

Versão para visualização no computador

Não utilize para imprimir

Visite nosso site: nanorpg.wordpress.com



NANORPG

Danilo Lima
H.P. Almeida

SISTEMA GENÉRICO DE RPG

INTRODUÇÃO

“Ou se morre como herói, ou vive-se o bastante para se tornar o vilão.”
Harvey Dent

introdução	1
atributos	2
características	4
conhecimentos	6
poderes	8
regras de jogo	10
antagonistas	13
equipamentos	15

Você deve estar se perguntando o por quê do nome NanoRPG. Bem, se você imprimiu esta versão, já deve ter percebido. Se não, dê uma boa “folheada” no material e você irá descobrir. NanoRPG é a iniciativa de dois experientes jogadores de RPG em criar algo voltado para RPGistas experientes que não querem mais aprender novos sistemas, e sim interpretar personagens memoráveis. Sim, parece uma proposta estranha, nós sabemos. Sim, nós estamos dizendo para você aprender um novo sistema para não ter que aprender um novo sistema. A questão é que nosso sistema é TÃO pequeno que você poderia ler todo o NanoRPG no carro ou durante aquela aula de química chata! Mas você se perguntaria “é só um RPG simplificado?”

É mais que isso.

É uma nova proposta. Nas páginas internas você perceberá que limitamos cada capítulo a cerca de duas páginas. É para ser descomplicado mesmo. Esse sistema é voltado para você que trabalha muito, estuda muito, ou simplesmente quer descomplicar o RPG e largar os quilos e quilos de regras que os recentes RPG's estão jogando em cima de você! Apenas pegue seu NanoRPG... e adapte! Sim, adapte. Nossa proposta aqui é você utilizar o cenário que desejar para jogar o NanoRPG, cujo qual poderá ser encaixado em qualquer cenário que você imaginar, e em qualquer grau de realismo. Até a diagramação foi feita pensando nisso. Fizemos o NanoRPG ser um livreto para que, após ser impresso, seja pequeno o suficiente para ficar entre as

páginas de seu cenário favorito, seja ele um famoso suplemento de RPG ou aquele livro de história antiga.

Outras coisas que devemos definir logo de pronto: o sistema NanoRPG é um sistema de 2 dados de 6 faces, ou seja, todos seus testes giram em torno desses dados. Por quê? Porque você pode encontrá-los em qualquer lugar, seja naquele famoso jogo de guerra ou na padaria da esquina. Além disso, diferente de outros RPG's, todo resultado que der fracionado (“quebrado”), é arredondado pra CIMA. Lembre-se disso.

No mais, junte seus amigos, aqueça sua imaginação e divirta-se jogando RPG!

Posso aprender a jogar RPG com o Nano?

Sim, você pode. O que você tem que ter em mente é que o NanoRPG não traz consigo explicações sobre o conceito de RPG e suas definições básicas, e você deverá aprender isso em outras fontes. Aconselhamos o acesso à página sobre RPG da Wikipedia – [http://pt.wikipedia.org/wiki/RPG_\(jogo\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/RPG_(jogo)). Se isso não for o suficiente, basta pesquisar “O que é RPG” no Google que uma tonelada de material explicativo irá aparecer.

Criação: Danilo Lima e Hatalibio Almeida
Desenvolvimento: Danilo Lima e Hatalibio Almeida
Capa: Danilo Lima (layout) Napoleão Torquatto (desenhos)
Arte: Hatalibio Almeida e Napoleão Torquatto
Diagramação: Danilo Lima
Playtest: Danilo Lima, Hatalibio Almeida

Pontos. Físicos (PF) e **Mentais (PM)** quantidade de pontos para serem gastos com características e conhecimentos físicos e mentais, respectivamente.

Mana poder sobrenatural (magia, psiquismo, chi, etc) do personagem. Utilizado também para resistência à esses tipos de ataque. Você possui um número de Pontos de Mana igual ao seu atributo Mana vezes o Modificador de Ficção (veja capítulo 6). Pontos de Mana se recuperam na velocidade de 1 ponto a cada 10 minutos.

Aparência define a beleza física do personagem.

Ptos. Vida quantidade de dano que o personagem é capaz de suportar.

