



Jogos 3D são muito populares hoje em dia, graças aos grandes incrementos nos recursos de áudio e vídeo. Quem já jogou algum título Quake ou Half Life sabe do que estamos falando: gráficos 3D bem redenerizados, polígonos macios e animação fluente. E a quem devemos isso tudo? Á dupla J&J da Id Software, os controversos John Carnack e Jhon Romero, que muito antes dos desentimentos que romperiam sua agraciada união nos trouxeram o fantástico Wolfeinsten 3D. Este titulo de recursos ousados pela época foi o precursor dos jogos de tiro em primeira pessoa em cenários de livre circulação; pode se dizer que ele foi o “pai” de grandes clássicos como **Doom**, **Quake**, **Heretic**, **Rise of Triad**, **Hexen** e outros.

O jogo com uma estrutura simples rodava até mesmo num computador PC-286, reservadas as suas devidas limitações, é claro. O jogo envolvia basicamente: 1-acabar com os nazistas, 2-coletar os tesouros e 3-o mais importante: escapar com vida! Cumprir “tantas” metas não era fácil em um labirinto abarrotado de inimigos.

Criado em 1992, Wolf abdicou como o pioneiro jogo de tiro em primeira pessoa, que são muito populares hoje em dia. Seu tema principal também era tabu: Hitler e nazismo, coisas que evitamos falar (e lembrar) hoje em dia.

Wolf teve uma continuação chamada SPEAR OF DESTINY, com as mesmas fases e aparência do jogo anterior. Hoje em dia vemos o RETURN OF CASTLE WOLFENSTEIN, a nova versão da ID muito mais evoluída e já nas lojas. Para saber mais sobre Wolf3D, os seguintes sites oficiais podem ajudar (em inglês):

[www.idsoftware.com](http://www.idsoftware.com) o site oficial da ID Software.

[www.rtcworld.com](http://www.rtcworld.com) o site sobre os fãs de Wolf3d.

Esta é uma adaptação do mundo de Wolf para o RPG. Além de usar o já conhecido sistema aberto da Editora Daemon, também fizemos uma inclusão de 3D&T pelo fato de muitos RPGistas acessarem o site dos netbooks sejam 3D&Tistas e também para os Mestres apresentarem Wolfenstein para os novatos.

## Wolfenstein 3D para Daemon e 3D&T

Talvez as únicas faltas neste livro seja a escassez de figuras e as fichas dos chefes de cada episódio e melhor estatísticas das armas; desculpem-me RPGistas, a única versão de Wolf3d que eu tenho atualmente é uma Wolf-Demo e ela realmente não tem todo o jogo original. Mas esperem: vou vasculhar na net a versão completa e formular uma nova versão do netbook, por enquanto peço aos Mestres que façam o favor de adaptar o resto do material, porque wolf3d é só COMBATE!!!!!!

Como todo netbook publicado pela Daemon, este trabalho é gratuito. Você pode baixar em qualquer site de RPG e até mesmo disponibiliza-lo em sua própria homepage. Esperamos que não venda este livro por nada: fizemos com a única intenção de você se divertir com seus amigos e preservar a imagem de Wolf3d.

Também queremos informar à todos que as marcas, personagens e citações são direitos de suas respectivas marcas, ou seja, a ID Software (para o cenário) e a Editora Daemon (Sistema Daemon) e a Talismã (3D&T) para seus respectivos sistemas de RPG.

### O que é Wolfenstein?

Um jogo de computador criado em 1992 por uma empresa de games chamada ID (lê-se Í-DEE!) SOFTWARE, conhecida pelos jogos Doom, Quake e Heretic, criados depois de Wolfenstein. O jogo não ficou apenas no computador mais sim teve aparições no antigo console do Super Nintendo e tendo duas fases secretas em Doom 2. A versão de wolf 3d no Super Nintendo não era totalmente 3D, mas pelo menos era melhor que a versão para computadores: tinha um raio x dos mapas das fases(Coisa que a versão para PC não tem!), desenhos melhor elaborados e mais fases. A vacilação aqui aparece porque o jogo na versão videogame não apresenta episódios e muitas das fases são mudadas, não temos cães e sim panteras prateadas e não dava para mudar de arma. As músicas e sons eram bem executados e traziam um clima; bem diferente da versão PC usando como opção o modo PC-Speak (Isso incomoda muito!).

