



LUDENS PRIME



BRAU SARAIVA



LUDENS PRIME



LIBERAÇÃO

Declaro, como autor da obra, que o Sistema Ludens Prime está liberado para utilização integral ou parcial para quaisquer finalidades, inclusive para fins financeiros.

Condições obrigatórias:

Reconhecimento autoral:

Toda e qualquer adaptação deverá dar créditos ao autor do sistema: Brau Saraiva.

Notificação (não obrigatória):

O autor solicita, se possível, ser notificado quando a sistema for utilizada, para fins de registro pessoal, divulgação e acompanhamento de impacto cultural. Isso pode ser feito através de:

Brau Saraiva: <http://mssg.me/brausaraiva>

Pedido do autor:

Gostaria muito de ser notificado. Não pedirei nada em troca, mas gostaria de receber links, fotos e outros registros para minha apresentação pessoal.

WhatsApp: 92 99298-6520

SUMÁRIO

06.....	O que é RPG
10.....	Datas comemorativas para o RPG
11.....	Cabeçalho
11.....	Testes básicos
11.....	Atributos
12.....	Segurança
13.....	Destaques
14.....	Proficiências
18.....	Pontos de ouro
18.....	Pontos narrativos
19.....	Caminho
20.....	Frase especial
22.....	Frases
25.....	Frases impostas
25.....	Defeito
27.....	Habilidades
37.....	Situações ocasionais
39.....	Dano
41.....	Dificuldade
42.....	Crítico
43.....	Ingresso RPG
44.....	Ficha
46.....	Escudo de Mestre
51.....	Papo de Mestre
53.....	Monstro não segue tabela
53.....	Ludens Prime - Por que esse nome?
54.....	Como narrar RPG para crianças
59.....	Autor, colaboradores e parcerias

LUDENS
PRIME



O QUE É RPG

Role-Playing Game (jogo de interpretação de papéis) é um estilo de jogo que permite que o Jogador interprete um Personagem de uma maneira teatral, por meio das descrições do seu Personagem em uma Ficha (folha de anotações do Personagem).

É separado um dos Jogadores para assumir a função de Mestre (ou Narrador, Cacique, Maestro, Xerife, Senhor do Multiverso, ou qualquer nome que preferira por assim chamar). Este contará uma história com cenários e Personagens, em que os Jogadores interpretarão as falas e alguns gestos cênicos. Os resultados e demais ações serão apenas narradas pelos próprios Jogadores e seus êxitos serão dados através de um...

Sistema de Regras

São Pontuações, Predefinições e descrições de capacidades de cada Ficha de Personagem. Através disto ocorrem as individualizações de cada Personagem.

Cabe ao Mestre o pré-estabelecimento de cada Dificuldade para que se concretize uma Ação.

O Sucesso, na maioria das vezes, dependerá da soma de suas pontuações na Ficha e um resultado em pontuações retirado em Dados.

Apesar de não haver uma gigantesca diferença ideológica entre os Sistemas de Regras, existem muitos sistemas diferentes no mundo do RPG, cada um funcionando de sua forma para melhor se adaptar a seus cenários e personagens. Alguns até com a bandeira de Genéricos, que são sistemas que servem para diversas narrativas diferentes. E outras com a bandeira de Livres, podendo ser usadas em diversos cenários, sem que o autor precise pagar para usá-los (Ludens Prime é genérico e livre).

“Falar do limite de uma história contada em RPG é como falar do limite da história contada por um livro, o que nos levará a referência da mais pura e infinita imaginação”

Eduardo Augusto

PDM

Personagem do Mestre

São personagens criados pelo Mestre para preencher sua trama. Basicamente, é todo Personagem da trama que não é interpretado por um Jogador e sim pelo Mestre. Vão desde donos de bares até familiares, figurantes e antagonistas, variados em estilos e propósitos.

Dados de RPG

No RPG, existe uma série de Dados diferentes, que são utilizados para auxiliar nas Regras de cada Sistema. Os Dados mais comuns têm 4, 6, 8, 10, 12,

20 e 100 lados (o Dado de cem lados corresponde a dez lados contados em casas de dezenas). Porém, existem várias outras personalizações.

Para facilitar a comunicação ao jogar e ao descrever regras, chama-se o Dado de D, e acrescenta-se logo em seguida o número de lados referente ao Dado.

Exemplo:

Um Dado de 8 lados será chamado de D8.

Estes Dados poderão ser adquiridos através da internet ou de lojas especializadas em RPG (procure saber a localização de alguma em sua cidade).

- Para Ludens Prime, usando sua regra original, o D20 será o Dado de Ação, porém, também serão usados os dados D4, D6, D8, D10 e D20 (kit padrão de dados, com exceção do D100).



Exemplo de utilização de regra:

• Este é um exemplo no Sistema Ludens Prime (sistema de regras em que funcionará este livro).

O Mestre fala que existe uma mureta à frente de um Personagem que no momento se encontra correndo a pé e dobrando em um beco, fugindo de dois soldados. O Jogador opina que seu Personagem irá tentar pular.

- Analisando o tamanho da mureta, a cena e as capacidades do Personagem, o Mestre dá a Dificuldade 10 pontos:

O Jogador joga:

Seu Atributo Físico (3) + sua Proficiência Esportes (2) + seu Dado de Ação (D20).

Jogada Total:

$3 + 2 + 1D20$

Ele retira 8 Pontos no Dado.

Total:

$3 + 2 + 8 = 13$ Pontos de Ação

Fazendo o Personagem pular a mureta.



- Caso o Mestre opte por fazer com que os policiais tentem fazer a mesma coisa, ele deverá ser coerente em relação a análises da cena em relação aos seus PDMs para finalmente fazer o Teste, de acordo com o que decidiu para as capacidades dos personagens.

- Alturas dos Personagens, defeitos físicos e peso carregado pelos mesmos poderão interferir, aumentando ou reduzindo a dificuldade dos Personagens.

Um Bom Mestre

O Mestre assumirá primeiramente a função de contador de uma história, que será o prelúdio de todo o seu começo na narração, podendo fazer com que os Players (personagens dos Jogadores da Mesa) (pronuncia-se "pléiers") se encontrem ou não.

- Cuidado para estar bem preparado sobre seu prelúdio, caso contrário poderá ser questionado pelos Jogadores.

Para assumir o papel de Mestre, o mesmo terá de conhecer bem as regras e os Jogadores que irão jogar em sua MESA (grupo de pessoas jogando RPG, o Narrador e seus Jogadores, para ser mais específico). Para isso é aconselhável que o Mestre exija o prelúdio de cada Personagem, baseado no preenchimento inicial da Ficha. É aconselhável também que o Mestre questione os Jogadores durante ou após o prelúdio, o que forçará a imaginação de seus Jogadores.

O Mestre precisará narrar cenários com detalhes e destaques importantes além de enfeitar a história com PDMs (Personagem Do Mestre), e também caberá a ele interpretar cada um, com gestos simples, falas e individualidades.

O bom Mestre segue todos estes conselhos e os lança sobre uma história cheia de intrigas e ações, forçando assim os Jogadores a pensar e agir gestualmente, explorando pontos fortes e fracos de todos os Personagens, para forçá-los também a agir em união, narrando desde os entrelaçados e tramas de novelas até as ações fascinantes dos filmes de Hollywood.

Um Bom Jogador

O Jogador terá que fazer a distribuição inicial de sua Ficha de acordo com o que ele espera de seu Personagem, pois o processo inicial de uma Ficha é o mais importante. Será difícil reverter erros com evoluções futuras.



Existem basicamente três tipos de Personagens, conhecidos como RST:

- **Robustos:** Verdadeiros tanques de guerra. São personagens que priorizam suas pontuações de força e vigor, para suportar o combate direto e atribuir grandes Danos de uma única vez.



- **Sábios:** Personagens que priorizam o cérebro ao invés dos músculos. São encontrados entre acadêmicos, peritos, magos, feiticeiros, nobres, religiosos e sacerdotes.

- **Táticos:** Os mais estratégicos, ágeis e inteligentes entre os personagens, costumam priorizar atributos como reflexos e discrição. A maioria não é fã do combate direto, mas quase todos são guerreiros letais, pois raciocinam muito rápido.

- Os personagens que se beneficiam da aparência física e da capacidade persuasiva também estão classificados como táticos.

- Também é possível se criar Personagens equilibrados entre duas ou todas as RSTs, como por exemplo um soldado de infantaria, que é o equilíbrio entre robusto e tático (no total são 7 combinações possíveis).

Um bom Jogador é aquele que cria seu Personagem de acordo com sua intenção na história, que o interpreta utilizando-se de características pessoais de individualização, demonstrando seus defeitos e vantagens. Esses Jogadores costumam ter cadernos de anotações para palavras, pistas e nomes de lugares e PDMs que poderão lhes ser úteis no futuro (às vezes são essas as anotações que salvam o Personagem). Conhecer os cenários e um pouco de história (para este cenário) é uma grande vantagem.

O comportamento “off game” também é muito relevante, tanto em relação a assiduidade quanto em relação ao bom convívio.

Tempo de Jogo

O Tempo de Jogo no RPG é uma medida de tempo em horas passadas no decorrer da história, não ligada à vida real. Será determinada pelo Mestre conforme as ocorrências na narrativa.

Rodada

Consiste no tempo real, desde o último até o primeiro Jogador ou PDM executar todas as suas Ações, o que em tempo de jogo poderá levar apenas 1 segundo se pensadas todas as ações como simultâneas.

Sessão

Basicamente, sessão (ou Capítulo) é o encontro, naquele dia, da Mesa. Porém, em Ludens Prime, este tempo tem o prazo máximo de 4 horas. Após isso, os Pontos de Caminho deverão ser distribuídos, e começará outra sessão. Isso inclui o pagamento de outro Ingresso Narrativo (Pág: 40).

Datas Comemorativas para o RPG

❖ 24 de Fevereiro
Dia nacional do RPG
(Aniversário de Douglas Quinta Reis)

❖ 04 de Março
Dia internacional de Mestre RPG
(Morte de Gary Gygax)

❖ 13 de Março
Dia nacional de RPG das Trevas
(Aniversário de Zé do Caixão)

❖ 08 de Junho
Dia nacional do RPG Solo
(Aniversário do Tarcísio Lucas)

❖ 21 de Dezembro
Dia do RPG brasileiro
(Lançamento de Tagmar)



CABEÇALHO

Primeiro, o Personagem precisará ser idealizado, ganhando uma identidade própria. Além de outras informações.

Nome: Do Personagem.

Codiname: Apelido do Personagem.

Natalidade: Nacionalidade do Personagem.

Idade/altura/peso:

Características do Personagem.

Jogador: Nome do(a) Jogador(a).

Mestre: Nome do(a) Narrador(a).

TESTES BASICOS

Os Testes básicos do sistema Ludens Prime têm o D20 como dado de Ação, sendo:

$1D20 + \text{Atributo} + \text{Proficiência (se houver aplicação)} + \text{Habilidade (se houver aplicação)} + \text{Bônus (se houver aplicação)}$

Apenas UMA Habilidade Acionável poderá ser usada por Ação.



ATRIBUTOS

Características mais abrangentes que formam as camadas primárias dos Personagens:

São divididas em 5:

**Emocional / Físico /
Intellectual / Sensorial /
Social**

Emocional:

Têm a ver com Testes que envolvam determinação, concentração, coragem, controle emocional, temperamento e outros Testes semelhantes.

Físico:

Têm a ver com Testes que envolvam, esportes, resistência muscular, saúde, força física, e outros Testes semelhantes.

Intellectual:

Têm a ver com Testes que envolvam, sabedoria, inteligência, resiliência intelectual, memória, e outros Testes semelhantes.

Sensorial:

Têm a ver com Testes que envolvam, visão, audição, tato, paladar e olfato.

- Também é a base dos Testes de pontaria.

Social:

Têm a ver com Testes que envolvam, persuasão, diplomacia, comportamento, carisma, e outros Testes semelhantes.

Distribuição inicial:

O Personagem distribui os Números:

1 / 2 / 2 / 3 / 3

Nível evolutivo:

- ○○○ Fraco
- ○○○ Médio
- ○○○ Forte
- ●○○ Elevado
- ●●○ Extraordinário
- ●●● Épico

Cada Ponto extra (evolução) custará:
20 Pontos de Caminho.

SEGURANÇA

Uma base de segurança do Personagem. Representa o mínimo da sua capacidade de Reação:

São divididas em 8:

**Defesa / Determinação /
Discrição / Esquiva /
Evasão / Mental /
Reflexos / Vigor**

- Então, caso a Defesa de um personagem seja 11, e o oponente retire 10 no Teste total, isso significa que o golpe foi defendido, sem precisar de uma rolagem desnecessária, acelerando o processo mecânico da Mesa. Agora, caso o oponente retire 11 ou mais, isso significa que aquela ação foi acima da capacidade de reação passiva, e requer um pouco

mais de atenção. Então, neste caso, será feito um Teste.

