

Guia do Mestre de Jogo

Automatic translation placeholder for pt

7.2 Comunique claramente a taxa.

- **Comunique claramente a dificuldade.** Antes de fazer o teste, diga: característica, **TN**, consequência da falha, chance de ajuda.
- **Descrição** → **mecânica** → **resultado**. Sempre comece pela ficção, só depois faça o teste.
- **Cenas rápidas.** Mantenha o ritmo: um teste = um efeito razoável.
- **A falha impulsiona a ação.** A complicação muda a situação, e não "reinicia" a cena.
- **Coerência.** As mesmas circunstâncias → as mesmas **TN** e consequências.

1. Introdução

1. O jogador diz o que faz e o que deseja alcançar.
2. Escolha uma característica: **S** (força), **Z** (precisão/rápido), **M** (efeitos especiais).
3. Estabeleça **TN**: 4 fácil, 6 normal, 8 difícil, 12 heroico.
4. Diga o que está em risco em caso de falha e se alguém pode **ajudar** (aumentando o dado em 1 tamanho).
5. O jogador rola o dado da característica e compara com a **TN**.
6. Resolva o resultado e atualize a situação.

Resumo para a mesa: “Características/**TN**/Rolagem/Consequência”.

4 (fácil):

- **4 (fácil):** as condições são favoráveis, o alvo não oferece resistência.
- **6 (normal):** padrão na aventura sem vantagem.
- **8 (difícil):** pressão do tempo, má posição, cobertura, ferramentas complexas.
- **12 (heroico):** desafio acima da média; geralmente requer preparação ou um dado alto.

Modificação situacional: ajuste o **TN** em 1 grau (máx. 2 em extremos).

- Pior: escuro, escorregadio, cobertura, alarme → **TN** +1.
- Melhor: tempo, ferramentas, vantagem de posição, surpresa → **TN** -1.

Intuições rápidas de eficácia (aproximações):

- **d6** vs TN6 ≈ 17%; **d8** vs 6 ≈ 38%; **d10** vs 6 ≈ 50%; **d12** vs 6 ≈ 58%.
- **d10** vs TN8 ≈ 30%; **d12** vs 8 ≈ 42%; **d20** vs 12 ≈ 45%. Use esses números como referência, não conte em tempo real.

Quando não rolar:

- Quando o resultado é óbvio e não há aposta.
- Quando a rolagem não mudará nada (é melhor passar para o próximo desafio).

1 na kości

- **1 nos dados:** falha + complicação. Exemplos: barulho, perda de tempo, pista errada, ferimento leve (−1 Coração), recurso perdido, posição pior.
- **Falha (resultado < TN):** sem efeito e eventual "retaliação" (em combate) ou progresso da ameaça (fora do combate).
- **Sucesso excepcional (máximo nos dados):** sucesso + benefício adicional: mais rápido/mais silencioso/sem custo/maior efeito.

Checklist para criar complicações:

1. Atinja um recurso (tempo, posição, corações, mana, equipamento).
2. Mude a disposição no tabuleiro (novos obstáculos, caminhos bloqueados, escudos reforçados).
3. Aumente a pressão (contador, alarme, fortalecimento dos oponentes).

Ruch:

- **Movimento:** até 5 quadrados por turno; movimento diagonal permitido.
- **Cobertura:** parcial → ataques à distância **TN** +1; total → sem linha de visão.
- **Terreno difícil (opcional):** entrar em um quadrado custa 2 de 5 pontos de movimento.
- **Empurrar/mover:** teste S vs **TN** 6 (modifique conforme a situação). Sucesso: mova o alvo 1–2 quadrados; excepcional: +1 quadrado.
- **Alcances:** considere até 10 quadrados como "sem penalidade"; além disso → **TN** +1. A velocidade é mais importante do que a contagem meticulosa — mantenha as regras leves.

Kolejność:

- **Ordem:** jogadores → oponentes → repetir.
- **Ataque:** corpo a corpo = S, distância = Z; **TN** do oponente: peão 6, elite 8, chefe 12.
- **Acerto:** peão cai; elite/chefe recebe 1 Ferida (chefe tem 3). Sucesso excepcional = normalmente 2 Feridas.
- **Erros:** se o oponente poderia alcançar → o herói perde 1 Coração (retaliação). Em cobertura/distante — normalmente sem retaliação.

Escalonamento de pressão:

- Muitos peões "em combate" → **TN** +1 ou complicação adicional em caso de erro.
- Mude o terreno a cada turno: obstáculos aparecem, gargalos, oportunidades de vantagem.

1. Introdução

Construa cenas em 5 etapas:

1. **Objetivo:** para que serve a cena (por exemplo, transição, obtenção de itens, desativação de ameaças).
2. **Obstáculos:** 2–3 tipos diferentes (guarda, castelo, alarme, terreno perigoso).
3. **Ameaça:** lacaios/elites/boss, perigos, armadilhas.
4. **Contador (opcional):** 3–5 etapas; falhas o movem; no final, uma consequência negativa.
5. **Recompensa/Consequência:** o que o sucesso traz, o que a falha muda.

