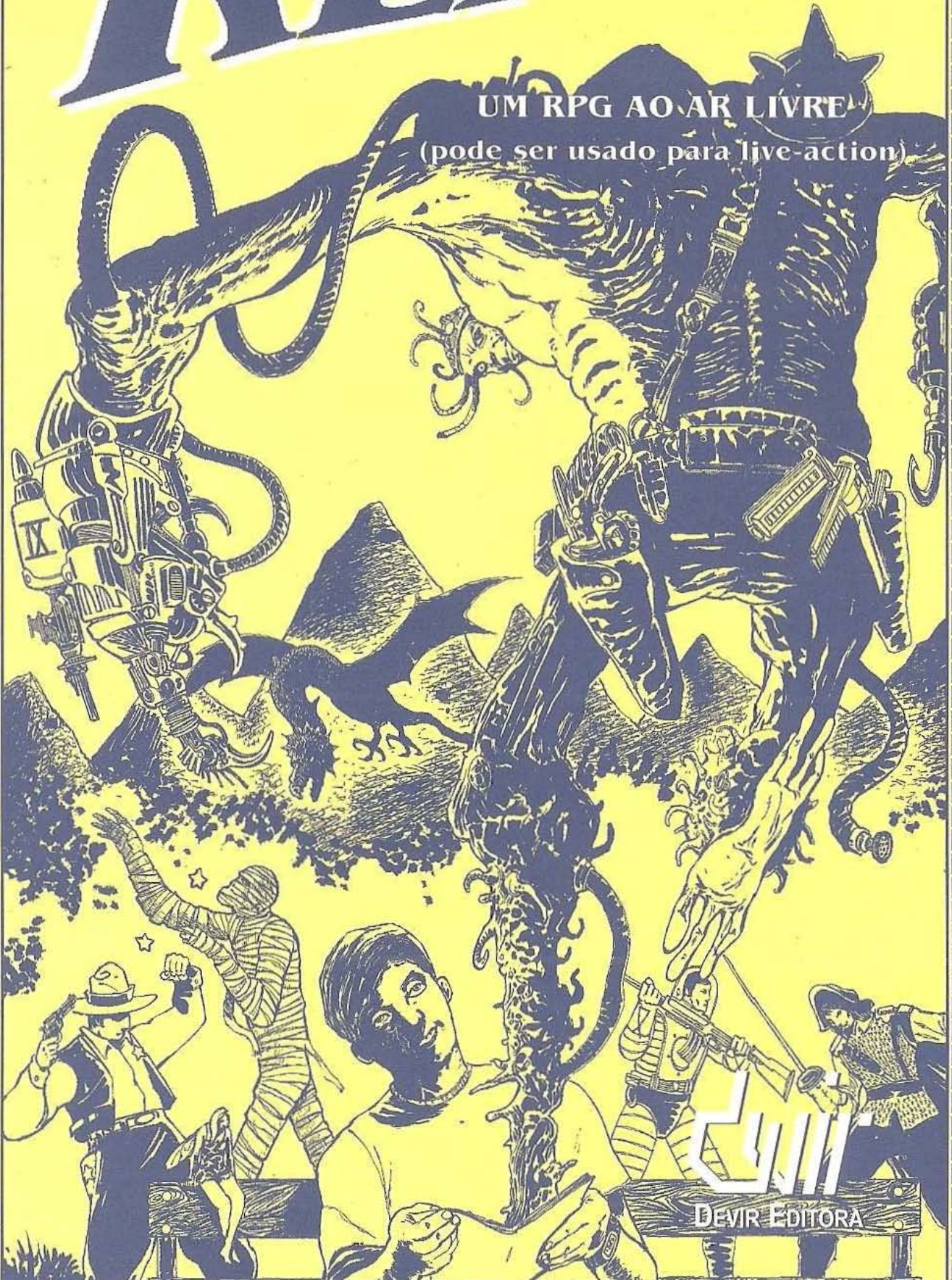


Steffan O'Sullivan

REFRÃO

UM RPG AO AR LIVRE
(pode ser usado para live-action)



DEVIR EDITORA

REFRÃO

Refrão é um RPG para se jogar enquanto se caminha pelas montanhas, num passeio pelo parque ou praia, sentado às margens da piscina ou do rio, esperando em uma grande fila, passeando de carro, numa estação espacial, etc.

Escrito por
Steffan O'Sullivan

Tradução
Otávio Augustus F. Batista Gonçalves

Devir
DEVIR EDITORA

Título original: **SHERPA**

Copyright © Steffan O'Sullivan, 1995, 1997

Todos os direitos reservados

Publicado sob autorização de Steffan O'Sullivan.

Direitos cedidos com exclusividade para a Língua Portuguesa no Brasil e Portugal para Devir Livraria Ltda. Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5998 de 14/12/93. Nenhuma parte desta obra pode ser apropriada e estocada em sistemas de bancos de dados ou processo similar em qualquer forma ou meios, seja eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação etc., sem a permissão por escrito dos detentores do Copyright.



Editor Executivo: **Silvio Alexandre**

Coordenação Editorial: **Cynthia M. Fink**

Revisão: **Luiz Eduardo Ricon**

Ilustrações: **Lourenço Mutarelli**

Editoração Eletrônica: **Tino Chagas**

ISBN 85-85443-50-2

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

O'Sullivan, Stefan

Refrão : um RPG ao ar livre / Stefan O'Sullivan ;

tradução Otávio Augustus Ferreira Batista Gonçalves.

São Paulo : Devir, 1998.

Título original: *Sherpa*.

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia I. Título

98-4232

CCD-793.9

Índice para catálogo sistemático:

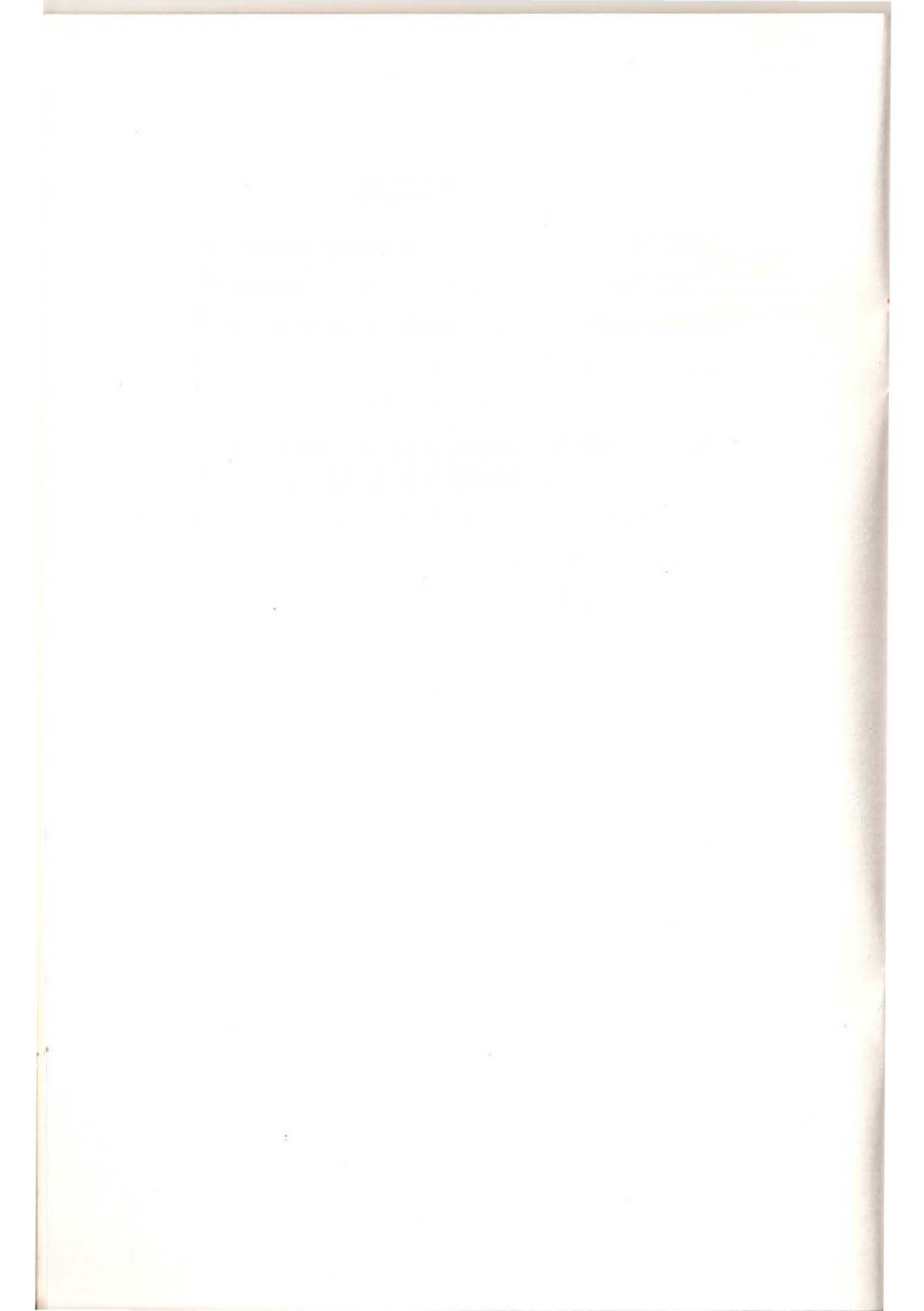
1. Jogos de aventura:Recreação 793.9
2. Jogos de fantasia:Recreação 793.9
3. "Roleplaying games":Recreação 793.9

Todos os direitos desta edição reservados à
DEVIR LIVRARIA LTDA.