É como se vários capangas atacassem o herói, mas ele está muito acima disso, e defende sem problemas, mas um vilão em especial, aí requer um pouco mais de esforço.

Defesa:

Têm a ver com a capacidade de suportar o golpe.

Determinação:

Têm a ver com capacidade de não ser convencido, ludibriado, amedrontado ou semelhantes.

Discrição:

Têm a ver com a capacidade de não ser notado ao fazer algo.

Esquiva:

Têm a ver com a capacidade de evitar o golpe (é diferente de Defesa).

Evasão:

Têm a ver com a capacidade de sair do alcance de golpes ou situações em área. Como estouro de boiada, explosões ou gases, por exemplo.

- Ao contrário de Esquiva, que é mais focado, Evasão é para situações em área.

Mental:

Têm a ver com a capacidade de não ter a mente invadida, se manter sóbrio ou de manter coisas como concentração, atenção e calma em situações de estresse.

Reflexos:

Têm a ver com a capacidade de perceber algo de maneira sensorial.
- Não ter os 5 sentidos enganados.
/

Vigor:

Têm a ver com a capacidade de resistência muscular.

Distribuição inicial:

O Personagem distribui os Números:

5 / 6 / 7 / 8
10 / 12 / 14 / 16

Cada Ponto extra (evolução) custará:
10 Pontos de Caminho.

DESTAQUES

Regras que funcionam de maneira quase independente das de listas como Atributos, Defesa e Proficiências, por exemplo.

Ações por Rodada

Os Personagens têm, por padrão, 1 Ação, por Rodada, mas podem aumentar com Habilidades ou outros recursos.

Forçar a Ação

O Jogadores ainda podem forçar +1 Ação por Rodada, mas a mesma contará com -5 Pontos.

Concentração

Pontos especiais que o Personagem gasta para melhorar seus Testes.



Os Personagens têm, por padrão, 12 Pontos, mas podem aumentar com Habilidades ou outros recursos.

Estes Pontos são restaurados:

- 1 a cada 5 minutos em repouso extremo.
- 1 a cada 10 minutos em repouso.
- 1 a cada 15 minutos em situações cotidianas.
- 1 a cada 20 minutos em estresse.
- 1 a cada 30 minutos em sob grande estresse.
- 1 a cada 40 minutos em sob estresse extremo.

- O gasto deverá ser declarado antes do Dado de Ação ser rolado, pois não adianta se concentrar depois que a Ação foi executada.

- O gasto máximo é de:

3 Pontos por Ação
5 Pontos por Rodada
Benefícios:

- 1 Ponto de Concentração: +1D4
- 2 Pontos de Concentração: +1D8
- 3 Pontos de Concentração: +1D12

- Estes Dados extras têm influência nula sobre a regra de

Crítico (pág. 39). Porém, seus resultados contam para Dano (em casos de Dano).

Iniciativa

Antes de cada embate, sendo marcial, místico, ou até mesmo social, a ordem de jogada deverá ser definida. Para isso, cada Jogador deverá rolar o D20 e somar com seus Pontos de Iniciativa.

Os Personagens têm, por padrão, +7 Pontos, mas podem aumentar com Habilidades ou outros recursos.

- O Mestre também poderá elaborar dinâmicas para criação de Iniciativa em grupo, para acelerar este processo.

Resistência



Resistência é referente a quantos Pontos de Dano o Personagem é capaz de aguentar. Em outros sistemas também pode ser encontrado com os nomes de Vigor, Constituição, Pontos de

Estresse, Pontos de Vida, Barra de Sangue, etc.

- Os Personagens têm, por padrão, 15 Pontos, mas podem aumentar com Habilidades ou outros recursos.

Caso o Personagem esteja com a Resistência zerada, ele estará suscetível à regra de:

Narrativa oponente:

Aquele que atribuir qualquer Dano além da Resistência de um alvo, terá o direito de ditar a consequência. Sendo a morte uma opção, porém, não a única.

- O Mestre tem o poder de veto da consequência, caso julgue incoerente. Exemplos:

Explodir o olho de alguém com um tiro no pé, queimar alguém que é imune a fogo, arrancar o braço do Homem Borracha ou matar alguém que é imortal.

- O veto dará ao atacante o direito de escolher uma consequência mais coerente.

PROFICIÊNCIAS

Especializações, estudos e outros talentos, nos quais os Personagens se destacam.

❖ Arte (?)

Aspectos que envolvam maestrias em vertentes da arte.

- O ramo precisa ser pré-especificado.

❖ Automobilismo

Aspectos que envolvam condução de veículos urbanos.

- Outros conhecimentos como mecânica não são inclusos.

❖ Briga

Aspectos que envolvam combate corpo-a-corpo, desarmado ou armado seja com armas brancas de corpo.

❖ Ciência

Aspectos que envolvam conhecimentos e maestrias em setores intelectuais no ramo da ciência básica.

- Para ciências mais específicas, o Mestre pode cobrar outros, como Estudo ou Profissão, por exemplo.

❖ Convicção

Aspectos que envolvam a força de vontade, a coragem, a resistência ao sono, fome, cansaço ou Testes semelhantes.



❖ Engenharia

Aspectos que envolvam a capacidade de entender ou operar mecanismos, engenhos e máquinas.

❖ Esportes

Aspectos que envolvam os esportes mais básicos, como correr, saltar e nadar, por exemplo.

- Para esportes mais específicos, o Mestre pode cobrar outros, como Profissão ou Talento, por exemplo.

❖ Estudo (?)

Aspectos que envolvam um conhecimento mais específico sobre uma linha de estudo.

- O ramo precisa ser pré-especificado.

❖ Força

Aspectos que envolvam capacidades de tração muscular, como medir força física, suportar peso e empurrar coisas, por exemplo.

❖ Gatuno

Aspectos que envolvam conhecimentos como de ladrões especializados, além de Testes de discrição física (também válido para camuflagem).



❖ Investigação

Aspectos que envolvam a percepção e o entendimento de pistas, além da análise comportamental de suspeitos ou envolvidos.

❖ Malandragem

Aspectos que envolvam comportamentos e costumes marginais, assim como o reconhecimento de nomes e lugares ligados à marginalidade.

❖ Mente

Aspectos que envolvam concentração, discernimento intelectual, resistência mental, memória e outros aspectos do gênero.

❖ Montaria

Aspectos que envolvam o entendimento e o domínio de animais de montaria ou veículos de tração animal.



❖ Observação

Aspectos que envolvam a abrangência percepção de objetos,

seres, fenômenos e lugares observados.

Obs:

Em Investigação, o Personagem procura algo mais específico, já com Observação, ele visualiza o todo, e pode achar (ou não) algo de seu interesse.

❖ Persuasão

Aspectos que envolvam a capacidade de convencimento, tanto intelectual, como verbal ou comportamental.

- Este Teste poderá levar em consideração apenas coisas como a aparência do Personagem, por exemplo.

❖ Pontaria

Aspectos que envolvam noções de arremesso e disparo de projéteis.

- Arremessar uma pedra pesada para frente poderia exigir apenas um Teste de Força ao invés de Pontaria, por exemplo. Assim como atirar no escuro poderia exigir Sorte.

❖ Profissão (?)

Aspectos que envolvam uma profissão específica exercida pelo Personagem.

- O ramo precisa ser pré-especificado.

❖ Saúde

Aspectos que envolvam resiliência muscular, assim como Testes que envolvam condicionamento físico, resistência a dor, ou semelhantes.



❖ Sobrevivência

Aspectos que envolvam conhecimentos e manuseios, semelhantes aos de escoteiros, grandemente relacionados a sobrevivência na natureza.



❖ Sorte

Quaisquer Testes que não se encaixem em nenhum dos demais Testes, como tirar boas cartas em um baralho, botar a mão no vaso que não tem a naja, verificar se a arma achada tem munição, e tantos outros.

❖ Talento (?)

Aspectos que envolvam um talento específico.

- O ramo precisa ser pré-especificado.

❖ Tecnologia

Aspectos que envolvam conhecimentos sobre maquinários, engenhos, informática e métodos ainda novos.

❖ Outros (?)

Quaisquer outras experiências e habilidades que não se encaixem nas anteriores.

Outras proficiências, como etiqueta, jogatina, culinária, medicina alternativa, manutenção bélica, parkour, naves e navegação, também podem ser facilmente inclusas.

- Um cenário de espaçonaves poderia dividir o conhecimento sobre naves em:

NAVES

- Artilharia
- Manutenção
- Pilotagem

Por exemplo.

Nível evolutivo:

- Amador
- Praticante
- Técnico
- Professor
- Mestre

O Personagem começa com 12 Pontos de Proficiências.

Cada Ponto extra (evolução) custará:
8 Pontos de Caminho.

PONTOS DE OURO

Cada Ponto de Ouro dará o direito de jogar 1 novo Teste, aproveitando o resultado melhor para o Jogador.

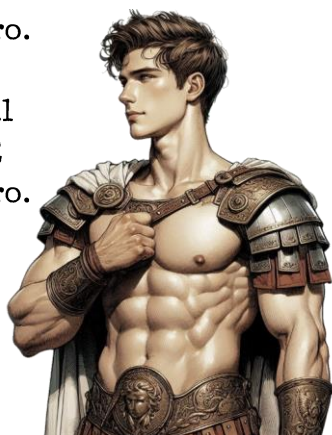
O Jogador poderá gastar até 2 Pontos de Ouro numa mesma Rodada, podendo ser na mesma Ação se desejar.

Eles também podem ser gastos a qualquer momento, mesmo após a Jogada dos Dados. Ainda que o resultado tenha sido um erro Crítico.

- Eles são presenteados 1 por sessão (a cada 4 horas) para os Jogadores que, acima de tudo, se empenharam em fazer uma boa, agradável e respeitosa rodada de amigos em prol de Jogatina e diversão, independentemente de suas capacidades técnicas ou de “quem jogou melhor”.

- Podem ser acumulados até 5 Pontos de Ouro.

A Ficha inicial começa com 2 Pontos de Ouro.



PONTOS NARRATIVOS

Caso o Mestre interfira na história do Jogador, o mesmo pagará Pontos Narrativos.

Exemplos:

“Você entra na biblioteca e percebe que é justamente um professor que te odiava na época da escola...”

“Você revista seus bolsos e percebe que deixou o dinheiro em casa...”

“Você não está alimentado o suficiente...”

“Cai justamente no dia do aniversário do seu irmão...”

“Você nunca foi muito bom neste jogo...”

“Eita, e esse é o cara pra quem você tá devendo 2 mil...”

“Quando ela volta à forma humana, você percebe que é uma ex-namorada sua...”

“Esse barulhinho de pic, pic, te dá muita vontade de urinar...”

- Com estes pontos especiais, o Jogador terá poder para fazer pequenas interferências narrativas. Por exemplo:

“...Aqui não, mas, lá na carroça, eu tenho três espadas guardadas...”

“...Então, eu esqueci de mencionar que eu já estudei lá...”

“...Nossa sorte é que eu tratei dos cavalos antes de sairmos...”

“...Puts, eu conheço o dono deste bar, é meu primo Lucão! Vai primo...”

“...Relaxa, eu tenho pergaminhos...”

“Dei sorte de testar logo a primeira chave e abrir a porta secreta...”



“Senhor Valder, o Senhor ainda não me reconheceu? Jura!? Eu fui seu aluno favorito, de quando o Senhor era professor de filosofia...”

“Luke, eu sou sua mãe!...”

- Poderá ser pago ou gasto até 2 Pontos Narrativos de uma vez, para efeitos mais relevantes na trama.

- Óbvio que, dependendo da quebra da sequência narrativa, o Mestre poderá vetar a frase, e o Jogador poderá falar outra ou guardar novamente seu Ponto Narrativo. O Jogador também terá o direito de vetar, perdendo o Bônus e evitando a consequência.

- Desta forma, além de criar uma dinâmica bem legal para as Mesas, essa mecânica garante que a trama se ajuste sem que nenhum dos lados se sinta prejudicado ou violado de qualquer forma.

A Ficha inicial começa com 1 Ponto Narrativo.

CAMINHO



A cada Sessão, o Mestre distribui Pontos de Caminho individual e coletivamente para os Jogadores.

Presença Parcial 1

1 Ponto apenas por ter comparecido na sessão.

Presença Integral 2

2 Pontos, ao invés do 1 Ponto anterior, caso tenha comparecido durante toda a sessão.



Apenas ditar suas ações +1

1 Ponto caso tenha apenas ditado as ações de seu Personagem.

Interpretar seu Personagem +2

2 Pontos, ao invés do 1 Ponto anterior, caso tenha realmente interpretado seu Personagem com gestos, falas e argumentações.

