

# Aprendizes Zombeteiros



Igor Moreno

**D** sistema a seguir é o resultado de um exercício de criação associativa e especulativa baseada nos trailers do filme *Dois Irmãos: Uma Jornada Fantástica*. Deles vemos brevemente páginas do livro de magias usado pelos irmãos do título, e estas se assemelham muito a regras encontradas em um livro de RPB, completo com tabelas de uso e descrição das magias. A ideia foi tentar criar um sistema completo a partir desses fragmentos de informação. Será que deu certo?

## Premissa

Em AZ os jogadores são aspirantes a feiticeiros com a missão de completar um Livro de Magias vazio de A a Z. Para isso precisarão se aventurar pelo mundo provando serem dignos de criar e utilizar tal poder mágico.

## Criação de Personagens

Escreva um parágrafo sobre seu personagem — seu nome, aparência, de onde veio, o que gosta, como virou um aspirante a feiticeiro. Este é seu Histórico e servirá para lhe ajudar em situações nas quais seu personagem é experiente.

Descreva dois itens que seu personagem possui: uma capa e uma espada, um carro e um par de patins, uma luneta e uma prancha de surfe. Eles podem também lhe ajudar.

Por fim, monte sua Tabela de Personagem.

Distribua os números de 1 a 20 na tabela a seguir, dividida em Atributos:

Str (Força), Dex (Des-

treza), Ton (Constituição) e Wis (Sabedoria). O valor dos números não representa maior ou menor capacidade, porém você pode preencher a tabela da maneira que achar melhor, sem repetir números.

Não mexa por enquanto na seção de Lições, Experiência e Habilidade. Elas serão preenchidas durante o jogo.

Str	Dex	Ton	Wis

## Como Jogar

Um dos jogadores será o Mestre Feiticeiro, aquele que controlará o mundo de jogo e ajudará os aspirantes a feiticeiros a crescerem como pessoas e conjuradores. O MF nunca rola dados, sempre pedindo testes aos personagens.

Quando um personagem tentar fazer algo ou for alvo de algo em jogo cujo resultado é incerto, o MF avalia se aquela ação tem potencial de lhe ensinar alguma coisa. Não adianta tentar derrubar uma porta por pura diversão — mas para proteger seus amigos, sim. O MF deter-

mina um valor de 0 a 4, graduando o quanto o personagem pode aprender naquela ação. Este é chamado Potencial. O MF usa seu próprio julgamento para determinar o Potencial de uma ação. Para tanto, ele utiliza os significados reais por trás dos Atributos, chamados de "4 Cs":

Str (Força):

Courage/Coragem

Dex (Destreza):

Cleverness/Criatividade

Con (Constituição):

Character/Caráter

Wis (Sabedoria):

Caution/Cuidado

É necessário um Atributo principal a ser testado para uma ação. Str para força física, Dex para agilidade, Con para resistência e Wis para percepção e socialização. O MF determina este Atributo, com os jogadores podendo sugerir outros Atributos se conseguirem justificar a mudança de forma satisfatória, a critério do MF.

O personagem tentando a ação rola um d20, comparando-o com a coluna na Tabela de Personagem relativa ao Atributo testado.

Se você conseguir exatamente um dos núme-

ros listados na coluna, parabéns! Você teve um Sucesso Crítico: a ação que você tentou é um sucesso e algo mais de positivo acontece. O MF narrará o resultado.

Se você não rolou exatamente um dos números na coluna, você pode aumentar ou diminuir o número rolado para igualar um dos números, até o limite do Potencial determinado pelo MF.

Por exemplo, se você rolou um 15, precisa de um 17 e o Potencial é 2, você pode transformar seu 15 em um 17 e ter sucesso. Este sucesso significa que você consegue o que quer. O MF narrará o resultado.

