

Manual do Jogador

Automatic translation placeholder for pt

MG descreve a situação e diz o que é possível.

- Você diz **o que faz e qual é o efeito que deseja.**
- Se o resultado for incerto, MG diz.
- MG descreve a situação e diz o que é possível.
- Você diz **o que faz e qual efeito deseja.**
- Se o resultado for incerto, o MG diz:
 1. qual característica você está usando (S/Z/M),
 2. qual é a dificuldade (**TN**),
 3. o que pode acontecer em caso de falha.
- Você rola **um dado** da sua característica e verifica se o resultado \geq **TN**.

A Regra Mais Curta

1. Introdução

Sua personagem tem:

- **Função** (Guerreiro / Ladino / Mago),
- 3 **atributos**: Força (F), Destreza (D), Magia (M),
- **Vida** (Corações) e **Mana**,
- 2 **Talentos** (opcionais, mas recomendados),
- equipamento.

2.1 Atributos (F/D/M) — para que servem

- **Força (F)**: combate corpo a corpo, arrombamento, levantamento, resistência.
- **Destreza (D)**: tiros, precisão, furtividade, esquiva, acrobacias.
- **Magia (M)**: efeitos "especiais" (feitiços/psionismo/tecnologia — dependendo do jogo).

2.2 Dados de características

Cada característica tem seu dado (por exemplo, **d6**, **d8**, **d10**, **d12**, **d20**). Você sempre rola **um** dado.

- Dado maior = maior chance de resultados altos.

2.3 Vida e Mana

- **Vida:** 5 Corações (início).
 - **Mana:** 3 (início). Você a gasta ao usar Magia.
-

Passo 1: Escolha um papel

Escolha um papel. Define os dados iniciais das características:

- **Guerreiro:** S **d10**, Z **d6**, M **d6**
- **Ladrão:** S **d6**, Z **d10**, M **d6**
- **Mago:** S **d6**, Z **d6**, M **d10**

Passo 2: Registre os recursos

Passo 3: Escolha 2 Talentos (opcional)

Talentos são frases curtas que descrevem em que você é bom.

- Exemplos neutros: “Negociador”, “Explorador”, “Mecânico”, “Médico”, “Atleta”, “Analista”, “Hacker”.

Como funcionam os Talentos: se um Talento realmente ajudar no teste, o MG pode **reduzir a dificuldade** (**TN**) em 1 grau.

- Normalmente, 1 Talento por teste.
- O Talento não substitui a descrição da ação — ajuda quando realmente faz sentido.

Passo 4: Equipamento

Liste:

- 1 ferramenta de combate (corpo a corpo ou à distância),
- proteção (se aplicável),
- 3 itens utilitários.

O equipamento neste jogo geralmente funciona como "**permissão**": você tem algo, então pode tentar realizar ações específicas.

Exemplo de personagem

- Papel: Ladino
 - Força **d6**, Destreza **d10**, Magia **d6**
 - Vida 5, Mana 3
 - Talentos: “Explorador”, “Negociador”
 - Equipamento: ferramenta de longo alcance, ganchos, corda, lanterna
-

4.1 Quando você joga

Você joga quando:

- algo é **arriscado** ou incerto,
- e a falha tem consequências.

Se algo é óbvio e sem pressão, o MG pode dizer "sucesso" sem jogar.

4.2 Dificuldades (**TN**)

São utilizados 4 níveis:

- **TN 4 — Fácil**

- **TN** 6 — Normal
- **TN** 8 — Difícil
- **TN** 12 — Heroico

O MG escolhe a **TN**. Você não precisa "adivinhar" — o MG simplesmente diz qual é a dificuldade.

4.3 Resultados do lançamento

Nível de Dificuldade (**TN**): 4 (Fácil), 6 (Normal), 8 (Difícil).

Resultado do Lançamento:

- 1: Falha + Complicação.
- < **TN**: Falha.
- \geq **TN**: Sucesso.
- **Max (10/20)**: Sucesso + Benefício.

4.3 Resultados do lançamento

- **Resultado** \geq **TN**: sucesso.
- **Resultado** < **TN**: falha.
- **Rolou 1**: falha com complicação.
- **Máximo nos dados** (por exemplo, 10 em **d10**): sucesso excepcional + benefício adicional.

Benefício adicional (exemplos): mais rápido, mais silencioso, mais seguro, maior efeito, melhor posição.

4.4 Mudanças de dificuldade "um grau"

Em vez de contar bônus, o MG às vezes altera a **TN** em 1 grau:

- condições piores \rightarrow **TN** mais alta (por exemplo, 6 \rightarrow 8),
- condições melhores \rightarrow **TN** mais baixa (por exemplo, 8 \rightarrow 6).

Seu papel como jogador: **crie melhores condições** através de descrição e decisões (cobertura, preparação, ferramentas, plano).

4.5 Ajuda do aliado

Um aliado pode usar sua Ação para te ajudar. Nesse caso, para essa única rolagem você pode:

- aumentar o dado em 1 tamanho: **d6** \rightarrow **d8** \rightarrow **d10** \rightarrow **d12** \rightarrow **d20**.

A ajuda deve fazer sentido na descrição (por exemplo, proteger, distrair, fornecer ferramentas).

Exemplo de teste

Você quer abrir rapidamente uma passagem bloqueada.

- MG: "Isso é Agilidade, **TN** 6."
- Você rola 1d10 e sai 7 \rightarrow sucesso: passagem aberta.