Surpreender e se dedicar com atenção e foco +3

3 Pontos, ao invés dos Pontos anteriores, caso tenha se dedicado de tal forma que obteve um destaque exemplar durante a sessão.

Narrativa sem grandes dificuldades +1

1 Ponto caso tenha enfrentado uma narrativa sem tantos problemas dados pelo Mestre.

Narrativa contendo grandes dificuldades +2

2 Pontos, ao invés do 1 Ponto anterior, caso tenha enfrentado uma narrativa com grandes adversidades lançadas pelo Mestre.

Narrativa carregada de tensão e dificuldades +3

3 Pontos, ao invés dos Pontos anteriores, caso tenha enfrentado uma narrativa com gigantescas adversidades lançadas pelo Mestre.



MÁXIMO 8 em Caminho numa única sessão.

Melhorando o Personagem

+1 Ponto de Atributo

Custo: 20 Pontos de Caminho

+1 Ponto de Segurança

Custo: 10 Pontos de Caminho

+1 Ponto de Proficiência

Custo: 8 Pontos de Caminho

+1 Frase

Custo: 18 Pontos de Caminho

+1 Habilidade

Custo: 15 Pontos de Caminho



FRASE ESPECIAL

Como já dito antes (pág. 10), no sistema Ludens Prime, cada sessão dura 4 horas e, neste tempo, os Jogadores, de forma não acumulativa, podem acionar uma Frase Especial, apenas uma vez, dando-lhes benefícios narrativos.

- Por exemplo, se a Frase Especial for específica que o Personagem “pode puxar uma carteira sem ser percebido”, nem um Teste será cobrado, mantendo apenas a narrativa livre da cena.

Exemplos de Frases Especiais:

Graças à minha cicatriz, me lembrando o perigo, 1x por Sessão (4 hrs) eu posso esquivar completamente de um golpe.

Graças a minha determinação indomável, 1x por Sessão (4 hrs) eu posso contra-atacar sem penalidades.



Graças à minha desenvoltura social, 1x por Sessão (4 hrs) eu posso conseguir uma informação valiosa.

Graças ao meu histórico de atleta, 1x por Sessão (4 hrs) eu posso resistir a algo nocivo à minha saúde.

Graças à minha vivência circense, 1x por Sessão (4 hrs) eu posso exhibir uma proeza acrobática.

Graças à minha lábia de comerciante, 1x por Sessão (4 hrs) eu posso conseguir um bom preço por algo.

Graças à minha tagarelice, 1x por Sessão (4 hrs) eu posso distrair alguém.

Graças à minha grande convicção, 1x por Sessão (4 hrs) eu posso resistir a uma tentativa de persuasão.

Graças à capacidade de concentração, 1x por Sessão (4 hrs) eu posso ignorar efeitos como fome, sono ou dor.



Graças à minha sorte bélica, 1x por Sessão (4 hrs) eu posso achar munição ou algo que sirva como tal.



Graças ao meu treinamento investigativo, 1x por Sessão (4 hrs) eu posso achar uma pista importante.

Graças à minha imensa constituição, 1x por Sessão (4 hrs) eu posso realizar uma proeza de força ou resistência.

FRASES

Frases são mecânicas especiais Mestre - Jogadores que podem influenciar em pontuações ou habilitar ações sobre a narrativa. Não existe uma regra fechada sobre o que pode e o que não pode ser escrito em Frases ou o quanto elas podem ser abrangentes. O que existe é uma intenção do Jogador, e a permissão do Mestre, que avaliará pontos como abrangências e coerência para permitir ou não aquela Frase.

O Jogador poderia escrever *“Tenho uma veia de poraquê em meu braço, de um ritual de pajelança”*. Daí, como isso lhe confere um soco elétrico, o Mestre anotaria Veia de Poraquê +0/+1D8.

Ou o Jogador escreveria *“Quebrou? Eu conserto”*, e o Mestre diminuiria a Dificuldade para consertar algo, por exemplo.

Porém, na frase *“Sou tradutor de latim”* ou *“Sei reconhecer minérios apenas olhando”*, o Mestre não beneficiaria com Pontos, mas aceitaria tais interpretações durante as Ações.

Já em Frases mais abrangentes, como *“Sou um Xamã”*, por exemplo, o Mestre poderia beneficiar com algumas habilidades extras, que não precisão necessariamente ser anotadas na Ficha, como conhecimentos sobre ervas, vidência e curandeirismo, porém, Testes ainda seriam exigidos. E, principalmente, Frases abrangentes vêm com benefícios, mas também com cobranças interpretativas e até mesmo defeitos.

Exemplo:

Um vampiro é mais forte e mais rápido que um humano comum, mas não encara o sol e depende de sangue.



Ganhando Frases

O Personagem começa com 1 Frase.

Cada Frase extra custará:
18 Pontos de Caminho.

Outros exemplos de Frases

❖ FRASES MARCIAIS



A fúria me impulsiona.
Aparatos pesados não me limitam.
Carrego mais peso que o normal.
Conheço armas de fogo.
Identifico pontos cegos.
Luto bem contra oponentes grandes.
Me adapto rápido ao tipo de cenário.
Me ergo para lutar de novo.
Na minha mão é uma arma.
Não me distraio em combate.
Posso aparar seu arremesso.
Presto atenção no campo de batalha.
Sei desarmar.
Sei golpes de torção.
Sei lutar agarrado.
Sei ocultar armas.
Sempre carrego armas.
Sou bom com armas grandes.
Sou bom com armas pequenas.
Sou melhor usando a (arma?).
Sou resistente contra venenos.

Tenho ossos fortes.
Tenho uma investida poderosa.
Tenho uma ótima saúde.

❖ FRASES SOCIAIS

Estou sempre entre a elite social.
Gente perigosa me deve favores.
Me dou bem com animais.
Me dou bem com crianças.
Me dou bem com idosos.
Observo expressões comportamentais.
Pareço inofensivo.
Sempre acabo comprando mais barato.
Sou anônimo(a).
Sou intimidador.
Sou muito bonito (a).
Sou um pé de valsa.



Sou um(a) filho(a) do gueto.
Tenho modos nobres.
Tenho sorte com parceiros românticos.
Tenho um refúgio seguro.
Transmito credibilidade.

❖ FRASES OPERACIONAIS

Conheço as matas.
Conheço venenos.

Conheço um cara que conhece um cara...

Cresci no circo.

Durmo muito pouco.

Em um cassino eu estou em casa.



Improviso mecanismos e ferramentas.

Já estive aqui antes.

Me mantenho atento ao redor.

Posso roubar só de esbarrar.

Quebrou? Eu conserto.

Sei exatamente quanto vale isso.

Sei lidar com animais.

Sei me camuflar bem.

Sei me disfarçar.

Sei me situar com facilidade.

Sei operar mecanismos.

Sei parkour.

Sei rastrear.

Sempre tenho uma ferramenta útil.

Sou ambidestro(a).

Sou bom com códigos.

Sou bom escalando.

Sou fluente em (? uma língua)

Sou ótimo cavalgando.

Sou um poliatleta.

Sou um poliesportista.

Tenho ótimo equilíbrio.

❖ MODERNAS

Conheço explosivos.

Posso passar por sistemas de alarmes.

Sou ótimo datilógrafo.

Sei linguagem de sinais.

Sou bom com antiguidades.

Sou hacker.



Sou piloto de aeronaves.

Sou piloto de astronaves.

Sou um ás do asfalto.



FRASES IMPOSTAS

Algumas frases podem ser, ocasionalmente, impostas, como:

“Estou cego”, caso algo tenha tirado a visão do Personagem por um período mais duradouro.

Todas as Frases Impostas são anotadas normalmente em Frases, porém apenas o Mestre pode realmente determinar uma Frase Imposta.

Uma Frase Imposta pode ser permanente ou minimamente duradoura. Por exemplo, a irritação por spray de pimenta não causa uma Frase Imposta, porém o surgimento de uma cicatriz, sim.

E mesmo coisas como fugir de uma prisão poderiam causar uma espécie de “Frase Invisível”, como *“Conheço a Prisão Santa Nazaré”,* por exemplo, que não beneficiaria sob Regras, mas faria o Mestre reavaliar a DF cobrada para a situação.

Por fim, o Jogador precisará pensar em um defeito para seu Personagem - algo que possa ser usado contra ele na narrativa. Pode ser um defeito físico, emocional, social, místico ou qualquer outro, desde que seja claramente uma penalidade.

Então, numa narrativa onde ter heterocromia (um olho com cor diferente do outro), na qual isso não é negativo para o Personagem e é apenas uma questão estética que pode até ser um charme, o Mestre poderá entender tal peculiaridade apenas como uma característica estética e não como um defeito propriamente dito.

- O Defeito escolhido deve passar pela aprovação do Mestre e será algo peculiar. Então, por exemplo, se um Personagem pudesse ser um vampiro, queimar no sol ou hematofagia não serão anotados em Defeitos, pois eles já são subentendidos pela narrativa, com uma frase “Sou um vampiro”, por exemplo. Com isso, o Jogador precisará ainda escolher algo peculiar para ser considerado seu Defeito.

Essa regra também é válida para os defeitos físicos ou místicos.

- Cabe ao Mestre o bom senso para não usar sempre os defeitos de cada Personagem, apenas eventualmente, quando necessário. Isso manterá o clima de amistosidade e dará a noção de que se trata apenas de algo que

DEFEITO



descreve o personagem, não que o define.

- Por exemplo, um viciado em jogatina não vai se bater por qualquer quarteto de velhinhos jogando num banco de praça, porém, entrar em um cassino é outra estória.

EXEMPLOS DE DEFEITOS

A luxúria está cravada em mim.
Às vezes minha fúria me vence.
Cuido de alguém com problemas (...).
Deixo pistas despercebidas.
Estou com sobrepeso
Eu não resisto ao heroísmo.
Eu sirvo a (...).
Falo mais do que deveria.
Meu ceticismo é meu guia.
Meu foco é missão pessoal (...).
Minha família tem um histórico criminal.
Não gosto da nata social.
Não luto bem contra (...)
Não me dou bem com magias de (...).
Não me dou bem com ordens.
Não resisto a lutar contra (...)
Não tenho aptidão para (...).
Preciso de um objeto condutor arcano.
Sempre acho que vai dar certo.
Sempre esqueço de trazer algo.
Sempre prego a paz.
Sempre sou cauteloso.
Sofro alguns delírios.
Sou arrogante.
Sou assombrado por (...).
Sou avarento.
Sou dependente (...).
Sou feio.
Sou hipocondríaco.



Sou leal até demais.
Sou medroso.
Sou muito curioso.
Sou muito ganancioso.
Sou muito guloso.
Sou muito vingativo.
Sou piedoso.
Sou preguiçoso.
Sou procurado (...).
Sou sanguinário.
Sou supersticioso.
Sou teimoso.
Sou um extremista (...).
Tenho baixa estatura.
Tenho excesso de confiança.
Tenho fobia (...).
Tenho mau hábito.
Tenho maus modos.
Tenho medo de itens mágicos.
Tenho medo de velocidade automobilística.
Tenho medo do subúrbio.
Tenho péssima pontaria.
Tenho preconceito contra (...).
Tenho problemas mentais.
Tenho tendência a implantar a intriga.
Tenho um código de honra
Tenho um ponto fraco (...).
Tenho um voto de (...).
Tenho uma Anomalia (...).
Tenho uma deficiência (...).
Tenho uma doença (...).
Tenho uma má fama (...).

Defeitos podem exigir interpretações específicas, mas os Jogadores podem resistir com um -3 nos Testes.

O Mestre também poderá impor uma penalidade de até -3 em Testes como, por exemplo:

-3 em todos os Testes sobre uma ponte alta, caso o Personagem tenha medo de altura.



HABILIDADES

Vantagens que o Personagem tem através de regras específicas sobre suas capacidades. Elas são divididas em:

❖ Acionáveis:

Que precisam ser declaradas antes de sua utilização.

- Só pode ser usada UMA por Ação.

❖ Passivas:

Que funcionam de forma constante, sem que precisem ser declaradas.

Adquirindo:

O Personagem começa com 2 Habilidades.

Custo:

Cada nova Habilidade custa 15 pontos de Caminho e precisa ser adquirida respeitando seus pré-requisitos.