Ao utilizar o Potencial para ter sucesso seu personagem se esforça, evoluindo no processo. Se você precisou aumentar o número no dado, seu personagem adquire Habilidade: ele fica mais competente no geral. Se você precisou diminuir o número, o personagem adquire Experiência: entende mais sobre si mesmo e o mundo ao redor. De qualquer maneira, marque o número na tabela que foi usado — ele pode continuar sendo usado para ter sucesso, mas não oferecerá Habilidade ou Experiência ao personagem: para tanto, ele deve explorar

novas possibilidades, ou seja, usar outros números. Um número volta a ser elegível para ganho de Habilidade ou Experiência quando uma coluna inteira de um Atributo ou uma linha horizontal da tabela for completa, como no bingo: aquela coluna ou linha é então desmarcada e os números voltam a valer.

Existe um outro parâmetro a ser considerado ao pedir um teste: Disco. Embora um teste em uma situação de pouco perigo tenha o papel de simplesmente avançar a história para um lado ou outro (considerando sucesso ou falha), há

situações em que as coisas ficarão BEM piores caso o teste seja uma falha. Considere Risco um valor de 0 a 4: quanto maior, mais arriscado.

Quando o MF atribui Risco a um teste, desconsidere uma quantidade de linhas da Tabela de Personagem igual ao valor atribuído. Por exemplo, em um teste de Risco 3, um personagem terá apenas 2 linhas na Tabela de Personagem para igualar um número e ter sucesso. Para facilidade de visualização, recomenda-se que a última linha da tabela seja a primeira a ser desconsi-

derada e continue para cima. Magias possuem Risco inerente, conforme explicado adiante.

Ao falhar em um teste com Risco, o personagem tem uma Falha Crítica: ele não consegue o que queria e algo fica ainda pior. O MF pode usar esta ferramenta para simular inimigos poderosos, ações potencialmente desastrosas e etc. Risco também pode representar uma dificuldade por parte do personagem, como uma armadura quebrada, estar pegando fogo, falta de conhecimento sobre um assunto e assim por diante.

Uma maneira de mitigar os efeitos de uma Falha Crítica é utilizando um dos itens que carrega consigo, justificando como ele ajudaria naquela situação. Isto transforma a Falha Crítica em uma falha comum. Afinal, ferramentas são úteis, mas o que importa é quem você é, não o que você tem.

## Progressão de Personagem

Conforme o personagem acumula Habilidade e Experiência ele cresce como pessoa e feiticeiro.

A cada 10 pontos acumulados em Experiência, o personagem aprende uma Lição.

Trata-se de uma frase curta indicando alguma verdade descoberta ao se aventurar. Ex.: *"Atacar os outros não é legal", "Portas são fáceis de derrubar" ou "Nunca separe o grupo!"*

Uma Lição pode ser aplicada uma vez por cena caso tenha a ver com uma ação tentada, garantindo uma segunda rolagem, substituindo a primeira caso necessário. Apenas uma Lição pode ser usada por cena.

A cada 10 pontos acumulados em Habilidade o personagem tem uma inspiração mágica e pode criar um novo



feitiço para o Livro de Magias do grupo. Considera-se que qualquer feitiço criado dessa forma é de nível 1. Para atingir níveis maiores de feitiço, outros jogadores podem expandir o poder de um feitiço após sua inclusão no Livro de Magias no lugar de criar uma magia ao gastar 10 pontos de Habilidade. Com isso aquele feitiço aumenta em um nível — até o nível máximo 4 — e seu Risco varia de acordo. Veja a seguir.

## Feitiços

Quando uma inspiração mágica ocorrer, um personagem pode

imediatamente inventar um novo feitiço — ou contribuir para um feitiço criado anteriormente — e conjurá-lo. Para isso segue-se a ordem alfabética: o primeiro feitiço criado deve ter um nome começando com a letra A (Abrir Portas, por exemplo). O segundo feitiço pode tanto começar com a letra A ou a letra B, e assim por diante.

Criar um feitiço envolve escrever seu nome, uma breve descrição de seus efeitos, criar suas Palavras Mágicas, quaisquer Decretos Mágicos, montar sua Tabela de Feitiço e ilustrá-lo.

