

# **SUPER TITÃ**



**Dennys Lyra**

# SUPER TITÃ

por Dennys Lyra

Neste jogo, os personagens são membros do esquadrão de reconhecimento militar, que combate os temíveis titãs, criaturas humanóides e gigantescas, que habitam para além das muralhas das cidades humanas.

Cada sentinela cita sua **origem** (fazendeiro, ferreiro, nobre...) para atribuir a vantagem do empate em testes relacionados. Possuem 1 dispositivo de manobra tridimensional (DMT), que lhes permite balançar por longas distâncias em sua vez de agir, e também espadas com lâminas substituíveis, item de suma importância no combate aos titãs. Com as lâminas, um sentinela pode causar 1/2/3 de dano, sendo incapazes de ferir um titã de outra maneira.

**Obs.:** Ao perder PPs, um personagem pode optar por ter seu dispositivo inutilizado por falta de combustível OU lâminas substituíveis zeradas para perder somente metade dos PPs (teste para saber qual problema ocorre). Na próxima vez, o problema escolhido deverá ser outro.

- **Movimento:** Para se aproximar/afastar de um alvo, é necessário um empate ou > ao tentar se mover. Na falta de um DMT, quando em combate, um sentinela sempre estará próximo o suficiente para receber o ataque de um Titã a menos que consiga se esconder.

- **Ação:** Atacar, Procurar algo, Resgatar (em caso de falha, é alvejado no lugar do alvo), Sinalizar, Esconder-se... Cada personagem poderá efetuar **1 movimento** e **1 ação** em sua vez.

---

## COMBATE

Com um sucesso ao atacar, o personagem terá **duas opções:** testar o dano causado ou tentar um sucesso crítico. Em caso de novo sucesso ao tentar o crítico, matará em definitivo um **titã normal**. Em caso de empate, sofrerá a perda de 2PP (não podendo ser reduzido) devido a uma reação do alvo, e sendo engolido ou esmagado em caso de derrota.

A partir do **nível 3**, o personagem poderá matar o titã normal com um empate ou > no segundo teste, e em caso de derrota perderá 2PPs.

- **Titãs normais** possuem 6/12/18 PPs, perdem em todos os empates e possuem regeneração (regeneram 1 PP/rodada). Podem causar 2/3/5 de dano e podem possuir 0/0/1 poderes.

A partir do **nível 5**, o personagem causará o dobro de dano em Titãs normais e +2 em Super Titãs. No **nível 7** recebe uma melhoria de **+1 ou -1** no poder da **classe de personagem**.

Ex.: **Líder Tático** +1 re-teste, +1 ação de **Suporte** na rodada, **Isca** distrai +1 titã, **Tanque** sofre -1 de dano, **Retalhador** causa +1 de dano, e **Soldado** decide causar/reduzir 1 de dano adicional.

No lendário **nível 10** (ultimo nível), ele executa titãs normais com 1 único teste (empate ou >), e escolhe entre: Dobrar o dano a Super Titãs OU Vantagem do empate contra eles.

**Super Titãs** possuem 25/30/40 PPs, eliminam a vantagem do empate para ambos os lados, podem se regenerar (1PP/rodada) e ainda possuem 0/1/2 poderes adicionais. Podem causar 2/4/6 de dano.

**Titãs derrotados podem ser mortos definitivamente**, caso o agressor atinja o ponto correto atrás da nuca, até a rodada seguinte em que tenham perdido todos os PPs. Até o nível 2, o personagem precisa do empate ou > nesta ação. A partir do nível 3, basta declarar a ação.

## CLASSES DE PERSONAGEM

- **Líder Tático:** Pode conceder/exigir até 3 re-testes (ação livre) por combate. Necessário ilustrar a manobra tática em execução.

- **Retalhador:** +2 de dano com lâminas.

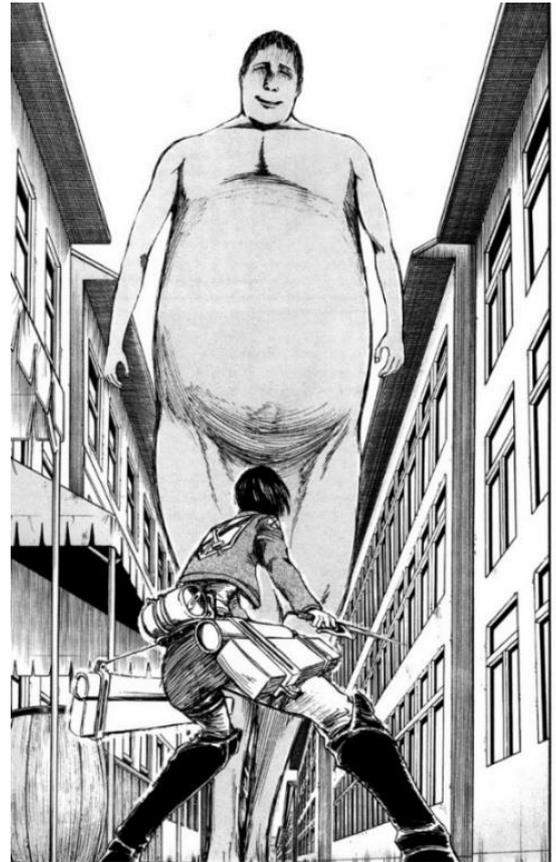
- **Tanque:** reduz 2 do dano sofrido.