Atributos terciários

O valor desses atributos é igual à soma dos atributos adjacentes, dividido por 3 e arredondado para cima. **Por exemplo, Pontos de Vida 7, Vitalidade 6 e Aparência 6 conferem Fadiga 7.**

Dano dano básico do personagem. Vide Tabela de Dano.

Atributo dano	Dano em d6
2	-
3	-
4	1d-2
5	1d-1
6	1d
7	1d+1
8	1d+2
9	2d
10	2d+1
11	2d+2
12	3d
+3	+1d

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

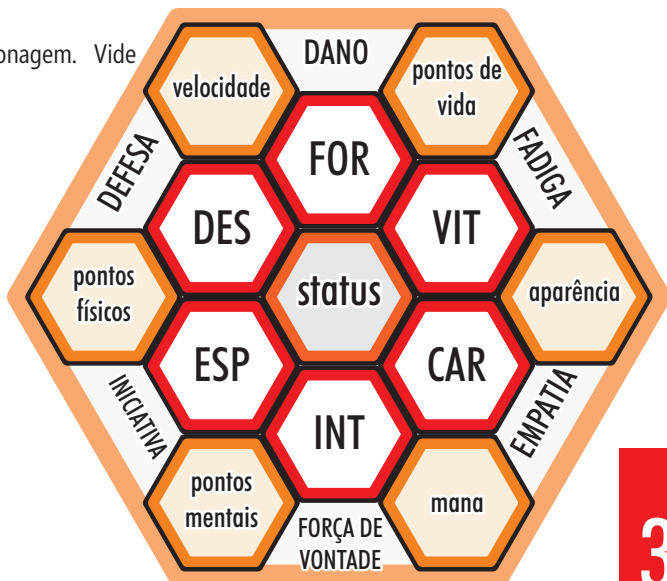
Defesa valor de teste para esquiva de ataques. O narrador define quais ataques poderão ser esquivados, de acordo com o estilo de seu jogo.

Iniciativa velocidade de reação em combates.

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

Empatia percepção de sentimentos alheios.

Fadiga capacidade de suportar cansaço físico. Você possui um número de Pontos de Fadiga igual ao seu atributo Fadiga. Você pode gastar um Ponto de Fadiga por turno e aumentar o dano de um ataque corporal em 1 ponto. Você deve gastar o ponto de fadiga antes de testar o acerto do ataque. Quando sua fadiga chega a zero você desmaia. Pontos de fadiga são recuperados na velocidade de 1 ponto a cada 5 minutos de descanso.



Características

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

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

Cada Característica traz um modificador em jogo, seja ele positivo ou negativo. É necessário ressaltar que o jogador DEVE interpretar as Características. Características negativas são aquelas que concedem pontos extras aos personagens. Um Personagem pode ter inicialmente no máximo até 4 pontos em Características negativas.

Criação de características

O Nano RPG 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 conferir vantagens extras ao Personagem. **Cada bônus positivo é pago com o dobro de pontos físicos ou mentais quando se trata de classes de eventos, e um ponto por um bônus positivo em subclasses de eventos. Por exemplo, uma característica Mago Nato que confere bônus em testes de realização de magias custa 2 pontos mentais por cada bônus +1. Já a característica Mago de Fogo Nato, que concede bônus apenas em magias de Fogo custa 1 ponto mental por cada +1 de bônus. A mesma lógica é usada com os redutores.**

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

Rico 2-6 PM

Você possui mais dinheiro que a média.

Modificador: Confortável (1 ponto); Dinheiro Inicial x5. Rico (2 pontos): Dinheiro Inicial x20. Milionário (3 pontos): Dinheiro Inicial x100. O dinheiro inicial em jogos medievais é \$1000 e \$10.000 para jogos atuais e futuristas.

Combatente Nato 2 PF por nível

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

Modificador: o personagem ganha +1 por nível em todos os testes de ataques.

Defensor Nato 2 PF 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.

Modificador: o personagem ganha +1 por nível em defesas de um tipo. Anote em sua ficha o tipo de defesa, como aparar ou esquivar.

Cibernéticos 2 PF ou PM

Você possui partes cibernéticas no seu corpo.

Modificador: confere Infravisão se for Olhos Biônicos, ou NP 3 se for uma Armadura Dermal, ou vantagens semelhantes aprovadas pelo narrador.

