



Final Fantasy 7

Essa adaptação foi feita por João Ferreira Nunes, conhecido como Aquaritis, qualquer dúvida, sugestão ou informação mande um e-mail para: nunes@starweb.com.br.

Em Final Fantasy 7 é permitido algumas das regras normais para 3D&T. As regras não permitidas só devem ser usadas com a permissão do mestre. Além das regras normais, é permitido usar as regras mostradas nesse arquivo. Regra de magia neste jogo tem um novo conceito de utilização e são chamadas de Materias que serão explicadas mais adiante.

Em FF7 os personagens já feitos, que estão a disposição (Cloud, Barret, Tifa, etc...) são feitos com 14 pontos, mas jogadores que forem fazer seus próprios personagens devem fazer com 12 pontos.

Arma especial (1 ponto): Quem jogou FF7 sabe que alguns dos personagens sabem usar armas, mas ao contrário do que acontece em 3D&T os personagens de FF7 não perdem suas armas quando são atingidos por algum golpe. Você não é obrigado a possuir uma arma, mas se quiser, considere que em Final Fantasy TODAS as armas especiais são automaticamente retornáveis e malditas, mas ainda assim você perde a iniciativa em todos os turnos, a menos que compre para sua arma a vantagem veloz. Apesar das armas possuírem a vantagem retornável, não significa que ao caírem elas retornam magicamente a suas mãos, na verdade a arma NÃO cai da sua mão em nenhum momento, mas em compensação elas são malditas, então se você optou em a usar uma arma você não pode decidir lutar sem ela, a menos que pague mais um ponto e anule essa desvantagem. Em geral uma arma especial pode possuir as seguintes vantagens:

Ataque especial (1ponto): Um personagem armado que possua ataque especial não pode usar seu ataque junto com a arma, mas ele pode comprar uma espada e dá-la essa vantagem, o teste é o mesmo, com o redutor de -1 normal.

Veloz (1ponto): Personagens armados sempre perdem a iniciativa a menos que possua essa vantagem, com ela o personagem pode fazer sua jogada de iniciativa normalmente.

Vorpal (2 pontos): Quando você consegue um resultado 1 em seu teste de habilidade para o ataque, a vítima deve fazer imediatamente um teste de armadura jogando um dado, se falhar será decapitada e sofrerá morte instantânea.

Sagrada (1 ponto): essa vantagem aumenta em um ponto a força e a armadura do usuário quando ele enfrenta criaturas malignas.

Retornável (1ponto): Caso seja derrubada ou arremessada essa arma volta imediatamente para as mãos do usuário no mesmo turno,

Maldita (-1ponto): essa é uma desvantagem para armas, no momento da luta arma salta para suas mãos e você nunca pode optar em lutar sem ela.

Todas as armas especiais provocam 1D6 +2 de dano.

Jogadores podem construir fichas para FF7 ou usar algum dos personagens disponíveis, que são:

Cloud, Tifa, Barret, Red XIII, Vincent Valentine e Cid Highwind. Todos os outros devem ser usados somente como NPCs. O mestre deve conhecer a história de cada personagem, até para poder determinar o local para iniciar a aventura, por exemplo, Cloud pode começar o

jogo em Nibelheim ou Midgar, Red XIII pode começar em Cosmo Canyon ou Midgar, Vincent só pode começar em Nibelheim, pois sua passagem por Midgar foi pequena. Mais adiante há um resumo sobre a história de cada personagem.

Combate em FF7:

Os inimigos de Final Fantasy costumam ser inimigos monstruosos, que na maioria possuem habilidades especiais como por exemplo a baforada de fogo de um dragão e etc. Mas FF também possui inimigos humanos que geralmente os são soldados da ShinRa ou os Turks, entre outros que serão apresentados depois.

Outra novidade em FF7 é a regra de Status negativos que o personagem pode sofrer caso falhe no devido teste.

Algumas das vantagens proibidas são:

Ataque especial, ataque múltiplo, combo, membros elásticos. Esses tipos de vantagens só são usadas no jogo quando são Limit Breaks. Algumas outras vantagens deste jogo permitem efeitos que se assemelham a alguma dessas vantagens é o caso da Long Range que possui um efeito parecido, quase igual, a membros elásticos.

Membros extras, Imortalidade, Levitação, etc... são permitidos. Mas o mestre tem que prestar muita atenção à história de jogadores com poderes sobre humanos, como levitar por exemplo, e deve ter uma atenção especial a personagens que possuam membros extras, pois eles fazem do personagem algo não humano, o único personagem que possui essa vantagem é Red XIII, e ele é uma espécie de puma misturado com tigre. Quanto a imortalidade, só Vincent possui essa vantagem por ser uma espécie de vampiro, mas em FF7 só se sabe da existência desse único vampiro, por tanto o mestre deve avaliar bem a história do personagem antes de permitir esse tipo de vantagem.

Pontos de vida:

A regra sobre pontos de vida em 3D&T diz que para cada ponto gasto em resistência você têm 5 pontos em seus Pvs, mas em FF7 ao invés de 5 são 6 pontos em seus Pvs, ou seja um personagem com 3 pontos em resistência tem 18 pontos de Pvs, etc.

Regra opcional - Dinheiro em FF7 (Gil):

Em Final Fantasy o sistema monetário adotado mundialmente é o GIL. Em FF7 você ganha Gil lutando, mas em 3D&T você pode adotar dois meios principais de se ganhar dinheiro:

Você pode cumprir alguma missão, matar alguém, destruir algo, resgatar algo ou alguém, etc.. E ser bem remunerado.

