

# Livro de Regras Básicas

---

---

## Coisas necessárias para o jogo

[PT] Conteúdo em breve...

---

[PT] Conteúdo em breve...

---

[PT] Conteúdo em breve...

### 3.1 Quando rolar

[PT] Conteúdo em breve...

### 3.2 Como rolar

[PT] Conteúdo em breve...

### 3.3 Escala de Dificuldade (TN)

[PT] Conteúdo em breve...

### 3.4 Resultados

[PT] Conteúdo em breve...

### 3.5 Ajustando a dificuldade

[PT] Conteúdo em breve...

### 3.6 Ajuda

[PT] Conteúdo em breve...

---

[PT] Conteúdo em breve...

## 4.1 Quadrados

[PT] Conteúdo em breve...

## 4.2 Movimento

[PT] Conteúdo em breve...

### 4.3 Cobertura

[PT] Conteúdo em breve...

### 3.4 Resultados do teste

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

Resultado do Lançamento:

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

### 3.4 Resultados do teste

- Resultado ≥ **TN** → Sucesso. O personagem alcança o efeito desejado.
- Resultado < **TN** → Falha. O efeito não ocorre.
- Rolou 1 → Falha + complicação. (Mesmo que **TN** seja baixo.)
- Resultado máximo no dado → Sucesso excepcional.
  - Além do sucesso, você recebe um benefício adicional.
  - O benefício adicional deve resultar da situação (mais efeito, menos risco, mais rápido, mais silencioso, etc.).

### 3.5 Modificando a dificuldade "sem contagem"

Em vez de adicionar +1/-1 aos testes, alteramos a **TN** em um grau.

- Condições piores → **TN** +1 grau (por exemplo, 6 → 8):
  - cobertura do alvo, escuridão, escorregadio, pressão do tempo, barulho, distração.
- Condições melhores → **TN** -1 grau (por exemplo, 8 → 6):
  - preparação, boas ferramentas, vantagem de posição, surpresa, total concentração.

Se algo é "extremamente" difícil/fácil, o GM pode mover em 2 graus.

Limites:

- Se após as reduções a **TN** cair abaixo de 4, considere isso como "quase certo" (geralmente sem teste).
- Se após os aumentos a **TN** ultrapassar 12, considere isso como "quase impossível" (geralmente requer um plano ou outra abordagem).

### 3.6 Ajuda do aliado

Um aliado pode, em seu turno (ou em uma cena fora de combate), dedicar uma Ação para ajudar.

Efeito da ajuda (núcleo): para este único teste, aumente o dado em 1 tamanho:

- [token: **d6**] → [token: **d8**] → [token: **d10**] → [token: **d12**] → [token: **d20**]

Regras de ordem:

- Normalmente, uma pessoa pode dar ajuda a um único teste (para evitar a "torre de ajuda").
- A ajuda deve ser descrita de forma sensata: proteger, fornecer ferramentas, distrair, estabilizar, dicas.

### 3.7 Repetição de testes

Se o teste falhar, não o repita "sem parar" sem mudar a situação.

- Ou você faz algo diferente (outra característica / outras ferramentas / outro caminho),

- ou você aceita a complicação (por exemplo, consumo de tempo, alarme),
- ou você desiste.

### 3.8 Exemplos de testes (fora de combate)

#### Exemplo A — passagem silenciosa:

- Jogador: “Quero passar despercebido por um espaço aberto”.
- MJ: Agilidade (A). Está em penumbra e há obstáculos → **TN** 6 (Normal).
- Rolagem **d10** =5 → falha. MJ: “Você não é notado imediatamente, mas alguém ouve um som e começa a verificar a área (complicação: pressão do tempo)”.

#### Exemplo B — trabalho com ferramentas:

- Jogador: “Quero ativar o mecanismo rapidamente”.
- MJ: Força, se for puramente físico, ou Magia, se for um efeito especial; aqui: Força (F). **TN** 6.
- Aliado ajuda (aumenta o dado). Rolagem **d12** =12 → sucesso excepcional: funciona imediatamente e, além disso, não faz barulho.

[PT] Conteúdo em breve...

### 4.1 Quadrados

- 1 quadrado = unidade básica de distância.
- Você pode se mover na diagonal também — conta como um quadrado normal.

### 5.2 Ordem de turno

[PT] Conteúdo em breve...

### 5.3 Ações

[PT] Conteúdo em breve...

[PT] Conteúdo em breve...

### 6.1 Mana

[PT] Conteúdo em breve...

### 6.2 Resolução

[PT] Conteúdo em breve...

### 6.3 Níveis de efeito

[PT] Conteúdo em breve...

### 6.4 Magia crítica

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.

## 6.4 Magia crítica

[PT] Conteúdo em breve...

## 6.5 Exemplos de magia

- **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).

## 6.5 Exemplos de magia

[PT] Conteúdo em breve...

## 5.6 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.*

## 5.6 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).

## 5.7 Alcance dos ataques (padrão)

Para não multiplicar números, use regras simples:

- Corpo a corpo: alvo na casa vizinha.
- Distância: alvo em "alcance visual" no tabuleiro.
  - Se o MJ quiser limitações: considere **até 10 casas** sem penalidade; acima de 10 casas **TN** +1 grau.

## 5.8 Vários oponentes ao mesmo tempo

Se vários lacaios estiverem "em combate" com uma única personagem, o GM pode:

- aumentar a **TN** em 1 grau (pressão), ou
- considerar que a falha significa uma complicação adicional (por exemplo, você perde a posição).