- **Soldado:** +1 de dano e reduz 1 de dano sofrido.

- **Suporte:** com um empate ou >, abastece/ajusta o dispositivo tridimensional, repõe as lâminas ou recupera 1PP do alvo (somente 1 destas ações por rodada). O alvo não pode agir enquanto estiver sob cuidados de uma ação de suporte.

- **Isca:** Pode impedir que o titã efetue sua ação, através de uma *ação de distração* em caso de empate ou >. Sofre 1 de dano em caso de derrota no teste.

**Obs.:** Jogadores devem escolher classes diferentes até que um grupo de 6 esteja completo.



## CONCEITOS IMPORTANTES

**Pontos de Participação (PPs)** - Medem a permanência do personagem dentro da aventura. São perdidos quando o personagem recebe dano físico ou psicológico, como falhar em proteger pessoas indefesas. PPs podem ser parcialmente recuperados ao final de uma cena de combate (2PPs) ou integralmente após 4/6/8 horas inteiras de descanso. Nada realmente grave ocorre a um personagem jogador, enquanto possuir PPs. Caso um personagem os perca todos, o mestre irá definir o destino do mesmo de acordo com o que for plausível no contexto da situação. **Ex:** captura, abandono do serviço, insanidade, aleijamento, morte...

**Subindo de nível:** A cada nova aventura, o personagem recebe *1PP adicional e cumulativo*, indicando o aumento de experiência e da chance de sobrevivência. Caso algum jogador perca o personagem e substitua-o por um novo na mesma aventura, o grupo deverá votar se haverá ou não ganho de nível. A partir do **nível 5**, um personagem substituto não poderá subir de nível na aventura em que acabou de ingressar.

**Valores separados por barra " / "**, são os possíveis resultados em um jokenpo, e são apresentados na seguinte ordem: **derrota / empate / sucesso**. Caso queira deixar o jokenpo de lado, utilize 1 dado de seis lados (d6) da seguinte maneira: **1 e 2= derrota / 3 e 4= empate / 5 e 6= sucesso**. Deste modo, quase sempre só os jogadores rolam os dados, agindo ou reagindo.

**Ex 1:** o dano de um titã comum é citado como 2/3/5, o que significa "2" caso ele seja derrotado no jokenpo, "3" caso ele empate e "4" caso obtenha sucesso no teste.

**Ex 2:** caso utilize o d6 no lugar do jokenpo para testar o dano, ao rolar 1 ou 2 no dado, o titã causaria 2 de dano. Rolando 3 ou 4 causaria 3 de dano, e por fim, se rolasse 5 ou 6, causaria 4 de dano.

## GERADOR DE AVENTURAS

### Objetivo...

- 1- Atacar ou Matar ou Destruir,
- 2- Proteger ou Vigiar ou Reconstruir,
- 3- Descobrir ou Explorar,
- 4- Escapar ou Sobreviver
- 5- Roubar ou Capturar,
- 6- Encontrar ou Recuperar.

### ... e Complemento.

- 1-Pessoa importante / Desaparecida
- 2- Recurso / Comunidade / Conspiração
- 3- Informação decisiva / Tecnologia
- 5- Antagonista / Coadjuvante
- 6- Locação / Doença

---

### Locações

- 1- Ermos: Floresta, Montanhas, Prados
- 2- Cidade fronteiriça, Vila comum, Base avançada
- 3- Região ou Vila invadida, Cidade abandonada, Covil inimigo
- 4- Capital, Palácio real, Templo
- 5- Esgotos, Interior da muralha, Cidade subterrânea
- 6- Geleiras, Deserto longínquo, Ruínas em um Vulcão

---

### Antagonistas

- 1- Titãs comuns ou Titã anormal (*Super Titã*)
- 2- Criminosos (*ver Lacaio\**), Traidor(es) ou Caçadores de Recompensa
- 3- Titã Humano (*Super Titã capaz de assumir forma humana*)
- 4- Facção rival ou Humano aprimorado (*tratar como um personagem jogador de nível alto*)
- 5- Nobre, Político ou Cientista
- 6- Animal titânico (*Super Titã versão animal/bestial*)