Ou pode adotar um sistema surrealista, você mata QUALQUER inimigo e ganha dinheiro, mas não me pergunte dá onde que o personagem tira o dinheiro que eu não sei (afinal de contas esquilos, lobos e dragões não andam com um saquinho de moedas) em todo caso, vou explicar como funciona essa segunda maneira de se ganhar dinheiro:

Você ganha dinheiro de acordo com o número de pontos com que o adversário que você derrotou foi feito, veja abaixo:

- De 0 a 8 pontos: ganha 150 Gil.
- De 9 a 12 pontos: ganha 350 Gil

- De 13 a 18 pontos: ganha 600 Gil
- Acima de 18 pontos: ganha 800 Gil, ou mais se o mestre quiser.

Ou ainda, temos um terceiro modo de se ganhar dinheiro, o mestre pode permitir que cada jogador comece com 1D6 x 100 em dinheiro, a cada capítulo o jogador joga 1D6 e multiplica o resultado por 100, isso deve ser feito no início de todos os capítulos. Novas vantagens permitiriam que o jogador pudesse começar com mais dinheiro do que 1D6 x 100 veja:

Nova Vantagem:

Riqueza (De 1 a 3 pontos):

1 ponto: Você começa todos os capítulos com 2D6 x100 ao invés de 1D6.

2 pontos: Você começa com 3D6 x 100.

3 pontos: Você começa com 4D6 x 100.

A quantidade de dinheiro é cumulativa, exemplo: Cloud possuía 300 Gil, gastou 250 e ficou com 50. No outro capítulo Cloud joga seus dados e obtém 2 e 4 ou seja 6 que é igual 600, mas como ele tinha 50 do capítulo passado, Cloud tem atualmente 650 Gil

Nova desvantagem:

Pobreza (-1 ponto):

Com essa desvantagem você não começa nem com o aquele 1D6 que teria direito, e também não possui uma casa nem roupas decentes.

Caso o mestre ache que o personagem está ganhando muito dinheiro ou pouco, ele pode mudar um pouco essa situação, cobrando por algumas despesas (em caso de estar ganhando muito), ou fazer com que o personagem encontre uma bolsa ou abre uma gaveta e dentro dela há uma certa quantidade de dinheiro (em caso de estar ganhando pouco). Mas o mestre não pode exagerar e deixar o personagem completamente sem dinheiro, ou muito rico.

Veículos:

Em FF7 existe alguns veículos que o jogador pode possuir para atravessar os oceanos. Sem eles é impossível passar de um continente para outro (não, não pode ir nadando não). Abaixo estão os veículos principais do jogo, o mestre ou mesmo os personagens podem comprar seu veículos pelo custo de 2 pontos, ou em dinheiro, mas o valor em dinheiro que este veículo tem é dado pelo mestre, cada veículo possui desvantagens diferentes. Mas ao contrário do que tem sido apresentado nas edições da Dragão Brasil, com um veículo em FF7 você pode pilotar e atacar pela janela ao mesmo tempo sim, ou será que ninguém se lembra daquela parte em que Cloud consegue uma moto no edifício da ShinRa, e ele pilota e atinge os inimigos com sua espada ao mesmo tempo, mas para tudo isso existe uma regra:

No caso de tentar atingir com força um outro adversário estando você (ou montado) em um veículo o redutor é de -2.

Ou se ao invés de estar atacando com força vocês estiver atacando com PdF então o redutor será de -1.

No caso de estar em um veículo aéreo só se pode acertar outro inimigo com PdF, com redutor de -2 .

Lembre-se que um personagem só pode dirigir um veículo se possuir a perícia Máquinas por 2 pontos, ou a especialização em pilotagem.

Chocobo:

Na saga FF, a Square criou uma criatura chamada Chocobo, que é usado como um cavalo. O chocobo é um animal bípede que parece uma galinha gigante. O mestre deve, de vez em quando, em algumas áreas específicas do jogo, fazer que um chocobo passe próximo aos heróis. Capturar um chocobo exige a perícia doma 1 Pt ou animais por 2 Pts. Caso nenhum herói presente possua essas vantagens ou a matéria Chocobo Lure, eles podem tentar capturar o chocobo ou tentar iludi-lo mostrando-lhe seus alimentos favoritos que são descritos na tabela de itens.

Cavalgar também é uma perícia necessária para “usar” um chocobo. Mas isso não quer dizer que quem não tiver essa perícia não possa cavalgar. O mestre pode permitir que os outros personagem cavalguem, mas com testes de redutor de habilidade, e teste de resistência do chocobo, que se falhar sairá correndo. Um chocobo costuma ter:

Força: 2

Habilidade: 3 (mas é a habilidade do personagem que é testada pois é ele que está cavalcando)

Resistência: 3

Armadura: 0

PdF: 0

Adaptador (considere isso como a agilidade que o chocobo tem para correr e não um Dash).

Boa Fama (chocobos são tão famosos quanto cavalos em nosso mundo).

História:

Final Fantasy 7 é um cenário futurista, com algumas cidades que segue em suas construções o estilo Neo-Vitoriano (é assim que se escreve?). A única cidade que realmente pode ser chamada de uma metrópole é Midgar (que é na verdade uma espécie de país em forma circular). Ela é a sede da ShinRa que é uma espécie de companhia que trabalha com produções de armas, mas que atualmente tem administrado o desenvolvimento dos reatores Mako. Também controlam e mantêm a rede de água, gás, trem e rodovias, desde de grandes propriedades, até a venda de papel de seda. A ShinRa agora é líder e tem total controle sobre desenvolvimento das cidades.