Lista de Habilidades:

Agir às cegas
Aliados
Arte do combate
Boa memória
Casca grossa
Celeridade
Combate desarmado
Constituição
Contatos
Declarar oponente
Defesa firme
Ditar consequência
Duro de matar
Empunhadura primata
Esquiva rápida
Evasão aprimorada
Fama
Flanqueado
Foco acadêmico
Foco aprimorado
Foco em arma
Improviso
Iniciativa aprimorada
Iniciativa relâmpago
Mãos firmes
Mente forte
Mente sobre o corpo
Negociação
Nômade
Número da sorte
Pontaria em locomoção
Ponto de Prata

Pontos de Bronze
 Radical
 Rapidez
 Recursos
 Reflexos rápidos
 Renome
 Resiliência
 Sabedoria
 Sangue de abutre
 Saque rápido
 Segurança intelectual
 Sexto sentido
 Slot (Ponto de Ouro)
 Slot (Ponto Narrativo)
 Supremacia
 Tanque
 Truques de salão
 Vantagem sobre empate

Descrição das Habilidades

❖ Agir às cegas

Categoria: Passiva

O Personagem pode agir normalmente sobre a penumbra, e recebe apenas -1 na escuridão total.



❖ Aliados

Categoria: Passiva

O Personagem tem alguns aliados (3), que são pessoas que realmente gostam dele, e ele pode contar com elas quase sempre que precisar.

- A relevância social deles não é acentuada, sendo pessoas comuns (do povo).

❖ Arte do combate

Categoria: Passiva

O 19 no Dado de Ação passa a ser Acerto Crítico, junto ao 20, apenas em situações de combate.

❖ Boa memória

Categoria: Acionável

O Jogador soma 1D6 em Testes de memória para que seu Personagem lembre algo.

- Esse D6 de Ação não tem influência sobre a regra de Crítico.

❖ Casca grossa

Categoria: Passiva

O Personagem absorve 1 Ponto de cada Dano recebido.

Exemplo:

Caso tenha recebido 8 de Dano, ficará com 7 de Dano, ao invés de 8.

❖ Celeridade

Categoria: Passiva

Pré-requisito: Rapidez

O Personagem ganha +1 Ação por Rodada, ficando agora com o total de 3 Ações.

❖ Combate desarmado

Categoria: Passiva

O Personagem é conhecedor de técnicas marciais básicas, além de poder golpear superfícies sólidas sem sofrer danos (com exceções). Seu corpo é considerado uma arma +2/+1D6.



❖ Constituição

Categoria: Passiva

O Personagem ganha +10 Pontos de Vigor, ficando com o total de 25 Pontos.

❖ Contatos

Categoria: Passiva

O Personagem tem alguns contatos (5), que são pessoas com as quais ele costuma obter informações seguras.

- A relevância social deles não é acentuada, sendo pessoas comuns (do povo), porém, com informações relevantes. Eles também não são “amiguinhos” do Personagem. Apenas confiáveis.

❖ Declarar oponente



Categoria: Passiva

O Personagem, por motivo justo, declara um oponente em uma Ação e passa a ter +2 em todos os Testes contra o mesmo. Outro só poderá ser escolhido (trocando), em casos realmente justificáveis.

❖ Defesa firme

Categoria: Passiva

O Personagem é treinado em técnicas de defesa, ganhando 1D6 nestes Testes.

- Esse D6 de Ação não tem influência sobre a regra de Crítico.

❖ Ditar consequência

Categoria: Acionável

Quando o Personagem está sendo vítima da regra de Narrativa Oponente, ele poderá jogar 1D6:

1/3: A regra não muda.

4/6: o próprio Jogador poderá narrar a consequência para seu Personagem, que ainda deverá ser grave, mas pode evitar a morte, por exemplo.

❖ Duro de matar

Categoria: Passiva

Pré-requisito: Casca grossa

O Personagem absorve 2 Pontos de cada Dano recebido. Ficando com o total de -3 por Dano (graças ao Casca grossa)

Exemplo:

Caso tenha recebido 9 de Dano, ficará com 6 de Dano, ao invés de 9.

❖ Esquiva rápida



Categoria: Passiva

O Personagem é rápido em se esquivar, ganhando 1D6 nestes Testes.

- Esse D6 de Ação não tem influência sobre a regra de Crítico.

❖ Empunhadura primata

Categoria: Passiva

O Personagem pode segurar armas maiores que o padrão para sua categoria de tamanho, além de segurar com mais firmeza o que estiver segurando (+3 em Testes de permanecer segurando algo).

❖ Evasão aprimorada

Categoria: Passiva

O Personagem está sempre preparado para possíveis necessidades de evasões, ganhando 1D6 nestes Testes.

- Esse D6 de Ação não tem influência sobre a regra de Crítico.

❖ Fama

Categoria: Passiva

O Personagem é conhecido por onde anda. Não por todos, mas por alguns, e quase sempre é reconhecido.

- O motivo deverá ser especificado pelo Jogador.

❖ Flanqueado

Categoria: Passiva

O Personagem age sob flanqueio sem penalidade alguma, mesmo estando totalmente flanqueado.



❖ Foco acadêmico

Categoria: Passiva

O Personagem é muito bom em um ramo acadêmico específico. Neste, o 19 no Dado de Ação contará como Acerto Crítico, assim como o 20.

- Não é válido para o combate, ainda que se encaixe na cena.

❖ Foco aprimorado

Categoria: Passiva

O Personagem ganha 5 Pontos de Concentração, ficando com 12, ao invés de 7.

Foco em arma

Categoria: Passiva

O Personagem tem um tipo específico de arma com o qual ele é melhor, ampliando as capacidades bélicas da mesma em: +1/+1D4

Exemplos:

Arco longo composto, espada bastarda, garrucha, terçado, zarabatana, katana, lança longa, etc.

❖ Improviso

Categoria: Passiva

O Personagem "se vira com o que tem", sem perder tempo com Testes de adaptação ou penalidades, a não ser em casos extremos. E, mesmo para casos extremos, diminuirá a dificuldade de Adaptação em, no mínimo 3 Pontos.



❖ **Iniciativa aprimorada**

Categoria: Passiva

O Personagem ganha 5 Pontos de Iniciativa, ficando com o total de 12 Pontos.

❖ **Iniciativa relâmpago**

Categoria: Passiva

Pré-requisito: Iniciativa Aprimorada

O Personagem ganha 6 Pontos de Iniciativa, ficando com o total de 18 Pontos.

❖ **Mãos firmes**

Categoria: Passiva

O Personagem não solta aquilo que estiver segurando.

❖ **Mente forte**



Categoria: Passiva

Contra tentativas de controle ou alteração mental, místicas ou através de truques de manipulação, o Personagem recebe 1D6.

- Esse D6 de Ação não tem influência sobre a regra de Crítico.

❖ **Mente sobre o corpo**

Categoria: Passiva

Pré-requisito: Foco aprimorado

O Personagem ganha 7 Pontos de Concentração, ficando com 20, ao invés de 12.

❖ **Negociação**

Categoria: Acionável

O Personagem sempre consegue, no mínimo, 20% de vantagem sobre uma negociação.

❖ **Nômade**

Categoria: Passiva

O Personagem descansa e sente fome e sede com metade da frequência normal, além de ter seu corpo e mente preparados para adversidades como escassez e longas caminhadas, por exemplo.

Ele ainda recebe 1D4 para resistir nestes Testes.

- Esse D4 de Ação não tem influência sobre a regra de Crítico.

❖ Número da Sorte

Categoria: Passiva

O 13 no Dado de Ação, passa a ser um Acerto Crítico, junto ao 20.

❖ Pontaria em locomoção

Categoria: Passiva

O Personagem não sofre Penalidades ao tentar fixar sua mira, mesmo estando ele ou o alvo em movimento.

❖ Ponto de Prata

Categoria: Passivo

Uma vez por sessão (a cada 4 horas), de forma não acumulativa, o Jogador poderá ignorar um efeito Erro Crítico, ou usá-lo para se resguardar de uma Acerto Crítico de outro Personagem.

- Em caso de Erro Crítico, o Dado de Ação valerá como 5.
- Em caso de Acerto Crítico, o Dado de Ação valerá como 15.

❖ Pontos de Bronze

Categoria: Passiva

3 vezes por sessão (4 horas), de forma não acumulativa, o Jogador poderá aproveitar o valor máximo de qualquer um de seus Dados de Bônus ou Danos.

Exemplo:

Em um Dano de $2 + 1D6 + 1D8$

O Jogador gasta 1 de seus Pontos de Bronze, e transforma o Teste em:

$$2 + 1D6 + 8$$

❖ Radical

Categoria: Passiva

O Jogador soma 1D6 em Testes que envolvam esportes radicais.

- Esse D6 de Ação não tem influência sobre a regra de Crítico.
- Esportes simples como corridas leves, passear de bicicleta e nadar sem grandes problemas não contam.



❖ Rapidez

Categoria: Passiva

O Personagem ganha +1 Ação por Rodada, ficando agora com 2 Ações.

❖ Recursos

Categoria: Passiva

O Personagem é provido de grandes bens. Estando categorizado como classe média alta (quase rico).

- O motivo deverá ser especificado pelo Jogador. E dependerá da aprovação do Mestre.

❖ Renome

Categoria: Passiva

Apesar de não ter título, como cavaleiro, por exemplo, o Personagem vem de uma linhagem socialmente reconhecida. E muitos sabem disso, ou podem comprovar com facilidade.

- O motivo deverá ser especificado pelo Jogador.



❖ Reflexos rápidos

Categoria: Passiva

O Personagem pode reagir livremente, sem penalidades ao ser surpreendido. Como alguém que se esquia por instinto, apenas ao ouvir o gatilho da arma, por exemplo. E, para casos em que a surpresa seja inevitável, o Personagem tem uma reação tão instintiva que perde apenas 1 Ponto.

❖ Resiliência

Categoria: Passiva

O Personagem tem um Atributo no qual, caso tire 1 Ponto no Dado de Ação, fará um novo Teste usando 1D6:

1/2 = Confirmação do erro Crítico.
3/6 = O Dado valerá como 1 Ponto, e não como Erro Crítico, minimizando um efeito mais catastrófico.

O Atributo deverá ser pré-especificado. E será anotado junto. Exemplo:

Resiliência emocional.

❖ Sabedoria

Categoria: Passiva

Restaura 1 Ponto de Concentração a cada 10 minutos.

❖ Sangue de abutre

Categoria: Passiva

Comidas que fazem mal, toxinas e narcóticos fazem apenas 1/3 de seu efeito original no Personagem.

❖ Saque rápido

Categoria: Passiva

O Personagem não perde Pontos ou Ações ao sacar uma arma ou objeto. Com exceção de itens de acesso mais complicado.

❖ Segurança Intelectual

Categoria: Passiva

O Jogador escolhe uma das Proficiências mentais e, nesta, o Personagem estará imune ao efeito Erro Crítico.

Caso o D20 tire 1, o resultado será 1, e não Erro Crítico, minimizando o efeito.

A Proficiência escolhida deverá ser anotada junto. Por exemplo:

Segurança (Engenharia).

- Não válida para combates, esportes ou demais atividades físicas.

- Usada apenas para Testes de conhecimento, memória e entendimento.

- Testes de execução, como usar magias ou mexer em máquinas, por exemplo, ainda estarão sujeitos a Erros Críticos.

❖ Sexto sentido

Categoria: Passiva

O Personagem é hipersensitivo, podendo sentir o sobrenatural, ainda que não o entenda realmente, nem saiba localizar com exatidão ou identificar o que está sentido.



❖ Slot (Ponto de Ouro)

Categoria: Passiva

A Ficha é considerada tendo mais 1 slot para acumular Pontos de Ouro.

❖ Slot (Ponto Narrativos)

Categoria: Passiva

A Ficha é considerada tendo mais 2 slots para acumular Pontos Narrativos.

❖ Supremacia

Categoria: Acionável

1 a cada 3ª Rodada, O Personagem acha uma boa oportunidade de aplicar um ataque mais eficaz em um oponente. Elevando em 1D12 o Dano total atribuído.



Exemplo:

Na 3ª Rodada, Kauê acha uma brecha na defesa de Gorjata e atribui uma marretada na direção de sua costela, mas o orc defende com um pedaço de tronco. Novamente na 6ª, Kauê acha uma nova boa oportunidade e, desta vez, sua marreta pega com violência a cabeça de Gorjata.

Porém Kauê continua atento, apara achar novas oportunidades (Rodas: 9º, 12º, 15º...)

❖ Tanque

Categoria: Passiva

Pré-requisito: Constituição

O Personagem ganha +15 Pontos de Vigor, ficando o total de 40 Pontos.

❖ Truques de salão

Categoria: Acionável

O personagem é capaz de realizar pequenos truques de mágica barata.

❖ Vantagem sobre empate

Categoria: Passiva

Em caso de empate, o Personagem ganha automaticamente +1 Ponto, vencendo o embate.

SITUAÇÕES OCASIONAIS

Alguns casos especiais ligados ao combate, ou mesmo a outras situações, influenciam nas regras:

Armas exóticas ou improvisadas

Quando o Personagem se depara com armas exóticas, ou precisa improvisar algo como arma, o mesmo perderá 2 Pontos em todos os Testes marciais.