Rua Augusto de Toledo, 83 — Aclimação
CEP 01542-020 — São Paulo — SP
Fone (011) 242-8200 — Fax (011) 279-5901
email: rpgdevir@unisys.com.br

Sumário

1 Introdução	2
1.1 Material Necessário	2
2 Atributos	3
3 Criação de Personagem	4
3.1 Exemplos de Personagens	7
4 Ocupações	7
4.1 Dupla Ocupação	8
4.2 Outras Características	9
5 Poderes Sobrenaturais	10
6 Pontos de Sorte	12
7 Resolvendo Ações	12
7.1 Modificadores	12
7.1 Fator Aleatório	14
7.1 Combate	15
7.1 Ferimentos	16
7.1 "Sem Dados"	17
8 Evolução do Personagem	18
Apêndice A:	
Resumo das Regras, leve em suas caminhadas	19, 32
Apêndice B:	
Exemplos de Ocupações, Dons Sobrenaturais, Personagens & Animais	19



1. Introdução

Que dia glorioso! Bonito demais para ficar dentro de casa. Mas nós já combinamos de nos encontrarmos aqui para jogar, o que fazer? Fácil, vamos jogar enquanto passeamos pelo parque ou pelo campo!

Refrão é um sistema muito fácil, feito para se jogar RPG em qualquer situação ou ambiente — segurar uma ficha de personagem e rolar dados quando se está andando pelas montanhas não é fácil. Mas a melhor parte do RPG (a parte em que contamos histórias) é fácil mesmo quando estamos passeando e pode ser feita sempre que quisermos.

Refrão é um jogo de poucas regras, onde o *Mestre de Jogo* (ou GM) tem que usar o bom senso o tempo todo — sem praticamente nenhuma regra onde se apoiar. Para Mestres que desejam conselhos sobre como se levar adiante um jogo deste tipo, a leitura de **FUDGE**, da editora Grey Ghost Games, é aconselhada.

Você já teve ter notado que este livro de regras parece ser difícil de se carregar por aí, mas **não** se preocupe, isso não será preciso. Basta lê-lo com antecedência. O **Resumo das Regras** (*encontrado na página 32*) cabe em um pequeno cartão de 7 por 15 centímetros, e você pode deixar este livro em casa!

Refrão foi testado em caminhadas pelas montanhas de New Hampshire-EUA, e seu título original (**SHERPA**) é uma homenagem aos habitantes do Nepal/Tibete, os *Sherpa*, que estão entre os melhores alpinistas do mundo. Além disso, a primeira letra de cada atributo foi usada para formar a palavra **SHERPA** (**REFRÃO** na versão em português).

Refrão usa um cronômetro ao invés de dados e as fichas de personagem cabem no verso de um cartão de visitas.

1.1 Material Necessário

Cada jogador vai precisar de uma “**ficha de personagem**” (*ver página 7*) e o GM precisará de um **relógio digital com cronômetro**. Além disso, alguns “**marcadores de sorte**” serão necessários — você pode usar fichas de pôquer, pedras coloridas, moedas, peças de dama, fichas de bingo, esmeraldas, qualquer coisa. Isso cabe com facilidade em qualquer bolso ou pochete. O número de marcadores varia de 0 a 5, dependendo se o jogo é “realista” ou “cinematográfico”. Na versão “sem dados” deste jogo serão necessários 10 marcadores, e até mesmo o relógio pode ser deixado em casa.

2. Atributos

Em *Refrão*, os personagens possuem seis atributos:

Raciocínio	(Rac)
Experiência	(Exp)
Força	(For)
Resistência	(Res)
Agilidade	(Agi)
Ocupação	(Ocu)

Os atributos estão listados acima de maneira a formar o nome do jogo. Apesar de interessante, esta não é a melhor seqüência para usarmos. Daqui em diante e pelo resto do livro, a seqüência a ser usada será:

A escolha mais importante na criação de um personagem é a Ocupação.	Ocupação
	Experiência
	Raciocínio
	Agilidade
	Força
	Resistência

A **Ocupação** vem em primeiro lugar, dando-nos uma idéia de como o personagem é realmente. Em seguida estão os **atributos mentais** (Experiência e Raciocínio) e por último os **atributos físicos**. Para as regras do jogo, esta é a ordem que faz mais sentido; é uma pena que Oerafr não seja um nome muito sonoro...

O atributo **Ocupação** consiste das habilidades e conhecimentos de um indivíduo, levando-se em conta as suas atividades cotidianas e/ou profissionais. O GM tem a última palavra sobre quais perícias estão ou não relacionadas a uma Ocupação. Algumas incluem habilidades em combate, outras essencialmente habilidades mentais. Outro termo usado para Ocupação, é "*Classe de Personagem*" — ambos têm o mesmo significado.

A Ocupação é extremamente importante em *Refrão*. É a Ocupação que determina com quais armas o seu personagem está familiarizado, por exemplo, até mesmo se "combate" não estiver explicitamente incluído no personagem. Um guerreiro provavelmente estará familiarizado com qualquer arma, enquanto um ladrão sofrerá um redutor ao usar qualquer arma que não seja uma faca — e mesmo assim o GM pode incluir esta habilidade em Agilidade ao invés de Ocupação. O atributo Ocupação será discutido com mais detalhes na *página 10*.

A **Experiência** de um personagem se refere ao conhecimento de assuntos não relacionados à Ocupação. Apesar de não possuir nenhuma relação com as habilidades físicas, este atributo cobre a maior parte das perícias mentais. O GM pode aplicar modificadores em certos usos deste atributo, baseando-se na Ocupação do personagem. Em outras palavras, ninguém sabe tudo sobre tudo.

Raciocínio é a habilidade de pensar logicamente, resolver enigmas (capacidade cerebral pura e simples). Geralmente não possui relação com o atributo Experiência.

A **Agilidade** controla a maioria das perícias físicas não relacionadas com a Ocupação. Para a maioria dos personagens, isso inclui combate, reflexos, velocidade de corrida e destreza manual. **Importante: O nível de combate não pode ser maior do que o nível da Ocupação.** Se a Agilidade de um personagem é 8 e sua Ocupação é 6, seu nível de combate será 6.

Força é o atributo usado para medir a capacidade de causar dano, levantar e transportar objetos, etc. Também pode ser usado para resolver ações que requeiram a força bruta ao invés de agilidade.

Resistência é mais usado para medir a capacidade de absorção de dano do que para resolver ações. Porém, algumas ações (como correr durante um longo período de tempo) podem se basear na Resistência. Ela inclui vigor, resistência, etc.

3. Criação de Personagem

A **Ficha de Personagem** deve ser anotada no verso de um cartão de visitas ou algo parecido, fácil de levar e de consultar durante uma caminhada. De preferência, use um lápis em suas anotações — você não precisará escrever enquanto anda, mas um personagem pode evoluir ao longo das sessões de jogo.

Para ilustrar, vamos criar um personagem de Fantasia: **Brogo, o Halfling**, um Rastreador. Todos os atributos têm como base o número quatro.

BROGO O HALFLING	
Ocup: Rastreador	4
Experiência:	4
Raciocínio:	4
Agilidade:	4
Força:	4
Resistência:	4

Um "Halfling" tem aproximadamente 2/3 da altura humana média.

O GM determina o número de pontos que cada jogador dividirá entre os atributos. A quantidade de pontos varia na seguinte proporção:

0 a 5 pontos para jogos onde os personagens são Pessoas Normais,

6 a 10 pontos para personagens Quase Heróis,

11 ou mais pontos para personagens que são Verdadeiro Heróis.

Outra maneira de se criar personagens poderosos é permitir Dons poderosos. Veja em *Poderes Sobrenaturais*, página 13.

Agora, cada jogador pode distribuir os pontos dados pelo GM para aumentar ou diminuir os valores de cada atributo, de acordo com sua vontade e com duas regras simples:

1. Durante a criação de um personagem, os atributos não podem exceder os limites de no máximo 8 e no mínimo 2 pontos.
2. Qualquer atributo pode ser aumentado através dos pontos que o GM distribui, ou reduzindo-se outros atributos o suficiente para suprir a mudança.

*A média humana
para um atributo é
de 4 ou 5*

Exemplo: o nosso personagem, Brogo, recebeu 9 pontos para gastar na fase de criação de personagem. O jogador deseja aumentar o nível de Ocupação para 8. Depois de usar 4 de seus 9 pontos, o personagem fica assim:

A seguir, o jogador deseja aumentar a Agilidade de 4 para 6. Existem quatro maneiras de se fazer isso:

- 1 — Usar dois de seus cinco pontos restantes;
- 2 — Diminuir um atributo de 4 para 2;
- 3 — Diminuir dois atributos de 4 para 3;
- 4 — Diminuir um atributo de 4 para 3 e gastar um de seus cinco pontos restantes.

