuda suprema em casa com a proteção das 3 Leis! Acesse www.mechatronics.com/nano e compre já!

Força 13-13, Destreza 12-12, Esperteza 5-7,

Vitalidade 12-12, Inteligência 8-14,

Carisma 2-12

Características obrigatórias

Proteção Titanium®: sua pele de titânio confere NP 5. 10PP

Visão noturna: o modelo tem visão noturna para melhor auxiliar seus donos humanos. 2PP

Sem necessidade de sono, respiração e

alimentação: o modelo Nano R-19 utiliza

uma célula energética tipo D7 que só precisa de 8 horas de carga por ano. 5PP

Características opcionais

Adepto das 3 leis: as 3 Leis da Robótica incapacitam o modelo Nano R de atacar humanos, além de sempre ter que ajudá-los. Entretanto, já existe no mercado um destravamento dessa funcionalidade, o que torna essa característica opcional. -4PP

Mutantes

Desgraçados pelo inferno nuclear de 2012, esses seres outrora chamados de humanos convivem com seus antigos irmãos e irmãs que não foram tão afetados pela radiação. Com saúde debilitada e aparência grotesca, eles sobrevivem no deserto da Terra.

Força 4-14, Vitalidade 2-6, Aparência 2-6

Características obrigatórias

Vida curta: os mutantes não vivem mais que 35 anos e quando chegam nessa idade morrem de uma forma dolorosa e terrível. -1PP

Feiura: vide Características. -1PP

Características opcionais

Mutações: os mutantes podem nascer com diversos modificadores, como garras, olhos extras, presas... Crie essas modificações corporais com as regras de Super-poderes do capítulo de Poderes.

Em caso contrário ou em caso de empate, a manifestação não é realizada. Os Pontos de Mana são gastos em qualquer situação.

Nível	Dano Total	Velocidade	Duração	Modificador	Alcance	Alvos Afetados	Detalhes	Inovações	Ratio da área
1	1d	6m/s	Instantânea	+1	Toque	Conjuntador	Nenhum	-	1m
2	1d+2	15m/s	1 turno	+2	5m	1 pessoa	Poucos	Exame	2m
3	2d	30m/s	30 segundos	+3	10m	2 pessoas	Alguns	Pequeno	3m
4	2d+2	60m/s	1min	+4	30m	3 pessoas	Médio	Médio	5m
5	3d	100m/s	1 hora	+5	50m	4 pessoas	Muitos	Grande	10m
6	3d+2	150m/s	1 dia	+6	100m	5 pessoas	Quase perfeito	Pequeno mágico	15m
7	4d	200m/s	1 semana	+7	300m	8 pessoas	Perfeito	Médio mágico	20m
8	4d+2	250m/s	1 mês	+8	500m	10 pessoas	Perfeito	Grande mágico	50m
9	5d	500m/s	101 dias	+9	1000m	15 pessoas	Perfeito	Muito grande	100m
10	5d+2	750m/s	1 ano	+10	2000m	20 pessoas	Perfeito	Abissal	1000m
1	Progressão	+250m/s	+1 ano	+1	+1000m	+10 pessoas	Perfeito	Progressão	+1000m

RECUPERANDO PONTOS DE MANA

Os Pontos de Mana são recuperados na velocidade de MF pontos de Mana a cada 10 minutos. **Só são recuperados Pontos de Mana das manifestações que já**

COMPRANDO PODERES

Níveis em Grupos de poder custam 2 PP por nível. Além disso, esses Grupos poderão ter modificadores próprios que conferem bônus/redutores ou habilidades especiais. *Por exemplo, 2 níveis de Grupo Telecinese custa 4PP. Se o jogador quiser ser um especialista nessa área, ele pode comprar um bônus de +2 no nível, custando mais 2PP. Assim, ele ficará com Telecinese 4 por 6PP, mas por conta do modificador Especialista, todos os seus demais Grupos sofrerão um redutor de -2 no nível.*

Grupo de Poder 2PP por nível

Permite ao personagem efetuar manifestações (magia, super-poderes, etc), gastando 1 Ponto de Mana por nível da manifestação e passando em um teste de Mana. Os Pontos de Mana são gastos caso o teste seja bem-sucedido ou não. O nível máximo da manifestação é delimitado pelo nível de Grupo comprado em PP.