Mas por trás de tudo isso está o desenvolvimento de armas biológicas, a exploração de Materias e desenvolvimento de energia Mako.

Energia Mako: essa energia é que move atualmente os trens, o fornecimento de luz artificial, etc.. Só que um grupo de rebeldes, chamado de AVALANCHE descobriu que essa energia é completamente extraída do solo, e daí o solo se torna improdutivo, ou seja, morto!!

AVALANCHE: é um grupo de rebelados que tenta acabar com a ShinRa. O líder desse grupo é Barret Wallace, um sujeito barbudo de aparência zangada. Ele não possui o braço direito que foi decepado em uma missão. No lugar do braço tem uma metralhadora.

Barret cria uma menina que trata com filha, mas que na verdade é filha de seu amigo (supostamente morto) Dyne. Junto com Barret na AVALANCHE está Tifa Lockhart, uma garota que luta muito bem. Foi Tifa que aconselhou a contratar Cloud como mercenário para ajudá-los a destruir a ShinRa.

Cloud Strife: Cloud é um ex-integrante da SOLDIER, que é um grupo composto de soldados ShinRa da primeira Classe. Entre eles o falecido Sephiroth, que era companheiro de Cloud em missões da ShinRa (bom, mas a verdade não é bem essa). Após abandonar a SOLDIER, Cloud passou a trabalhar com mercenário e foi contratado pela AVALANCHE para invadir a ShinRa. Barret tenta convencer Cloud a lutar pela vida da Terra mas Cloud não deu a mínima, só depois de perceber o tamanho do perigo que a Terra corria (e de descobrir que Sephiroth está vivo da Silva) é que Cloud decidiu finalmente lutar para evitar a destruição da Terra e de matar o Sephiroth.

Sephiroth: Esse com certeza é pior inimigo que se pode ter (depois do Paladino). O cara a 5 anos atrás era o Soldado de primeira classe da SOLDIER, mas depois de descobrir sua verdadeira natureza, Sephiroth enlouqueceu e saiu matando todo mundo. Com uma jogada de sorte Cloud consegue derrubar Sephiroth num dos reatores Mako. A notícia se espalhou por Nibelheim e por Midgar inteira: “Sephiroth está morto!!”. Bom, realmente ele está. Esse Sephiroth que está atormentando a vida de Cloud e de seus amigos, é um clone fiel feito pelo doutor Hojo da ShinRa (mas NINGUÉM sabe disso, nem mesmo o presidente ShinRa). Esse clone fala age e pensa como o Sephiroth original, se bem que suas lembranças não são 100% não.

Fichas dos inimigos

Em FF7 os inimigos não possuem uma força muito alta, mas como geralmente os jogadores enfrentarão um inimigo poderoso ao mesmo tempo o ideal seria que eles possuíssem níveis de armadura e resistência um pouco maior que o normal, veja o exemplo dos mestres principais do jogo:

Scorpion Guard:

Este inimigo é enfrentado na primeira etapa do jogo, quando Cloud e Barret enfrentam aquele escorpião mecânico.

Força:3, Habilidade:4, Resistência:8, Armadura:4, PdF:4 (o canhão laser que está na ponta da cauda).

Sense, Ataque Especial: Slash All (PdF).

Desvantagens: Vulnerabilidade: Eletricidade/relâmpagos (-1)

Item que se ganha: Assault Gun (é uma arma melhor para Barret, +1 no dano/jogue os danos para dano e some 1)

Air Buster (Techno - Soldier):

Na segunda invasão a ShinRa, Cloud, Tifa e Barret enfrentam um robô que é duas vezes o tamanho de um humano.

Força:4, Habilidade:5, Resistência:8, Armadura:5, PdF:5 (metralhadora).

Contra ataque(PdF)

Desvantagens: Vulnerabilidade: Eletricidade/ relâmpagos (-1)

Item que se ganha: Titan Bangle (uma armadura que dá absorção +1 “ponto”)

Aps (monstro dos esgotos):

Num determinado momento, Cloud, Tifa e Aeris são expulsos da mansão de Don Corneo, e caem em um esgoto, nesse momento eles encontram um mostro chifrudo muuuito feio.

Força:3, Habilidade:6, Resistência:10, Armadura:4, PdF:5 (água de esgoto, argh!!).

Ataque especial (PdF), Slash All (PdF), geralmente ele faz um ataque combinado de Slash All com ataque especial, redutor de-2.

Desvantagens: Hurting attack – Sempre que ele fizer um ataque especial bem sucedido ele sofre 1/5 do dano que provoca.

Item que se ganha: Phoenix down

Itens

Do que adianta ter dinheiro não se tiver o que se comprar, por isso aqui vai a lista de ITENS de FF7. Esses itens podem ser comprados pelas lojas do mundo inteiro, mas nem todas as lojas contém todos os itens, na verdade lojas que tenham todos os itens que estão a venda são raras, por isso tome cuidado. Acho que não preciso dizer que esses itens só valem uma vez ou seja, você usou acaba, a menos que você compre mas de um mesmo item.

Nome	Efeito	Preço
Potion	Cura 5 Pvs	200
Hi- Potion	Cura 15 Pvs	600
X- Potion	Cura todos os Pvs	1000
Antidote	Cura o Status "Poison"	100
Phoenix Down	Faz um personagem retornar consciência	300
Ether	Restaura 10 Mps gastos	600
Turbo Ether	Restaura todos os Mps gastos	1500
Elixir	Restaura todos os Pv / Mp	-----
Megalixir	Igual a elixir, só que funciona em todos	
Soft	Cura o Status Petrify	250
Maiden Kiss	Cura o Status Toad	250
Cornucópia	Cura o Status Small	250
Echo screen	Cura o Status Silence	250
Tranquilizer	Cura o Status Fury	250
Hyper	Cura o Status Sadness	250
Remedy	Cura qualquer Status negativo	600

Status negativos

Esses Status funcionam assim o oponente aplica o Status fazendo um teste de habilidade normal, o alvo faz um teste de resistência, e se falhar ele sofre o Status, geralmente alguns monstros possuem esses Status negativos e eles aplicam em você, mas algumas Materias permitem o uso de algum desses Status .