Pode se dizer que Wolfenstein não é apenas o nome do jogo, e sim o nome da principal fortaleza que servia de refugio para os nazistas e prisioneiros. Suas paredes são repletas de símbolos do nazismo(aquela cruz estranha, eu me esqueci do nome!) e quadros de Adolf Hitler (o mentor e líder do movimento na época!). Wolfenstein não têm janelas e é impossível saber se é dia ou noite dentro da mansão.

### Campanhas e Mapas

Campanhas de Wolf3D são do estilo “matar ou morrer”, ou seja, você tem detonar os caras antes que eles detonem você! A imagem do RPG já está muito mal falada no Brasil e não queremos que piore! Isso é APENAS UM JOGO! Quando a aventura ou seção terminar, deixe os dados e os livros e faça outras coisas legais. Fiz o aviso para que nunca mais aconteçam algo como “Caso Guarapari”...

O objetivo de uma adaptação de Wolf3D é usar os personagens numa Campanha de Guerra um pouco diferente. Você pode até mesmo construir um personagem de **Cães de Guerra** para jogar este cenário. Apesar de que criamos uma pontuação diferente para criação de personagens.

Tenha coragem, pois em Wolf você não tem escolha: está num castelo cheio de nazistas e não sabe o que pode acontecer. Os personagens vão estar em um castelo sombrio e a única chance de escapar é dizimar seus inimigos, neste caso, nazistas; num mundo que

## Wolfenstein 3D para Daemon e 3D&T

estava sendo ameaçado pelo Nazismo(Você apenas estaria “fazendo um grande favor ao mundo”).

### **Introdução:**

B.J. Blazkowickz foi capturado ao tentar encontrar os planos da Operação Eisenfaust. Levado a Wolfenstein, uma grande fortaleza cercada por centenas de milhares de nazistas e por grandes castelos, B.J consegue escapar persuadindo o guarda que o interrogava, pegando sua faca e pistola.

Wolf é dividido em seis grandes fases, dividida em nove partes. Como sugestão, cada fase poderia ser adaptada como uma grande aventura. Wolf é pura exploração, porque os jogadores vão estar apenas em túneis, portas e corredores. Seria interessante se um Mestre experiente, que, assim como eu, por se a desenhar e/ou rabiscar os mapas dos Episódios.

Existem seis episódios, cada um pode ser usado como uma aventura, contando com seu próprio chefe. Os chefes de fase valem 1d+1 de Experiência (Daemon) e 2 pontos de experiência extras em 3D&T. Isso nada altere com as regras vistas sobre experiência e evolução de personagens nestes dois sistemas. Sobre os seis episódios:

#### **Episódio 1 – Fuga de Wolfenstein**

Aqui é o início de toda a aventura. Desafie os cães de guerra, guardas, policiais e o temível Guarda-Chefe para passar para o próximo castelo. Seu objetivo é sair das prisões de Wolfenstein, onde existem muitos prisioneiros como você (NPCs ou novos personagens-jogadores).

#### **Episodio 2 – Operação: Einfaust**

O maníaco Dr. Schabbs conseguiu um modo de reviver alguns recém-mortos, e não é só isso; ele implantou também uma arma-de-fogo no tórax do experimento morto-vivo. Encontre o Dr. Schabbs no castelo Hollehanmer, acabe com ele ou então ele é quem acabara usando soro de reanimação em seu cadáver.

#### **Episodio 3 – Morra, Fuhrer, Morra!**

Nada melhor que acabar com o mal pela raiz. Acabar com o causador de tudo: Adolf Hitler. Refugiado no edifício Reichstag, ele não terá medo de enfrenta-lo. Usando uma grande armadura cyber-verde ele arrasa aqui.