Manifestações podem ser encerradas antes de sua duração chegar ao fim, sem qualquer ônus.

terminaram. Manifestações podem ser encerradas antes de sua duração chegar ao fim, sem qualquer ônus.

terminaram. Manifestações podem ser encerradas antes de sua duração chegar ao fim, sem qualquer ônus.

terminaram. Manifestações podem ser encerradas antes de sua duração chegar ao fim, sem qualquer ônus.

terminaram. Manifestações podem ser encerradas antes de sua duração chegar ao fim, sem qualquer ônus.

terminaram. Manifestações podem ser encerradas antes de sua duração chegar ao fim, sem qualquer ônus.

terminaram. Manifestações podem ser encerradas antes de sua duração chegar ao fim, sem qualquer ônus.

terminaram. Manifestações podem ser encerradas antes de sua duração chegar ao fim, sem qualquer ônus.

terminaram. Manifestações podem ser encerradas antes de sua duração chegar ao fim, sem qualquer ônus.

terminaram. Manifestações podem ser encerradas antes de sua duração chegar ao fim, sem qualquer ônus.

terminaram. Manifestações podem ser encerradas antes de sua duração chegar ao fim, sem qualquer ônus.

terminaram. Manifestações podem ser encerradas antes de sua duração chegar ao fim, sem qualquer ônus.

terminaram. Manifestações podem ser encerradas antes de sua duração chegar ao fim, sem qualquer ônus.

terminaram. Manifestações podem ser encerradas antes de sua duração chegar ao fim, sem qualquer ônus.

terminaram. Manifestações podem ser encerradas antes de sua duração chegar ao fim, sem qualquer ônus.

terminaram. Manifestações podem ser encerradas antes de sua duração chegar ao fim, sem qualquer ônus.

terminaram. Manifestações podem ser encerradas antes de sua duração chegar ao fim, sem qualquer ônus.

terminaram. Manifestações podem ser encerradas antes de sua duração chegar ao fim, sem qualquer ônus.

terminaram. Manifestações podem ser encerradas antes de sua duração chegar ao fim, sem qualquer ônus.

terminaram. Manifestações podem ser encerradas antes de sua duração chegar ao fim, sem qualquer ônus.

terminaram. Manifestações podem ser encerradas antes de sua duração chegar ao fim, sem qualquer ônus.

para cada PP gasto nesta característica no nível do Grupo escolhido. Em contrapartida, todos os demais Grupos do personagem recebem -1 no nível por PP em Especialista. Esse redutor também afeta Poderes Natos e Super-poderes. Você só pode comprar esse modificador para um único Grupo.

Potencial Mágico 3PP por +1, máximo Status/3

Os níveis dos seus Grupos, Poderes Natos e Super-poderes, ganham um bônus de +1 por nível de Potencial Mágico.

Poder Lunar 1PP por +1, máximo Status/2

Seu personagem recebe um bônus de +1 no nível de seus Grupos quando seu personagem pode ver a lua.