Sleep (Dormir) - Teste: Resistência: +1

Um personagem que esteja com esse Status não pode mais agir até ser atingido por alguém ou até o término da luta.

Silence (Silêncio) – Teste: Resistência +1

Personagens silenciados tem todas as magias desativadas até o término da luta.

Confusion (Confusão) – Teste: Resistência +1

O personagem faz o primeiro teste com o bônus de +2 para não pegar a loucura, mas depois nos turnos em que ele for agir, ele deve fazer outros teste de resistência (sem bônus) para evitar atingir seus aliados, caso falhe o mestre decide a qual aliado ele atacou. A confusão acaba quando o personagem é atingido ou ao término da luta.

Small (Encolhimento) – Teste: Resistência + 1

O personagens encolhidas tem todos os seu atributos físicos reduzidos em 1/5, e ficam incapazes de executar Limit Breaks.

Berserk (Fúria) - Teste: Resistência +1

O personagens enfurecidos sofrem redutor –1 Hab em combate mas ganha +1D6 em seu dano, magias de cura sempre tem efeito mínimo em personagens com fúria.

Sadness (Calma) - Teste: Resistência +1

O personagem calma ganha +1 Hab para seus teste em combate, mas sofrem redutor -3D6 nas suas jogadas de dano (qualquer que seja) magias de cura sempre tem efeito máximo em um personagem que esteja calmo.

Blind or Darkness (Cegueira ou escuridão) – Teste: Resistência +1

Um personagem cego sofre um redutor –2 para acertar seus ataques, sejam eles de força ou PdF.

Poison (envenenamento) – Teste: Resistência +1

- Alguns ataques de monstros provocam envenenamento, em personagem envenenado perde 1Pv por turno, até ser restaurado por magia de cura, ou pelo item Antidote

Petrify (Petrificado) – Teste: Resistência +2

Um personagem petrificado não pode fazer nada nem mesmo se mover até o término da luta

Toad (Sapo) - Teste: Resistência +2

- É como encolhimento, só que o personagem vira um pequeno sapo, e fica incapaz de usar magias e seus Limit Breaks.

Slow numb (Petrificação por tempo) – Teste: Resistência + 2

É como o primeiro mas leva 3 turnos para ele ficar completamente petrificado., nesse tempo ele pode tentar vencer a batalha, se vencer o efeito some.

Death (morte) – Teste: Resistência +2

Bom, se o personagem falhar morre!!

Death sentence (sentença de morte) – Teste: Resistência +2

É como o primeiro, mas leva 3 turnos para morrer, nesse tempo o personagem pode tentar vencer a luta.

Regras para Final Fantasy 7 em 3D&T

Limit breaks (2 pontos):

Essa vantagem vale 2 pontos mas evolui com o número de lutas e não de pontos de experiência. Caso o personagem decida por desvantagens, penalidades nas suas jogadas de dados, ele pode ganhar pontos (com autorização do mestre) para aumentar o dano.

O ultimo Limit Break não é conseguido com lutas, ele deve ser encontrado em alguma parte do mundo, que o mestre deve escolher, mas que não pode contar à eles se não perde a graça do jogo. O mestre deveria por Limit final de cada personagem em uma parte diferente do mundo e por pequenos desafios para consegui-los.

Limit Breaks só podem ser usados após o jogador ter recebido um determinado numero de dano.

Veja a tabela abaixo e depois o exemplo de cada personagem:

<i>Level</i>	<i>Limit breaks</i>	<i>Limit Breaks</i>	Lutas necessárias	Pontos p/ gastar	Dano necessário
Level 1	Limit 1	x		3 pontos	5 pts dos Pvs
	Limit 2	8		4 pontos	
Level 2	Limit 1	40		6 pontos	10 pts dos Pvs
	Limit 2	8		7 pontos	
Level 3	Limit 1	40		9 pontos	15 pts dos Pvs
	Limit 2	8		10 pontos	
Level 4	Limit 1	----	Encontrar---	11 pontos	20 pts dos Pvs

O jogador pode decidir (se mestre deixar) por alguma vantagem no seu Limit Break. Exemplo: O Cross-Slash de Cloud provoca dano e paralisia (Cloud não tem PdF então joga somente 1D6 para dano ilusório de Paralisia). O Omnislash foi adquirido com a vantagem combo que custa 2 pontos.

O sistema:

É bem simples. A tabela acima mostra quantos pontos você ganha para cada Limit, esses pontos funcionam como pontos de personagem, e podem comprar determinadas vantagens de personagens, essas vantagens só valem durante a execução de um Limit Break.

As vantagens permitidas:

Ataque múltiplo, Combo, Focus em magia (assim que o efeito é executado o Limit acaba), Paralisia, Tiro carregável (assim que o tiro é disparado o Limit acaba), eletricidade.

Efeitos extras:

Caso você queira que seu personagem tem um poder extra, aqui vai algumas sugestões aceitáveis.

