








Regras em resumo

Automatic translation placeholder for 

1) Herói em 1 minuto

- **Conceito:** quem você é e em que gênero está jogando (1 frase).
- **Função (escolha uma):**
 - **Assalto** – pressão, combate, superação de obstáculos
 - **Especialista** – furtividade, precisão, técnica, observação
 - **Adepto** – poderes, conhecimento, influência, improvisação
- **Atributos (3):**
 - **Força (F)** – força física, resistência, combate corpo a corpo
 - **Destreza (D)** – reflexos, furtividade, tiro, pilotagem
 - **Poder (P)** – magia/psionismo/tecnologia/blefe/ intuição (dependendo do mundo)
- **Dados de atributos:** um atributo , um , um  (escolha de acordo com a função).
- **Corações:** 5. **Pontos de Poder:** 3 (gaste em poderes e "jogadas especiais"). Abaixo você tem um trecho pronto para colar (variante A), no estilo de regras curtas "1-page".

Dado da Sorte (como funciona): gaste 1 DS, para escolher uma:


- **Repetição** do seu teste (deixe o melhor resultado), ou
- **Aumento do dado em 1 nível** para essa única jogada ( →  →  → ) , ou
- **Troca de falha por "sucesso com custo"** — a ação é bem-sucedida, mas o MJ imediatamente impõe um custo (por exemplo, você perde tempo, faz barulho, consome um recurso, termina em uma posição pior, atrai atenção, danifica equipamento).

Recuperação de DS: no início da próxima sessão, você volta ao limite. O MJ pode conceder +1 DS por risco ousado, excelente decisão narrativa ou jogando com consequências.

- **Equipamento:** 1 ferramenta "chave" (por exemplo, espada, rifle, kit de hacker), 1 proteção (armadura, escudo energético, camuflagem), 3 trinkets que se encaixam no conceito.

Exemplo: Especialista: F ,  , D . No cyberpunk,  é "Haqueamento/Influência"; na fantasia,  é "Magia/Vontade".

2) Como resolver ações

1. O jogador diz **o que faz e como** (descrição no mundo do jogo).
2. O mestre determina a **Dificuldade** e a aposta ("o que acontece em caso de falha").
3. Role o dado de atributo (F/D/) e compare com a Dificuldade.

Dificuldade (D):

- 3 fácil, 4 padrão, 5 difícil, 6 muito difícil, 8 heroico, 12 lendário.

Resultado do lançamento:

- 1 – falha com consequência (a complicação acontece com certeza).
- < D – falha (mas a cena continua: perda de tempo, barulho, pior posição, perda de recurso).
- ≥ D – sucesso.
- **M** **áximo no dado** (por exemplo, 12 em **k12**, 20 em **k20**) – sucesso excepcional: você ganha um benefício adicional.

Modificadores sem contagem:

- **Melhor situação:** aumente o dado em 1 nível (**k6** → **k8** → **k12** → **k20**).
- **Pior situação:** diminua o dado em 1 nível (**k20** → **k12** → **k8** → **k6** → **k4**).
- **Ajuda de um aliado** (custa a ação dele): aumente o dado em 1 nível.

Exemplo: O Adepto tenta fechar o portal (D **k8**) sob alarme e estresse → pior situação, cai para **k6**. D = 5. Lançamento 6: sucesso, mas o "alarme" permanece ao fundo como pressão narrativa.

3) Movimento e combate – por padrão sem grade, grade como opção

Por padrão: teatro da mente (recomendado)

- Distâncias são descritas como: **Próximo** (ao alcance), **Não muito longe** (alguns passos), **Longe** (do outro lado do palco), **Muito longe** (sniper/veículo).
- Em uma rodada você tem: **Movimento + 1 Ação**.
 - Movimento geralmente altera a distância em 1 “grau” (Não muito longe → Próximo etc.).
- **Ataque:** rolagem **S** (corpo a corpo) ou **D** (distância) contra **Defesa** do alvo.

Defesa dos oponentes (aproximadamente):

- **Fraco** 4, **Típico** 5, **Elite** 6, **Chefe** 8 (chefe lendário 12).

Efeitos de acerto (combate rápido):

- Um acerto causa **1 Coração**.
- Um sucesso excepcional causa **2 Corações** ou dá um efeito forte (desarme, derrubada, distração).