Ataque Extra 4 PF

Você possui um ataque extra por rodada.

Modificador: o Personagem efetua o segundo ataque normalmente.

Concentrado 2 PM

Você consegue resolver mais facilmente seus problemas quando pode concentrar-se neles.

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

**Aptidão Mágica 4 PM por nível**

Você possui um dom nato para realizar magias, podendo conjurá-las com muito mais facilidade.

Modificador: o personagem ganha +1 Nível de Poder por nível de Aptidão Mágica em todas as suas magias.

Mago Elemental 1 PM por nível , máximo Status/3

Você possui mágica elemental correndo em suas veias.

Modificador: o Personagem ganha +1 Nível de Poder por nível de Mago Elemental em todas as suas magias de um único elemento (ar, água, terra, fogo).

Obeso -2 PF por nível

Você está acima do peso.

Modificador: -1 em Velocidade por nível.

Minoria -2 PM

Você pertence à um grupo étnico/religioso/etc diferente da maioria no seu cenário/época de jogo que sofre discriminação: escravo, mulçumano, judeu, sith, rpgista, mordoriano, etc.

Modificador: o Personagem possui -1 nos testes de Carisma para todos aqueles que conhecem sua origem (exceto para os da mesma etnia).

Distúrbio -2 PM

Você sofre de algum distúrbio psicológico, seja ele megalomania, esquizofrenia, bipolaridade, etc. Cada distúrbio deve ser comprado separadamente.

Modificador: o personagem tem -1 em testes de Esperteza relacionados à seu distúrbio.

Comprar Pontos Físicos 2 PM compram 1 PF

Comprar Pontos Mentais 2 PF compram 1 PM

CONHECIMENTOS

“Podemos conhecer tudo, salvo a nós próprios”
Stendhal

Conhecimentos são habilidades e, como o nome diz, conhecimentos adquiridos pelos personagens através de estudo ou treinamento. Eles são comprados com Pontos Físicos ou Mentais, que por sua vez tem sua quantidade definida nos atributos secundários correspondentes. Após a criação do personagem, sempre que um jogador quiser comprar um novo conhecimento, ele deverá aumentar o valor de seu atributo secundário de Pontos Físicos ou Mentais e utilizar os novos pontos adquiridos.

Comprando níveis de conhecimentos

O jogador poderá utilizar PF ou PM para comprar níveis nos conhecimentos desejados. Pontos Físicos só podem ser utilizados em conhecimentos baseados em FOR, VIT e DES. Pontos Mentais por sua vez são utilizados em conhecimentos baseados em ESP, INT e CAR.

Ao comprar um conhecimento, você deve anotar na ficha de seu personagem o nome do conhecimento, o atributo relacionado à ele e o bônus adquirido. Cada +1 de bônus custa um PF ou PM. **Por exemplo, para ter o conhecimento Filosofia nível 3, você deve gastar 3 pontos mentais e anotar em sua ficha Filosofia INT+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 atributo relacionado mais o seu nível de conhecimento. **No exemplo anterior, para seu personagem saber a definição de filosofia para Descartes, você deveria tirar em 2d um resultado menor ou igual à INT+3.**

O narrador pode aplicar modificadores ou redutores ao seu teste, de acordo com a facilidade ou dificuldade do mesmo. Os modificadores de testes se encontram no capítulo 6. Além disso, o narrador define se um certo conhecimento precisa ou não de pelo menos um nível adquirido para ser usado. **O conhecimento Armas Brancas – Faça não necessita de pontos para ser utilizado, pois qualquer pessoa é capaz de usar uma faca, mas o conhecimento Astrofísica precisa de pelo menos um nível na mesma.** Nesses casos, a palavra do narrador define a questão.

Lista de conhecimentos

Segue abaixo 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.

Ciências aplicadas (INT)

Aerodinâmica, Aeronáutica, Arquitetura, Ciência da Computação, Ciência militar, Ciências agrárias, Ciências da saúde, Engenharia Civil, Engenharia Elétrica, Engenharia Mecânica, Genética, Metrologia, Náutica, Planejamento, Topografia.