Capacidade visual

Neblinas, efeitos de venenos, escuridão e vários outros fatores podem influenciar na capacidade visual de um personagem.

O Personagem Recebe penalidades em Testes visuais:

- 1 Visão precária (penumbra, por exemplo)
- 3 Visão extremamente precária (penumbra extrema, por exemplo)
- 5 Visão anulada (escuridão total, por exemplo)

Contra-ataque

O Personagem poderá contra golpear, ao invés de esquivar, defender ou evadir, por exemplo. Porém, como esta é a Ação alheia e não a dele, o mesmo já começará com -4 Pontos em seu Teste de contragolpe.

- Em caso de êxito, o Mestre descreverá uma cena onde o Personagem foi rápido, esperto, poderoso ou forte o suficiente para evitar ser golpeado e ainda golpear o oponente.

Flanqueado

O Personagem perderá Pontos, caso esteja combatendo (ou agindo contra) vários oponentes que lhe cobram uma divisão de atenção tanto para defesa, quanto para ataque, como um vindo pela esquerda, outro pela direita, por exemplo:

2 lados opostos: -2 Pontos
Vários lados: -4 Pontos

Focando o golpe

O Personagem poderá focar seu ataque em um lugar específico, o conceito de mira, que poderá ser:

Pequeno: -2 Pontos
Minúsculo: -4 Pontos

- Basicamente é a diferença entre mão e unha.
- Dependendo do Dano, o Mestre poderá narrar a cena de outra forma. Exemplo:

O Personagem falou que atiraria no pescoço, porém, na jogada de Dano, retirou apenas 3 Pontos de Dano. O Mestre poderá narrar que, na movimentação do alvo, o tiro acabou pegando de raspão no ombro, dando mais coerência ao Dano.

Doenças e outras condições físicas

O Personagem poderá perder 1 (incômodo), 2 (grande incômodo) e 3 (sofrimento agravado) Pontos diante de coisas como doenças, fome, ter comido demais, machucados e outros agravantes físicos.

Mão inábil

Ao usar a mão inábil, o Personagem perderá:

- 1 Operar mecanismo
- 2 Armas de disparo
- 3 Armas de corpo-a-corpo

Segurar com ambas as mãos

Segurar uma arma branca de corpo-a-corpo com as duas mãos dá +2 de Bônus de Ataque ou Defesa.

Este Bônus também será atribuído em caso de Dano.



Pontaria em locomoção

O Personagem perderá Pontos, caso esteja tentando focar pontaria em locomoção acima de 10 km/h.

Atirador: -2 Pontos

Atirador e alvo: -4 Pontos

Queda

O Personagem recebe 1D6 x metros por Danos de queda, sendo que o primeiro metro não conta. E dependendo da altura, o Mestre pode simplesmente declarar morte automática.



Sacar a arma/objetos

Em geral, saque é apenas uma declaração de Ação, mas o Personagem perderá Pontos ou até mesmo Ações caso tenha que sacar sua arma na hora de ter que agir rapidamente:

Acesso fácil: -2 Pontos

Acesso razoável: -1 Ação

Acesso complicado: -2 Ações

Sono

Você recebe -4 em Testes de reflexo ao dormir.

Empate

Em caso de empate, as Ações se anulam. Exemplos:

As espadas se chocaram.

Ela não conseguiu seduzi-lo.

Ele errou o tiro.

O preço permaneceu o mesmo.

Chegaram ao mesmo tempo.

DANO

O Dano é calculado em:

Atributo usado + Arma (se houver) + Habilidade (se houverem) + Outros Bônus (se houverem)

- Lembrando que zerar os Pontos de Resistência não quer dizer morte automática, mas sim Narrativa Oponente, o que é bem mais abrangente que morte.

Danos de Armas

As armas são divididas em 3 categorias:

Branças / de Fogo / Explosivas



Armas brancas

Ganham seu Bônus de Ação baseado em seu grau de ameaça, o que por sua vez leva em consideração fatores como tamanho, peso, possibilidades de atribuir grandes ferimentos e aprimoramentos.

+1 Ameaça mínima

Socos ingleses e canivetes, por exemplo.

Dano: +1D2 (D6: 1/3 = 1 ; 4/6 = 2)

+2 Ameaça baixa

Facas de cozinha e nunchakus, por exemplo.

Dano: +1D4

+3 Ameaça média

Espadas curtas e massas de mão, por exemplo.

Dano: +1D6

+4 Ameaça elevada

Espadas longas e arcos compostos, por exemplo.

Dano: +1D8

+5 Ameaça esmagadora

Espadas montantes e machados duplos, por exemplo.

Dano: +1D10

Aprimoramentos



Algumas modificações podem ampliar uma arma. Por exemplo:

Uma espada longa que ganha um serrilhamento artesanal para causar mais Dano.

Espada longa +4/+1D10
Espada longa serrilhada +4/+1D12

A mesma regra vale para as outras categorias de armas.

Armas de fogo

Ganham seu Bônus de Ação baseado em seu grau de ameaça, o que por sua vez leva em consideração fatores como tamanho, peso, possibilidades de atribuir grandes ferimentos e aprimoramentos.

+2 Ameaça baixa
Beretas, por exemplo.
Dano: +1D4

+4 Ameaça média
Pistolas, por exemplo.
Dano: +1D8

+5 Ameaça elevada
Revolveres alongados, por exemplo.
Dano: +1D10

+6 Ameaça massiva
Espingardas, por exemplo.
Dano: +1D12

Armas explosivas

Armas explosivas não têm Bônus de Ação, apenas DE (Dificuldade Evasiva). As mais comuns são:

- **Biribombas (saquinhos de pólvora)**

DE / Dano:
Até 1 metro: 18 / Dano: 1D20
Até 3 metros: 14 / Dano: 2D8
Até 5 metros: 9 / Dano: 1D12



- **Dinamites**

DE / Dano:
Até 2 metros: 25 / Dano: 3D12
Até 5 metros: 20 / Dano: 3D10
Até 10 metros: 15 / Dano: 3D8
Até 15 metros: 12 / Dano: 3D6
Até 20 metros: 9 / Dano: 1D12
Até 25 metros: 7 / Dano: 1D8
Até 30 metros: 5 / Dano: 1D6

- **Granadas**

DE / Dano:
Até 2 metros: 30 / Dano: 3D10
Até 5 metros: 25 / Dano: 3D8
Até 10 metros: 20 / Dano: 3D6
Até 15 metros: 15 / Dano: 1D12
Até 20 metros: 12 / Dano: 1D8
Até 25 metros: 9 / Dano: 1D6
Até 30 metros: 7 / Dano: 1D4



DIFICULDADE

O Mestre tem 2 maneiras básicas de fazer Testes:

Dados opostos Tabela de dificuldades

Dados opostos

- Em Dados Opostos, cada Personagem joga seu Dado de Ação, com suas demais pontuações e eventuais bônus, e ganha quem tira mais Pontos na somatória.

Tabela de dificuldades

Já na Tabela de Dificuldades, o Mestre estabelece uma meta em Pontuações e o Personagem ganha quando ultrapassa aquela meta.

Caso o Mestre fale que aquele é um Teste complexo, o Jogador já poderá fazer seu Teste sabendo que a Dificuldade é 12.

O Mestre também pode trabalhar nos intervalos, como cobrar uma Dificuldade Complexa, mas ao invés de 12, pedir 13 ou 14, por exemplo.



Essa mecânica é muito útil, principalmente para Testes que não envolvam outros Personagens, como abrir fechaduras, pilotar veículos, nadar, etc.

Igualar meta

Você até conseguiu fazer algo. Não foi o proposto, mas não chega a ser considerado algo ruim.

- Inclusive, o Mestre pode optar por passar a Sessão inteira sem jogar um único Dado de Ação, apenas ditando a Ação dos PDMs e cobrando DFs.



❖ TABELA DE DIFICULDADES

- 03 Mísera
- 06 Baixa
- 09 Média
- 12 Complexa
- 15 Difícil
- 18 Épica
- 21 Lendária
- 24 Extrema

- 25 (Sempre Acerto)

CRÍTICO

Tirar 20 ou 01 no D20 (Dado de Ação) não é algo tão comum assim; por isso, esses serão considerados resultados Críticos.

Acerto Crítico

Quando o Jogador ou o Mestre tiram 20 no Dado de Ação, temos um Acerto Crítico (ou 20 Natural).

Nos casos em que houver Dano atribuído ou recebido, será acrescentado 1D12 ao Dano. Para outros tipos de ação, o Mestre narrará uma cena mais épica relacionada à proposta, transformando aquele momento em um grande acontecimento.

Erro Crítico

Quando o Jogador ou o Mestre tiram 01 no Dado de Ação, temos um Erro Crítico (ou 01 Natural).

Nos casos em que houver Dano atribuído ou recebido, será acrescentado 1D12 ao Dano. Para outras situações, o Mestre narrará uma cena mais trágica relacionada à ação proposta, tornando aquele instante um acontecimento fatídico.

Uma proposta interessante é permitir que os próprios Jogadores sugiram cenas para os efeitos Críticos - tanto em Erros quanto em Acertos.



INGRESSO RPG

Inicialmente, e novamente a cada sessão (4 horas), o Mestre escolherá 1 página, link, canal ou semelhantes, para ser curtido, seguido ou compartilhado.

Então, basicamente o Mestre escolherá 1 link de conteúdo RPG de mesa, que podem ser páginas sociais, canais digitais, e todo tipo de coisas do gênero.

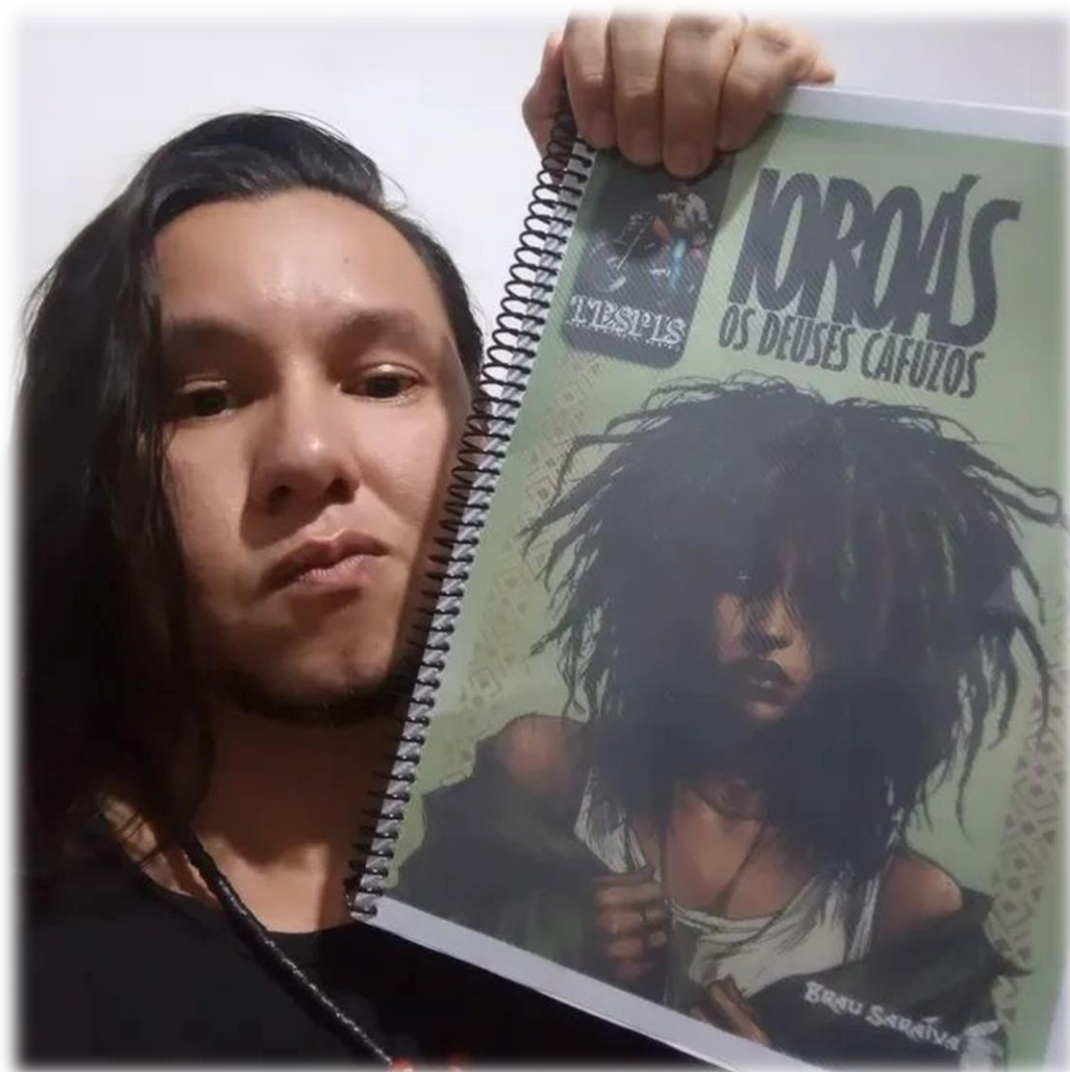
- Os Jogadores, uma vez que provarem, que leram o like, seguiram ou apoiaram de alguma forma, ganham seu ingresso para iniciar ou continuar a Mesa.