Limites de tamanho do confronto (para 3–5 heróis):

- **Fácil:** 3–5 lacaios ou elite sem apoio.
- **Padrão:** 6–8 lacaios ou elite + 2–4 lacaios.
- **Difícil:** boss + 2–4 lacaios ou 2 elites + 3–5 lacaios.
- **Heroico:** boss + 4–6 lacaios e/ou elite. Ajuste para a mesa: o terreno e as coberturas têm grande impacto.

1. Introdução

Formato (exemplo, sem clima):

Nome — **TN** *Feridas, Tática, Especial*

- **Peão:** **TN** 6, sem Feridas; tática simples.
- **Elite:** **TN** 8, 2 Feridas; tem uma clara vantagem (por exemplo, mobilidade, cobertura, controle de campo).
- **Chefe:** **TN** 12, 3 Feridas; 1–2 movimentos únicos (por exemplo, empurrão, convocação de apoio).

Reação e moral (sistema leve):

- Quando o primeiro peão cair ou a elite sofrer uma Ferida, role **d6**:
 - 1–2: recuo/emboscada; 3–4: mantêm a posição; 5–6: atacam.
- Modifique ± 1 por vantagem/medo/chefe nas proximidades.

1. Introdução

Magia é "efeitos especiais". Atribua **TN** e custo de Mana de acordo com a escala:

- **Truque:** **TN** 4, custo 0–1 (efeito curto, pequeno).
- **Padrão:** **TN** 6, custo 1 (alvo único, salto curto, barreira).
- **Forte:** **TN** 8, custo 2 (área, controle, cura +2 Corações).
- **Grande poder:** **TN** 12, custo 3 (efeito cênico).

Regras auxiliares:

- **Múltiplos alvos:** ou +1 custo de Mana, ou **TN** +1 grau.
- **Manutenção do efeito:** a cada turno pague 1 Mana ou ocupa uma Ação.
- **Contra-ataque/esquiva de feitiço:** permita que o herói faça o teste apropriado (Z ou M) contra a mesma **TN**, para reduzir ou evitar o efeito (dependendo da ficção).

7.2. Skrytobójstwo/przemykanie: ustaw „poziom alarmu” jako licznik 3–5

- **Assassinato/Esquiva:** defina o “nível de alerta” como **contador 3–5**; falhas aumentam-no; ao atingir o máximo, um patrulha aparece, a porta se tranca, etc.
- **Perseguição:** determine a distância em “passos de perseguição” (por exemplo, 3). A cada turno: ambos os lados fazem testes; o sucesso do perseguidor encurta, o do fugitivo alonga. Quando chegar a 0 → alcance; ao 5 → fuga.
- **Obstáculos ambientais:** comunique claramente o custo do risco (por exemplo, queda = -1 Coração e pior posição), **TN** dependente das descrições.

Desenvolvimento:

- **Desenvolvimento:** após a aventura, cada um escolhe uma: aumentar o tamanho do dado de atributo, +1 Coração (máx 7) ou +1 Mana (máx 5).
- **Recompensas materiais:** concedem "permissões" (novas ações) ou vantagens únicas ("uma vez por cena, reduza a **TN** em 1"). Evite modificadores permanentes.
- **Economia (opcional):** limiares simples: barato/padrão/caro — resolva com um teste de recursos em vez de contar moeda.

1. Introdução

- Estabeleça com os jogadores o escopo do conteúdo (o que é OK, do que devemos evitar).
- Combine um sinal simples de "pare"/"avance" para situações desconfortáveis.

- Resolva conflitos na ficção, não à mesa.

1. Introdução

1. **Gancho:** problema em uma frase.
2. **3 locais** com características táticas (coberturas, alturas, passagens estreitas).
3. **3 obstáculos:** castelo, guarda, ameaça ambiental.
4. **Recursos em jogo:** tempo, ruído, atenção do oponente.
5. **Lista de complicações** (5 itens) e **contador** para a cena.
6. **Inimigos:** entradas de 1 linha (peões/elites/boss) + tática simples.

1. Introdução

Komplikacje — **d6** (universais):

1. Perda de tempo / vantagem do oponente.
2. Revelação de posição / aumento do alarme.
3. Pequeno dano: -1 Coração ou recurso.
4. Posição ruim: empurrão/atrapalhamento.
5. Perda/atrapalhamento de equipamento.
6. Nova ameaça aparece na cena.

Benefícios em caso de sucesso excepcional — **d6**:

1. Mais rápido.
2. Mais silencioso.
3. Sem custo (por exemplo, sem Mana/sem retaliação).
4. Maior efeito (área/alcance).
5. Melhor posição dos aliados.
6. Dica/informação adicional.

Cel graczy

- Objetivo dos jogadores: passar pela passagem segura.
 - MG: fechadura (**TN** 6), patrulha (contador 3), passagem estreita (coberturas).
1. Jogador A: "Eu abro a fechadura" (Z, **TN** 6). Falha = +1 no contador. Rolagem 5 → falha, contador 1/3.
 2. Jogador B ajuda (aumenta o dado). A: novamente (novas ferramentas, melhor posição), rolamento **d12**=9 → sucesso.
 3. A patrulha se aproxima (contador 2/3). Jogador C cobre a saída (S, **TN** 6). Sucesso excepcional → vantagem de posição para o grupo.
Cena resolvida rapidamente, com apostas claras.

Isso é tudo que você precisa para conduzir. O restante (mundo, monstros, tesouros) é modular e deve ser adaptado ao universo escolhido.