Ciências (INT)

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

Ciências Ocultas (INT)

Alquimia, Angelologia, Cantrips, Cthulhu 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), Lábia (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 comprar 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), Herbologia (INT), Natação (VIT), Operação de Computadores (INT), Primeiros Socorros (INT), Sobrevivência (por terreno) (ESP), Uso de cordas (DES), Vôo (para personagens voadores) (DES).





Poderes são as capacidades sobre-humanas que o Personagem possui e podem ter diversas origens (experimentos extraterrestres, super-poderes, infecção sobrenatural, mutação, magia, itens mágicos, etc.).

O sistema de poderes é bastante simples. Existem dois elementos-chave: **as Fontes de Poder** e os **Efeitos**. Fontes de Poder são a natureza do poder, de onde ele vem, o que ele é, e quanto maior seu nível, maior o “potencial” do indivíduo de conjurar efeitos maiores. Efeitos são a manifestação das Fontes de Poder.

Existem sete fontes básicas para poderes: **Energética** (poderes baseados nas formas de energia da natureza como luz, calor, som, cinética, etc.), **Material** (poderes de controle de qualquer forma de matéria física, líquida ou gasosa), **Vital** (manipula toda forma de vida), **Espiritual** (manipula e evoca espíritos), **Espacial** (controle de distâncias e espaços, teletransportação), **Temporal** (controle do tempo), **Mental** (controle de mente). Essas Fontes de Poder podem ser usadas sozinhas ou combinadas para criar os mais diferentes tipos de poder, como Vôo sem asas (Vida e Energia, para poder erguer-se no ar), Super-força (Vital), Telepatia (Mental) e outros. Cada Fonte de Poder comprada é paga em separado, mesmo as usadas combinadamente. Cada combinação usa o menor valor de ambas.

Comprando poderes

Existem duas formas de se comprar poderes: você pode comprar um Poder Único, pagando

o custo do nível em PF ou PM de acordo com o tipo de poder, ou pode comprar a Fonte de Poder, usando-a como um poder de diversos usos, custando 2PM cada nível de poder. Por exemplo, o Poder Único Material - Corpo de Pedra 3 concede 3 pontos de bônus em defesa a um personagem. Já a Fonte de Poder Material 3 permite ao personagem gerar poderes com os mais diversos tipos de efeitos com a terra e outros elementos físicos, como Corpo de Pedra, Projétil de Pedra, Jato de Ácido, etc.

Fontes de poder podem ser combinados para gerar novos efeitos de poder. Esses novos efeitos não custam PM para serem adquiridos e passam a ter o nível igual ao menor nível da combinação. Por exemplo, Eek possui Mental 3 e Material 2. Desse modo, Eek pode conjurar golens de pedra, água, ferro ou outros (aprendidos separadamente).

Utilizando poderes

Para ativar um Poder Único, o personagem testa Força de Vontade e não há limite de usos. Para realizar um Efeito através de uma Fonte de Poder, o personagem deve passar num teste de Mana e gastar 1 Ponto de Mana por nível do poder realizado. Os Pontos de Mana são gastos independente do sucesso ou falha na realização do efeito. Lembre-se, gastar Pontos de Mana não diminuem o seu nível do atributo Mana. Os Pontos de Mana são influenciados pelo Nível de Ficção e recuperam-se na velocidade de 1 ponto a cada 10 minutos.

O efeito se encerra quando um dos seus limitadores (dano ou duração) é alcançado. Para efeitos que duram mais de 1 minuto, o personagem não recupera aqueles Pontos de Mana utilizados enquanto a magia não terminar, “retendo” os pontos no efeito. Um

Poder	Dano/Cura	Velocidade	Duração	Modificador	Alcance	Alvos afetados	Volume
1	1d-2	1m/s	Instante	+/- 1	Toque	Conjurador	1litro
2	1d-1	6m/s	1 rodada	+/- 2	5m	1 pessoa	1m ³
3	1d	15m/s	1 min	+/- 3	10m	2 pessoas	2m ³
4	1d+1	30m/s	1 hora	+/- 4	30m	3 pessoas	4m ³
5	1d+2	60m/s	1 dia	+/- 5	50m	4 pessoas	10m ³
6	2d	100m/s	1 semana	+/- 6	100m	5 pessoas	20m ³
7	2d+1	150m/s	1 mês	+/- 7	300m	8 pessoas	50m ³
8	2d+2	200m/s	101 dias	+/- 8	500m	10 pessoas	100m ³
9	3d	250m/s	1 ano	+/- 9	1000m	15 pessoas	500m ³
10	3d+1	500m/s	2 ano	+/- 10	2000m	20 pessoas	1000m ³
+1	progressão	+250m/s	+1 ano	+/- 1	+1000m	+10 pessoas	+500m ³

efeito pode ser encerrado a qualquer momento pelo conjurador.