No caso de Brogo, a opção escolhida foi a 4: sua força foi diminuída de 4 para 3 — levando em conta que Brogo é um Halfling, um baixo nível de força é ideal para o conceito de seu personagem. Desta maneira, o jogador usou apenas 1 de seus 5 pontos e sua ficha fica da seguinte forma:

BROGO O HALFLING

Ocup: Rastreador	8
Experiência:	4
Raciocínio:	4
Agilidade:	4
Força:	4
Resistência:	4

BROGO O HALFLING

Ocup: Rastreador	8
Experiência:	4
Raciocínio:	4
Agilidade:	6
Força:	3
Resistência:	4

Brogo ainda tem mais quatro pontos para gastar. O jogador imagina seu personagem como sendo alguém muito energético, o que significa um alto nível de Resistência. Brogo provavelmente viveu a maior parte de sua vida pelas selvas, aprendendo a arte de um rastreador, o que lhe dá pouca Experiência fora das florestas. Finalmente, o que quer que restasse iria para Raciocínio, pois o jogador gostaria que Brogo fosse tão rápido quanto o possível para reagir em situações tensas.

Assim sendo, o jogador aumentou o atributo Resistência para 7, usando mais 3 pontos, enquanto a Raciocínio subiu para 5. O nível de Experiência não foi alterado. E assim, todos os pontos foram gastos.

BROGO O HALFLING	
Ocup: Rastreador	8
Experiência:	4
Raciocínio:	5
Agilidade:	6
Força:	3
Resistência:	7

Às vezes, um Dom ou um Defeito podem transmitir melhor a personalidade do personagem.

Agora, os personagens precisarão de um **Dom** aprovado pelo GM — qualquer coisa não relacionada com atributos e que beneficiem o personagem. A habilidade de ver no escuro, uma alta resistência à dor, recursos monetários, boa aparência, contatos na polícia, sorte (poder repetir uma jogada infeliz, uma vez por hora), ambidestria, etc., são todos exemplos de Dons. Dons também podem incluir habilidades mais específicas — um exemplo é o personagem *Jack Smith*, página 29. Veja também em Poderes Sobrenaturais (página 13) alguns outros exemplos de Dons e Dons conjuntos e página 28. Dons não custam pontos.

Os personagens também precisarão de um ou mais **Defeitos** aprovados pelo GM — falhas que limitam as ações dos personagens. Defeitos incluem problemas físicos, preconceitos sociais, distúrbios psicológicos, mau comportamento, um nível de habilidade reduzido (refletindo a inaptidão em algum aspecto do personagem), inimigos, má reputação, etc. Perceba que um Defeito não significa que o personagem necessariamente tenha uma personalidade problemática: um voto de pobreza limita as ações de um personagem, mas não significa que ele seja problemático (veja na página 28 informações sobre Defeitos conjuntos).

3.1 Exemplos de Personagens

Brogo é personagem de um mundo de fantasia (9 pontos: Quase Herói) e Marie é de um cenário similar ao de *Os Três Mosqueteiros*, onde mosqueteiras mulheres são uma possibilidade (14 pontos: Heroína Verdadeira).

BROGO O HALFLING		MARIE DE LA CROIX	
Ocupação:	Rastreador 8	Ocupação:	Mosqueteira 7
Experiência:	4	Experiência:	5
Raciocínio:	5	Raciocínio:	4
Agilidade:	6	Agilidade:	7
Força:	3	Força:	7
Resistência:	7	Resistência:	8
Dons: Nunca se perde; sempre sabe onde está o Norte.		Dons: Atraente; Noção de Perigo	
Defeitos: Ajuda os necessitados sem pedir nada em troca.		Defeitos: Muito Orgulhosa e Vaidosa	

4. Ocupações

Definir exatamente as habilidades que uma Ocupação abrange pode ser complicado e até mesmo variar de jogo para jogo. Por exemplo, que habilidades estão incluídas na **Ocupação Mosqueteiro**? Alguns GMs incluiriam pendurar-se sobre lustres como uma ação de espadachim, enquanto outros usariam o atributo Agilidade como base para essa ação. O GM, juntamente com o jogador, deve chegar a um acordo sobre quais ações se baseiam na Ocupação antes do jogo começar. Para este autor, por exemplo, a Ocupação Mosqueteiro inclui esgrima, uso de mosquetes, cavalgar, tática, saber beber, conhecimento de Paris e rotinas palacianas, etc. Não estaria incluso pendurar-se em lustres (que se baseia em Agilidade) — porém, se algum GM desejar incluir esta ação como parte da Ocupação, tudo bem, especialmente se eu for o jogador!

Ocupações também podem incluir **Dons** e **Defeitos** — na *página 12* existem alguns Dons e Defeitos bastante comuns a todos os Mosqueteiros.

Os jogadores podem inventar suas próprias Ocupações.

A Ocupação também define a quais **equipamentos** um personagem pode ter acesso durante uma determinada situação, por exemplo, um Mosqueteiro possui uma espada de esgrima, uma adaga, um mosquete,

uma pistola, munição, equipamento de montaria, roupas apropriada e algum dinheiro para se embriagar. Porém, se um aventureiro se encontrar com Marie bebericando uma taça de vinho tarde da noite, ela só estará com sua espada de esgrima, adaga e roupas do corpo. De maneira semelhante, um Operário não estará carregando sempre uma pistola ...



Alguns exemplos de Ocupações e suas habilidades correspondentes são dados no *Apêndice B*, páginas 22-26.

Os jogadores podem definir suas próprias Ocupações. No entanto, o GM terá sempre a palavra final sobre que equipamentos e habilidades uma Ocupação inclui ou deixa de incluir.

4.1 Dupla Ocupação

O que fazer quando todos os jogadores têm a mesma profissão? Como os diferenciar? E se simplesmente você deseja personagens que sejam melhor definidos? Em situações assim, faça com que seus personagens possuam duas Ocupações, como nos casos a seguir:

ATHOS

Ocup: Mosqueteiro/Nobre	7
Experiência:	8
Raciocínio:	7
Agilidade:	6
Força:	5
Resistência:	6

Dons: Imune à artimanha feminina.

Defeitos: Tem um segredo que o envergonha, mal-humorado, imune ao charme feminino.

PORTHOS

Ocup: Mosqueteiro/Gigolô	7
Experiência:	5
Raciocínio:	4
Agilidade:	7
Força:	8
Resistência:	8

Dons: Boa aparência

Defeitos: Excesso de confiança, hábito de vangloriar-se, mulherengo.

<u>ARAMIS</u>		<u>D'ARTAGANAN</u>	
Ocup:	Mosqueteiro/Teólogo 7	Ocup:	Mosqueteiro/Emissário 6
Experiência:	7	Experiência:	4
Raciocínio:	8	Raciocínio:	6
Agilidade:	6	Agilidade:	8
Força:	6	Força:	6
Resistência:	5	Resistência:	7
Dons: Contatos secretos na igreja.		Dons: Nível 8 em esgrima.	
Defeito: Adora conspirações, não consegue esconder sua luxúria.		Defeitos: Impulsivo, obstinado, muito orgulhoso e cavaleiroso.	

Portanto, Athos tem todas as perícias, conhecimentos e contatos com a nobreza, enquanto Porthos é um delicado manipulador de mulheres, das quais facilmente consegue arrancar dinheiro. Aramis é bom em negócios clandestinos e D'Artagnan eficiente em completar missões longas.

Todos possuem as **habilidades padrões de um Mosqueteiro** e também possuem:

<u>DONS BÁSICOS DOS MOSQUETEIROS</u>	<u>DEFEITOS BÁSICOS DOS MOSQUETEIROS</u>
Posição: Baixa Nobreza	Código de Honra
Postos aos serviços do Rei	Dever com o Rei
Patrono: Capitão dos Mosqueteiros	"Um por todos e todos por um !"

Não existe a menor necessidade de se escrever essas informações, será o suficiente se todos as compreenderem.

Observação: O Dom de D'Artagnan é um exemplo da única maneira de se obter um nível de combate superior ao nível de Ocupação.

O GM pode **dobrar** o custo para que se aumente uma dupla Ocupação, a não ser que esta seja uma característica de todos os jogadores. Também é possível tratar-se cada profissão separadamente, com dois níveis de atributos (ver página 27).

4.2 Outras Características

Qualquer outro atributo ou habilidade de um personagem deve derivar de seus Dons, Defeitos ou Atributos Básicos. Para que uma ficha de personagem caiba no verso de um cartão de visita, é preciso simplificar, acredite...

A mesma **habilidade física** pode ser baseada em Agilidade para um personagem e em Ocupação para outro. A maioria das **habilidades mentais** se encaixam em Experiência ou Ocupação. Porém, algumas serão mais propícias se ligadas ao Raciocínio. O GM tem sempre a palavra final sobre qual atributo governa uma dada habilidade para um determinado jogador.

Repare que os atributos **Carisma** e **Força de Vontade** não existem. Portanto, interprete-os. Brogo é um personagem charmoso com uma grande força de vontade, mas isso só é determinado pela maneira com que seu jogador o interpreta. Da mesma forma, Athos, Porthos, Aramis e D'Artagnan são muito mais charmosos do que seus Defeitos nos fazem acreditar!