O nome, como dito anteriormente, segue a ordem alfabética. A descrição fica a critério do jogador, explicando para que serve o feitiço. As Palavras Mágicas — sempre uma combinação de duas — vêm da criatividade dos jogadores. Decretos Mágicos são instruções específicas que sirvam para sanar dúvidas do uso do feitiço, e provavelmente serão adicionados após uma ou mais conjurações do mesmo, principalmente se forem Falhas Críticas. Por exemplo, para deixar claro qual objeto será aumentado com um feitiço, o criador decreta

que o conjurador deve olhar fixamente para este objeto.

A Tabela de Feitiço é montada dependendo do nível do tal: uma linha da tabela para cada nível. Desta forma feitiços mais fracos têm maior chance de Falha Crítica (já que faltam linhas na tabela não são uma falha comum) dada a inexperiência de seu criador. Seu baixo nível também faz com que as consequências negativas sejam menores. Já feitiços mais poderosos podem ter menor chance de catástrofe e maior poder, porém isso reflete o crescimento do poder dos personagens e sua

responsabilidade ao usá-lo. Segue uma referência de poder de feitiços e falhas críticas:

*Nível 1: afeta apenas um personagem, uma área pequena ou tem efeito irrisório.*

*Nível 2: afeta poucos personagens, uma área média ou tem efeito significativo.*

*Nível 3: afeta muitos personagens, uma área grande ou tem efeito incrível.*

*Nível 4: imensurável.*

A ilustração de um feitiço é feita inicialmente pelo criador como uma forma de demonstração

de seus efeitos e cada contribuição subsequente requer que o contribuinte adicione ao desenho, representando o que foi melhorado no feitiço.

## Conjuração de Feitiços

Todo feitiço pede um teste comum para ser conjurado, usando os mesmos atributos Str, Dex, Con e Wis. O M<sup>H</sup> define o Potencial normalmente, porém não é necessário definir Risco, pois todo feitiço já é arriscado por si só.

Embora conjurar um feitiço de levitação pareça mais de acordo com Dex, transfiguração com Con, etc., o M<sup>H</sup> pode,

em realidade, pedir um teste de qualquer Atributo de acordo com os "4 Ts", como mostrado na seção de criação de personagens. Str significa mostrar coragem, Dex criatividade, Con caráter e Wis cautela.

Um Sucesso Crítico numa conjuração de feitiço permite que o próprio jogador narre o resultado e o bônus benéfico para ele, com total liberdade. Um sucesso comum também permite que ele narre o desfecho, mas o M̄H pode intervir se acreditar que o resultado não condiz com um sucesso simples.

Uma falha em conjurar um feitiço sempre será uma Falha Crítica. Neste caso, o M̄H escolhe um jogador para descrever o que acontece no final: a conjuração não só falha como algo desastroso acontece, de acordo com o nível do feitiço.

A única maneira de mitigar uma Falha Crítica na conjuração de um feitiço é justificar como a descrição do personagem (seu histórico, nome, aparência, gostos, etc.) permite que ele domine aquele feitiço totalmente. Um jovem elfo em busca da família claramente dominaria o feitiço Voar como o Vento, ou uma fada

de cabelos azuis teria facilidade em conjurar Raio Elétrico. Uma vez usada desta maneira, aquela característica específica não poderá mais ser usada desta forma, e o resultado da conjuração imediatamente torna-se um Sucesso Crítico. E não só isso: o personagem pode imediatamente aumentar o nível daquele feitiço em 1.

## Fim de Jogo

O objetivo dos personagens é escrever o Livro de Magias de A a Z, se aventurando e cultivando laços de amizade no caminho. Uma vez que o Livro estiver terminado, o grupo decide o final de cada personagem. Quem sabe serão feiticeiros conselheiros de um rei? Construirão uma torre para ensinar novos pupilos? Ou quem sabe buscarão mais aventuras? Só a magia dirá!

Witch by mungang kim from the Doun Project

por Igor Moreno

CC-BY-SA

# Ficha de Personagem

Descrição

Itens

## Tabela de Personagem

Str	Dex	Con	Wis

Experiência

Habilidade



Lições



# Ficha de Feitiço

## Nome

## Descrição

Palavras  
Mágicas

Decretos  
Mágicos



## Tabela de Feitiço

Str	Dex	Con	Wis



# Ilustração