- Desta forma, o hobby cresce bastante e geramos mais engajamento para os produtores de conteúdo RPG.

Caso queira divulgar listas de links, é só postar suas listas ou seu link com a hashtag:

#ingressorpg

- Você também poderá incluir esta hashtag em todas as suas postagens com conteúdo RPG, ou semelhantes, nas mais diversas plataformas.



- [illegible]

ARMAS

ITENS CARREGADOS

INVENTÁRIO

ITENS MÁGICOS E ARTEFATOS

VEÍCULOS E ANIMAIS

OUTRAS ANOTAÇÕES

Atributos iniciais: 1/2/2/3/3
Custo: 20

Seguranças iniciais:
5/6/7/8/10/12/14/16
Custo: 10

Ações por Rodada (básica): 1
Concentração básica: 12
Iniciativa básica: +7
Resistência básica: 15

Pontos de Ouro: 2
Pontos Narrativos: 1
Proficiências iniciais: 12
(Máx. 4 em cada)
Custo: 8

Frases: 1 / Custo: 18

Habilidades iniciais: 2
Custo: 15

TABELA DE DIFICULDADES

03	Mísera
06	Baixa
09	Média
12	Complexa
15	Difícil
18	Épica
21	Lendária
24	Extrema
25	(Sempre Acerto)

Igualar a DF: Algo aconteceu, mas foi abaixo do proposto.

SITUAÇÕES OCASIONAIS

- Armas exóticas e improvisadas: -2
- Capacidade visual:
 - 1 precária
 - 3 extremamente precária
 - 5 anulada
- Contra-ataque: -4
- Flanqueado:
 - 2 lados opostos: -2
 - Vários lados: -4
- Focando o golpe:
 - Pequeno: -2
 - Minúsculo: -4
- Doenças e outras condições físicas:
 - Incomodo: -1
 - Grande incomodo: -2
 - Sofrimento agravado: -3
- Mão inábil:
 - Operar mecanismos: -1
 - Armas de disparo: -2
 - Armas de corpo-a-corpo: -3
- Segurar com 2 mãos: +2
- Pontaria em locomoção:
 - Atirador: -2
 - Atirador e alvo: -4
- Queda: 1D6 x metros
- O 1° metro não conta
- Sacar a arma/objetos:
 - Acesso fácil: -2
 - Acesso razoável: -1 Ação
 - Acesso complicado: -2 Ações
- Sono: -4



TESTES BASICOS

1D20 + Atributo + Proficiência (se houver aplicação) + Habilidade (se houver aplicação) + Bônus (se houver aplicação)

Apenas UMA Habilidade passiva, e UMA Habilidade ativa poderão ser usadas por Ação.

ATRIBUTOS

Emocional / Físico / Intelectual / Sensorial / Social

Distribuição inicial: 1 / 2 / 2 / 3 / 3

SEGURANÇA

Distribuição inicial: 5/6/7/8/10/12/14/16

Nível evolutivo:

- Fraco
- Médio
- Forte
- Elevado
- Extraordinário
- Épico

PROFICIÊNCIAS

Arte (?) / Automobilismo / Briga / Ciência / Convicção / Engenharia / Esportes / Estudo (?) / Força / Gatuno / Investigação / Malandragem / Mente / Montaria / Observação / Persuasão / Pontaria / Profissão (?) / Saúde / Sobrevivência / Sorte / Talento (?) / Tecnologia / Outro (?)

Nível evolutivo:

- Amador / ●●○○○ Praticante
- Técnico / ●●●●○ Professor
- Mestre

FRASE ESPECIAL

Graças a (?), 1x por Sessão (4 hrs) eu (?).

PONTOS DE OURO

Boa conduta: 1 a cada 4 horas.

Uso máximo: 2 por Rodada

Resultado: Joga novamente e aproveita o melhor resultado.

A Ficha inicial começa com 2 Pontos de Ouro.

PONTOS NARRATIVOS

Inicialmente: 1 Ponto

1 baixa influência / 2 grande influência
(Pode ser negado)

DESTAQUES

Resistência: Inicialmente 15.

Zerar: Narrativa Oponente

Concentração: 12

- Restauração:

1 a cada 5 minutos em repouso extremo.

1 a cada 10 minutos em repouso.

1 a cada 15 minutos em situações cotidianas.

1 a cada 20 minutos em estresse.

1 a cada 30 minutos em sob grande estresse.

1 a cada 40 minutos em sob estresse extremo.

- Gasto máximo:

3 Pontos por Ação

5 Pontos por Rodada

- Benefícios:

1 Ponto de Concentração: +1D4

2 Pontos de Concentração: +1D8

3 Pontos de Concentração: +1D12

Não valem para Crítico.

Valem para Danos.

SITUAÇÕES OCASIONAIS

Armas exóticas ou improvisadas

-2

Capacidade visual

-1 Visão precária

-3 Visão extremamente precária

-5 Visão anulada

Contra-ataque

-4

Flanqueado

2 lados opostos: -2 Pontos

Vários lados: -4 Pontos

Focando o golpe

Pequeno: -2 Pontos

Minúsculo: -4 Pontos

Doenças e outras condições físicas

-1: Incomodo

-2: Grande incômodo

-3: Sofrimento agravado

Mão inábil

-1 Operar mecanismo

-2 Armas de disparo

-3 Armas de corpo a corpo

Segurar com ambas as mãos

+2 de Bônus de Ataque ou Defesa e Dano

Pontaria em locomoção

Acima de 10 km/h.

Atirador: -2

Atirador e alvo: -4

Queda

1D6 x metros

O 1º metro não conta.

Sacar a arma/objetos

Acesso fácil: -2 Pontos

Acesso razoável: -1 Ação

Acesso complicado: -2 Ações

Sono

-4 em Testes de reflexo ao dormir.

Empate

As Ações se anulam.

HABILIDADES

Apenas 1 acionável por Ação.

Acionáveis:

Que precisam ser declaradas antes de sua utilização.

- Só pode ser usada UMA por Ação.

Lista de Habilidades:

Agir às cegas / Aliados / Arte do combate / Boa memória / Casca grossa / Celeridade / Combate desarmado / Constituição / Contatos / Declarar oponente / Defesa firme / Ditar consequência / Duro de matar / Empunhadura primata / Esquiva rápida / Evasão aprimorada / Fama / Flanqueado / Foco acadêmico / Foco aprimorado / Foco em arma / Improviso / Iniciativa aprimorada / Iniciativa relâmpago / Mãos firmes / Mente forte / Mente sobre o corpo / Negociação / Nômade / Número da sorte / Pontaria em locomoção / Ponto de Prata / Pontos de Bronze / Radical / Rapidez / Recursos / Reflexos rápidos / Renome / Resiliência / Sabedoria / Sangue de abutre / Saque rápido / Segurança intelectual / Sexto sentido / Slot (Ponto de Ouro) / Slot (Ponto Narrativo) / Supremacia / Tanque / Truques de salão / Vantagem sobre empate

DANO

Dano:

Atributo usado + Arma (se houver) + Habilidade (se houverem) + Outros Bônus (se houverem)

Danos de Armas

Categorias:

Branças / de Fogo / Explosivas

Armas brancas:

+1 Ameaça mínima

Dano: +1D2 (D6: 1/3 = 1 ; 4/4 = 2)

+2 Ameaça baixa

Dano: +1D4

+3 Ameaça média

Dano: +1D6

+4 Ameaça elevada

Dano: +1D8

+5 Ameaça esmagadora

Dano: +1D10

Armas de fogo:

+2 Ameaça baixa

Dano: +1D4

+4 Ameaça média

Dano: +1D8

+5 Ameaça elevada

Dano: +1D10

+6 Ameaça massiva

Dano: +1D12

Armas explosivas:

DE: Dificuldade Evasiva.

• Biribombas (saquinhos de pólvora)

DE / Dano:

Até 1 metro: 18 / Dano: 1D20

Até 3 metros: 14 / Dano: 2D8

Até 5 metros: 9 / Dano: 1D12

• Dinamites

DE / Dano:

Até 2 metros: 25 / Dano: 3D12

Até 5 metros: 20 / Dano: 3D10

Até 10 metros: 15 / Dano: 3D8

Até 15 metros: 12 / Dano: 3D6

Até 20 metros: 9 / Dano: 1D12

Até 25 metros: 7 / Dano: 1D8

Até 30 metros: 5 / Dano: 1D6

• Granadas

DE / Dano:

Até 2 metros: 30 / Dano: 3D10

Até 5 metros: 25 / Dano: 3D8

Até 10 metros: 20 / Dano: 3D6

Até 15 metros: 15 / Dano: 1D12

Até 20 metros: 12 / Dano: 1D8

Até 25 metros: 9 / Dano: 1D6

Até 30 metros: 7 / Dano: 1D4

CAMINHO

Presença Parcial +1

1 Ponto apenas por ter comparecido na sessão.

Presença Integral +2

2 Pontos ao invés do 1 Ponto anterior, caso tenha comparecido durante toda a sessão.

Apenas ditar suas ações +1

1 Ponto caso tenha apenas ditado as ações de seu Personagem.

Interpretar seu Personagem +2

2 Pontos ao invés do 1 Ponto anterior, caso tenha realmente interpretado seu Personagem com gestos, falas e argumentações.

Surpreender e se dedicar com atenção e foco +3

3 Pontos ao invés dos Pontos anteriores, caso tenha se dedicado de tal forma que obteve um destaque exemplar durante a sessão.

Narrativa sem grandes dificuldades +1

1 Ponto caso tenha enfrentado uma narrativa sem tantos problemas dados pelo Mestre.

Narrativa contendo grandes dificuldades +2

2 Pontos ao invés do 1 Ponto anterior, caso tenha enfrentado uma narrativa com muitas e grandes adversidades lançadas pelo Mestre.

Narrativa carregada de tensão e dificuldades +3

3 Pontos ao invés dos Pontos anteriores, caso tenha enfrentado uma narrativa com gigantescas adversidades lançadas pelo Mestre.

MÁXIMO 8 em Caminho numa única sessão de até 4 horas.

Melhorando o Personagem

+1 Ponto de Atributos

Custo: 20 Pontos de Caminhos

+1 Ponto de Segurança

Custo: 10 Pontos de Caminhos

+1 Ponto de Proficiências

Custo: 8 Pontos de Caminhos

+1 Habilidade

Custo: 15 Pontos de Caminhos

+1 Frase

Custo: 18 Pontos de Caminhos

TABELA DE DIFICULDADES

03 Mísera

06 Baixa

09 Média

12 Complexa

15 Difícil

18 Épica

21 Lendária

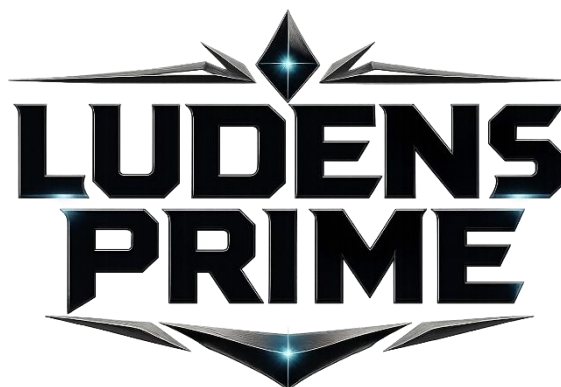
24 Extrema

25 (Sempre Acerto)

Igualar a DF: Algo aconteceu, mas foi abaixo do proposto.