Cobertura e vantagem posicional:

- Cobertura leve / ângulo ruim: diminua o dado do atacante em 1 grau.
- Boa posição / surpresa: aumente o dado em 1 grau.

Opção: jogo em grade

- 1 quadrado = 1–2 m. Movimento na rodada: **até 5 quadrados**. O resto das regras permanece inalterado.

Exemplo: O especialista atira de uma cobertura (D **d12**) para a elite (Defesa 6). O alvo está em cobertura leve → D cai para **d8**. Rolagem 7: sucesso, 1 Coração de dano.

4) Poderes, „feitiços” e jogadas especiais (universais)

Isso abrange magia, psionismo, cibernética, gadgets, truques de filme – dependendo do mundo.



- Quando você faz algo **acima do padrão**: gaste **Ponto de Poder** e role **M**.
- Determine o nível do efeito:

Níveis de poder (T / custo):

- **Truque** (efeito curto, truque, "flash"): **T 4 / 0–1 PP**
- **Padrão** (ataque, escudo, impulso, controle menor): **T 5 / 1 PP**
- **Forte** (área, cura, paralisia, hack "ao vivo"): **T 6 / 2 PP**
- **Grande** (mudança de cena, intervenção poderosa): **T 8–12 / 3 PP**

Falha: PP é perdido, e a consequência é imediata (sobrecarga, rastro digital, falha no ritual, atenção indesejada).

Recuperação: após a cena de conflito, você recupera **1 PP**, após um descanso seguro – até o máximo.

Exemplo: Em uma space opera, o Adepto tenta "dobrar o sensor" de um drone: Padrão, T 5, custo 1 PP. Rolagem   = 8: sucesso excepcional – o drone perde o sinal e se confunde na trilha.


5) Queda, risco e cura

- Quando você cai para **0 Corações**, você está **fora de ação** (ferido, atordoado, em choque – de acordo com a convenção).
- Um aliado pode gastar uma ação para te colocar em **1 Coração** (primeiros socorros, adrenalina, reinicialização do sistema).
- Após a cena, se vocês tiverem um momento de descanso: vocês voltam para **Corações Cheios**, desde que tenham as condições (abrigo, curativo, manutenção, refeição).
- Se a cena foi excepcionalmente brutal ou se os inimigos têm vantagem, o Narrador pode exigir que um “reset completo” necessite de uma parada segura.

Exemplo: O Szturm cai para 0. O especialista o puxa para trás da cobertura e gasta uma ação: o Szturm volta para 1 Coração e pode agir na próxima rodada.




6) Desenvolvimento de personagem (campanha sem tabelas e contabilidade)

Após a aventura, escolha **uma**:

- **Aumente** um atributo em 1 ponto (máx. até , ou
- **+1 Coração** (máx. 7), ou
- **+1 Ponto de Poder** (máx. 5), ou
- **Novo Traço** (uma regra curta, em uma frase, acordada com o Mestre).

Exemplos de traços (universais):

- **Ênfase:** uma vez por cena, quando você acerta corpo a corpo, causa +1 Coração de dano.
- **Sombra:** quando você age de forma furtiva, tem um aumento de dado de 1 ponto.
- **Faísca:** uma vez por cena, você pode gastar 1 PP para obter automaticamente um “sucesso com custo” sem rolar.

Exemplo: O Adepto aumenta  de  para  – agora seus poderes se manifestam de forma mais estável em T 5–6.

7) Variante "somente " no modo 2k6 (rápido e muito jogável)


Se você não tem um conjunto de dados ou deseja graus de resultado mais "narrativos":

- Cada teste é: **role 2k6 + modificador de atributo**.
- **Modificadores de atributos** escolha no início: um atributo +2, um +1, um +0.
- Resultado:
 - **6 ou menos** – falha com consequência
 - **7–9** – sucesso com custo (compromisso, perda de recurso, posição pior)
 - **10+** – sucesso total
 - **12** – sucesso excepcional (benefício adicional)

Dificuldade da situação: em vez de mudar os limites, adicione +1 / -1 ao rolamento (ajuda / atrapalha) ou custo em caso de 7–9.

Mapeamento para a versão de dados-atributos (se você quiser conformidade):

-  ≈ +0,  ≈ +1,  ≈ +2,  ≈ +3 (para personagens muito experientes).

Exemplo: Especialista atira em movimento:  = +2, situação difícil (-1). Rolamento 2k6 = 8, soma 9: sucesso com custo – acerta, mas termina em uma posição exposta.