- Fazer seu poder atingir em todos ao mesmo tempo – 1 ponto
- Curar todos os Status negativos – 5 pontos

Esvaziar os Mps do inimigo – 4 pontos

Invulnerabilidade momentânea – 6 pontos (dura 5 turnos/ considere como armadura + 7)

- Encher instantaneamente o Limit de todos os aliados gastando o seu -- 8 pontos
- Curar Pontos de Vida e recuperar os Mps de todos – 5 pontos

Atenção esses Efeitos extras só valem para Limit Breaks.

Limit Break Corpo bestial (2 pontos):

Personagem que possua o Limit Corpo bestial tem mais pontos em seus Limit que o normal, mas possui algumas desvantagens, só pode ter um Limit por Lv de Limit exatamente como Vincent. Ele DEVE obrigatoriamente possuir dois golpes quando está transformado. Quando o jogador se transforma não pode mais se controlar, então para decidir qual golpe ele vai usar deve jogar um dado, resultado ímpar significa que você vai usar o primeiro ataque, resultado par, o segundo. Para entender melhor veja os Limits de Vincent.

Esta é a tabela do Limit Corpo Bestial:

Lv Limit Breaks	Pontos para gastar	Lutas necessárias:
Level 1	7 pontos	x
Level 2	11 pontos	45
Level 3	13 pontos	45
Level 4	15 pontos	encontrar

O danos que são aplicados com Limit Breaks não são somados com força PdF ou coisa assim, se o Limit Break Lv 1 - Braver de Cloud.

Possui 3 pontos, o dano máximo que pode causar é 3D6, a menos que o jogador imponha uma desvantagem na rolagem de dados, como por exemplo por um redutor de -1.

Command Materia

Essas Materias permitem executar determinados comandos especiais como roubar ou verificar o oponente, por exemplo. Veja a tabela:

Command Materia				
Nome	Efeito	Custo	Mp	Preço
Sense	Permite saber como é a ficha dos inimigos.	1 Mp /pt	+2 /pt	1 pt

Steal	Permite roubar itens dos oponentes	1 Mp/pt	+2 /pt	1 pt
Throw	Permite atacar os oponentes lançando itens	1 Mp/pt	+2 /pt	1 pt
DeathBlow	Dobra o seu dano em Força ou PdF	1 Mp/pt	+2 /pt	1 pt
Manipulate	Permite manipular os oponentes	1 Mp/pt +1	+2 /pt	2 pts
Morph	Transforma os oponentes em itens	1 Mp/pt	+2 /pt	2 pts
Enemy - Skill	Permite aprender as habilidades dos inimigos	1 Mp/pt	+2 /pt	Encontre
Mime	Repete um golpe que você acabou de usar	5 Mps	+4	Encontre
Double - Cut	Permite acertar 2x ou 4x depois de avançado	4 Mps	+6	Encontre
Slash all	Acerta todos ao mesmo tempo	4 Mps	+7	Encontre
W- Magic	Permite usar 2 magias ao mesmo tempo	1 Mp/pt	+8	Desafio
W- Summon	Permite invocar 2 vezes ao mesmo tempo	6 Mp	+6	Desafio
W- Item	Permite usar dois itens ao mesmo tempo	5 Mps	+6	Desafio
M- Command	Contém todas os comandos	mesmos	nenhum	Desafio

Sense: Sendo bem sucedido em teste de Habilidade +1 o personagem pode descobrir como é toda a ficha de seu oponente.

Steal: teste de Habilidade –2, permite roubar um item do inimigo.

Throw: Com essa Habilidade você pode arremessar um item da lista de itens.

DeathBlow: Para executar esse golpe sua habilidade é 1 (não importa o quanto você é habilidoso). Se for bem sucedido provoca o dobro de seu dano normal, em caso de falha nada acontece.

Morph: Sendo bem sucedido em um teste de habilidade –1, o inimigo faz um teste de resistência +1, em caso de falha do inimigo ele se transforma em num item, essa vantagem só funciona em monstros com menos de 12 pontos.

Mime: Ativando Mime você repete um golpe que acabou de usar, inclusive um Limit Break.

Doble - Cut: Você pode acertar dois golpes em um personagem sem redutores, mas se errar o primeiro ataque você não pode usar o segundo. Depois de usar Double – Cut 50 vezes, ela evolui e você passa a acertar 4 vezes.

Enemy – Skill: Após receberem dano de um Poder especial de algum inimigo que o possua, o jogador faz um teste de habilidade +1

E se for bem sucedido o personagem aprende o poder especial do inimigo. Só existem 24 poderes especiais, e esses 24 estão cada um com 24 inimigos diferentes, e em áreas diferentes. Os poderes são:

Estrela 1 - Frog Song: Provoca Status negativos de sapo, ou se preferir “Ensapamento” (hehehe!!!)

Estrela 2 - L4 Suicide: O oponente sofre dano de 4x o seu número de Resistência sem poder fazer jogada de armadura.

Estrela 3 - Magic Hammer: Drena o Mp do oponente, caso este falhe em um teste de resistência +1.

Estrela 4 - White Wind: Cura metade dos Pvs perdidos e elimina os Status Negativos.

Estrela 5 - Big Guard: Provoca Haste, Barrier e M Barrier ao mesmo tempo.

Estrela 6 - Angel Whisper: Devolve a consciência à um personagem inconsciente, recuperando todo os seus Pvs.

Estrela 7 - Dragon Force: Aumenta a armadura de um personagem, e dá armadura extra contra magia.

Estrela 8 - Death Force: Protege um personagem contra ataques de morte, mas não evita de ficar inconsciente (com 0 Pvs).

Estrela 9 - Flame Thrower: Provoca dano de chamas incinerantes de 5D6. Só dragões possuem isso.