INGRESSO RPG

Hashtag: #ingressorpg



FICHA PARA CRIAÇÃO DE PDMs

Nome: _____ Codinome: _____ Idade: _____ Idade: _____ Peso: _____

Outras descrições: _____

ATRIBUTOS

_____ Emo / _____ Fís / _____ Int / _____ Sen / _____ Soc

SEGURANÇA

_____ Defesa / _____ Determinação / _____ Discrção / _____ Esquiva
_____ Evasão / _____ Mental / _____ Reflexos / _____ Vigor

DESTAQUES

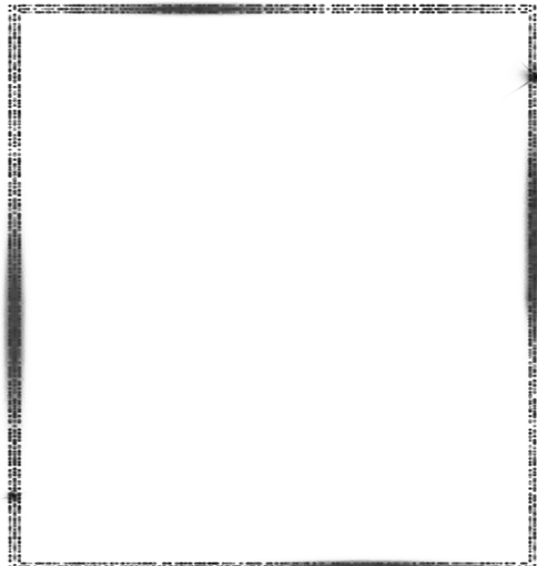
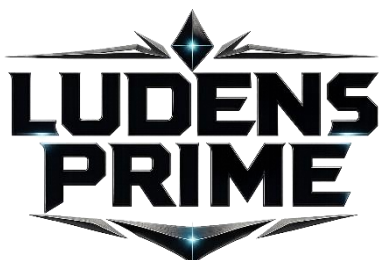
_____ Ações por Rodada / _____ Concentração
+ _____ Iniciativa / _____ Resistência

PROFICIÊNCIAS

FRASES

HABILIDADES

PROFICIÊNCIAS





PAPO DE MESTRE

Cuidado ao somar coisas demais. Um soldado do Comandos em Ação com 5 em todos os Atributos e Proficiências, que esteja carregando uma Escopeta urano-modificada 8 Canos +6, tem certeza que ele ainda pode ter um poder ou coisa do gênero, que o ampliaria mais ainda?

Tem certeza que a Tabela de Dificuldade, ou mesmo você, vão conseguir conter um cara assim?

Numa batalha, soma-se “Valor do Atributo + valor da Proficiência (se houver) + Dado de Ação + Bônus (se houverem)”.

Mas, se você permitir, os Jogadores (esses safadinhos) vão querer te convencer a somar os poderes e as vantagens, mais várias habilidades ao mesmo tempo, bônus de situação favorável, mais alguns Pontos misturados, retirados de sabe Deus onde, fora tudo o mais que puderem inventar, e ainda vão te questionar do porquê não...

A resposta é simples:
Coerência

Magias e demais afazeres exigem concentração, então, uma coisa ou outra.

Uma espada pegando fogo não é uma arma que acerta melhor que uma espada comum, mas sim uma arma que dá mais Dano, dando Dano adicional, não Bônus de Ação, por exemplo.

- Cuidado com as Pontuações máximas em tudo, pois isso é um nível de efetividade que se refere à pontuação de um Personagem com destaque global, verdadeiras lendas no que fazem.

Difícilmente até mesmo um boss teria 04 em várias coisas; e que graça ou lógica isso teria?

- Quantos Batmans existem no Mundo?

Normalmente um Personagem com 4 em Briga é um cara que dedicou sua vida a isso, e que lógica haveria em ele ter 4 em Engenharia, Informática e Ciência?

- Quanto tempo esse cara viveu para se especializar tanto em tantas coisas?

- Um pivete com uma faca, possivelmente terá 0 de Briga. Enfiar um canivete em alguém, qualquer um é capaz, mas saber usá-lo para se defender e atacar marcialmente, isso sim precisa de treino e dedicação.

- Um Personagem com Intelectual 6 e com 5 em Profissão Medicina não é o seu médico particular, a não ser que você seja o Presidente.

- Uma dica fantástica é exigir que algo seja feito para alcançar aquele ponto, tipo um curso, um treino, um estudo, e tudo isso leva tempo.

- Em caso de Pontos distribuídos inicialmente, você ainda pode exigir um Prelúdio coerente com aquela pontuação elevada, e relocar (não retirar) Pontos de "prelúdios pobres".

Se qualquer um pudesse ter 05 em Esportes, por que o Usain Bolt seria tão famoso?

Coloque na cabeça que 2 é a Pontuação de quase todas as pessoas que se dedicam a algo, mesmo que com alguma regularidade.

Exemplo:

Uma mulher que faz eventualmente seu cooper matinal tem uma média de boa saúde, podendo ter 2 de Físico, mas, com um cooper regular, boa alimentação, alongamentos e aquecimentos feitos de maneira correta, ela teria Físico 3, estando acima da média e em direção a um ótimo condicionamento físico, alcançado por um soldado que se dedica bem mais a exercícios diários e tem Físico 4, estando bem acima da média, inclusive comparado a muitos outros soldados.

- Uma injeção de Adrenalina pode ampliar momentaneamente força, vigor, agilidade, reflexos e até mesmo vontade, assim como um terno alinhado ou uma maquiagem profissional podem ampliar momentaneamente a aparência e até mesmo a persuasão.

Isso é aquela magia do RPG se espelhando na vida. É lindo, mas não precisa ser tão visceral sempre...

O RPG é um jogo de FANTASIA para se DIVERTIR.

- Então, a não ser que você esteja usando RPG em uma aula de Física, não é indicado você fazer o agente ficar sem ar porque a granada consumiu todo o ar do complexo de túneis. Nããão; deixa o cara ser feliz...

- Guarda esse livro de Ciências e vislumbra a cena, narrando de modo apoteótico, e os Jogadores vão sair por aí falando bem de você, e vai chegar o momento que você terá que fazer discípulos ou abrir outra Mesa ;)

- Mas, claro, que existem narrativas e narrativas. Essas são apenas dicas abrangentes, mas que talvez não se encaixem em sua proposta.

Monstro não segue tabela

A Ficha de Personagem é dada aos Jogadores, repleta de regras evolucionais, cobranças e limites. Porém, com os PDMs não precisa ser assim. Eles seguem regras mais livres, ligadas principalmente à coerência e ao bom senso, como explicado anteriormente.

Além de várias regras válidas, tanto para PDMs quanto para Jogadores. Por exemplo, Frases como *“Tenho super força”* não fazem você acertar um oponente com mais facilidade do que uma pessoa sem super força, mas, caso você acerte, aí sim o Dano será maior.

Ludens Prime. Por que esse nome?

Ludens (aquele que joga / jogatina) Prime (primor / primeiro / melhor). Basicamente este é um sistema completo, capaz de simular uma grande gama de cenários, e que abrange tanto jogadores mais gamistas quanto jogadores mais narrativista. Inclusive, a ideia inicial era chamar o Mestre de Narrador(a), mas, como o sistema permite uma narrativa mais compartilhada, chamar de Mestre pareceu mais coerente.



Como narrar RPG para crianças

Ludens Prime não é necessariamente feito para o público infantil, mas pode ser perfeitamente adaptado para tal, incentivando-os tanto em relação ao RPG quanto em relação a cultura, relação social e aprendizado. Então, seguem algumas dicas.

❖ Respeitando as crianças

Grande parte dos adultos acreditam que criança é um ser de mentalidade debilitada, que não está pronto para nada, não sabe quase nada e que só devem obedecer sem questionar. Isso é um enorme erro e, quando se observa uma criança, percebe-se que ela tem a habilidade de ver as coisas de fora e ao mesmo tempo se envolver com elas. Isso as torna uma esponja seletora, prontas para absorver dores, medos, conhecimentos e todo tipo de coisas que as fazem rir ou chorar.

- Canais como Discovery Kids e TV Cultura se destacam das demais programações infantis, exatamente por levar arte e entretenimento de modo simples, colorido e musical, com histórias que afloram, principalmente a intuição dos pequeninos nas primeiras idades.

E SIM, eles são altamente intuitivos, e adoram usar isso, "criança adora deduzir e desvendar", e são muito boas nisso, exatamente pelo fato de não terem mentes adultas, atarefadas e acomodadas.

Programas mais antigos como, Castelo Rá Tim Bum e Bambuluá, treinavam justamente isso. A surpresa, a prática, a moral e o desvendar. Não entregam logo tudo explicadinho.

No Dungeons & Dragons (D&D), mais especificamente no sistema D20 (sistema de regras do Jogo), é muito mais fácil um personagem passar do nível 1 para o 2 do que do 19 para o 20, e é exatamente assim que funciona uma criança. Quando você ensina para uma criança que Red é Vermelho, ela está pensando que Red é Vermelho, já o adulto estará pensando no que ele vai comprar para comer, no relógio que despertará na hora do trabalho e na prova da faculdade para qual ele tem que se preparar. Ele é o cara de nível 19 e ela o carinha de nível 1.

❖ Sem Dados e sem Consoles

Quando uma criança pega uma toalha e vira o Batman ou mesmo o Superman; quando o chapéu do papai vira O chapéu do mais destemido cowboy do Velho Oeste; quando uma lupa torna uma garotinha, a maior detetive do mundo; quando as lantejoulas do vestido viram adornos de ouro,

que cobriram a mais bela, imponente e delicada princesa; isso é RPG puro, sem console, sem dados, sem ficha e sem teclado, mas com muitas regras autoimpostas; porque, se o Coringa jogar uma bomba, o mini-Batman vai se esconder e o mini-Superman vai, no máximo, defender com os braços, porque as próprias crianças vão se condicionar às capacidades de seus personagens.

E o RPG instiga mais que essas brincadeiras, é mais livre que o vídeo game, mais improvisado que o teatro, e é muito difícil uma criança não assimilar tudo isso, mesmo sem perceber completamente.

O maior medo dos Narradores, Mestradores ou Mestres (basicamente é tudo a mesma coisa kkk) é realmente implantação de regras, e a verdade é que criança é acostumada a ter regra para tudo, ela nem sequer vai esperar menos de um jogo; claro que apresentar GURPS a uma creche é tenso, mas par ou ímpar também é desnecessário. Acredite nelas e verá que um sistema facilitado é suficiente para instigar a mente e levá-las a se preocupar não só com a história. Essa é essa divisão mental é a "prata da casa" no RPG.

❖ Feedback

Antes e depois das mesas, é importante que o Mestre sente e pergunte o que eles esperam, o que acharam e o que acrescentariam ou mudariam.

Essa crítica é FUNDAMENTAL e você terá uma mesa amada por todos, capaz de agradar coletiva e individualmente.

Às vezes sempre tem um ou outro que espera algo totalmente diferente para o personagem dele, e por que não?

Isso é louvável, e o Mestre tem a OBRIGAÇÃO de ter tato para identificar cada anseio.

❖ Lógico

Uma criança é bastante inteligente, mas esperar a mesma coisa que se espera de um adulto, ainda é um erro. O Mestre tem que enriquecer o lúdico e as tramas, para não caírem em um "andar e matar monstros". Mas, na construção da teia que interliga trama e personagens, a atenção precisa ser dobrada.

Essa politicagem tem que ser dosada de acordo com a faixa etária e índice de raciocínio da mesa, e para isso não existe uma regrinha, o que acaba por cair no mais puro "bom senso".

Quando esse bom senso é alcançado, você terá uma história rica, que um detetive perceberia só de ouvir, mas que uma criançaalaria *“Caramba, já sei, e estava até difícil, mas consegui. Eu sou demais!”*.

Você também terá um cenário lúdico, que as crianças vão correr para chegar à casa ou a escola para contar tudo o que fizeram. E logo terá que treinar outro, porque não estará tendo vagas na sua mesa (não existe uma regra, o indicado é entre 5 e 7 crianças no máximo; para mais que 4, busque sistemas mais simplificados).

❖ Cardápio

Existem muitos cenários como Pokémon, Digimon, Percy Jackson, Tartarugas Ninja, Marvel Comics, DC Comics, MIB - Homens de Preto, Caça Fantasmas, Tico, Teco e os Defensores da Lei e tantos outros, que, com alguma adaptação etária, dariam uma ótima e fantástica plataforma infantil.

Também outros como Os Pequenos Guardiões, Harry Potter, Aprendiz de Feiticeiro, Aladim, Simbá, História sem Fim e muitos outros que, com uma leve enxugada nos conteúdos mais pesados, também dariam uma ótima plataforma cenográfica.

E nada impede que você crie seu próprio cenário, devidamente lúdico e coerente com a faixa etária e expectativas de seus pequenos jogadores.

❖ Policie-se

Nosso vocabulário adulto e comportamento, até mesmo atribuído ao estresse, é uma coisa comum para outros adultos, mas, para crianças, fumar um cigarro, ingerir bebidas alcoólicas, citar um palavrão, olhar para os lados quando uma mulher ou homem desejáveis passam, cutucar o nariz ou arrotar, implantar ou dar incentivo ao bullying, amedrontar para dar ênfase a um vilão, discutir agressivamente ou coisas do gênero não são nada bem-vindos, e você ainda corre o risco de ter problemas com os pais.

