

A Última Caçada

Um mini RPG sobre caçadas de criaturas

Por Lara Antunes

Prólogo

Monstros bizarros, vampiros, lobisomens. Feras assassinas descontroladas. Ocultistas servos de alguma entidade antiga. Sorveteiros possuídos. Demônios, zumbis, alienígenas. Para muitos, pode ser um atestado de óbito. Para outros, pode ser uma oportunidade. Para os caçadores, que vivem dia após dia enfrentando esses perigos, pode ser **a última caçada...**

O que é preciso para jogar?

Você vai precisar de dois dados de 20 lados, conhecidos como D20, lápis, caneta, papel, este manual e pelo menos mais uma pessoa. Uma pessoa do grupo será a **Narradora**, responsável por apresentar os desafios e interpretar os personagens não jogáveis, as outras serão as **Jogadoras**, com seus personagens que serão os protagonistas da história que todo o grupo irá criar em conjunto.

O Manual

Este manual traz regras básicas e mecânicas para sua aventura, com, por exemplo, os atributos de cada personagem, status de saúde/vida, orientações sobre armas, armaduras, sobre como funciona o combate no jogo, etc. Durante o jogo, podem surgir possibilidades que estão fora do manual, fique livre para definir as suas próprias regras, atributos, tipos de itens e o que mais você quiser! Se for acordado entre as pessoas do grupo, está tudo certo, o que vale é a diversão!

Os Personagens

Os personagens em *A Última Caçada* são caçadores de criaturas. Algum evento os fez entrar para este mundo, pode ser alguma experiência vivida, necessidade de dinheiro ou simplesmente a emoção da caçada.

O Grupo

Se há mais de uma pessoa no papel de **Jogadora**, temos um grupo caçando juntos por algum motivo. Pode ser por um encontro do destino, podem ser simplesmente caçadores que pegaram o mesmo serviço, podem ser amigos que sobreviveram à um fim de semana num acampamento com um palhaço psicopata possuído... vocês decidem!

Os inimigos

Quem são os inimigos em sua história? São monstros incapazes de sentir remorso? São criaturas que tentam se misturar entre os humanos, trabalham, pagam seus impostos, formam famílias? São humanos vestidos de monstros, tipo um certo desenho com um cachorro? Que tipo de ameaça eles apresentam às personagens das jogadoras?

O Jogo

O jogo é composto pela criação em conjunto da história. Em momentos em que haja desafios ou ações que não sejam triviais de realizar para o momento, são realizados **testes**. Estes testes são feitos através de **rolagens de dados** somadas à **modificadores** e comparados a um valor base para o teste.

Os modificadores podem ser **atributos**, **dano de arma**, **armadura**, **adicionais de itens**, etc.

Dificuldade dos Testes

A dificuldade é o valor base o qual será comparado o resultado da rolagem de dados + os modificadores. Testes simples/normais possuem dificuldade 9 – ou seja, a soma do valor resultante do dado com os modificadores deve ser maior ou igual a 9. Testes podem ter dificuldade menor ou maior que a normal, de acordo com a situação.

Exemplos de rolagem de dados

Personagem precisa tentar levantar algum peso: Teste de Constituição com Dificuldade 9:

- Resultado do D20 + valor do atributo Constituição ≥ 9

Personagem precisa correr de algo que está caindo em cima dela: Teste de Agilidade com Dificuldade 12:

- Resultado do D20 + valor do atributo Agilidade ≥ 12

Personagem precisa acertar um dardo em um alvo: Teste de Pontaria com dificuldade 13:

- Resultado do D20 + valor do atributo Pontaria ≥ 13

Vantagem e Desvantagem

Se por algum motivo a personagem da jogadora tiver uma vantagem para realizar alguma ação - geralmente a partir de algum conhecimento prévio ou algo que a narradora veja que faz sentido, há uma rolagem com **vantagem**. Uma rolagem com vantagem é feita jogando dois D20 e vale o valor maior.

Ao mesmo tempo, caso por algum motivo há uma **desvantagem** para realizar alguma ação, a rolagem é feita também com dois D20 e vale o valor menor.

Combates

Combates – ou batalhas – são momentos especiais do jogo em que há um conflito entre personagens das jogadoras e personagens não jogáveis, podendo ser criaturas ou outros humanos.

Regra opcional: Pode-se realizar um teste de iniciativa no início do combate, para definir a ordem das ações de cada personagem. Para isso, cada jogadora e a narradora, para cada inimigo, realiza uma rolagem de dados. A ordem de ações é do maior resultado para o menor.