Percepção: Use o atributo Ocupação para se perceber coisas relativas à Ocupação; e Raciocínio ou Experiência em outros casos — às vezes, uma situação é feita para uns, outras vezes para outros. É claro que existem penalidades para se perceber certas coisas: um erro de contabilidade para um não contador, por exemplo, ou a famosa agulha no camelo. (Hmm, errei o provérbio. Era agulha no palheiro...) Especificar que o seu personagem está alerta para algo em particular sempre lhe dará um bônus em Percepção — ou até mesmo um sucesso automático.

5. Poderes Sobrenaturais

Qualquer jogador que deseje poderes mágicos, psíquicos ou super-poderes, deve definir esses poderes como Dons. Contudo, isso só pode ser feito com a permissão do GM. **Alguns Dons sobrenaturais possuem um atributo associado a eles. Qualquer atributo associado a um Dom Sobrenatural custa o dobro de pontos para ser aumentado acima do nível 4.** Não há nenhum outro custo em pontos relacionados com Dons Sobrenaturais.

O GM, juntamente com o jogador, precisa definir um poder sobrenatural o mais detalhadamente possível. Qual é a potência? Qual a amplitude dos efeitos? Qual é a frequência de uso? Existe algum empecilho ligado ao poder? E assim por diante. Uma vez que as questões sejam respondidas (não existe necessidade de anotá-las), os mecanismos de uso do poder devem se resolver por si só — se o GM desejar (ou concordar), regras sugeridas em outros sistemas podem ser adaptadas. A quantidade de utilizações de um poder por dia deve ser igual ao nível de Ocupação, Raciocínio ou Resistência do personagem. Outra opção seria de reduzir um atributo toda vez que o poder for usado (uma boa noite de sono

*Alguns exemplos
de Dons*

Sobrenaturais são:

*Super Heróis
Voadores com
Super Velocidade,
uma Feiticeira
Curandeira, um
Fantasma, um
Lobisomem, etc.*

restaura o atributo ao seu nível normal). Modificadores para a distância, tamanho do alvo, potência do efeito, etc., também devem ser aplicados.

A seguir estão dois exemplos de personagens com poderes sobrenaturais. Ambos são Verdadeiros Heróis: Katina tem 16 pontos e o Tenente Vespasian Hall, 20.

Atributos associados com Dons Sobrenaturais estão marcados com um asterisco (*) e custam o dobro de pontos para serem aumentados de seu nível básico.

KATINA, A DONZELA ELFA		VESPASIAN HALL	
*Ocup:	Maga da Natureza 8	Ocup:	Navegador espacial 7
Experiência:	7	Experiência:	6
Raciocínio:	8	*Raciocínio:	8
Agilidade:	4	Agilidade:	8
Força:	4	Força:	5
Resistência:	5	Resistência:	6
Dons: Pode fazer mágicas relacionadas com a Natureza.		Dons: Telepatia	
Defeito: Pacifismo: sempre tenta evitar uma luta.		Defeitos: Preconceituoso em relação aos alienígenas aliados à Terra.	

Exemplos de definição e mecanismos de jogo para Dons Psíquicos:

O poder telepático do Tenente Vespasian Hall é baseado em seu Raciocínio — que portanto custa o dobro de pontos. Seus redutores ao estabelecer contato são: -1 para cada 3 metros entre ele e o seu alvo, -1 para cada alvo adicional quando a tentativa envolver contatos múltiplos e -2 ou mais para não-humanos. Cada tentativa reduz sua Resistência em 1 ponto que é recuperado após uma boa noite de sono.

Uma vez conectado, ele pode ler os pensamentos mais superficiais, enviar mensagens telepáticas ou até mesmo causar dano atordoante (*ver página 19*). A conexão pode ser mantida a qualquer distância se Vespasian estiver concentrado. Outra utilidade do seu poder é a de realizar varreduras em pequenas áreas à procura de “mentes familiares”. Sua nave espacial possui um amplificador telepático que permite que ele faça contatos a grandes distâncias com pessoas com as quais ele já se comunicou antes.

O Apêndice B, páginas 22-26, contém mais exemplos de como Dons Sobrenaturais podem funcionar.

6. Pontos de Sorte

Os marcadores mencionados em *Material Necessário* (página 5), representam os Pontos de Sorte. Antes do jogo começar, o GM deve decidir com quantos marcadores cada jogador começará. Use de zero a dois marcadores para jogos mais realistas e de três a cinco marcadores para jogos “cinematográficos”.

Após cada sessão de jogo, jogadores corajosos ou divertidos devem ser recompensados com marcadores de sorte adicionais. (Somente se a pretensão do GM for a de seguir em frente com a aventura.)

7. Resolvendo Ações

Tanto o GM quanto os jogadores devem ser bastante específicos quando descreverem uma ação ou situação durante o jogo. Quanto maior o nível da descrição, maior a suavidade com que o jogo prosseguirá. De preferência, o jogador deve descrever sua ação tão bem — levando-se em conta a situação e o potencial do personagem — que não haverá dúvidas sobre seus resultados. Em casos como esse, só resta ao GM descrever o sucesso da ação e seguir em frente com o jogo.

“Bem, o caminho é igual a essa trilha em que nós estamos e vocês ouvem um ruído vindo...hmmm...daquela direção!”.

Contudo, se o resultado não for satisfatório para o jogador (uma falha ou um sucesso menos intenso do que o esperado), o jogador pode tentar influenciar a decisão do GM. Em *Refrão*, só existem duas maneiras de se resolver essas situações: o Fator Aleatório ou o sistema “Sem Dados”. Alguns GMs usam ambos os métodos, outros preferem somente um deles.

7.1 Modificadores

Qualquer que seja o caso, o GM deve aplicar um modificador para a tentativa, dependendo da situação e da descrição dada pelo jogador. Os modificadores recomendados estão na tabela abaixo:

Situação muito favorável:	+3 ou melhor
Situação vantajosa:	+2
Ligeira vantagem:	+1
Situação normal:	0
Situação desfavorável:	-1
Situação difícil:	-2
Situação muito desfavorável:	-3 ou pior

Depois disso, o jogador deve somar o modificador dado ao atributo relevante (decidido pelo GM), e então, se necessário, consultar o Fator Aleatório. **Em Ação sem Oposição, se o valor somado chegar a 10 ou mais, o sucesso é automático — não é preciso consultar-se o Fator Aleatório.** De forma semelhante, se o valor somado for igual ou menor do que zero, a falha é automática.

Exemplo: Brogo precisa pular rapidamente sobre uma cadeira para pegar um cajado mágico, antes que o mago inimigo o faça. Para um humano, isso seria fácil — o Fator Aleatório não seria necessário — mas para Brogo, um Halfling com menos de um metro de altura, uma cadeira de humanos é um obstáculo considerável quando se tem pouco tempo. O GM determina que esta ação será baseada na Agilidade de Brogo. Além disso, o GM também decide que Brogo está numa situação desfavorável, aplicando um modificador de -1. O nível de Agilidade de Brogo é 6, que depois de modificado para esta ação torna-se um 5.

Outro exemplo: O GM descreve que Marie de la Croix (*página 10*) percebeu um homem de aparência sinistra e vagamente familiar seguindo-a. Marie tenta lembrar se de onde ela conhece esta pessoa. O GM pede à jogadora para ser mais específica em sua tentativa de lembrar — a que situações Marie está tentando associar este homem? A jogadora cita os eventos no palácio, a Corte, o bar favorito dos Mosqueteiros de folga, etc. — basicamente, situações relacionadas com sua profissão.

*Pontos de Sorte
podem aumentar
suas chances de
sucesso*

O nível de Ocupação de Marie é 7. Secretamente, o GM aplica um modificador de +1, considerando que Marie está na pista certa, dando-lhe um total de 8. Se obtiver sucesso, Marie se recordará de ter visto este homem entre os assessores do Cardeal e se lembrará dos detalhes da situação. Caso contrário, se a tentativa falhar, o GM simplesmente lhe dirá que ela não se lembra de onde o viu e o jogador não saberá sobre o modificador de +1.

Antes (*e nunca depois!*) do Fator Aleatório, o jogador pode usar **Pontos de Sorte** para aumentar suas chances de sucesso — até mesmo para se assegurar desse sucesso. Para cada Ponto de Sorte usado desta maneira será utilizado um modificador de +3.

Exemplo: o valor final para que Brogo obtenha um sucesso é 5. O jogador pode escolher não gastar seus Pontos de Sorte e torcer para que um 5 baste. Outras opções são a de usar um de seus

Pontos de Sorte e fazer com que o Fator Aleatório decida contra um 8, ou até mesmo, usar 2 de seus Pontos, e ter a certeza de que conseguirá um sucesso em sua ação. Neste caso, o jogador preferiu não gastar nenhum de seus marcadores — afinal, ele pode precisar deles em caso de combate.

Pontos de Sorte também podem ser usados para afetar **ações de NPCs contra PCs**, infligindo um modificador de -3 em suas ações. Você pode, por exemplo, aplicar um modificador de -3 a um inimigo com boa pontaria, atirando em sua direção ...

7.2 Fator Aleatório

O Fator Aleatório é nada mais nada menos do que o cronômetro mencionado em *Material Necessário*, página 5. O cronômetro deve ser do tipo digital e medir os décimos e centésimos de segundo. O GM pode deixar o cronômetro correndo durante todo o jogo.

Quando o Fator Aleatório for necessário, o GM deve parar o cronômetro (sem olhar o mostrador antes) e consultar o último dígito (décimo ou centésimo de segundo).