Alguns Efeitos são resistíveis pelo alvo: controle mental, inculir doenças, etc. Para todos esses poderes resistíveis, utiliza-se o atributo Mana do alvo versus atributo Mana do conjurador + Nível do Efeito utilizado. Caso o alvo do poder tire uma maior margem de sucesso, o poder não surte efeito e os pontos de mana são gastos.

Aprendendo efeitos

Um personagem usuário de Fontes de Poder não pode “improvisar” Efeitos: ele só pode lançar Efeitos conhecidos. Magos só lançarão magias/Efeitos anotados em seus grimórios e psiônicos só saberão Efeitos psíquicos que já tenham aprendido. **Exemplos de efeitos seriam Bola de Fogo, Apaixonar, Criar Garras, Chuva de Pedras, etc.** Para tanto, ou eles aprendem o Efeito ou criam o mesmo. Para aprender, é necessário Nível da Fonte de Poder x dias de estudo com o material de estudo necessário (ou seja, o Efeito anotado ou com um professor). Para criar o Efeito, é necessário tempo de criação igual à duração do nível da Fonte de Poder + 3 da tabela abaixo, e depois o tempo necessário de estudo já citado para aprender na prática. Inicialmente, para cada nível em Fonte de Poder, você ganha uma quantidade de Efeitos igual ao seu STATUS. Assim, começando com Status 6, ao comprar na criação a Fonte de Poder Material 2, você ganha 6 efeitos de até nível 1 e 6 efeitos de até nível 2, todos Material.

Exemplo: Morgan, o Necromante, pretende destruir a capital do Reino da Valúria, cujos quais expulsaram-no, acusando de loucura e magia negra. O jogador tem 16 PM para gastar comprando Fontes de Poder. Como o personagem é um necromante, ele gasta 12 PM comprando Material 3 e Espiritual 3, criando a combinação Zumbi 3, capaz conjurar 2 zumbis, capazes de causar 1d6 de dano e que duram 1 minuto (vide tabela abaixo). Para isso, ele cria a magia Conjurar Zumbis e anota em sua ficha. Dessa forma, ele pode conjurar 2 zumbis sempre que quiser, pagando 3 Pontos de Mana para evocá-los. Restando-lhe ainda 4 PM, o jogador imagina que Morgan precisará controlar a mente de algumas pessoas da Corte, fazendo-os esquecer de seu rosto ou os enlouquecer em terríveis pesadelos febris. O jogador então gasta 4 pontos para comprar 2 pontos de Fonte de Poder Mental.

Exemplos de Efeitos Energéticos: Escudo Mágico (Energético 2), Anular Projéteis (Energético 2), Bola de Fogo (Energético 4), Mísseis de Chamas (Energético 6), Incendiar Projéteis (Energético 2), Relâmpago (Energético 6), Tentáculos de Sombras (Energético 5), Extinguir Fogo (Energético 2), Moldar Fogo (Energético 2), Corpo de Fogo (Energético/Vital 5), Ilusão menor (Energético 1).

Exemplos de Efeitos Mentais: Comunicação por Sonhos (Mental 2), Rajada Psíquica (Mental 3), Influência Telepática (Mental 2), Leitura de Mentes (Mental 2).

Exemplos de Efeitos Materiais: Telecinésia Menor (Material 1), Telecinésia Mediana (Material 3), Telecinésia Maior (Material 5), Tempestade Telecinética (Material 7), Conjurar Objetos (Material 2).

Exemplos de Efeitos Temporais: Viagem no Tempo (Temporal 2+), Relógio Interno (Temporal 1), Flashback (Temporal 2).

Exemplos de Efeitos Espaciais: Vôo (Espacial 4), Teleporte (Espacial 8), Levitação (Espacial 3).