Mestre 1PP por +1

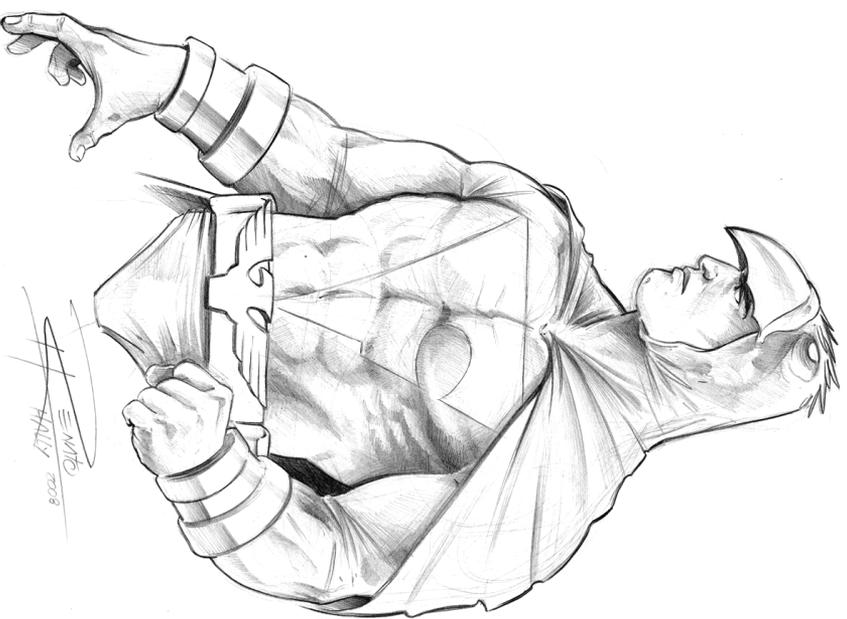
Seus testes de Mana na realização das manifestações recebem um bônus de +1.

Penetrante 1PP por -2

Suas manifestações são mais difíceis de resistir. Todos os testes de resistência recebem um redutor de -2 para cada nível desse modificador.

Poder rúnico 3PP

Você é capaz de armazenar manifestações em runas que são ativadas de acordo com o gatilho, seja ele toque, proximidade, ruptura, tempo, etc. Para criar a runa, você deve definir o gatilho da manifestação, a



manifestação, gastar o dobro de pontos de Mana e realizar um teste de Mana. Não é necessário material, pois a runa é criada sobrenaturalmente. Você deve definir que aparência suas runas **sempre** terão, como tatuagens, sangue, brilhosas, etc. Os Pontos de Mana gastos não são recuperados enquanto a runa continuar ativa.

Poder vital 2PP

Você pode usar seu poder vital no lugar do poder mágico para realizar suas manifestações. Em jogo, isso significa que você pode usar Pontos de Vida no lugar de Pontos de Mana, para realizar manifestações sempre que assim o desejar.

Sem rastros: caso queiram eles não deixam rastros em nenhum terreno, seja em florestas, terra ou até mesmo neve. 2PP

Visão do futuro: de acordo com a vontade do narrador, o personagem elfo terá visões de acontecimentos num futuro próximo ou distante. Além disso, o personagem pode forçar essa visão olhando para um espelho d'água por 10 minutos num lugar calmo e passando num teste de Força de Vontade. Essas visões são de futuros possíveis, não fixos. Essa característica pode ser vetada pelo narrador, como qualquer outra. 3PP

Pequenos

Também conhecidos como Halflings, eles são humanoides de até 1m de altura, barriga avantajada, orelhas pontiagudas, com cabelos encaracolados na cabeça e no peito dos pés. Nunca usam sapatos, pois o solado de seu pé é de couro resistente. Adoram uma boa comida, festas e uma vida tranquila. Apenas poucos saem para aventuras e esses não são bem vistos em casa.

Força 2-6, Destreza 4-14, Vitalidade 2-9, Força de Vontade 5-15

Características obrigatórias

Furtividade: os Pequenos recebem um bônus +2 em testes para se esconder e não deixar rastros. 2PP

Mira: os Pequenos possuem um bônus de +2 em arremesso e no uso de armas de arremesso. 4PP

Preguiça: eles precisam passar num teste de Força de Vontade sempre que precisam fazer um trabalho braçal, e quando em horário de refeições esse teste sofre -2. Em caso de falha, eles adiam por pelo menos 1 hora. -2PP

Gulã: comilões por natureza, eles devem fazer pelo menos 6 refeições completas por dia ou recebem um redutor de -1 em todos os testes mentais. -2PP

Características opcionais

Esperança: mesmo em situações desesperadoras os Pequenos conseguem se confortar pensando em suas casas. Eles recebem um bônus de +2 em Força de Vontade quando o fazem. 4PP

Furtividade dos Pequenos: alguns Pequenos conseguem sumir quando o querem. Eles recebem bônus de +3 em testes para se esconder e não deixar rastros. Você pode comprar essa característica em conjunto com Furtividade. 3PP

Gnomos

Parentes distantes dos anões, esses seres pequenos de até 1,10m costumam ser curiosos e inventivos. Suas invenções e engenhocas são tão conhecidas como as obras dos anões. Eles mantêm sua barba curta e dificilmente ficam sem.