Para **Ação sem Oposição**, se o número aleatório for menor ou igual ao valor final atribuído à ação do personagem, a ação é realizada com sucesso — quanto menor o número aleatório, maior o nível de sucesso adquirido. (Quem conhece os dados de 10 lados, perceberá que esta é apenas uma versão eletrônica do d10 — você pode usar um se preferir.) **Um resultado de “0” no cronômetro é o mesmo que um 10 — para Ação sem Oposição, o zero será sempre uma falha.**

Exemplo: Katina, a donzela Elfa, quer fazer com que algumas plantas se entrelacem em volta do tornozelo de um bandido. O GM conclui que existem algumas plantas por perto, mas a não ser que Katina se supere, o bandido se livrará delas com facilidade. Esta é, portanto, uma ação difícil de ser realizada (modificador de -2). O nível de Ocupação de Katina é 8, mas devido à penalidade infligida, ela terá que obter um 6 ou menos.

O GM pressiona o botão e confere o resultado no cronômetro, um 3. A narrativa prossegue com a descrição da cena, onde várias plantas criam vida e começam a se entrelaçar nos pés do homem, que é detido com sucesso. Aprisionado, o bandido olha com um ar tolo para as ervas daninhas que o cercam, enquanto Katina inicia outra mágica, que transformará a espada do bandido em um pepino...

Uma Ação sem Oposição também pode ser chamada de teste de habilidade: “faça um teste de Força!”

7.3 Combate

O combate a curta distância e outras Ação com Oposição são tratadas diferentemente das Ação sem Oposição. Ao invés de se comparar o nível do atributo com um número aleatório, some-os e depois confronte esse total com os valores semelhantes do oponente. **Um resultado de “0” no cronômetro é o mesmo que um 10 — para Ação com Oposição será o melhor resultado possível.**

Exemplo: O nível de Marie em esgrima é baseado em sua Ocupação, e portanto igual é 7. Ela se encontra em um duelo com Claudette, guarda do Cardeal, cuja habilidade em esgrima é 6. A jogadora descreve sua ação, onde Marie tenta empurrar Claudette para a esquerda e aplicar-lhe uma forte série de ataques para que ela recue em direção a uma cadeira, onde finalmente Marie tentará atingir sua adversária. (Por este não ser um duelo até a morte, Marie não tentará machucar Claudette de verdade).

*Um turno de
combate dura π
segundos
(cerca de
3,14156295s) **

O GM decide que o plano é bom e merece um modificador de +1, aumentando de 7 para 8 as chances de Marie (o nível de Claudette ainda é 6). O GM consulta o cronômetro para Marie, um 4, que adicionado a 8 somam 12, este é o total de Marie neste turno. Alguns segundos depois o cronômetro é parado para Claudette: um 6. Durante esse turno, ambas as duelistas erraram seus golpes pois os dois resultados se igualaram em 12. No próximo turno, Claudette consegue sair da cadeira em que foi encurralada, e a luta continua ...

A jogadora que controla Marie poderia ter gasto um Ponto de Sorte para receber um bônus de +3 durante este turno, mas ele esperava que seu nível de habilidade mais alto fosse o suficiente.

Combates a longa distância devem ser tratados como **Ação sem Oposição**, com modificadores que variam conforme o cenário e a posição do alvo.

7.4 Ferimentos

Quando um personagem é ferido, o GM deve decidir qual foi a gravidade do ferimento e comparar quaisquer pontos de **dano** ou de **atordoamento** recebidos com o atributo Resistência do personagem. (Algumas armas ou situações causam atordoamento e não ferimentos.)

(*) — Desculpe, não resistil! Na verdade, a duração de um **turno de combate** é determinada pelo GM: 1 a 5 segundos, 1 minuto ... *Outra coisa: A Ocupação afeta o nível de habilidade de combate (veja págs. 6, 7 e 12).*

O GM deve considerar os seguintes itens para decidir a gravidade de um ferimento (em ordem de importância):

- 1 — Por quantos pontos a ação não foi bem sucedida;
- 2 — Qualquer diferença de escala (*ver página 30*);
- 3 — A capacidade de dano da arma em relação ao tipo de armadura (se existir alguma);
- 4 — A Força do personagem que causou o dano.

Leve em consideração qualquer outra peculiaridade e então anuncie o nível de dano.

Nenhum efeito (apenas um arranhão)
um **ferimento leve** (1 ou 2 pontos de dano ou de atordoamento)
um **ferimento moderado** (3 ou 4 pontos de dano ou de atordoamento)
um **ferimento grave** (5 ou + pontos de dano ou de atordoamento),
incapacitação, ou até morte instantânea.

Num jogo tão simples como esse, não existem meios de tornar isso mais objetivo.

Mas uma dica: se a soma do *atributo + número aleatório* de um combatente for pelo menos duas vezes maior do que a de seu oponente, a luta chega ao fim.

Um Personagem **pode cair inconsciente** quando a quantidade de dano recebida por ele ultrapassar seu nível de Resistência — faça um teste de Resistência durante todos os turnos de combate. Assim sendo, um personagem de Resistência 8 pode receber 8 pontos de dano e permanecer consciente (por pouco tempo), enquanto um outro de Resistência 2 cairá inconsciente depois de 3 pontos de dano e uma falha no teste de Resistência. Ferimentos são cumulativos. Sofrer uma quantidade de dano que supere em duas vezes o nível de Resistência de um personagem exige um teste de Resistência bem sucedido. Uma falha significa a morte.

Personagens com ferimentos moderados têm um modificador de -1 para suas ações. Se os ferimentos forem graves o modificador é de -2.

Pontos de dano atordoantes desaparecem rapidamente: um personagem com ferimentos moderados devido a esse tipo de dano, perderá um turno de combate. Se os ferimentos forem graves, o personagem perderá 2 turnos de combate.

Exemplo de atribuição de ferimentos: Antes que o maldoso mago pudesse alcançá-lo, Brogo pula sobre a cadeira, agarra o cajado, e o quebra. Enfurecido, o mago ataca Brogo com seu bastão. Brogo não possui nenhuma arma em mãos e está concentrado em quebrar o cajado, deixando-o numa situação muito desfavorável: modificador de -3. Como o combate não está incluído na Ocupação de Rastreador, a Ação Com Oposição é baseada na Agilidade de Brogo (nível 6). Neste turno, o 6 torna-se um 3, enquanto o mago possui um nível de Agilidade de 5.

Para o mago, o resultado no cronômetro foi de 5, totalizando um 10. Pouco depois, o cronômetro pára novamente, um resultado de 6 para Brogo (total de 9). O mago vence por pouco, mas mesmo assim, o GM decide que a força de um humano (comparada com a de um Halfling), o efeito de um bastão de madeira resistente e a preocupação de Brogo com o cajado, são uma justificativa para um ferimento de 3 pontos. Já que o nível de Resistência de Brogo é igual a 7, ele continua de pé, mas terá um modificador de -1 até que se recupere em pelo menos um nível.

Durante um período de tempo, um personagem pode **curar** $\frac{1}{4}$ ou metade de seus pontos de dano, ou seja, um personagem com Resistência 8 e quatro pontos de dano irá se recuperar tão rapidamente quanto um personagem com Resistência 4 e dois pontos de dano.

“Não é tão ruim quanto parece ser.” Usar um Ponto de Sorte reduz a gravidade de um ferimento em um nível. **Ao contrário das outras utilidades para estes marcadores, nestas ocasiões ele pode ser usado imediatamente depois do dano ser atribuído.**

Como anotar pontos de dano durante uma caminhada (onde é desconfortável tomar notas). Dê aos jogadores uma pedra para cada ponto de dano recebido. Pedras podem ser colocadas em bolsos ou algum outro lugar acessível, e jogadas fora conforme os jogadores se recuperam. O GM pode também usar marcadores de cores diferentes, como fichas de pôquer brancas para Pontos de Sorte e fichas vermelhas para ferimentos, por exemplo.

Apesar de não existirem dados em Refrão, a versão “Sem Dados” elimina qualquer Fator Aleatório.

7.5 “Sem Dados”

Na versão “Sem Dados” de *Refrão*, o conhecimento do GM sobre sua crônica e sobre os personagens desta crônica decidem os resultados da maioria das ações.

Contudo, em alguns pontos críticos, os jogadores vão querer encaminhar a história com ações contrárias à decisão do GM. Nestes casos, defina o nível de habilidade do personagem (*atributo + modificadores*) como é feito normalmente. Se este valor for menor do que 10 o jogador deverá usar marcadores para aumentá-lo até 10 ou mais (+3 para cada marcador), se o fizer, obterá sucesso em sua ação.

Cada jogador começa o jogo com 10 marcadores – o GM pode utilizar mais marcadores se desejar um jogo em níveis cinematográficos.

Quando um jogador estiver sem marcadores, ele estará sem sorte e deverá tomar mais cuidado com suas ações ou se contentar com sucessos parciais. Apesar destas regras, a melhor maneira de se assegurar um sucesso será descrevê-lo tão completa e logicamente que o GM nem ao menos exigirá o uso de marcadores.

Note que nesta variante, o uso do relógio digital não é necessário, e você pode deixá-lo em casa, se desejar. Um relógio analógico ainda pode servir como uma ótima bússola ao se caminhar pelas florestas ...

