

Adaptação de GURPS for Dummies

Este material leva em consideração que o mestre é capaz e tem os conhecimentos básicos do funcionamento normal do sistema GURPS.

Para os jogadores, apenas devem ser informados os números/metastas a serem atingidas ao se jogar 3d6, sendo o resultado igual ou menor que o objetivo.

[Atributos]

Todos os personagens começam com 10 em todos os atributos.

ST: mede a força do personagem, capacidade de carga, quantidade de HP e dano

DX: mede a habilidade motora do personagem, testes de perícias e desafios físicos, determina a capacidade de ataque e defesa do personagem

IQ: mede a inteligência, capacidades sociais, perceptivas, sensitivas, testes de magias, resistência e desafios mentais

HT: mede a resistência física do personagem, testes de morte e quantidade de FP que pode ser para utilização de magia.

HP= ST-->>>(pontos de vida do personagem)

FP= HT-->>>(mana do personagem)

[Críticos]: 3=sucesso crítico -----18=falha crítica

[Pontos de criação ou aprimoramento]: à critério do mestre, seriam dados aos jogadores 1 ponto no final de cada sessão, podendo o jogador gastá-lo com:
+1 em algum atributo ou 1 magia;

[Deslocamento]: DX ou HT / 2 (o menor) m/s.

[Magias]: Diferentemente do sistema original, as magias podem ser compradas sem atender os pré-requisitos. O nível da magia será igual a IQ do personagem.

[Raça]: Na criação do personagem, o jogador pode escolher a raça que proverá bonificação diferenciada (à critério do mestre):

Exemplos: elfo (+1 de DX ou IQ), meio-orc (+1 de ST ou HT), etc...

[Classe]: Na criação do personagem a classe poderá bonificar o personagem (à critério do mestre):

Exemplos: Mago (+1 de IQ ou +1 magia), Bárbaro (+1 de ST ou de HT), etc...

[Perícias]: O mestre irá pedir um teste de atributo+modificador de acordo com a dificuldade da perícia necessária ou dificuldade da tarefa (**regra alternativa**):

-Perícia:

Fácil=ATB - 1

Média=ATB - 2

Difícil:ATB - 3

Muito Difícil: ATB - 4

-Nível de Dificuldade (**regra alternativa**)

Muito Fácil: 17

Fácil: 13

Médio: 10

Difícil: 8

Muito Difícil: 7

Obs: No caso da regra alternativa o valor dos atributos originais não teriam importância para o teste, apenas o resultado e o objetivo.

O mestre pode ainda se basear na probabilidade de sucesso em determinada tarefa de acordo com o NH:

16=98,1%;	11=62,5%;	6=9,3%;
15=95,4%;	10=50%;	5=4,6%;
14=90,7%;	9=37,5%;	4=1,9%
13=83,8%;	8=25,9%;	
12=74,1%;	7=16,2%;	

[Combate]: 3 etapas: 1º Ataque; 2º Defesa ativa; 3º Dano com desconto da armadura do alvo (caso a 2º etapa falhe)

Ataque: testa valor da DX/IQ do atacante;

Defesa Ativa: testa o valor da DX-3 do alvo; (IQ-3 se estiver utilizando uma defesa mágica)

Dano: de acordo com a ST do atacante (Vide tabela)

[Armadura]: proteção do alvo do ataque; valor será subtraído do dano recebido antes de ser aplicado aos HPs.

[Tabela de dano]: escala de acordo com a ST o atacante; IQ se for ataque mágico.

10: 1d6-3 (1d3)	13: 1d6	16: 1d6+3
11: 1d6-2 (1d4)	14: 1d6+1	17: 2d6-3 ...
12: 1d6-1 (1d5)	15: 1d6+2	

Obs: Todo dano não defendido, causa pelo menos 1 de dano, se passar pela armadura.

O material foi baseado em regras básicas do sistema GURPS e como regras alternativas foram feitas algumas adaptações do **sistema D20 (D&D)**, levando em consideração que o material teria como público-alvo **crianças** (tópico e iniciou o desafio). Desta forma foi trocado o dado (d20 por 3d6) e invertida a mecânica de níveis desafio (igual ou menor).

Material Produzido em menos de 10 horas de “quebração de cabeça”. xD

Ficha

Nome: _____ Raça: _____ Classe: _____

Características Físicas: _____

Atributos:

ST= _____ HP= _____

DX= _____

IQ= _____

HT= _____ FP= _____

Magias:

Deslocamento: _____

Armadura= _____

Equipamentos:

Ataque: _____

Defesa: _____

Dano: _____