Talvez esse seja o ponto mais importante de todos os citados até aqui, porque os demais podem surgir aos poucos, mas ESTE tem que estar presente desde o PRIMEIRO segundo da narrativa e até mesmo antes disso.

Cenas como uma águia pegar um rato podem ser narradas apenas como “a águia pegou o rato e voou para longe”. Deixe a cabeça espocada do rato nas mãos da águia para uma mesa mais adulta.

❖ Resumão

Comporte-se acima de tudo e você terá, no mínimo, o respeito de todos. Lembre-se que os pais que não estão jogando também fazem parte da sua Mesa.

Envolva a criança com o lúdico, "é assim que o mundo delas funciona".

Pise no freio com sua teia de politicagem de trama, mas nunca a deixe pobre.

Procure ouvi-las sobre você, o RPG e como estão se sentindo no meio disso. O retorno é impressionante.

Escolha bem o que você vai narrar, e como você vai narrar.

E, principalmente, faça-as amigas e te farão seu rei.

O RPG é um jogo de PROTAGONISTAS, e nenhum um destes protagonistas é você, mas sim aqueles que sentam à sua Mesa RPG. O protagonista tem a história voltada para ele, mas isso não faz seu caminho mais fácil, apenas mais empolgante.

Faça amigos. Jogue RPG

NOTA

Muita coisa será incluída, como classes de personagens, raças, cenários, magias e coisas assim.

Inclusive, convido todos vocês para esta empreitada de criadores.



LUDENS PRIME



SOBRE O AUTOR

Brau Saraiva é escritor, luderista, indigenista, colunista, roteirista, poeta, palestrante e malkaviano nas horas vagas. Sua marca registrada é justamente um toque de abasileiramento em suas obras, quase sempre puxando para o nativo indígena.

Nascido em 18 de janeiro de 1987, em Manaus, tem raízes cearenses, portuguesas e saterê-mawé, sendo neto de avó indígena.

A maior parte de suas obras está voltada para o RPG de Mesa, tendo dezenas de títulos espalhados pelo cenário nacional. Porém, Ludens Prime se destaca por ser o sistema favorito dentre seus livros e sistemas, até por ser um compilado de vários aspectos de outros de seus próprios sistemas, como Tardigrado e Téspis. Ludens Prime também tem raízes dentro do Fate, StoryTeller, D20, 3D&T Victory e do Savage Worlds.

EDUARDO AUGUSTO

Eduardo Augusto, o Dudu Guto, é filho de Brau Saraiva. Responsável pela revisão e edição de imagens.

MEIRE FARIAS

Pedagoga, professora de Libras e entusiasta indígena, foi responsável pela revisão pedagógica, garantindo fluidez do texto para o leitor e coerência das informações pedagógicas.

ETTORE CAGNI

Promoter, revisor e influenciador RPG da mais alta qualidade, foi responsável pela revisão ortográfica.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

Agradeço aos galácticos:

Amanda Moraes, Diego Rocha, Pedro Prado, Henrique Evangelista, Leide Souza, Daniel Augusto, Dudu Guto, Keite Rocha, Gabriel Victor, Marcio Andrei, Ricceli Valle, Jenadson Basilio e Ariadne Sasha. Os primeiros testadores do sistema, de tempos primórdios, antes mesmo dele ter um nome. Ajusta, acrescenta, poda, redefine... Enfim, foi trabalho de formiguinha, mas deu tudo certo no final.

AGRADECIMENTOS EXTRAS

Também quero agradecer, de coração, a todos que de alguma forma colaboraram ou colaborarão com este projeto ou quaisquer outras de minhas obras. Para mim, vocês são combustíveis.

UMA MESA DE RPG

Brau Saraiva

O sistema, o cenário, a ambientação
A aplicação a cada rolagem de dados
Muita expectativa em total aflição
Emoção que vem de todos os lados

Não só uma folha preenchida
Um protagonista, um alguém
Em sincronia maluca de vida
Pessoa e ficção vão além

Fazer amizades e vencer seus medos
Um jogo social, educacional e mental
Desbravando e desvendando segredos
Quando recebemos seu coração teatral
Estamos abraçados em seus enredos
Nessa exclusiva e linda viagem astral

Não é sobre jogar
E sim sobre viver
Não dá pra não amar
Amar, pensar, sofrer
E no apego se emocionar
Amor que só faz crescer
Assim que o dado rolar
Isso é uma mesa de RPG



A BasiliosDev é uma empresa independente focada em soluções digitais para pequenos negócios, empreendedores e marcas que desejam melhorar sua presença online de forma profissional, acessível e estratégica.

A empresa cria produtos digitais simples, funcionais e personalizados, ajudando negócios a terem uma imagem mais forte, organizada e preparada para vender melhor na internet.

Serviços oferecidos

A BasiliosDev oferece:

Criação de landing pages

Desenvolvimento de sites institucionais

Criação de identidade visual

Design para posts e carrosséis

Criação de sistemas simples para negócios

Apoio com inteligência artificial aplicada a negócios

Organização visual e digital de marcas

Suporte e acompanhamento após a entrega

Contatos

Empresa: BasiliosDev

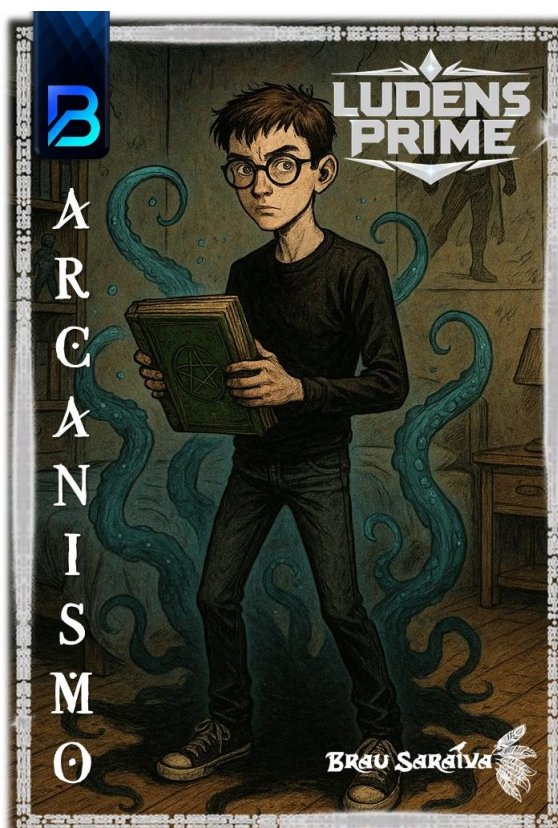
E-mail: basiliosdev@gmail.com

Instagram: @basiliosdev

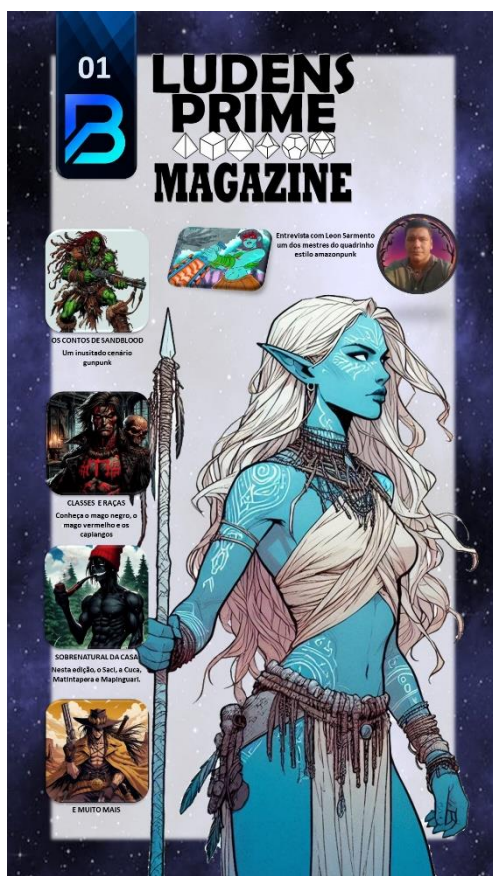


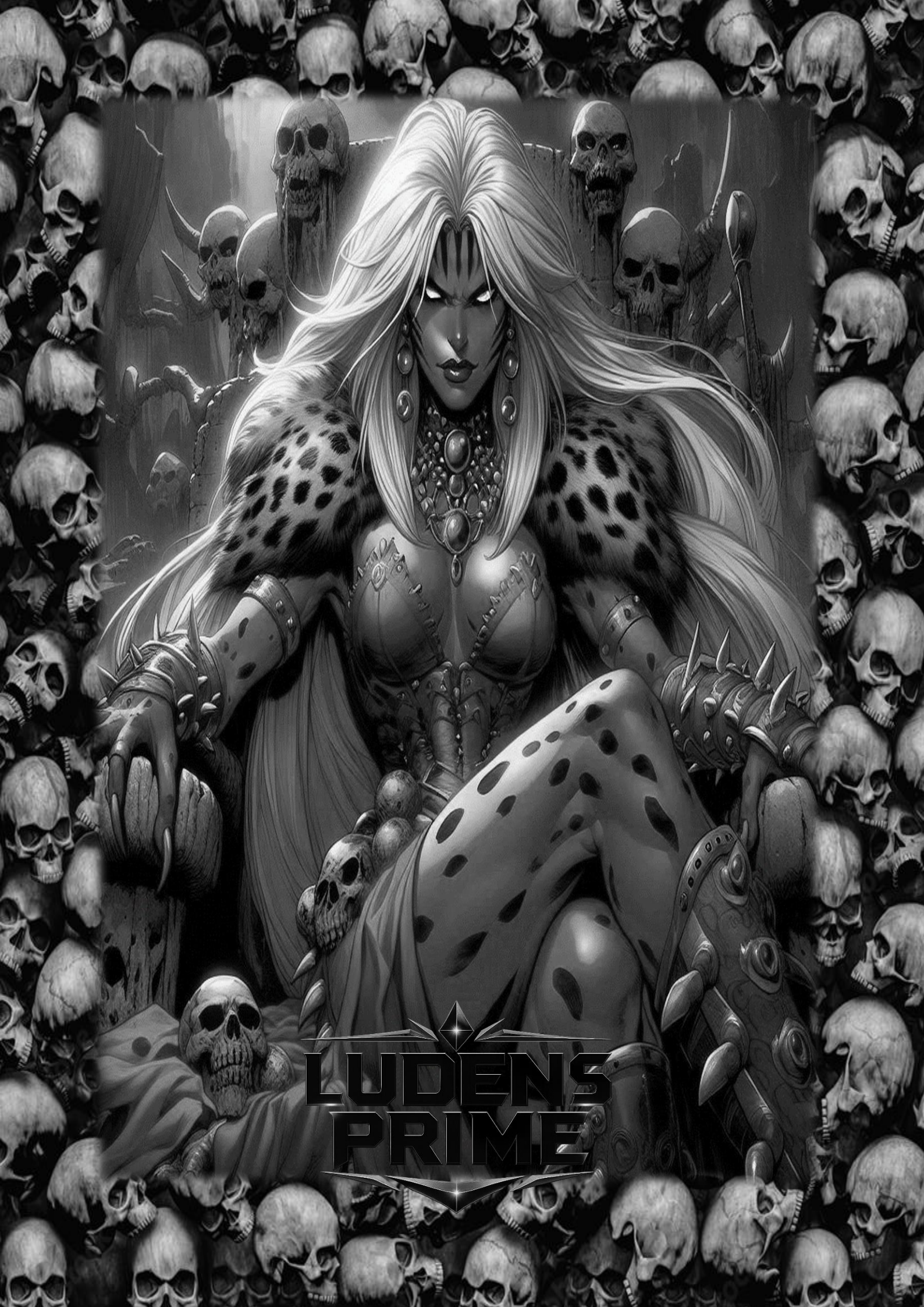
OUTROS MATERIAIS LUDENS PRIME

O sistema já tem Arcanismo - um suplemento com regras de magia, classes arcanas, monstros místicos, itens mágicos e artefatos, além de outras coisas ligadas a magia. Outros suplementos serão lançados, é só acompanhar o link principal.



Também conta com uma revista - Ludens Prime Magazine mostrando cenários, classes de personagens, raças, folclore e mitologia, entrevistas, curiosidades e muito mais. Acompanhe as edições.





**LUDENS
PRIME**



Um sistema único em vários aspectos, com regras que trazem fluidez, fácil adaptação e uma dosagem equilibrada de gamismo e narrativismo, pensadas para atender tanto o on, quanto off game.

Utilizando o D20 como dado de ação, Ludens Prime levará a uma zona de imersão totalmente nova. Só vem

BRAU SARAIVA