Força 2-10, Inteligência 4-14, Vitalidade 2-10

Características obrigatórias

Inventivo: os gnomos recebem um bônus de +1 em conhecimentos que envolvam criatividade. 2PP

Características opcionais

Máquinas arcanas: alguns gnomos nascem com uma habilidade nata com o Grupo de Poder Máquinas. Eles recebem +1 no nível desse Grupo. 1PP

Orcs

Orcs são seres malignos e destrutivos. Eles costumam raptar fêmeas de diversas raças para procriar com os machos orcs e gerar crias distorcidas das outras raças. Os limites dos atributos Força, Destreza e Vitalidade são os mesmos da outra raça, com um acréscimo de +2 na Força. Além disso, as características obrigatórias e opcionais da outra raça são adicionadas à lista de características opcionais do orc, quando as mesmas são

Intolerância a elfos: os anões possuem uma inimizade natural com os elfos, o que confere um redutor de Carisma de -2 para ambas as raças entre si. -2PP

Características opcionais

Resistência a magias: os anões são mais

difíceis de serem alvos de magias. Eles ganham um bônus de +1 em resistência a magia para cada 2PP gasto nessa característica. 2PP por +1

Teimosia: teimosos por natureza, quando uma anão decide algo ele não costuma voltar atrás. Interprete isso! -1PP

Elfos

Esquios, ágeis e belos, os elfos são uma das raças mais misteriosas existentes.

Completamente ligados à natureza, os elfos são imortais e suas belas cidades nas florestas são obras de arte vistas por poucos. Costumam ser loiros ou de cabelos prateados e possuem orelhas pontiagudas.

Destreza 5-15, Inteligência 4-14, Aparência 7-17

Características obrigatórias

Ligação com a natureza: os elfos ganham um bônus de +1 em conhecimentos relacionados aos animais, plantas e de rastreamento em áreas verdes. 2PP

Senso de Dever com a natureza: os elfos sempre que possível tentam defender a natureza, sua flora e fauna. -1PP

Intolerância a anões: os elfos possuem uma inimizade natural com os anões, o que confere um redutor de Carisma de -2 para ambas as raças entre si. -2PP

Características opcionais

Olhos de água: alguns elfos conseguem enxergar muito longe. Eles conseguem ampliar sua visão à distância em até 10 vezes. 3PP

Combatente Sobrenatural (por Grupo) 1PP

Manifestações que causam dano e que o nível é até nível do Grupo -4 não possuem custo de Pontos de Mana para o personagem. *Por exemplo, se você possuir o Grupo Água 5, você pode realizar manifestações que causam dano com nível 1 sem gastar Pontos de Mana para isso.* Atenção, apenas para manifestações de dano.

Curandeiro 1PP

Manifestações de cura e que o nível é até nível do Grupo -4, não possuem custo de Pontos de Mana para o personagem. Seu personagem precisa de 10 segundos para a realização desse tipo de cura.

Alquimista 2PP

Funciona como Poder Rúnico, com a diferença que são criadas poções que guardam as manifestações. Não são gastos Pontos de Mana mas, para cada nível da manifestação, são gastos \$100 em material e 1 hora de preparação em um laboratório alquímico. O teste de Mana ainda é necessário.

Encantador 3PP

Seu personagem é capaz de criar itens mágicos como os descritos no próximo tópico. Para isso, seu personagem deve ter 1 mês de preparo (com 7 horas diárias de rituais) e \$1.000 para cada PP que seria necessário para a compra do item. Lembre-se que na criação do item você não precisa gastar PP. Em cada mês de preparo você deve passar num teste de Mana + nível do Grupo. Em caso de falha, você deve passar

mais outro mês e gastar mais \$1.000 até conseguir um número de sucessos igual ao número de PP's daquele item.