#### **Episodio 4 – Um segredo Sombrio**

Otto Giftmancher é um dos vários cientistas loucos de Hitler. Ele desenvolveu uma das mais temíveis armas de guerra, uma bomba química. Ele está escondido no Castelo Erlagen.

#### **Episodio 5 – Julgamento do Insano**

Hitler morreu (esperamos) mas sua herança ainda ameaça o mundo. Ainda no Castelo Erlagen, Grosse não deixará escapar com os planos secretos de Hitler.

#### **Episodio 6 - Confronto**

Para completar a missão deve se deter o General Fettgesicht de soltar um sinistro gás mortal, uma arma química de alto teor de destruição que ainda pode destruir o mundo. Os planos encontrados no castelo anterior (Episodio quatro e 5) levam direto ao covil do chefe e a ameaça suprema no mundo de Wolfenstein.

#### *Lugares preferidos de Wolfenstein:*

**Canil:** onde os cães e panteras ficam. A ração oferecida a eles recupera Pontos de Vida.

**Prisões:** você pode libertar seus amigos ou NPCs que iriam ser condenados com gás.

## Wolfenstein 3D para Daemon e 3D&T

**Passagens Secretas:** algumas paredes são falsas e oferecem fugas a outros corredores

**Cozinha:** aqui onde tem os alimentos.

**Sala de Armas:** salões com muitas e diferenciadas armas de guerra.

**Sala de Execução:** onde os NPCs morrem envenenados com gás-mortal.

### Personagens Jogadores.

Construir um personagem em Wolf3D pode ser algo marcante para jogos de RPG. Seus amigos devem construir um background baseado na prisão em Wolf, porque seu personagem foi preso, se era um espião ou qualquer coisa deste tipo. Também é recomendável o Mestre premiar os jogadores com +1pt. de Atributo ou +1 nas Características para o jogador que criar um bom background!

Para 3D&T, um personagem de Wolf3D é construído com **5 pontos** (Conforme as regras vistas para Personagens Novatos, no Capítulo Herói).

Para Sistema Daemon, a coisa é mais complicada. Um personagem novo é construído com **101 pontos de Atributos, 4 de Aprimoramentos, 600 de Perícias** (Não importando a idade). Pelo amor de Deus, comprem a perícia Armas de Fogo (Daemon) ou coloque pelo menos uma "bolinha" em Poder de Fogo.

Neste cenário é proibidas Magia, Focus e alguma coisa relacionada. O Mestre fica com a liberdade de saber as vantagens relacionadas a este tipo de poder. Para os jogadores da linha Daemon, proibidos poderes angelicais/demoníacos/vampíricos, psíquicos ou outros. Para uma "aventura-solo" a ficha pronta do espião Blazkowickz, estrela de Wolf3d está logo abaixo para você usar em suas aventuras como personagem jogador ou NPC.



#### **B.J. Blazkowickz (12 pontos)**

F1, H2, R1, A1, PdF2, 6 Pontos de Vida  
Adaptador, Tiro Múltiplo, Crime.

#### **B.J. Blazkowickz (Espião de 4º nível)**

CON12, FR12, DEX14, AGI11, INT 13, WILL 10, CAR11, PER 17.  
16 Pontos de Vida. Armas de Fogo (todas)50/0. Briga 50/50(1d3+1),  
Esquiva 45, Furtividade 30, Furto 48, Salto 12, Interrogatório 88,  
Barganha 12, Oculto 12, Arrombamento 34, Política 40, Espionagem 40,  
Química 30, Tática de Guerra 20, Economia 10. IP=4.

**Inimigos:** Existem poucos tipos de inimigos neste cenário, valendo-se de um game com pouquíssimos recursos. **Nota:** o numero entre parênteses (\*) significa o numero de balas que o inimigo tinha.