8. Evolução de Personagem

Existem várias maneiras de se desenvolver um personagens depois de uma sessão de jogo. O GM pode aumentar o número de marcadores de sorte para o próximo passeio como recompensa para bons jogadores, por exemplo.

Recompensar *personagens* (e não jogadores!) com dinheiro, equipamentos, patronos, reputação, posição social, etc., também é uma maneira de ajudá-los em futuras sessões.

A melhor maneira de se recompensar um jogador por uma boa atuação é dando-lhe mais marcadores de sorte para o próximo passeio.

Ocasionalmente, o GM pode recompensar o personagem aumentando um de seus atributos — Brogo poderia ter seu Raciocínio aumentado, por exemplo. Apesar de não ser possível aumentar um atributo acima de 8 na criação de personagem, não há nenhum problema em fazê-lo ao longo de sua evolução. Contudo, aumentar um atributo é um bônus bastante generoso em *Refrão* e não deve ser usado ao final de cada sessão de jogo — nem ao menos a cada duas sessões. O GM deve exigir o dobro de sessões para permitir que um personagem aumente sua Ocupação.

Para ser honesto, *Refrão* não foi feito com o propósito de ser um sistema de jogo para campanhas. Ao invés de planejar uma campanha de longas proporções, tente completar uma aventura a cada passeio — pense em *Refrão* como uma *pequena convenção de jogo* em parques ou passeios!

Apêndices

A. Regras Essenciais, leve em suas caminhadas

As **Regras Essenciais** para *Refrão* são encontradas na *página 32*. Você pode xerocá-las em cartões ou simplesmente anotar os dados necessário em uma pequena folha de papel.

B: Exemplos de: Ocupações, Dons Sobrenaturais, Personagens & Animais

Lembre-se que é possível possuir duas Ocupações (*página 11*).

Exemplos de Ocupações: para um Cenário de Fantasia

Muitas destas profissões podem ser adaptadas a outros gêneros.

*Estas descrições
são apenas
exemplos,
que podem ser
modificados à
vontade.*

Guerreiros possuem: combate, reflexos rápidos, táticas, avaliação e reparos de armas, avaliar o inimigo, etc.

Cavaleiros possuem: combate, táticas, cavalgar, avaliar o inimigo, etiqueta palaciana, código de cavaleiro, leis, etc. O GM pode exigir que esta Ocupação custe o dobro de pontos, pois exige muito treinamento e equipamento.

Rastreadores possuem: mover-se silenciosamente, perceber e relembrar detalhes, desenhar mapas, sobrevivência, rastreamento, conhecimento de terreno, etc.

A Ocupação **Batedor** comporta duas outras Ocupações (Rastreadores e Guerreiros). De maneira a equilibrar os personagens, um GM pode restringir as habilidades de um Batedor, exigir que sua Ocupação custe o dobro em pontos ou deixar que sejam tratadas separadamente.

Ladrões possuem: mover-se silenciosamente, arrombamento e invasão, abrir fechaduras, punção, conhecimento das ruas, escalada, etc.

Sacerdotes possuem: teologia, cura, exorcizar demônios, espantar mortos-vivos, reconhecer eventos sobrenaturais, etc. Alguns GMs podem requerer o Dom *Favor Divino* como pré-requisito.

Alquimistas possuem: habilidade de produzir e reconhecer poções químicas, conhecimento de materiais, etc.

Malandros possuem: mentir convincentemente, simulação, persuasão, mãos rápidas, falsificar, jogo, etc.

Artesãos/Artistas possuem: boa performance em um certo tipo de arte, barganha, conhecimento de materiais (fontes), conhecimento de mercado, etc.

Mercadores/Comerciantes possuem: barganha, avaliar materiais, conhecimento de rotas comerciais, contato com produtores, conhecimento de mercado, etc.

Trovadores/Atores possuem: entretenimento (uma ou mais das seguintes artes: contar histórias, música, dança, atuação, prestidigitação, acrobacias, etc.), atuação, tagarelar, sobrevivência, etc.

Um **"Faz-tudo"** possui: serviços não habituais, vários ofícios (níveis de um aprendiz), habilidades genéricas — não possui nenhuma especialização e nenhum conhecimento profundo sobre nenhum ofício ou habilidade. (Use o atributo Experiência para conhecimentos gerais.)

Um **Sábio** pode ser considerado como um "faz-tudo mental". Quanto maior o número de assuntos com os quais o personagem é familiarizado, menor o conhecimento que ele possui em cada um destes assuntos. Gastando o dobro de pontos no atributo Ocupação, um conhecimento mais profundo, mesmo em vários assuntos, é possível (refletindo uma idade avançada).

Ser um **Mago** inclui: usar magias limitadas a uma certa esfera, como por exemplo, controle dos elementos, interpretação de bola de cristal, combate, animais, vôo, etc. Possuir um Dom ou *habilidade mágica* são necessários para qualquer tipo de mago, e o custo do atributo relacionado à esfera mágica é sempre dobrado. Gastar algum tempo para fazer uma magia cuidadosamente pode lhe garantir um modificador positivo. Nº de magias por dia = nível de Ocupação, tentativas mal sucedidas contam para este total. (Só uma sugestão).

Ilusionistas: podem criar ilusões. Quanto maior ou mais detalhada for a ilusão, maior será a penalidade. Criar uma ilusão que se move acarreta um modificador negativo e uma ilusão que siga comandos pré-estabelecidos é ainda mais difícil. Também é possível criar-se cartazes ou imagens falantes, que desaparecem quando recebidos por uma certa pessoa.

Abaixo encontram-se quatro tipos de magos (existem vários outros tipos).

Magos da Luz/das Trevas: podem criar uma luz na ponta de um bastão (fácil); criar uma forte luz para cegar momentaneamente os inimigos (mais difícil). Criar um manto de escuridão para se cobrir (difícil: modificador de -2 ou mais). Outras magias incluem a habilidade de ver na escuridão, envolver os olhos de um inimigo com uma nuvem negra (cegando-os), animar ou eliminar uma sombra, etc.

Manipuladores do Movimento: podem andar pelas paredes e tetos como se fossem insetos, andar na água, teleportar-se (difícil), aumentar a rapidez de uma pessoa, restringir a velocidade de um inimigo, levitar objetos, jogar uma flecha com a velocidade de um arco, etc.

Metamorfos: podem mudar a própria forma ou a forma de outros (parcialmente ou completamente). Alterar a forma de objetos quando em contato físico – os modificadores são altos para se modificar a massa de um objeto.

Exemplos de Ocupações para um Cenário Moderno

Repórteres Investigadores: possuem redação ou radialismo, pesquisa, realizar entrevistas, fotografia, contatos, etc.

Policiais: possuem combate, procedimentos policiais, leis, furtividade, etc. São limitado a uma certa jurisdição.

Detetives: possuem uso de armas de fogo, luta corpo a corpo, esconder-se nas sombras, disfarce, observação, interrogatório, pesquisa, contatos, etc.

Investigadores Sobrenaturais: possuem conhecimentos sobre ocultismo e como se proteger dele, pesquisa, contatos, uso de armas de fogo, etc.

Espiões: possuem ocultamento, arrombamento e invasão, atuação, disfarce, esconder-se nas sombras, política, observação, etc.

Um **Playboy Aventureiro** é um “faz-tudo” (página 23) que possui dinheiro e equipamentos. Devido à posse de bens, o custo de pontos de Ocupação pode ser duplicado.

*Exemplos de Ocupações para um
Cenário de Ficção Científica*

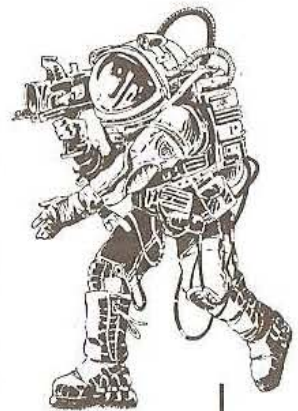
Explorador de Asteróides: possui mineralogia, sobrevivência no espaço, uso de armas laser, pilotagem de naves espaciais, barganha, etc.

O que você acha de
um Oficial de
Ciência ou um
contrabandista
intergaláctico?

Você reconhece os
arquetipos?

Hacker Cyberpunk: possui operação e programação de computadores, entrar em redes de computadores, sigilo em redes de computadores, manha, sobrevivência na cidade, etc.

Soldados Espaciais: possuem pilotagem, sobrevivência, biologia alienígena, observação, combate corpo a corpo, combate em naves espaciais, operação de bordo, etc.



Exemplos de Ocupações para Cenários Históricos

Veja também Ocupações de Fantasia, *pág. 22* e Mosqueteiros, *págs. 10-12*.

Piratas (Era das Navegações): possuem combate, navegação, pilhagem, escalada, sobrevivência, disfarce, linguagem grosseira, beber, etc.

Comandante: possui combate, liderança, tática, fluência em várias línguas, desenhar mapas, conhecimento de tropas, etc.

Foras da Lei de Greenwood: possuem uso de arco e flecha, sobrevivência, conhecimento das trilhas da floresta, disfarce, escalada, acrobacia, cavalgar, etc.

Monge Investigador Medieval: possui teologia, herborismo, observação, conhecimento da natureza humana, persuasão, etc.