Ataque Resistível

-2PP para metade e -4PP para total

Suas manifestações que causam dano podem ser resistidas. Em caso de falha na resistência, o dano é dividido ao meio (-2PP) ou todo dano é evitado (-4PP).

Circunstancial (por Grupo)

-1PP por -1

O nível de suas manifestações tem um redutor de -1 para cada nível de Circunstancial, quando as circunstâncias não são as propícias. Possibilidades são: dia, noite, campo aberto, em floresta, na água, etc. Atenção, essas circunstâncias devem ser restritivas para o cenário de jogo.

Condicional (por Grupo) -4PP

Como Circunstancial, porém suas manifestações só funcionam naquela circunstância.

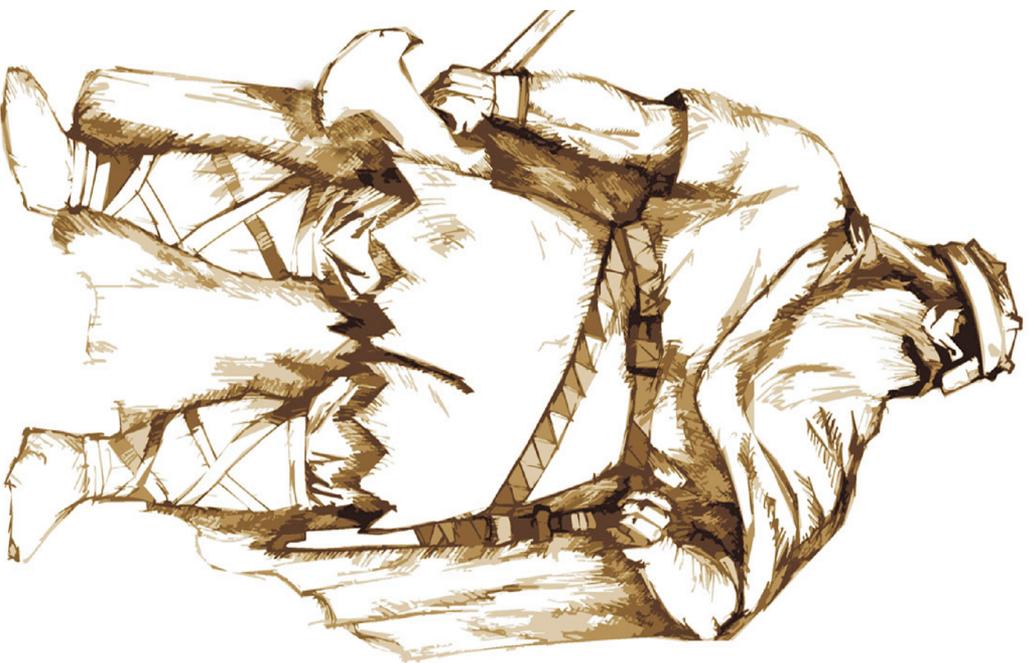
Demorado (por Grupo) -2PP

Suas manifestações necessitam de dois turnos ao invés de uma para ser executada. Desse modo, você passa um turno se preparando e no segundo você efetua a manifestação.

Custo acentuado (por Grupo)

-1PP por +1

O custo de Pontos de Mana de suas manifestações que falharam no teste de realização sofre um acréscimo de +1 para cada nível dessa característica.



ITENS MAGICOS

Caso seu narrador permita, você pode possuir um item mágico. Esse item é capaz de realizar manifestações com custo de 1PP por nível da manifestação. Caso a manifestação seja do tipo "sempre ligado", *como Invisibilidade ou +2 na Força*, basta o usuário tocar no item para a manifestação ocorrer. Em caso contrário, o personagem usa uma carga por manifestação, sem necessidade de testes de Mana ou gasto de Pontos de Mana. Itens mágicos padrões possuem 50 cargas e recuperam cargas na velocidade de 1Mf por dia. Feitos resistentes devem ser feitos com testes de Mana como explicado em *Resistindo manifestações*.

Esses itens são vendidos em média por \$5.000 por PP e só podem ser comprados com dinheiro durante o jogo e não na criação do personagem. Na criação eles são adquiridos com PP, sempre. Mercados com escassez vendem esses objetos pelo dobro ou até dez vezes esse valor!