Exemplos de Efeitos Espirituais: Conjurar Espírito Menor (Espiritual 2), Conjurar Espectro (Espiritual 4), Conjurar Espírito Iluminado (Espiritual 5), Controlar Espíritos (Espiritual 2+), Atormentar (Espiritual 4).

Exemplos de Efeitos Vitais: Roubar Vida (Vital 2), Toque Mortal (Vital 6), Roubar Juventude (Vital 3), Curar (Vital 3).

Exemplos de Efeitos Combinados: Evocação Angelical (Vital/Espacial 5), Conjurar Zumbi (Material/Espiritual 3), Ilusão Enlouquecedora (Energético/Mental 5), Boneco Vodú (Espiritual/Vital 3).

REGRAS DE JOGO

“Ohh my God they Killed Kenny!!!!”
Kyle

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.

Nos testes, 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 Esperteza. 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 Esperteza 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.**

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.

Sucessos e falhas críticas

Todo resultado 2 em testes 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**. Sucessos críticos são feitos impressionantes e, em caso de ataques, em dano máximo. Falhas críticas criam erros desastrosos. Os detalhes sempre são definidos pelo narrador.

Testes de ataque

Testes de ataque são feitos contra o atributo Destreza. Caso haja um sucesso, os personagens atacados, caso possam se defender (de acordo com a decisão do narrador), fazem um teste contra o atributo Defesa. Caso o teste de Defesa seja mal sucedido, o ataque acerta. Caso contrário, o ataque falha e não causa dano. 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.

Um turno de combate equivale a cerca de dois segundos. Nesse tempo, os personagens podem efetuar qualquer um das manobras relacionadas no próximo tópico. 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 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 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.

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 +2 no dano ou no teste de atributo, ou -2 na defesa do adversário. 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 efetuada quando o personagem é atacado e ela não conta no número de uma manobra por turno. Um personagem pode executar um número de defesas por turno igual ao Modificador de Ficção x 2.

✓ **Defesa total:** o personagem escolhe não efetuar ataques, mas ganha um bônus de +2 em suas defesas, ou -2 nos ataques dos inimigos, ou -2 no dano de cada ataque recebido.

✓ **Executar poder:** o personagem ativa uma fonte de poder ou executa um poder ou magia. 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.**

Dano, Pontos de Vida e Modificador de Ficção (MF)

Os personagens começam o jogo com um número de pontos de vida igual ao seu atributo Pontos de Vida vezes o Modificador de Ficção - MF. O MF também multiplica os Pontos de Mana dos personagens com poderes. 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 conseqüentemente, 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.

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. 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 atacado. 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 1 ponto por dia com tratamento adequado (gazes, limpeza, etc.), 2 pontos por dia num hospital e repouso absoluto e 3 ou mais pontos por dia com a utilização de magias, tratamentos futuristas ou outras técnicas de cura.

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 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.

Gastando Pontos de Experiência

Sempre que o narrador permitir, os jogadores podem gastar seus PE para aumentar os atributos de seus personagens. **5 PE aumentam em 1 um atributo, seja ele primário, secundário ou terciário.** 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 hexagrama. **Por exemplo, aumentar o atributo Velocidade pode aumentar os atributos Dano e Defesa, mas não Destreza e Força. Para comprar Características, Conhecimentos e Poderes, basta comprar atributos que aumentem seus Pontos Físicos ou Mentais.** Mantenha o Status de seu personagem atualizado de modo que ele seja igual à soma dos atributos primários. **Sempre que você aumentar em 1 seu Status, você ganha +1 num atributo, +1 ponto de vida e +1 (ponto de mana OU ponto de fadiga).**

Quando houver aumentos em atributos, 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 direita do hexágono de Força na sua ficha. Isso irá lhe ajudar quando os atributos aumentarem por aumentos em atributos adjacentes.**

Um ponto importante, essencial para muitos, num jogo de RPG são os inimigos enfrentados pelos jogadores. De dragões imponentes a robôs desajustados, os antagonistas configuram um fator de diversão tão antigo quanto os próprios dados numa mesa de RPG.