#### **Soldado Nazista(8):**

**3D&T:** F0, H1, R1, A0, PdF3, 5 Pontos de Vida  
Patrono (Hitler), Arena (Wolfeinsten).

**Daemon:** CON10, FR12, DEX11, AGI10, INT9, WILL10, CAR10, PER8  
Pontos de Vida:10 Patrono(Hitler), Armas de Fogo 50/0(Pistola ou Fuzil  
Nazista), Briga 50/50(dano de 1d3). Índice de Proteção 2.

Os Soldados Nazistas são os inimigos mais comuns. Além de nazistas, são burros e podem despertizar toda munição; acabe com eles logo, antes que eles chamem reforço.



#### **Cão de Guarda(0):**

**3D&T:**F1, H0-2, R1, A0, PdF0, 5 Pontos de Vida

Sentidos Especiais (audição, faro aguçado)**Daemon:** CON7, FR7, DEX6,  
AGI16, INT4, WILL9, CAR7, PER13Pontos de Vida:7 Garras 50/0(1d6+2,  
corte.), Briga 50/50(dano de 1d3). Índice de Proteção 0.

## Wolfenstein 3D para Daemon e 3D&T



### **General de Combate(20):**

**3D&T:**F1, H2, R3, A2, PdF4, 15 Pontos de Vida  
Patrono (Hitler), Arena (Wolfenstein), Tiro Múltiplo.

**Daemon:** CON17, FR19, DEX16, AGI16, INT14, WILL9, CAR5, PER10  
Pontos de Vida:15 Metralhadora Nazista 50/0(Ver "Armas"), Briga 50/50(dano de 1d3+3). Índice de Proteção 4.

Os Generais de Combate são pessoas muitas bem armadas, com armas pesadas e estão doidinhos para estourar os miolos de qualquer prisioneiro de Wolfenstein. Ao contrário dos Soldados Nazistas, os Generais de Combate são muuuuuito espertos!

### **Soldado-Zumbi(0):**

**3D&T:**F3(ácido), H0, R1, A0, PdF2(fogo), 10 Pontos de Vida  
Zumbi, Inculto e Monstruoso.

**Daemon:** CON17, FR22, DEX6, AGI6, INT0, WILL0, CAR1, PER1. Pontos de Vida:18 Garras 50/0(1d6+3, corte.), Briga 50/50(dano de 1d3+4). Índice de Proteção 0.

Os Soldados Zumbis são vítimas do maníaco Dr. Schabbs, que se utilizou os corpos dos soldados nazistas mortos e estão doídos por carne fresca!



### **Pantera(0):**

**3D&T:**F3, H3, R1, A0, PdF0, 5 Pontos de Vida  
Sentidos Especiais (Audição, Faro Aguçado).

**Daemon:** CON10, FR9, DEX6, AGI18, INT4, WILL9, CAR7, PER13  
Pontos de Vida:10 Garras 50/0(1d6+4, corte.), Índice de Proteção 0.

Às vezes os Nazistas deixam algum bichinho solto no castelo para comer os prisioneiros!

## **Itens e Mais Itens.**

No castelo de Wolf não existem só armas e monstros, existem algumas coisas que podem ajudar os jogadores, como kits de primeiros socorros e armaduras, para ajudar a acabar com os nazistas. Estes são os mais comuns:

### **Kit de Primeiros Socorros:**

3D&T: recupera 1d+1 Pontos de vida.

Daemon: recupera 1d6+5 Pontos de Vida.

### **Ração Canina:**

3D&T: recupera 1 Ponto de Vida.

Daemon: recupera 1d3 pontos de Vida.