Cargas: 50 cargas *sem custo*, 75 cargas **+1PP**, 100 cargas **+2PP**, 200 cargas **+4PP**, cargas ilimitadas **+8PP**.

Instável: o nível do item é variável. Nesse caso você não compra níveis, apenas dados de nível. O nível da manifestação em cada utilização será definido através dos dados. **+3PP por 1d.**

Lacrado: funciona apenas quando ativado com uma palavra-chave ou através de toques especiais. **+1PP**

Fiel: funciona apenas com uma pessoa. Quando essa pessoa morre, a próxima pessoa que tocar o item vira seu novo dono se passar num teste de Força de Vontade. Em

caso de falha, aquela pessoa poderá refazer o teste depois de um mês e caso ninguém mais toque o item. **+2PP**

Recuperação rápida: recupera cargas duas **+2PP** ou quatro **+4PP** vezes mais rápido.

Voador: retorna para a mão do último usuário quando o mesmo deseja, voando numa velocidade de 10m/s. **+2PP**

Seletivo: funciona apenas com uma raça *sem custo*, ou situação (dia, noite, em ambiente aberto, etc) **-1PP**.

Incerto: precisa de um sucesso num teste de Mana para que a manifestação ocorra. **-1PP**



Em mundos fantásticos é comum a presença de raças além da humana. Os jogadores, com a permissão do narrador, podem fazer personagens pertencentes a essas raças. Essa escolha deve ser feita no início da criação, pois uma raça influencia boa parte do processo de criação de um personagem, tanto nos números como no conceito.

ESCOLHENDO UMA RAÇA

A descrição de uma raça começa com limites de atributos. Esses limites definem que certos atributos DEVEM estar entre tais valores para que a raça possa ser usada. *Por exemplo, no NanoRPG os atributos de humanos variam de 2 a 12, que seriam representados por 2-12. Porém, os elfos são mais inteligentes, ágeis e belos que os humanos e, por isso, na sua descrição há inteligência 4-14, Destreza 5-15 e Aparência 7-17. Logo, se um jogador quiser fazer um elfo, seu atributo Inteligência deverá ser de 4 a 14, seu atributo Destreza de 5 a 15 e Aparência de 7 a 17. Em caso contrário,*

EXEMPLOS DE RAÇAS

Segue abaixo uma lista de raças que podem ser usados em seus jogos. Porém, convidamos narradores a criarem suas próprias raças de acordo com a necessidade de seu jogo. Utilize as regras de criação de características e de Super-poderes (veja capítulo Poderes) para a criação das características raciais.

Anões

Seres baixos de não mais que 1,20m, fortes, rudes, briguentos, territorialistas e apaixonados por dinheiro, metal e jóias. Cultivam suas barbas com honra e nunca as cortam. Lendas dizem que

o personagem não poderá jogar com um elfo.

Após os limites de atributos, há uma lista de características obrigatórias da raça que DEVEM ser compradas. Essas características devem ser anotadas na ficha e pagas com PP. Uma segunda lista também pode estar presente, a de características opcionais. Essas características não precisam ser compradas na criação do personagem para a escolha da raça.

Após satisfazer todos os pré-requisitos, anote em sua ficha a raça de seu personagem como uma característica de 0PP.

eles nascem das rochas e que quando morrem seus corpos viram rocha sólida ou até pedras preciosas. Suas criações em metais e jóias são as mais belas de todos os reinos.

Força 6-16, Vitalidade 5-15

Características obrigatórias

Pele grossa: a pele dos anões confere um NP igual a 1. 2PP

Paixão material: os anões ganham bônus de +1 em conhecimentos relacionados com criação de armas e armaduras, lapidação, fundição e outros ofícios que envolvam criações com metal e pedras, preciosas ou não. 2PP

RAÇAS

"Eu tenho o sonho de ver um dia meus 4 filhos vivendo numa nação em que não sejam julgados pela cor de sua pele, mas sim pelo seu caráter."
Martin Luther King