Os combates possuem duas variações – os ataques dos jogadores e os ataques dos inimigos.

As regras de vantagem e desvantagem podem impactar nos combates, conforme fizer sentido na cena.

Inimigos

Os inimigos, de modo geral, possuem uma dificuldade necessária para receber dano, uma vida (que no geral pode seguir os mesmos status das personagens), um dano base e podem conter armas e ataques e ações especiais.

Ataques das jogadoras

Há dois tipos de ataque que as jogadoras podem realizar:

- **Corpo a corpo:** Ataques que utilizam alguma parte do corpo ou alguma arma de corpo a corpo (facas, espadas, martelos, estacas, etc). Para ataques deste tipo, é utilizado o atributo **Constituição** (ver [Atributos](#)).

- **À distância:** Ataques que são realizados à distância, podendo ser arremessar algum item (uma adaga de arremesso, ou uma pedra, por exemplo) ou utilizando armas à distância (pistolas, arcos, bestas, etc). Para ataques deste tipo, é utilizado o atributo **Pontaria** (ver [Atributos](#)).

Quando a personagem que está atacando é uma personagem de jogadora, é realizada uma rolagem do D20 somando o atributo utilizado de acordo com o tipo de ataque e o dano da arma (ver [Armas](#)) e comparado com a dificuldade do inimigo. Por exemplo:

- Personagem com uma arma leve, com dano 1, atacando um inimigo com dificuldade 12. O resultado do teste de D20+2 deve ser maior ou igual a 12.

Caso o resultado do teste seja sucesso, o inimigo sofre dano em sua vida.

Caso o resultado do D20 seja 20, o dano será em dobro.

Ataques dos inimigos

Quando a personagem que está atacando é um inimigo, a narradora realiza uma rolagem de dados somando o valor do D20 com os modificadores (dano base, dano da arma ou especial) com a dificuldade do ataque - como base 12, mas podendo ser maior ou menor de acordo com a cena - reduzindo o valor da **Armadura** da personagem (ver [Armaduras](#)). Caso ocorra sucesso, a personagem da jogadora que recebeu o ataque leva dano. Caso ocorra falha, se a personagem da jogadora estiver próxima, poderá realizar uma tentativa de contra-ataque, realizando uma ação de ataque conforme descrito acima.

Atributos

Atributos são as características de cada personagem. São quatro:

- **Constituição:** É a força e a resistência física da personagem, é utilizada também para ataques de armas corpo a corpo;
- **Agilidade:** É a capacidade de movimento da personagem, como corrida e escalada;
- **Inteligência:** É a capacidade mental da personagem, utilizada desde para preparar uma armadilha até hackear um computador ou convencer alguém a fazer algo que você queira;
- **Pontaria:** É a habilidade de mira da personagem, utilizada para arremessos e ataques com armas à distância.

Ao criar a personagem, a jogadora distribui 5 pontos entre os 4 atributos, não podendo passar de 3 pontos para cada atributo.

Saúde

Quando uma personagem recebe dano – de maneira geral ou caso ocorra um dano em batalha ou caso algum teste que envolva riscos à vida da personagem falhe – a personagem irá sofrer dano e seu status de saúde será alterado para o próximo status. Há cinco status de saúde:

- Bem de boa – Sem danos, a vida está em 100%
- Foi só um arranhão - Foi um dano leve, a vida está em 75%
- Eu ainda aguento – Foi um dano médio, a vida está em 50%
- Tô bem não – Foi um dano grave, a vida está em 25%
- Morreu mas passa bem – A personagem está com vida zerada, a personagem morreu

Salvando uma personagem

É possível tentar salvar uma personagem que chegou agora no status *Morreu mas passa bem*. É necessário realizar um teste com dificuldade 15 sem nenhum adicional de atributo. Com sucesso, a personagem retorna ao jogo no status *Tô bem não*.

Itens

Itens são quaisquer objetos que possam ser utilizados ou guardados pelas personagens das jogadoras.

Armas

Armas são itens utilizados para ataque, como pistolas, espingardas, facas, estacas, machados, arcos... Possuem, de modo geral, 3 tipos:

- Armas leves: dano 1
- Armas médias: dano 2
- Armas pesadas: dano 3

É possível que armas especiais possuam outros valores de dano e bônus adicionais.