A regra deve ser rápida: **uma resolução → um efeito**.

## 5.9 Exemplos de combate (passo a passo)

**Exemplo A — troca simples em combate corpo a corpo:**

- O Guerreiro (S **d10**) está ao lado de um cone (**TN** 6).
- Rolagem **d10** = 4 → falha. Como é combate corpo a corpo, ocorre retaliação → O Guerreiro perde 1 Coração.

**Exemplo B — chefe e sucesso excepcional:**

- O Ladino (Z **d10**) atira no Chefe (**TN** 12). O MJ diz: “Sem preparação, isso é difícil”.

- Um aliado ajuda ( **d12** ) e o Ladino está em uma boa posição ( **TN** 12 → 8).
- Rolagem **d12** = 12 → sucesso excepcional: O Chefe recebe 2 Feridas.

[PT] Conteúdo em breve...

## 6.1 Mana

- No início você tem **3 Manas**.
- Mana é gasta quando você tenta obter um efeito "acima das capacidades normais".

## 6.2 Como funciona o uso da Magia

1. Descreva o efeito que você deseja obter.
2. O GM atribui a **TN** e o custo de Mana.
3. Gaste Mana.
4. Role o dado de Magia (M) e compare com a **TN**.

**Fracasso:** o efeito não acontece; a Mana é perdida; ocorre uma pequena consequência.

## 6.3 Níveis de Efeitos ( **TN** e Custo)

- **Truque:** **TN** 4, custo 0–1
  - pequeno efeito: luz, som, fumaça, distração momentânea.
- **Padrão:** **TN** 6, custo 1
  - projétil, barreira, salto de 5 quadrados, breve reforço.
- **Forte:** **TN** 8, custo 2
  - área, controle, cura +2 Corações, imobilização.
- **Grande Poder:** **TN** 12, custo 3
  - grande efeito cênico que muda a situação.

## 6.4 Sucesso excepcional na Magia

Se você tirar o máximo nos dados de Magia:

- aumente a escala do efeito (por exemplo, área maior / por mais tempo / mais forte), ou
- reduza o custo (o MJ pode devolver 1 Mana), ou
- adicione um benefício adicional (por exemplo, o efeito é silencioso, preciso, seguro para aliados).

## 6.5 Exemplos de Magia

### Exemplo A — defesa:

- Jogador: “Quero criar uma barreira curta para atravessar 5 quadrados com segurança”.
- GM: **TN** padrão 6, custo 1.
- Rolagem M **d10** = 9 → sucesso: você atravessa, a situação está mais segura.

### Exemplo B — falha e consequência:

- Jogador: “Quero imobilizar a elite” ( **TN** 8, custo 2).
- Rolagem = 3 → falha: o efeito não funciona, você perde 2 Manas e surge uma complicação (por exemplo, você se expõe).

## 7.1 Coração (vida)

- Padrão, você tem **5 Corações**.
- A perda de um Coração significa dano real ou exaustão — dependendo do mundo.

## 7.2 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**.

## 7.2 0 Corações

Se você cair para 0 Corações:

- você está **derrubado** e não realiza ações,
- um aliado pode sacrificar uma Ação para te colocar de pé com **1 Coração**.

## 7.3 Descanso

Após uma cena de luta/conflito, se vocês tiverem um momento de descanso seguro (e as condições básicas), vocês retornam à plenitude:

- Corações,
- Mana.

Isso mantém o sistema ágil e não requer longos períodos de cura.

---

[PT] Conteúdo em breve...

---

[PT] Conteúdo em breve...

## 9.1 Em vez de tamanhos de dados — limiares

Cada habilidade tem um limiar de sucesso em **d6**:

- **Mestre:** sucesso em 3+
- **Treinado:** sucesso em 4+
- **Novato:** sucesso em 5+
- **Sem proficiência:** sucesso apenas em 6

## 9.2 Dificuldades e situação

Em vez de **TN** 4/6/8/12, use "graus de dificuldade" alterando o limite:

- normalmente você rola em seu limite,
- mais difícil em 1 grau → limite +1,
- mais fácil em 1 grau → limite -1,
- (mínimo 2+, máximo 6).

## 9.3 Ajuda

## 9.4 Luta em apenas- **d6**

Você pode manter as mesmas categorias de oponentes, mas em vez de **TN** use "graus":

- Peão: "Normal" (sem alteração no limiar),
- Elite: "Difícil" (+1 no limiar),
- Chefe: "Heroico" (+2 no limiar) e 3 Ferimentos.

## 9.5 Desenvolvimento

Desenvolvimento em apenas **d6**:

- aumente o nível de uma característica (por exemplo, Novato → Treinado),
- ou +1 Coração/Mana.

---

[PT] Conteúdo em breve...

---

## 1. Introdução

7.2 Esses complementos não são obrigatórios, mas às vezes facilitam a condução.

### 11.1 Proteção (armadura) como recurso simples

Se você quer que "proteção" tenha um significado mecânico:

- A personagem com proteção tem 1 ficha de **Armadura** por cena.
- Quando ela deveria perder 1 Coração (retaliação/ataque), pode, em vez disso, usar a Armadura.

### 11.2 Pressão do tempo como cronômetro

Se a cena tiver um limite de tempo, o GM estabelece um "contador" (por exemplo, 3 passos). Cada falha move o contador em 1. Quando chegar ao fim — uma consequência acontece (alarme, fuga do alvo, colapso da passagem).

---

Fim do livro de regras básicas.