O NanoRPG não traz um compilado de inimigos que você poderá enfrentar. Ao invés disso, apresentamos um meio fácil de criar um inimigo ou adaptar um antagonista existente no seu bestiário favorito. No último caso, basta seguir nossa dica inicial: coloque o NanoRPG dentro do seu suplemento favorito.

Criando antagonistas

Os antagonistas podem ser definidos de duas formas. A principal e mais simples é utilizar o hexograma específico para antagonistas apresentado a seguir. Ele visa apenas os atributos mais importantes para a criação de um antagonista e pode ser preenchido em menos de 30 segundos. Outra possibilidade é fazer a ficha do antagonista com todas as regras e ficha de um personagem comum. Narradores podem se sentir tentados a fazer desse modo quando desejarem mais detalhes para seus filhotes.

Atributos de antagonistas

O hexograma de antagonistas é composto de 7 hexágonos. Com 3 passos você tem um antagonista. Simples!

1. Defina um Status inicial para seu antagonista. Agora, você terá esse status x 4 pontos para gastar com os atributos Ataque, Defesa, Dano e Pontos de Vida. Anote-os.
2. Por padrão, um antagonista começa com NP 0 e 1 ataque no campo N° de ataques (que define o número de ataques por turno). Cada 2 pontos de NP aumenta em 1 o status e cada ataque adicional aumenta em dois.
3. Após definir o NP e o N° de ataques, anote no hex Status o Status final do antagonista. Esse será o status recomendado de um personagem que enfrente esse inimigo.



Nota ao narrador:
utilize com moderação.

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.

Você pode anotar ao redor do hexograma dados como o nome do Antagonista, Fontes de Poder, Características e tipos de ataques. Apenas mantenha em mente que apenas o que está no hexograma será o mais importante para fazer doer.

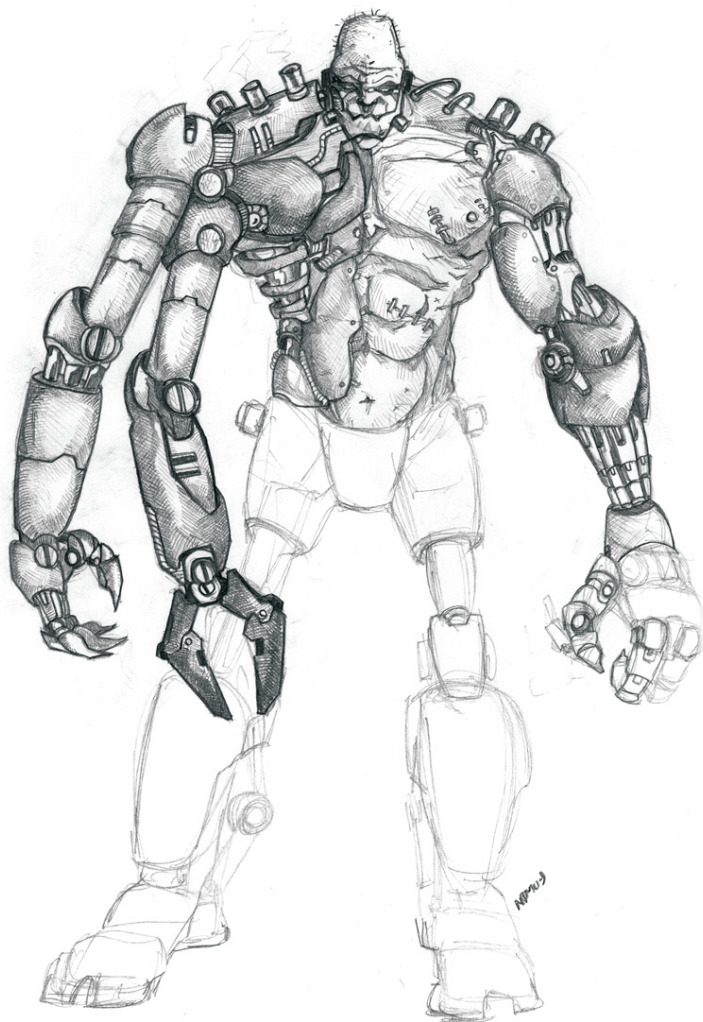
Antagonistas e poderes

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 magias do antagonista é capaz de causar e o Nível de Poder do antagonista igual ao atributo Dano-3.

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 fuças!