O dano da arma, então, é somado à rolagem do D20 de ataque da personagem, comparado com a dificuldade do ataque.

Armas Improvisadas

Armas de fogo não são tão fáceis de encontrar por aí, dependendo do cenário em que se passar a história. Então é possível criar armas improvisadas, feitas a partir de outros objetos e itens por aí. Quem sabe uma arma que atira disquetes flamejantes não possa ser útil!?

Armaduras

Armaduras são itens utilizados para defesa, pode ser desde uma jaqueta até um traje de kevlar, por exemplo. Possuem, de modo geral, 3 tipos:

- Armaduras leves: defesa 1
- Armaduras médias: defesa 2
- Armaduras pesadas: defesa 3

É possível que armaduras especiais possuam outros valores de danos e bônus adicionais.

A defesa da armadura, então, é subtraída à rolagem do D20 de ataque da personagem inimiga em um ataque à uma personagem de jogadora, comparado com a dificuldade do ataque.

Armaduras Improvisadas

É possível criar armaduras improvisadas, assim como é realizado com armas, adaptando roupas e itens do dia a dia para se proteger em uma caçada, afinal, não é todo mundo que pode pagar um equipamento de proteção completo em kevlar, certo?

Itens de cura

Itens de cura podem ser medicamentos, elixires, ataduras, kits médicos ou outros, responsáveis por recuperar o status de saúde das personagens. Um item pode recuperar um ou mais níveis de saúde, como por exemplo:

- Kit médico pequeno – recupera um nível de status de saúde

- Elixir de cura médio - recupera dois níveis de status de saúde
- Ataduras – recupera um nível de status de saúde

Os itens de cura podem variar de acordo com o cenário e a aventura e podem ser encontrados conforme for necessário, talvez em armários, salas, baús...

Dinheiro

Dinheiro é, como no nosso mundo, a moeda utilizada para comprar coisas e às vezes, informação. Você pode desde comprar itens melhores, talvez melhorias para seus itens, com algum bônus em alguma situação específica, até quem sabe, tentar convencer algum barman que você é confiável e ele pode te dizer por onde anda algum personagem... quem sabe!?

Criando uma personagem

Para criar uma personagem, seguimos os seguintes passos:

- Pense em um *background* para sua personagem. Quem ela é? O que ela faz? Por que ela está caçando monstros? Ela conhece o grupo? Possui algum segredo?
- Distribua 5 pontos entre os 4 atributos, não podendo passar de 3 pontos para cada atributo
- Role dois D20 para a quantidade inicial de dinheiro (utilizado para comprar os itens iniciais)
- Responda às seguintes perguntas:
 - o Uma coisa que eu manjo (vantagem em testes que envolvam essa coisa ou alguma ação de roleplay) - exemplo: “Dirijo muito bem” - vantagem em testes de agilidade para direção
 - o Um problema que eu tenho (desvantagem em testes que envolvam essa coisa ou alguma ação de roleplay) - exemplo: “Tenho renite alérgica” - eventualmente é necessário realizar um teste com dificuldade 11, se falhar, espirro, podendo mostrar minha posição, mesmo no escuro
 - o Um amuleto ou objeto da sorte – pode ser qualquer coisa que sua personagem carrega sempre consigo, podendo ser utilizado em algum momento – exemplo: Uma correntinha da sorte, que a personagem fica segurando quando está com medo
- Pronto! Sua personagem está criada!

Evoluindo as personagens

Após terminar um serviço, as personagens podem receber dinheiro (que pode ser utilizado para comprar itens), itens e/ou pontos de atributo, que podem ser utilizados para melhorar um atributo da personagem.

A Ficha da personagem

A ficha é onde as informações da personagem são guardadas. É possível imprimir a ficha disponibilizada anexa ao manual ou no arquivo separado, utilizar a nossa planilha como modelo para jogos online ou criar a sua própria se for interessante para sua aventura!

A Última Caçada

Nome / Nome da personagem / Pronomes	
Dinheiro	

Atributos	Base	Atual	Status	
Constituição				Bem de boa
Agilidade				Foi só um arranhão
Inteligência				Eu ainda aguento
Pontaria				Tô bem não
				Morreu mas passa bem

Uma coisa que eu manjo
Um problema que eu tenho
Um amuleto ou objeto da sorte

Armas		
Nome	Dano	Quantidade

Armaduras		
Nome	Defesa	Quantidade

Itens Gerais	
Nome	Quantidade

Anotações	