## Coadjuvante

- 1- Nobre, Político, Líder de guilda
  - 2- Líder militar, Facção aliada, Refém
  - 3- Médico, Fazendeiro, Professor
  - 4- Titã importante, Titã inteligente, Inimigo arrependido
  - 5- Pessoa traumatizada, Cientista, Ermitão sábio
  - 6- Herói de guerra, Condenado misterioso, Sacerdote da muralha
- 

## Complicação:

- 1- Antagonista
  - 2- Coadjuvante
  - 3- Catástrofe natural
  - 4- Catástrofe acidental
  - 5- Traição
  - 6- Novo **Objetivo + Complemento** se concretiza e deixa as coisas mais difíceis
- 

## Recompensa

- 1- Recurso precioso
- 2- Salvar inocente(s)
- 3- Antigo conhecimento recuperado
- 4- Segredo de estado
- 5- Fama & Reconhecimento, Promoção
- 6- Fraqueza de um inimigo

**Obs:** Caso algum resultado não faça sentido, basta rolar novamente. Mas lembre-se: situações improváveis podem levar a aventuras únicas e surpreendentes.

---

**\*Lacaios:** São buchas de canhão, e existem em variados formatos. Funcionam como 1 único personagem e perdem em todos os empates. Possuem "X" Pontos de Participação (igual a quantidade de lacaios) e causam 1/2/3 de dano, atacando a todos que estiverem em seu alcance. Reduzidos a menos de 3PPs, causam dano máximo igual a sua quantidade atual.  
**Ex.:** Policiais do governo, saqueadores, aliados do esquadrão, caçadores de recompensa...



---

## ARMAMENTOS

- Arma improvisada: Causa 1/2/2 de dano

- Arco e flecha: Causa 1/2/3 de dano

- Garrucha\*: Causa 1/2/3 de dano

- Rifles\*: Causam 1/2/Morte em humanos

\*precisam ser recarregadas após cada tiro. Para recarregar, perca 1 ação e 1 movimento.

\*\*Com exceção da Lança do Trovão, contra titãs, estas armas só servem para distração.

**Lança do Trovão:** Lanças explosivas, causam 3/4/8 de dano, são escassas e ignoram o poder titã *Endurecimento* (ver **Poderes dos Titãs** abaixo). Uso único.



---

## REAÇÃO DE PERSONGENS DO MESTRE

Sucesso ou 5/6 - Amistoso; colabora com o personagem, caso este seja respeitoso e não abuse de sua boa vontade

Empate ou 3/4 - Neutro; não pretende colaborar, tão pouco atrapalhar, a menos que o personagem se oponha a ele de algum modo

Derrota ou 1/2 - Hostil; pretende atrapalhar, perseguir, atacar o personagem de todas as formas possíveis.

A reação de um personagem controlado pelo mestre, poderá ser modificada em 1 passo caso o personagem jogador...

- O presenteie com algo de valor;

- O auxilie em uma necessidade real;

- Ter alguma vantagem política, fama ou reconhecimento (depende de teste, da dificuldade da tarefa, podendo ainda regredir o passo ao invés de progredir).

### Logo...

- Um guarda hostil passaria a agir de modo neutro, caso o peso do ouro em suas mãos seja suficiente...

- Um vendedor neutro passaria a se comportar de modo amistoso, caso fosse salvo daquele emboscada na estrada...

- O povo apoiaria a causa do herói de guerra, após seu discurso inflamado na praça central