1. Kratka

- **1 quadrado** é a unidade básica de distância.
- Em uma rodada, você tem **movimento de até 5 quadrados**.
- Você pode andar na diagonal (a diagonal conta como 1 quadrado).
- A cobertura é importante: se algo te protege de um ataque à distância, geralmente fica mais difícil acertar.

6.1 Como é a vez

Na sua vez, você tem:

- **Movimento** (até 5 quadrados),
- **1 Ação.**

Ação pode ser, por exemplo: ataque, uso de equipamento, teste de atributo, ajuda, uso de Magia.

6.2 Ataque

1. Escolha um alvo (dentro do alcance e na linha de visão).
2. Escolha a arma/magia.
3. Verifique qual Atributo é utilizado (por exemplo, Força corpo a corpo, Destreza à distância, Magia para o feitiço).
4. **Role.** Compare com a **TN** do oponente.

6.2 Ataque

- **Corpo a corpo:** teste de **Força (F)**.
- **Distância:** teste de **Destreza (D)**.
- O mestre do jogo diz a **TN** do oponente.

TN padrão dos oponentes:

- **Peão:** **TN** 6
- **Elite:** **TN** 8
- **Chefe:** **TN** 12

6.3 O que significa um acerto

- **Pacholek:** Morre (ou sai da luta).
- **Elita/Boss:** Perde **1 Coração**.
- **Jogador:** Perde **1 Coração** (a menos que tenha Armadura — nesse caso, a Armadura absorve o golpe, mas se desgasta).

6.3 O que significa um acerto

- Você acerta o marcador → sai da luta.
- Você acerta uma elite/boss → recebe uma Ferida (o Boss normalmente tem 3 Feridas).
- Sucesso excepcional contra uma elite/boss → geralmente você causa +1 Ferida (totalizando 2), ou ganha uma vantagem situacional (por exemplo, empurrar para fora da cobertura).

6.4 Falha e "Retaliação"

O combate tem riscos. Se você **errar** (resultado < **TN**) ou tirar um **1**:

- O inimigo contra-ataca: você perde **1 Coração**.
- Ou acontece outra complicação lógica (ex. perde a arma, é derrubado).

Não é o turno do inimigo, é o efeito do seu ataque falho.

6.4 Falha e "Retaliação"

Se você **falhar** (resultado < **TN**) e o inimigo podia realmente te alcançar, você perde **1 Coração**.

- No corpo a corpo é comum.
- Em ataques à distância depende muito da cobertura e da situação.

Sua lição tática: **posicione-se para não receber retaliação ao errar** (cobertura, distância, plano, ajuda).

6.5 0 Serc

Se você cair para 0 Corações:

- Você está **Derrubado**.
- Você não pode realizar ações (apenas rastejar e falar com o que resta de força).
- Um aliado pode "te levantar" (ação de Ajuda), restaurando 1 Coração.
- Se você receber dano enquanto estiver Derrubado — **Você Morre**.

6.5 0 Serc

Quando você cai para 0 Serc:

- você está caído e não realiza ações,
- um aliado pode usar uma Ação para te colocar de pé com **1 Serc**.

Exemplo de uma ação curta

- Movimento: você corre 3 quadrados até a cobertura.
 - Ação: você atira (Z). MG: "TN 6, mas o alvo está atrás da cobertura → TN 8". Você rola d10 = 9 → acerto.
-

1. Introdução

Magia e mecanismo de "efeitos especiais". Você descreve o efeito, o MG determina a TN e o custo de Mana.

7.1 Custos e níveis

- **Truque:** TN 4, custo 0–1
- **Padrão:** TN 6, custo 1
- **Efeito forte:** TN 8, custo 2
- **Grande poder:** TN 12, custo 3

7.2 Falha na Magia

Quando a Magia falha:

- você perde a Mana gasta,
- uma consequência aparece (por exemplo, -1 Coração, perda de posição, ameaça adicional).

7.3 Sucesso excepcional

O máximo nos dados de Magia oferece um benefício adicional:

- maior alcance/área,
- maior duração,
- maior eficácia,
- ou menor custo (o MJ pode devolver 1 Mana).

Exemplo de Magia

Você quer fazer um "salto" curto de 5 quadrados.

- MG: "É Padrão: TN 6, custo 1."
 - Você paga 1 Mana, rola M d10 = 7 → sucesso: você salta por trás da cobertura.
-

1. Introdução

Após o conflito, se vocês tiverem um momento seguro e as condições básicas para descansar:

- Vida e Mana retornam ao máximo.
-

1. Introdução

Após a aventura, você escolhe **uma**:

- aumentar S/Z/M em 1 tamanho de dado: **d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**,
- ou +1 Coração (máx 7),
- ou +1 Mana (máx 5).

Isso significa desenvolvimento sem adicionar mais dados às jogadas.

1. Introdução

Se houver apenas um [token: **d6**] na mesa, em vez do tamanho do dado, você tem um limiar de sucesso:

- Mestre 3+, Treinado 4+, Novato 5+, Sem proficiência 6.

O GM pode aumentar/diminuir o limiar em 1 grau por situação ou ajuda.

Zawsze mów

- Sempre diga: **o que você faz + para que**. "Quero apertar a alavanca" está ok, mas "quero apertar a alavanca para fechar a passagem" é ainda melhor.
 - Se o **TN** for alto: não "force o teste" — mude a situação (cobertura, ferramentas, ajuda, outro caminho).
 - Estabeleçam a cooperação: uma pessoa ajuda, a outra realiza o teste.
 - Em combate, respeite a cobertura e a posição — muitas vezes é mais importante do que o próprio teste.
-

Fim do livro do jogador.