

Triple Triad para Sistema Daemon

Quem conhece o mundo dos RPGs eletrônicos sabe muito bem o que é o Card Game “*Triple Triad*”...

Já estou imaginando algum cidadão em frente ao seu computador me perguntando: “O QUE É *Triple Triad*?”

Então vamos para uma explicação básica do que seria este Catoblepas de sete cabeças...

O Card Game *Triple Triad* foi criado por Takayoshi Nakazato, e está no game FINAL FANTASY 8 (Squaresoft, atual Squarenix) para PlayStation. O jogo é disputado pelo jogador (Geralmente Squall, personagem principal da série) nos intervalos entre uma aventura ou um combate contra outros personagens do game. As cartas são mágicas e podem ser “refinadas”, ou seja, transformadas em itens para serem utilizados pelos jogadores. Se você quer mais informações sobre o Card Game, acesse a página <http://ttadvance.com> ou jogue o game Final Fantasy 8 (eu pessoalmente recomendo, principalmente porque foi o primeiro RPG que eu detonei...), além da própria página do Final Fantasy na internet (www.finalfantasy.com).

Vamos conhecer um Card de *Triple Triad*:



CARD



E: representa o elemental da criatura ou ser;

FIGURA: é a foto da criatura;

NÚMEROS: Estes números indicam o poder deste Card;

Vamos então transformar estas cartas de Triple Triad em monstros para suas campanhas de Arton ou NPCs para você por em suas aventuras.

A primeira coisa a se fazer é encontrar uma carta de *Triple Triad*. Por exemplo, vamos pegar um monstro comum encontrado no mundo de Final Fantasy chamado **Caterchipillar**, que seria uma espécie de lagarta multicolorida. Sua carta tem os seguintes valores: 4 / 3 / 2 / 4; Vamos para a transformação:

Primeiro deve-se somar todos os valores existentes na carta, ou seja, $4 + 3 + 2 + 4 = 13$. Depois, devemos multiplicar este valor por dez e depois diminuir o valor por 101 (no caso, $13 \times 10 = 130$; $130 - 101 = 29$). Depois, divida este valor por 4, arredondando para baixo, e some novamente por 101 (no exemplo acima, $29 / 4 = 7.25$, que arredondado para baixo dá 7, que somado por 101 dá 108). Outro detalhe: caso o menor valor dentre os quatro números da carta for menos da metade do valor do número mais alto, O NÚMERO SERÁ DIVIDIDO POR 8 E NÃO POR 4, exceto as GF e personagens humanos. O valor resultante será o valor dos pontos de atributos da criatura ou NPC (No exemplo do Caterchipillar, 108 pontos de atributos). É extremamente recomendado que você conheça as criaturas existentes em Final Fantasy, para você criar um BACKGROUND interessante.

Vamos a outra criatura: **Cactuar**. Estes são uma espécie de cactos ambulantes, com alto poder de evasão (foge das lutas), velocidade grande, muito espertos, mas muito frágeis. Sua carta tem os valores: 6 / 3 / 2 / 6. Vamos aos cálculos:

$6 + 3 + 2 + 6 = 17$, vezes 10 = $170 - 101 = 69$, dividido por 4 e arredondando para baixo = 17, dividindo novamente por 2 e arredondando = 8, mais 101 resultando 109 pontos de atributos. Pelo BACKGROUND, podemos deduzir os atributos de Cactuar:

CONS 8, FR 8, DEX 10, AGI 20, INT 20, WILL 17, PER 14, CAR 12;

Até devo estar imaginando a seguinte pergunta: E as perícias, aprimoramentos, focus e IP?

Calma! Calma! Vamos por partes. Perícias não serão utilizadas por razões meio óbvias (por acaso algum Basilisco tem a perícia Arte?), e também porque é muito difícil precisar a idade da criatura. Aprimoramentos não são muito usados em criaturas, mas caso o BACKGROUND solicite... Já o Focus depende exclusivamente do Elemental da criatura, e de uma pequena tabela:

De 101 a 110 pontos: Focus 1 no Elemento;

De 111 a 120 pontos: Focus 3;

De 121 a 130 pontos: Focus 5;

De 131 a 140 pontos: Focus 7;

De 141 a 150 pontos: Focus 9;

Já o IP funciona diferente. Dependendo da quantidade de pontos de atributos, a criatura tem seu IP natural, e recebe de volta alguns PVs (cura) caso seja atingido por um golpe do elemento no qual ele possui afinidade, e

perderá pontos de IP caso seja atingido por um golpe do elemental oposto. Caso o IP fique negativo (bem provável), a criatura recebe mais pontos de dano na mesma quantidade do "IP negativo". Eis a tabela:

De 101 a 110 pontos: IP natural 1, IP elemental +2 e IP oposto -2;
De 111 a 120 pontos: IP natural 2, IP elemental +5 e IP oposto -5;
De 121 a 130 pontos: IP natural 3, IP elemental +8 e IP oposto -8;
De 131 a 140 pontos: IP natural 4, IP elemental +11 e IP oposto -11;
De 141 a 150 pontos: IP natural 5, IP elemental +15 e IP oposto -15;

Por exemplo, Ifrit tem Elemental FOGO e tem 137 pontos de atributos. Portanto, tem IP natural 4, IP elemental 11 e IP oposto 11; Caso Ifrit seja atingido por um golpe de 8 pontos de dano normal, ele terá IP 4, além do teste para reduzir o dano. Caso estes 8 pontos de dano sejam baseados no elemento FOGO, ele terá IP 15 (4 + 11), portanto sendo curado com 7 pontos de vida (15 pontos de IP menos os 8 pontos de dano), NÃO perdendo 1 PV de impacto. Caso Ifrit receba os mesmos 8 pontos de dano no elemento ÁGUA ou GELO, seu IP se torna -7 (4 - 11). Portanto, recebendo 15 pontos de dano (8 pelo dano mais 7 pontos pelo IP negativo). Observação importante: Nestes dois últimos casos, a vítima NÃO tem direito a fazer um teste para reduzir o dano.

Agradecimentos Especiais

- Primeiramente Deus, que me deu o ar para respirar, e a imaginação para fazer este netbook;
- Para minha esposa Grazy, que sempre apoiou meus projetos mesmo sem entender quase nada;
- Meus pais, irmãs, familiares e amigos, pelo incentivo a meu dom;
- Ao Marcelo Del Debbio, pelo apoio ao RPGistas de todo o Brasil, o por ter criado o melhor dos sistemas;
- E a você, colega RPGista, que leu meu netbook e gostou;

Sugestões, esclarecimentos ou dúvidas, me mandem um e-mail:

adrperes@yahoo.com