**Obs.:** Somente 1 passo pode ser modificado por aventura, e cada situação estará a mercê da opinião final do mestre.

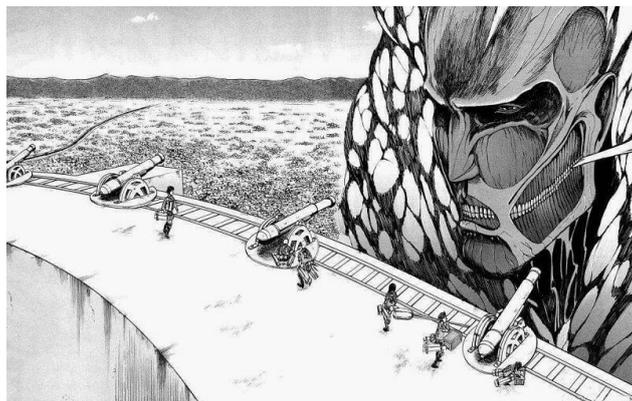
---

## PODERES DOS TITÃS

- **Derrubar** - Capaz de destruir qualquer barreira após gastar 3 movimentos e 1 ação em sua direção
- **Endurecimento** - Só podem ser feridos em locais específicos, o que exige uma tentativa de crítico só para causar dano
- **Dano aprimorado** - Causam +2 de dano
- **Saltar/Escalar** - Ignora obstáculos comuns, capazes de deter o alcance de titãs normais
- **Arremessar** - Atacam de distâncias enormes (gaste 3 movimentos com DMT ou a cavalo, antes de conseguir se aproximar)
- **Inteligente** - Pode anular até 2 re-testes do líder tático.
- **Comando** - Controla a ação dos titãs comuns nas proximidades através de gritos e urros. Gasta 1 ação para isso.
- **Explodir** - Pode causar dano em toda a área ao seu redor. 1x por aventura.
- **Afastar** - Impede a aproximação de humanos a menos que obtenha sucesso/vitória no teste de movimento. Gasta 1 ação para isso.
- **Asas** - Parecido com saltar, mas permite alcançar grandes alturas e se manter longe da maioria dos ataques por tempo indeterminado.
- **Rápido** - Pode se mover livremente, ignorando o teste de movimento
- **Aura de Chamas** - Efetue 1 ação extra e causa +1 de dano

### Tabela de Poderes Aleatórios

- 1- Derrubar / Endurecimento
- 2- Dano Aprimorado / Saltar
- 3- Arremessar / Inteligente
- 4- Comando / Explodir
- 5- Afastar / Asas
- 6- Rápido / Chamas



### Recuperando Membros e Sentidos

Apesar de não poder morrer com um crítico, como no caso dos Titãs comuns, um Super Titã pode sofrer amputações ou perda de órgãos sensoriais quando for alvo deste tipo de ataque.

**Para conseguir recuperar membros ou sentidos, um Super Titã precisará gastar 6PPs e 3 ações ou movimentos. Na ausência de 1 membro ou sentido, 1 Super Titã deve escolher entre : Reduzir o dano causado em +1; Aumentar o dano recebido em +2, Conceder a vantagem do empate a seus oponentes.**

### **EXPLORANDO O MUNDO (ferramenta opcional)**

Escolha a/as regiões dentro do raio de exploração dentre as seguintes:

- 1- Cânion / Geleiras
- 2- Charco / Planalto
- 3- Colina / Planície
- 4- Deserto / Tundra
- 5- Floresta / Ilha
- 6- Montanha / Lago

Ao adentrar uma região nova ou local, teste e compare com a tabela abaixo:

- Em caso de sucesso ou 5/6 - Não encontra problema algum
- Em caso de empate ou 3/4 - Surge uma barreira ou armadilha contextualizada
- Em caso de derrota ou 1/2 - Surge laçaios, titãs ou oponentes contextualizados

Sempre que sair de uma área resolvida, o grupo deverá testar.

Após o **segundo / terceiro / quinto sucesso** (definir no início da exploração), o grupo chegará ao seu destino. Explorações costumam ser extenuantes e contam com altos índices de baixas.

Desenhe um mapa para visualizar melhor a área explorada.

### **O CENÁRIO E SUAS POSSÍVEIS UTILIZAÇÕES**

**Ataque dos Titãs** é uma obra incrivelmente rica e cativante, e veio fechando todas as suas pontas soltas desde que a história de Eren e seus amigos começou. Apresento abaixo, algumas opções para quem ainda tem dúvidas do ponto de partida ideal para sua sessão:

**OPÇÃO 1 – SIGA EM FRENTE:** Se você já leu o mangá completo, então sabe como as coisas terminam. Tente prosseguir daí, caso sinta necessidade de agir no seguimento da história. Tente imaginar como seria possível fazê-lo, quais ganchos restaram para serem aproveitados, e de prosseguimento a está história fantástica!

**OPÇÃO 2 – EXPLORE O PASSADO:** Apesar de muito já ter sido revelado sobre o passado de **Ataque dos Titãs**, existem muitas lacunas e espaços em branco que poderiam ser perfeitamente preenchidos pelas ações e aventuras dos personagens jogadores. Caso seus feitos sejam bombásticos demais e inesquecíveis, lembre-se que muito do que se sabia no passado foi apagado da memória do povo, ante o poder do titã primordial.

**OPÇÃO 3 – FOI TUDO UMA GRANDE MENTIRA:** O que sabemos até aqui foi pura manipulação da família real. As coisas lá fora são bem diferentes do que foi visto no anime, e cabe aos jogadores descobrirem a verdade. Não se atenha a fatos ou certezas. Tudo pode e deve ser modificado, caso a abordagem seja esta.