Estrela 10 - Laser: Reduz os Pvs de uma vítima pela metade, caso falhe em um teste de resistência.

Estrela 11 - Matra Magic: Mísseis que atingem a todos inimigos em uma batalha provocando 3D6. Dano de explosão.

Estrela 12 - Bad Breath: Provoca todos os Status Negativos menos petrificação.

Estrela 13 - Beta: Provoca 5d6 de dano. Somente a serpente Midgar Zolom possui esse Poder, ela fica próxima à Choco Farm.

Estrela 14 - Aqualung: Bolhas azuis de água que provocam dano 3D6 +2

Estrela 15 - Trine: Dano de 7D6 de relâmpagos, esse golpe só pode ser conseguido com o Materia Keeper em Nibelheim.

Estrela 16 - Magic Breath: Esferas coloridas que provocam dano de fogo, gelo e relâmpagos, cada uma provoca 2D6.

Estrela 17 - ????: Provoca dano igual ao dano que inimigo já tomou na luta, caso falhe em teste de armadura.

Estrela 18 - Goblin Punch: Ataque múltiplo em UM oponente, só pode ser aprendido com goblins é óbvio.

Estrela 19 - Chocobuckle: Um chocobo aparece e dá um ataque em todos os oponentes de 4D6, provoca confusão.

Estrela 20 - L5 Death: Provoca morte!!! (preciso explicar alguma coisa ?) Status negativos – Death–

Estrela 21 - Death Sentence: Um inimigo é condenado á morte, e em três turno morrerá, se falhar em teste de Resistência.

Estrela 22 - Roulette: Um aliado ou inimigo é morto aleatoriamente se falhar em teste resistência.

Estrela 23 - Shadow Flare: Dano de 8D6 de Trevas em um oponente. Só pode ser conseguido com Atma (Ultima) Weapon

Estrela 24- Pandora Box: Dano físico de 7D6 em todos os oponentes. Só pode ser aprendido com um dragão zumbi.

Observações:

O mestre não deve colocar inimigos com algum Enemy Skill um atrás do outro. Ele de vez em quando, e só em raras ocasiões usará esse poder. É claro que poderes fracos com Matra Magic podem ser adquiridos com muita facilidade próxima a Midgar, mas outros como L5 Death, devem ser bem mais complicados de se achar. Outro detalhe é que Enemy Skill não são aprendidos pela ordem um personagem pode aprender. Exemplo: possuir a Estrela 3 sem possuir a Estrela 1 e 2, etc...

Alguns jogadores, ou o próprio mestre pode achar a regra de Enemy Skill um pouco chata, e que vai fazer o jogo ficar demorado e cansativo por isso a REGRA DE ENEMY SKILL NÃO É OBRIGATÓRIA, se o mestre não quiser usá-la tem todo o direito de proibi-la. Mais um

detalhe importante é que após um personagem concluir a Materia Enemy Skill (Possuindo os 24 poderes) uma nova Enemy Skill aparecerá zerada, ou seja sem nenhum poder, e o personagem pode decidir presentear um aliado com essa Materia (ou cobrar por ela o preço que desejar, hehehe!!).

Enemy Skill também gasta Mp, ou em caso de mestres que não usem a regra de Mp, Enemy-Skill gasta então os Pvs, veja a tabela:

Enemy Skill					
	Mp		Mp		Mp
Angel Whisper	5	Aqualung	4	Bad breath	15
Beta	6	Big guard	20	Chocobuckle	14
Death force	4	Death sentence	6	Dragon force	10
Flame thrower	7	Frog song	4	Goblin punch	0
L4suicide	8	L5death	8	Laser	12
Magic breath	8	Magic hammer	5	Matra magic	6
Pandoras box	12	Roulette	11	Shadow flare	12
Star17	14	Trine	10	White wind	15

Magic Materia

É o tipo de magia comum. A regra de magias em Final Fantasy tem inúmeras restrições. É proibido usar a magia como meio de transporte (eu nunca vi o Cloud sendo carregado por uma mão de gelo ou algo assim), também é proibido dividir o dano (um personagem com fogo 3 por exemplo não pode atingir três oponente ao mesmo tempo dando 1D6 em cada) esse tipo de coisa só pode ser feito com a vantagem Materia All. Que fique bem claro que magia em FF7 só serve para atacar ou curar, mais nada. Pode estar parecendo desvantajoso, mas justamente por isso resolvi mudar o custo para execução de magia em FF7. Ao invés de usar Pvs o jogador gasta Mps (Magic points). Para execução de magia em 3D&T, os Mps são o dobro dos seus pontos gastos em Focus. Exemplo: Cloud tem 1 ponto em Focus de gelo e 1 ponto gasto em relâmpagos, ou seja 2 pontos gastos em Focus e um total de 4 Mps. A cada novo ponto gasto em Focus, mais dois são incluídos em seu Mp. Algumas magias não podem ser compradas de jeito nenhum, por não existirem no FF7, por exemplo a MAGMA (Fogo e Terra).

As outras diferenças são que em FF7 não existe todos os elementos representados em magia, por isso algumas magias tem o nome e o efeito alterado:

As magias não alteradas são: Fogo, Terra, Relâmpagos e Gelo. **ATENÇÃO!!!** É totalmente permitido pegar magias de caminhos secundários sem possuir os seus respectivos caminhos primários, na verdade é proibido a criação de caminhos secundários da maneira que foi apresentada da DB #48 por que isso tornaria o jogo um pouco apelativo.

As magias de nome e efeito alterado são:

Água – não pode ser usada para atacar, somente para curar, chamada de Cure (curar).