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



Abaixo segue 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 seqüência: 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. Calcule o seu atributo Dano com esse modificador e anote em sua ficha na parte de equipamento o dano em d6 com essa arma de acordo com a tabela da página 3 Qualquer dano que acerte o alvo causa no mínimo 1 ponto de dano.

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

Mangual 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

Armadura de Couro NP1. \$100

Armadura de Placas e Couro NP3. \$300

Armadura de Aço NP5. \$900

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

Grifo montaria aérea. \$5.000

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

Trajes de Aventureiro \$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

Poção de Cura cura 1d PVs. \$120

Arma Mágica +1 Acrescenta +1 ao ataque e dano. \$2.000

Arma Mágica +2 Acrescenta +2 ao ataque e dano. \$5.000

Arma Mágica +3 Acrescenta +3 ao ataque e dano. \$20.000

Arma Mágica +4 Acrescenta +4 ao ataque e dano. \$200.000

Contemporâneo

Revólver 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 no ataque. \$500

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

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

Bazuca 4d-2, 3m de raio. \$1.000

Granada 4d, 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 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

de dano. \$500.000.000

Cruzador Especial 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 1d6x85 de dano. \$1.000.000.000

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

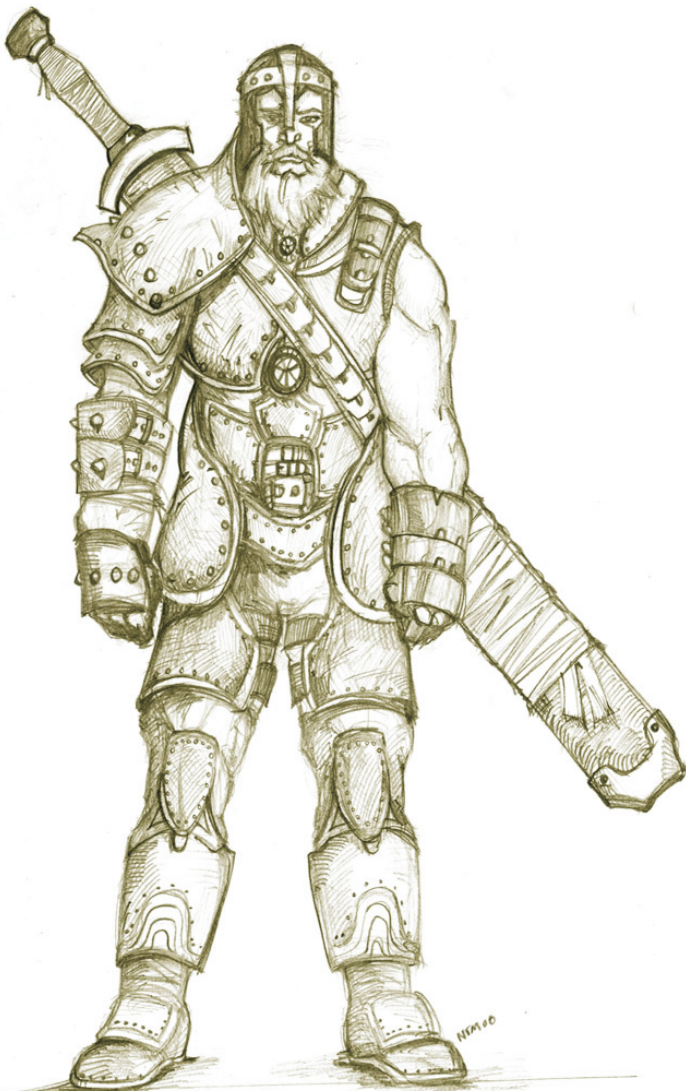
Olho Biônico pode comportar funções de Infravisão ou receber mensagens de texto via sistemas de comunicação. \$5.000

Braço Biônico 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 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 1d6x50



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.

Visite nosso site nanorpg.wordpress.com e deixe seu comentário



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

Criação: Danilo Lima e Hatalibio Almeida

Desenvolvimento: Danilo Lima e Hatalibio Almeida

Capa: Danilo Lima (layout), Napoleão Torquatto (desenhos)

Arte: Napoleão Torquatto

Diagramação: Danilo Lima

Playtest: Danilo Lima, Hatalibio Almeida