Pistoleiros/Bandidos do Velho Oeste: possuem combate, reflexos rápidos, cavalgar, jogo, conhecimento de terreno, sobrevivência, etc.

Exemplos de Dons Sobrenaturais

O **Dom Psíquico:** uma ou duas das possíveis habilidades psíquicas existentes. O custo do atributo Raciocínio (ou outro atributo relacionado) é dobrado, mas o poder pode ser imprevisível demais para impor qualquer outro custo (ver *Padre O'Donnell*, página 26). (Um personagem também pode possuir um poder inconsciente. Nestes casos, a Resistência e não o Raciocínio custará o dobro e o Dom é normalmente acionado devido à tensão extrema (ver *"O Rato"*, página 29). Neste caso porém, o poder é acionado pela ganância.

Mente Nublada: para se usar este poder, uma Ação Com Oposição (Raciocínio contra Raciocínio) é necessária. O resultado é o de convencer qualquer um de que você é outra pessoa: um patrão, um homem de reparos com boas razões para estar ali, um agente do FBI, etc. A duração é de 10 minutos para cada ponto de diferença obtido no teste de habilidade. O número de utilizações por dia é igual ao nível da Raciocínio (que custa o dobro). Cada alvo conta como uma utilização do poder.

Para mais dois exemplos de Dons Psíquicos, procure na página 11.

Telecinese: só funciona com objetos inanimados. O personagem tem o poder de mover objetos (o peso máximo em quilos é igual ao nível de Raciocínio). Para colocar o objeto precisamente em seu destino, o nível para o teste de habilidade é igual a Raciocínio menos o peso do objeto (em quilos).

Exemplo: vamos usar um personagem de Raciocínio 6 e um objeto de 2kg. O nível de habilidade para colocar o objeto precisamente em seu destino é 4, o número de utilizações por dia é ilimitado, até que um resultado de "0" apareça no cronômetro: o poder não poderá mais ser usado até que o personagem tenha dormido pelo menos 6 horas. O custo do atributo Raciocínio é dobrado.

"Tijolo Voador", Super Herói. As habilidades especiais são: super força, vôo e maior resistência a danos. A Força e/ou Resistência custam o dobro. A Ocupação — a não ser as relativas a uma identidade secreta — incluem combate, acrobacias aéreas e técnicas de combate ao cri-

me. Os poderes de um Super Herói sempre funcionam — não possuem “utilizações por dia”. Realizam mais dano quando atacam e sofrem menos dano quando são atingidos.

Super Heróis do tipo **Artista Marcial** muitas vezes não possuem nenhum super poder, mas sim habilidades humanas elevadas a seus níveis máximos. O custo da Ocupação é dobrado, o que garante aos personagens um bônus de +3 em todas as ações relacionadas com a Ocupação (combate, acrobacias, escalada, etc.). Isso permite que eles compensem os grandes modificadores de acrobacias heróicas e até mesmo lutar contra alvos múltiplos (-1 para cada inimigo além do primeiro). Alguns personagens também possuem armas ou equipamentos especiais que acrescentam bônus ainda maiores.

Mais Exemplos de Personagens

Eles são dois Quase Heróis, cada um com 10 pontos. Note que estes personagens **não** gastaram o dobro de pontos devido à dupla Ocupação — o GM resolveu dar duas Ocupações a todos os personagens.

PRAXILITES (GRECIA MITOLÓGICA)

Ocup: Mensageiro/	7
Boxeador	
Experiência:	7
Raciocínio:	5
Agilidade:	6
Força:	4
Resistência:	5

Dons: Pode pedir favores a Hermes, seu deus patrono.

Defeitos: Inimigo de Atenas (Ele gabou-se de ser mais sábio do que ela ... ele também jurou nunca mais ficar tão embriagado ...)

em consideração que o Dom só deve ser usado em raras ocasiões.

O nível de **Padre O'Donnell** em sua habilidade é igual a um *número aleatório -1* (e portanto varia com cada uso). Depois de calculado o número, use novamente o Fator Aleatório, para testá-lo. Nenhum custo de

O Dom de **Praxilites** só funcionará depois que ele mesmo tente resolver a questão e falhar — não peça favores aos deuses sem uma razão justificável! O nível para um grande pedido é de 1, para pedidos razoáveis 2 ou menos, e para pedidos mais simples 4 ou menos. Nenhum atributo custa o dobro, levando-se

PADRE F.X. O'DONNELL

Ocup: Padre (Moderno)/	8
Investigador do Sobrenatural	
Experiência:	7
Raciocínio:	7
Agilidade:	4
Força:	4
Resistência:	4

Dons: Uma vez a cada hora: habilidade imprevisível de detectar poderes psíquicos ou seres paranormais.

Defeitos: Voto de dever com seu superior (que não acredita em seres ocultos...)

NOME:

Ocupação: Guerreiro	7
Experiência:	4
Raciocínio:	3
Agilidade:	5
Força:	7
Resistência:	7

Dons: Alto limiar de dor — não recebe penalidades devido a ferimentos.

Defeitos: Incapaz de mentir convincentemente.

NOME:

Ocupação: Ladrão	7
Experiência:	6
Raciocínio:	4
Agilidade:	7
Força:	4
Resistência:	5

Dons: Enxerga bem no escuro.

Defeitos: Sempre se preocupa com o que pode dar errado.

NOME:

*Ocupação: Sacerdote	6
Experiência:	6
Raciocínio:	7
Agilidade:	4
Força:	4
Resistência:	4

Dons: Favor divino: permite a cura, espantar mortos vivos, etc.

Defeitos: Voto de pobreza; sempre ajuda os feridos, mesmo que sejam seus inimigos.

atributo foi dobrado, pois o uso do poder é incerto. Este poder pode tanto ser consciente (o jogador decide quando quer usá-lo) quanto inconsciente (o GM decide).

*Um grupo completo
Cenário de Fantasia*

Os oito personagens a seguir são Quase Heróis (9 pontos cada) e se encaixam perfeitamente, formando um grupo balanceado. Eles são principalmente úteis em jogos que surgem impulsivamente, quando o dia está bonito demais para se perder tempo criando personagens. Os nomes dos personagens foram deixados em branco para que os jogadores possam escolhê-los.

Lembre-se de que os atributos marcados com um asterisco custaram o dobro para serem elevados acima de 4. A dupla Ocupação, Batedor (*ver página 22*), neste caso, não custou o dobro de pontos, pois foi tratada separadamente.

NOME:

Ocup: Batedor (Rastreador)	7
Ocup: Batedor (Guerreiro)	6
Experiência:	3
Raciocínio:	4
Agilidade:	5
Força:	6
Resistência:	6

Dons: Empatia com animais — os animais confiam no personagem.

Defeitos: Demofobia (medo de aglomerações de 8 pessoas ou mais)

Tire cópias destas duas folhas e recorte um personagem para cada jogador, ou então, copie-as à mão no verso de cartões de visita. Isso lhe permitirá resumir ainda mais as informações. Não são necessárias 8 pessoas para formar um grupo capaz, mas se a aventura planejada for um grande obstáculo, o GM pode permitir que alguns jogadores controlem mais do que um personagem.

O GM também pode desejar que o grupo possua um *Defeito Conjunto* (não é preciso escrevê-lo no cartão), como lealdade uns com os outros, ou que todos sejam pobres — ou dar-lhes *Dons Conjuntos*, como uma carta de recomendação por serem bons no que fazem.

Outros personagens como *Brogo* (página 10), Quase Herói de 9 pontos, e *Jack Smith* (página 29), que precisaria de 4 pontos adicio-

NOME:

Ocupação: Trapaceiro	5
Experiência:	8
Raciocínio:	7
Agilidade:	5
Força:	3
Resistência:	5

Dons: Primeiras impressões lhe dão uma boa avaliação da verdadeira natureza das pessoas (resultado de 4 ou menos).

Defeitos: Manco de uma perna, Agilidade = 3 para quaisquer ações que requeiram o uso das pernas.

NOME:

*Ocupação: Mago Ilusionista	6
Experiência:	7
Raciocínio:	5
Agilidade:	6
Força:	3
Resistência:	4

Dons: Controla mágicas de ilusão.

Defeitos: Brincalhão compulsivo — mas não é preciso usar todas as mágicas do dia com brincadeiras.

NOME:

*Ocupação: Mago do Fogo	7
Experiência:	4
Raciocínio:	6
Agilidade:	3
Força:	4
Resistência:	6

Dons: Controla o elemento fogo.

Defeitos: Excêntrico no modo de se portar e se vestir — sempre embaraça seus amigos.

NOME:

Ocupação: Trovador	8
Experiência:	5
Raciocínio:	5
Agilidade:	6
Força:	5
Resistência:	4

Dons: Combate desarmado em nível 8; a Ocupação também inclui acrobacia.

Defeitos: Jogador e bebedor compulsivo — por este motivo, nunca tem dinheiro.

nais, também podem ser encaixados neste grupo de aventureiros.

Dois "Personagens Normais"
(5 pontos cada)

Um é humano, "faz-tudo" (ver página 23) — o gênero pode ser qualquer um desde Fantasia até Ficção Científica — e o outro, um coelho de um cenário de "A Longa Viagem" (atributos marcados com um asterisco custam o dobro.)