**Chave:** algumas portas só podem ser abertas com chave.

**Banquete:** recupera 5 Pontos de Vida Em Daemon e 10 em 3D&T.

## **Armas em Wolfenstein**

Relevantemente, usamos as regras de Munição Limitada para 3D&T. o número entre parênteses na ficha dos inimigos significa quantas balas você conseguiu pegar para aumentar sua munição. Em Wolf3D as armas não tem uma munição específica para cada tipo de arma, como vemos em Doom ou Quake. E sim, a mesma bala serve para TODAS as armas. Veja as (poucas) estatísticas para armas presentes em Wolf3d:

## Wolfenstein 3D para Daemon e 3D&T

**Faca:** dano por Corte(3D&T) e 1d3+bônus de FR(Daemon)

**Pistola Nazista:** equivalente a PdF1(3D&T) ou uma Colt Python 6.6(em Daemon)

**Fuzil Nazista:** equivalente a PdF2(3D&T) ou Steyr AUG(em Daemon)

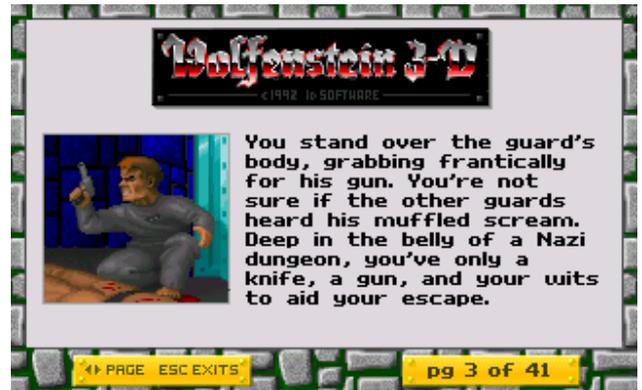
**Metralhadora Nazista:** equivalente a PdF4(3D&T) e Ingram M10(em Daemon).

3D&T é um jogo onde não importa muito o PdF. Aconselhamos usar neste cenário uma regra opcional de Poder de Fogo: os personagens somam o seu PdF ao PdF das armas. Por exemplo, B.J. Blazkowickz tem PdF2 e pega uma Metralhadora Nazista(PdF4), seu Poder de Fogo total vai ser 6 e sua Força de Ataque vai ser 1d+8(H+PdF atual+PdF da arma). Lembre-se das regras para **Munição Limitada**.

Bem...esperamos que, apenas com estas poucas regras você será capaz de conduzir uma aventura ou uma campanha de Wolfenstein. Se você tiver algum material sobre o jogo, mande um e-mail pra gente, certo?

### Autor

Este livro foi escrito por THIAGO LUIZ "GUERRAD" S. GOMES, também autor na nova edição do RPG Cavaleiros do Zodíaco (ficou muito bom, sabe!) e RPGista deste 1999. Com a colaboração de RODRIGO "YOSHIRO" JEFERSON, seu irmão gêmeo. Também atuam na área de RPGs eletrônicos... e-mails para contato são [tlsg@redejovem.net](mailto:tlsg@redejovem.net) ou [tlsg@bol.com.br](mailto:tlsg@bol.com.br) (Thiago) ou [aurak60@redejovem.net](mailto:aurak60@redejovem.net) (Rodrigo)



### Agradecimentos...

- A Deus, pela minha vida, meus amigos e minha família.
- Aos meus pais e família.
- Ao Luciano Borges, pela sua ótima matéria de Wolf3d na antiga Dragão Games.
- Aos primos RPGistas: Gabriel "Telepaus", André "Andarilho da VM" e Nelson "Neo-Gótico".
- Aos amigos Josias "Caxote", Juninho "Hi-hi!!!" e Laélio, Frederico "beholder", Júlio "Kobold", Maicon "Fogosa", Felipe "Druida Infantil" e Alan "Hunter", além de todos os nossos alunos na Oficina de RPG.
- Ao pessoal do PET Dr. Jair Tavares pelo apoio.
- Aos torcedores do Fluminense e Vasco da Gama.
- Ao Del Debbio e o Norton por liberar as regras.
- A você, fã de RPG e de Wolfenstein.

Autores desta edição: **Thiago Luiz S. Gomes & Rodrigo Jeferson S. Gomes**  
[www.extrapolandogames.e1.com.br](http://www.extrapolandogames.e1.com.br) e [www.yoshiroteen.1cm.com.br](http://www.yoshiroteen.1cm.com.br)