Trevas – Só pode ser usada para atacar e na forma de círculos energizados, chamada de Demi.

Luz – Só pode ser para atacar e na forma de uma energia verde, chamada de Ultima.

Veneno - O primeiro (e somente o primeiro) ponto de Focus em veneno custa 2 pontos, o resto custa 1 ponto normal, chamada Poison, em caso de falha em teste de resistência o inimigo que sofre essa magia passa a perder 1 Pv por turno.

As outras magias (ar, magma, vácuo, etc..) só podem ser usadas com permissão do mestre. As magias em geral são chamadas Materia Orbs, que são pedras em forma esférica que concede ao seu usuário um poder especial (o da magia é claro!).

Summon Materia

Matéria Summon é um tipo de magia mais poderosa. O personagem invoca um espírito ou um deus que aplica dano em todos os oponentes a menos que se diga o contrário. Assim como na magia, Summon também gasta Mp para ser executado. Summon Materia não pode ser comprado como as magias, ele deve ser encontrado, o mestre deveria propor um desafio para os jogadores conseguirem esses tipos de Materiais poderosas. Possuir Summon Materia aumenta o Mp, cada uma aumenta em um determinado número de pontos. Veja a tabela abaixo:

- Summon Materia -			
Nome	Dano/Efeito	Custo	Mp
Choco/Mog	2D6/Ataque de ar/ provoca confusão	3 Mps	+2
Shiva	-----3D6/Ataque de gelo-----	4 Mps	+3
Ifrit	-----3D6/Ataque de fogo-----	4 Mps	+3
Ramuh	-----3D6/Baseado em trovões-----	4 Mps	+3
Titan	-----3D6/Baseado em terra-----	4 Mps	+3
Leviathan	-----4D6/ Ataque de água-----	5 Mps	+4
Kjata	5D6/Fogo/gelo/trovões em 1 só Inimigo	5 Mps	+5
Odin	-----5D6 ou Morte súbita-----	6 Mps	+5
Bahamut	-----5D6/Não elemental-----	7 Mps	+6
Neo Bahamut	----- 6D6/Não elemental-----	7 Mps	+7
Bahamut Zero	----- 7D6/Não elemental-----	8 Mps	+8
Phoenix	4D6/Fogo/Cura todos aliados com 0 Pv	6 Mps	+6
Typhoon	-----6D6/Provoca confusão-----	7 Mps	+6
Hades	-----4D6/Status negativos -----	6 Mps	+3
Alexander	-----4D6/Elemental Sagrado-----	5 Mps	+5
Knights Of Round	10D6/Não elemental/ataques físicos	12 Mps	+6

Chocobo/ Moogle: Um moogle sentado sobre um chocobo que vem cavalgando em direção aos oponentes, e ataca com danos baseados em ar, físico (considere como PdF), e provoca confusão caso o oponente falhe no teste.

Shiva: Um mulher azul aparece vinda do céu, ela faz um gesto com a mão e provoca dano com gelo em todos.

Ifrit: Uma besta sai de baixo da terra como tivesse saído do inferno, e ele surge paira por sobre os adversários com seu olhar furioso e os fulmina descendo em forma de um cometa de fogo que passa por todos os inimigos.

Ramuh: Um velho homem aparece e faz com a terra em que está pisando vire um pequeno monte em forma cônica e lá de cima desse monte ele dispara de seu cajado uma rajada de raios que atinge todos os inimigos.

Titan: Um homem muito musculoso sobre-humano aparece e começa a (literalmente) arrancar um pedaço do chão e jogar por cima de seus adversários. Personagens aéreos não são afetados por essa invocação.

Leviathan: Uma enorme bolha de água aparece, e de dentro dela sai uma serpente azul gigante, essa serpente invoca uma onda enorme que atinge a todos os inimigos.

Kjata:

Odin: Um homem montado em cavalo de 6 patas aparece e em suas costas aparece uma visão de uma Lua cheia, ele desce do alto de um pico e vem em direção dos personagens (nesse caso só se forem mais de um) e os rasga todos ao meio com sua espada azul. Os adversários devem fazer um teste de armadura, se falharem serão cortados ao meio. Ou então em caso de estarem enfrentando um único inimigo, nesse caso esqueça essa parafernália toda, dessa vez Odin sai de uma espécie de portal e o céu está nebuloso e está chovendo na área de batalha, ele está montado no mesmo cavalo, mas ao invés de uma espada, ele tem uma lança vermelha, que ele joga para alto em direção ao nuvens, o poder de Odin faz abrir as nuvens e acabar com a chuva, enquanto isso a lança dele cai bem na cabeça do oponente provocando 5D6.

Bahamut: Um portal se abre e de lá sai um dragão de pele cinza com olhos amarelos, ele concentra uma energia na boca que fica em forma de um pequeno cometa, e então dispara contra os seus oponentes, provocando dano não elemental.

Neo Bahamut: O chão onde os oponentes estão começa a se desprender do solo, e vai em direção aos céus por cima das nuvens, lá eles se deparam com um dragão vermelho que dispara da sua boca uma rajada de energia que atinge à todos e destrói o pedaço de terra onde os oponentes estavam.

Bahamut ZERO: De trás da Lua surge um dragão de 6 asas bem grande ele olha fixamente para a Terra e dispara uma rajada de luz verde que parece que vai destruir nosso planeta (e não sei como não destrói) sendo que na verdade só atinge os oponente da luta (eu sei que isso é ridículo, mas não me culpe, fale com a Square soft).