JACK SMITH

Ocupação: "Faz-tudo"	5
Experiência:	6
Raciocínio:	5
Agilidade:	4
Força:	4
Resistência:	5

Dons: Toca violino em nível 8.

Defeitos: Azar com o dinheiro — é como uma miragem, quando você chega lá, ele desaparece.

ARBUSTO SABIDO

*Ocupação: Coelho Profeta	6
Experiência:	5
Raciocínio:	6
Agilidade:	3
Força:	3
Resistência:	4

Dons: Poderes Extra Sensoriais: Premonição ou clarividência, uma vez a cada hora.

Defeitos: Muito nervoso: fazer um teste de Resistência cada vez que ele entrar em combate, em caso de falha, ele se acovarda.

Exemplos de NPCs.

Não é preciso escrever fichas para os NPCs (siga as instruções dadas para Monstros e Animais página 30). Mas por diversão, aqui estão dois NPCs para serem usados quando seus jogadores estiverem muito auto-confiantes.

CAPITÃO CORNELIUS KLUMPFER

Ocup: Guia ou Explorador	1
Experiência:	3
Raciocínio:	2
Agilidade:	5
Força:	5
Resistência:	8

Dons: No primeiro contato, ele parece ser mais esperto do que realmente é.

Defeitos: Apelido: Corny; acredita estar sempre certo; induz os personagens a contratá-lo.

??, ALIAS "O RATO"

Ocupação: Ladrão	9
Experiência:	5
Raciocínio:	6
Agilidade:	7
Força:	4
*Resistência:	7

Dons: Poderes Extra Sensoriais: Uma vez por hora percebe qual a pessoa mais "preparada (ou melhor, não preparada...)" para ser roubada. (Este poder é incerto).

Defeitos: Não tem remorso; procurado pela polícia em pelo menos 12 cidades (última contagem).

Animais, Monstros & Escalas

Animais e monstros são tratados de maneira bastante subjetiva em *Refrão*. Afinal, de que outra maneira seria possível evitar um grande manual de monstros...

Monstros e animais que fazem parte de uma história não precisam de uma listagem de atributos — só é preciso saber o que eles podem fazer. A habilidade em combate e possivelmente a velocidade e astúcia do animal são os únicos números necessários.

*O que é, o que é,
que tem uma
grande escala e
grandes escamas?*

Uma criatura (ou personagem) pode ter um tamanho diferente dentro da **escala** normal de um jogo. Nos dois exemplos que se seguem, os monstros descritos são maiores do que um humano, enquanto *Brogo* (página 10) possui uma escala menor.

Num jogo em que seja possível determinar pontos de dano de maneira concreta, a **única** forma de se encarar as escalas é improvisando. Assim como retratado abaixo e no exemplo da *página 23* (quando Brogo, o Halfling, é atingido por um humano), lembre-se de usar o bom senso quando determinar pontos de dano em situações onde as escalas são diferentes.

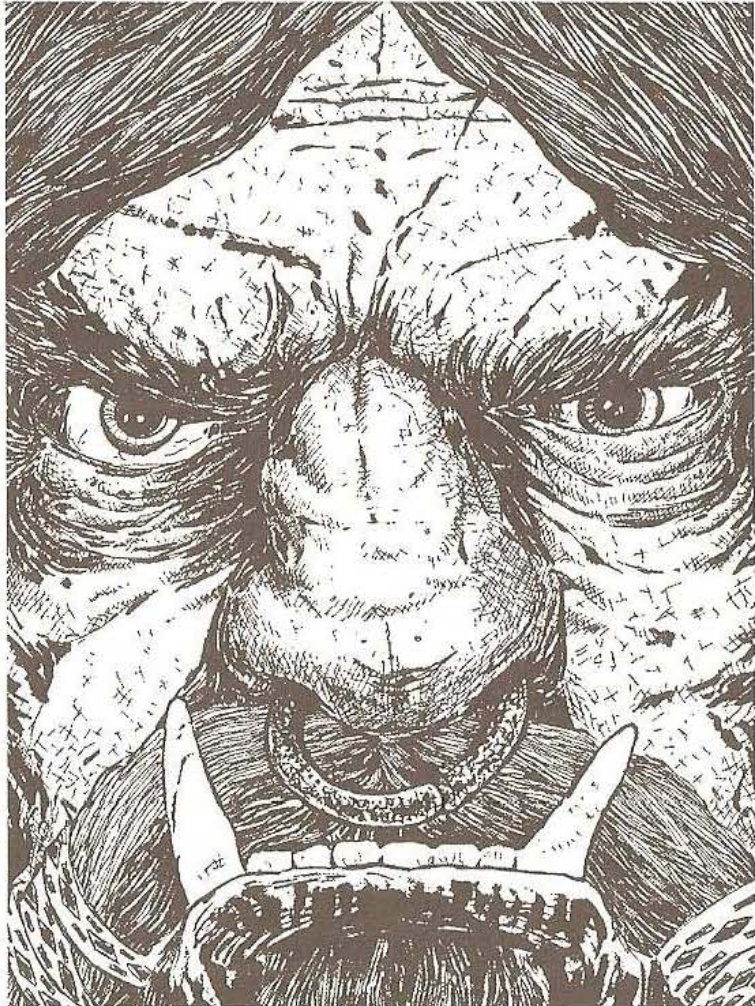
**Exemplo: um
GRANDE
dragão**

possui um nível de combate igual a 8 e pode causar ferimentos moderados ou até graves se atingir seu alvo. Além disso, ele não sofre nenhum ferimento a não ser que seja derrotado por uma diferença de 3 ou



mais. Use apenas o maior nível de combate dentre os personagens para comparar com o de um dragão e aplique um modificador de +1 para cada personagem com um nível de 6 ou mais que estiver participando da batalha. São necessários três ferimentos graves para matar um dragão.

Outro exemplo: um Troll possui um nível de combate igual a 6 e inflige um ferimento moderado se vencer a jogada por 2 pontos. Ele também recupera um ponto de dano a cada turno de combate. São necessários dois ferimentos graves para matar um Troll — e provavelmente fogo para impedi-lo de se regenerar.



Companheiro Animal

As habilidades de um Companheiro Animal podem ser anotadas com mais detalhes, ser reunidas num único nível de Ocupação, ou deixadas em branco como é feito no caso dos monstros. Seguem-se alguns exemplos:

Ocupação: Cão de Guarda 6, Raciocínio 2, Força 6, Resistência 5. Dom: olfato em nível 9. Defeito: A Mania de Latir como se sua vida dependesse disso.

Ocupação: Gato, Familiar (mágico) 7, Experiência 4, Raciocínio 3, Agilidade 8. Dom: Voz humana; nove vidas. Defeito: "Defeitos? Eu não tenho defeitos".

Ocupação: Cavalo Selado 8, Dom: Não pisa em falso. Defeito: Empolado.

Apêndice A:

Resumo das Regras, leve em suas caminhadas

Copie estas informações atrás de um cartão antes de sair de casa.

Ações:

Sem Oposição: Atributo > ou = número aleatório
(quanto menor o "rolamento" melhor)

Com Oposição: Atributo + número aleatório
(quanto maior o "rolamento" melhor)

Modificadores:

Situação muito favorável: +3 ou melhor

Situação vantajosa: +2

Ligeira vantagem: +1

Situação normal: 0

Situação desfavorável: -1

Situação difícil: -2

Situação muito desfavorável : -3 ou pior

Usando um marcador de sorte: + ou - 3 (ou reduz o dano em um nível)

Ferimentos:

Leves: 1 ou 2 pontos de dano ou de atordoamento

Moderados: 3 ou 4 pontos de dano ou de atordoamento
(-1 em qualquer ação)

Graves: 5+ pontos de dano ou de atordoamento
(-2 em qualquer ação)

Anotações:

Raciocínio

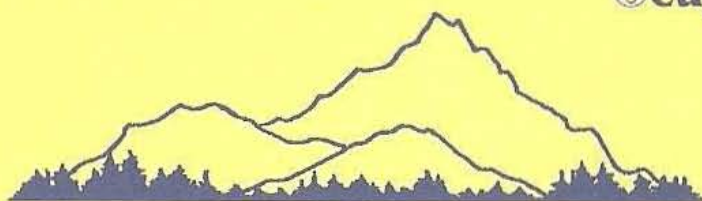
Experiência

Força

Resistência

Agilidade

Ocupação



Seguindo a trilha da aventura ...

Refrão é um RPG para se jogar durante um passeio pelas montanhas, numa caminhada pelo parque, às margens de um lago ou rio, ou até mesmo em viagens de carro.

Ou seja, você pode jogar *Refrão* em lugares onde seria impossível jogar qualquer outro RPG.

Em *Refrão*, o GM usa um cronômetro ao invés de dados, e as fichas de cada personagem cabem no verso de um cartão de visita — fácil de jogar mesmo durante um passeio!

Este livro contém regras completas, mas ...
... você não precisa levá-lo em seus passeios —
as regras essenciais cabem em um cartão
de 7 por 15 centímetros!

Refrão é um sistema genérico:
aqui você encontrará 22 exemplos de personagens
(incluindo um grupo completo para um cenário de fantasia) e
35 exemplos de Ocupações para todos os gêneros.
E muito mais.

Devir
DEVIR EDITORA

ISBN 85-85443-50-2



9 788585 443504