Support Materia

Praticamente todas as Support Materia só podem ser adquiridas se encontrando, com exceção da Materia All que custa 2 pontos, por isso acho que para tornar o jogo mais interessante, o mestre deveria por desafios para se conseguir essas Materias, mas atenção, não é conveniente por desafios para todas as Materias, algumas podem ser facilmente encontradas em algum baú antigo em Nibelheim ou escondido em algum setor da ShinRa.

Pôr muitos desafios para conseguir Materias faz perder a graça, e se torna muito chato! Support Materia não dá mais pontos para aumentar seu Mp.

Veja a tabela:

- Support Materia -		
Nome	Efeito	Preço
Hp absorb	Absorve 1/5 dos Pvs de dano que conseguir provocar	Encontrar
Mp absorb	Absorve 1/5 em Mps do dano que conseguir provocar	Encontrar
Mp Turbo	Aumenta os Mps do seu possuidor e diminui o custo	Encontrar
ALL	Permite acertar uma magia em todos	2 ponto
Quadra magic	A Materia combinada quando é usada atinge 4 vezes	Encontrar
Sneak attack	Dá ao personagem a iniciativa automática com magia	Encontrar
Magic Counter	Contra ataca com magia	Encontrar
Final attack	Permite aplicar 1 ataque depois de estar inconsciente	Encontrar
Added cut	Após provocar o dano da Materia provoca dano físico	Encontrar
Steal as well	Rouba um item após provocar dano com a magia	Encontrar
Added Effect	Pode colocar alguns Status Negativos se provocar dano	Encontrar
Elemental	Você se cura quando toma dano do elemento escolhido	-Desafio-

Hp absorb: quando combinada com uma Magic Materia ela provoca dano e drena 1/5 desse dano para curar seus Pvs.

Mp absorb: igual a anterior só que esta drena 1/5 do Mp do adversário para recarregar o seu Mp.

Final attack: permite aplicar um ultimo ataque depois de estar inconsciente (0 Pvs)

Mp turbo: Serve aumentar os Mps do seu possuidor e diminui o custo para usar magia e invocação que estiverem combinadas

Added Effect: Provoca junto com o dano da magia alguns Status negativos.

Added Cut: Após provocar dano com magia, o jogador joga dois dados separados, esse dano não é elemental, é considerado dano físico ou de força.

Sneak attack: O personagem tem a iniciativa automática, e automaticamente ele aplica o teste para acertar a magia ou invocação que está combinada

Elemental: Se você combinar por exemplo a Elemental à um magia de fogo, quando você tomar dano de fogo você se cura, ou seja, se um inimigo aplica uma magia de fogo (ou algum outro tipo de fogo mágico ou não) e joga 3 dados para aplicar o dano, ele se converte em pontos de cura. O mestre deve ter cuidado a quem dá essa Materia, ela pode fazer um personagem indestrutível.

Independent Materia

Essas Materias dão ao seu possuidor poderes e habilidades extras. Essas Materias são facilmente encontradas pelas lojas de Materias que estão espalhadas pelo mundo. Veja a tabela:

- Independent Materia -		
Nome	Efeito	Preço
Hp Plus	Aumenta os Pvs de um personagem	1 pt
Mp Plus	Aumenta os Mps de um personagem	1 pt
Hp<→> Mp	Troca o dano em Pvs para Mps	-Desafio-
Magic Plus	Aumenta o poder magico das magias	2 pts
Speed Plus	Dá a iniciativa automaticamente	2 pts
Gil Plus	Permite ganhar 1/5 a mais de dinheiro	2 pts
EXP Plus	Aumenta os de pontos de experiência	2 pts
Enemy away	Reduz a chance de encontrar um inimigo	Encontrar
Enemy Lure	Aumenta a chance de encontrar um inimigo	Encontrar
Chocobo Lure	Aumenta a chance de encontrar chocobos	Encontrar
Pre-Emptive	Evita a chance de um ataque surpresa	Encontrar
Long Range	Permite atingir a distancia com Força	1 pt
Cover	Você usa seu corpo para proteger aliados	1 pt
Couter attack	Chance de contra atacar após receber dano	2 pts
Mega all	Todas as Materias estão com efeito de All	-Desafio-
Underwater	Permite respirar embaixo da água	-Desafio-

Hp Plus: Permite que os Pvs ultrapassem os 30 normais, um personagem jogador só pode possuir 3 Hp Plus, NPCs não seguem essa regra. Cada Hp Plus dá mais 4 Pvs .

Mp Plus: Permite que os Mps de um personagem ultrapassem os 50 normais, funciona como o primeiro.

Hp<→>Mp: Um personagem com essa materia faz um teste de Habilidade após receber dano

Magic Plus: Essa Materia aumenta o seu poder de magia toda vez que for executar uma magia ou invocação você tem um bônus de +1 em Habilidade e +1 no dano

Speed Plus: Essa Materia dá ao seu usuário a iniciativa automática, em caso de personagens armados ela funciona com velocidade.

Gil Plus: Em caso de fazerem uma campanha com dinheiro essa Materia faz você ganhar 1/5 a mais de dinheiro que o normal.

EXP Plus: A cada final de capítulo dê 3 pontos de experiência como se fossem aquele ponto automático por terminar a aventura com vida, que nesse caso é substituído, ou seja o jogador não tem mais direito a ele.

Long Range: Funciona com membros elásticos, mas seu corpo não se estica.

Counter attack: Após receber qualquer golpe o personagem tem direito a um teste de Habilidade -1 caso seja bem sucedido faz um segundo teste de Habilidade para acertar um golpe baseado em qualquer tipo de dano físico (força ou PdF).