










Livro de Regras Básicas

Coisas necessárias para o jogo

- Lápis e ficha de personagem.
- (Opcional) mapa/rede quadriculada e marcadores de personagem (papel quadriculado, tapete, VTT).
- Dados: , , , , .
 - Na prática, basta **um de cada** (rola-se um dado por vez).
 - (Opcional) **k100** para tabelas aleatórias ou geradores.
- Se você tiver apenas , use a variante **2k6** (no final).

Dicionário de termos

Te palavras aparecem nas regras — aqui estão explicadas "de forma simples":

- **MJ (Mestre de Jogo)**: conduz o mundo, descreve situações, controla os oponentes, determina a Dificuldade e as consequências.
- **Jogador**: descreve as ações de seu personagem e realiza os testes.
- **Teste**: rolagem de dados que resolve um resultado incerto.
- **Atributos: Força (F), Destreza (D), Poder (P)**. Dizem, *qual dado você rola*.
- **Dado de atributo**: tamanho do dado atribuído ao atributo (por exemplo, D = ).
- **Dificuldade (D)**: número que deve ser alcançado ou superado para que a ação tenha sucesso.
- **Sucesso**: resultado \geq Dificuldade.
- **Sucesso excepcional: resultado máximo** no dado (por exemplo, 12 em , 20 em ) — sucesso + benefício adicional.
- **Complicação**: problema adicional após uma falha (barulho, perda de tempo, pior posição, perda de recurso).
- **Sucesso com custo**: a ação tem sucesso, mas você paga um preço (compromisso, perda de recurso, revelação, risco).
- **Sorte (S)**: recurso limitado que permite salvar cenas (rerolagem / aumento de dado / troca de falha por sucesso com custo).
- **Corações**: "vida" do personagem (resistência, ferimentos, condição — dependendo do mundo).
- **Pontos de Poder (PP)**: recurso para poderes e jogadas "acima do padrão" (magia, psionismo, gadgets, ações "cinematográficas").
- **Defesa**: limiar para atingir o oponente em combate (em vez de multiplicar regras sobre armadura, classe de armadura, etc.).
- **Obstáculo**: barreira entre você e o alvo. Geralmente dificulta ataques à distância ou ações de observação.

1. Personagem

Tworção de personagem é rápida. Um personagem é: **conceito + papel + características + recursos + equipamento**.

1.1 Conceito

Uma frase: quem você é e em que gênero você joga.

Exemplo: "Era uma agente corporativa, hoje caçadora de recompensas, que age nas sombras e não confia em ninguém."

1.2 Papel (escolha um)

Role são intencionalmente "neutras para o mundo". Em fantasia você pode chamá-las de outra forma, em cyberpunk de outra, mas funcionam da mesma maneira.

- **Ataque** — pressão, combate, superação de obstáculos, rompimento de linhas.
- **Especialista** — furtividade, precisão, técnica, observação, planejamento.
- **Adepto** — poderes, influência, conhecimento, improvisação (magia/psionismo/tecnologia dependendo do mundo).

1.3 Atributos e Dados

Você tem três atributos:

- **Força (F)** — força física, resistência, combate corpo a corpo, esforço.
- **Destreza (D)** — reflexos, precisão, furtividade, tiro, condução.
- **Poder (P)** — "o que é especial": magia, psionismo, tecnologia avançada, blefe social, intuição — dependendo da convenção.

No início, distribua os dados assim:

- um atributo tem **d12**,
- um tem **d8**,
- um tem **d6**.

Distribuição sugerida por função (mais simples):

- **Assalto:** F **d12**, D **d8**, P **d6**
- **Especialista:** D **d12**, P **d8**, F **d6**
- **Adepto:** P **d12**, D **d8**, F **d6**

Exemplo: se você tem D = **d12**, então ao atirar, se esconder e desviar, você geralmente rola **d12**.

1.4 Recursos

- **Corações:** 5.
- **Pontos de Poder (PP):** 3.
- **Sorte (S):** no início de cada sessão você tem 2 **S**.

Sorte (como funciona): gaste 1 **S** para escolher uma das opções:

- **Repetição** do seu teste (você mantém o melhor resultado), ou
- **Aumento do dado em 1 nível** para essa única rolagem (**k6** → **k8** → **k12** → **k20**), ou
- **Transformar uma falha em "sucesso com custo"** — a ação é bem-sucedida, mas o MJ imediatamente impõe um custo (por exemplo, barulho, perda de tempo, perda de recurso, pior posição, atração de atenção, dano ao equipamento).

Recuperação de S: no início da próxima sessão, você retorna ao limite. O MJ pode conceder +1 **S** por risco ousado, excelente decisão narrativa ou por jogar com as consequências.

1.5 Talentos (opcionais, mas recomendados)

Talentos são 2 frases curtas que descrevem em que sua personagem é boa (sem listas, sem tabelas).

- Exemplos: "Mecânico", "Explorador", "Negociador", "Médico", "Hacker", "Veterano", "Descobridor".

Como funcionam os Talentos: se o Talento realmente ajudar em um teste, o MJ pode **aumentar o dado em 1 grau** (ou neutralizar a dificuldade).

- Talento não garante sucessos automáticos.
- Normalmente, **no máximo 1 Talento** influencia um teste.

1.6 Equipamento

Liste:

- 1 ferramenta "chave" (arma / conjunto / equipamento, sem o qual você não faz seu trabalho),
- 1 proteção (armadura, escudo, camuflagem — dependendo do mundo),
- 3 pequenos itens úteis na aventura.

O equipamento nas regras básicas é principalmente **uma permissão** (possibilita ações), e não um bônus numérico.

1.7 Exemplo de personagem completo

- Conceito: "Ladrã de informações que rouba dados de sistemas, e não de bolsos."
- Papel: Especialista
- Atributos: **S** **k6**, **Z** **k12**, **M** **k8**
- Recursos: 5 Corações, 3 **PM**, 2 LP
- Talentos: "Hacker", "Sombra"
- Equipamento: pistola, armadura leve, kit de arrombamento, corda, lanterna

2. Núcleo das regras: testes

Esta parte é a mais importante — se você a entende, entende o sistema.

2.1 Quando você faz um teste

Você faz um teste quando ambas as condições são atendidas:

1. o resultado é incerto (pode dar certo ou não), e
2. a aposta é real (uma falha muda algo / custa algo).

Se a ação for banal e sem pressão — o MJ pode dizer "deu certo" sem rolar.

2.2 Como realizar um teste (passo a passo)

1. O jogador diz **o que faz e por que**.
2. O mestre de jogo escolhe um atributo: **S** ou **Z** ou **M**.
3. O mestre de jogo determina a **Dificuldade (D)** e diz o que significa falha (aposta).
4. O jogador rola **o dado do atributo**.
5. Compare o resultado com D e resolva as consequências.

2.3 Dificuldades (T)

Usamos limiares simples. Se você tiver dúvidas — escolha um limiar mais baixo, e a "dificuldade" será mostrada pela consequência.

- **T 3** – fácil (quase certeza, mas às vezes vale a pena verificar sob pressão)
- **T 4** – padrão (desafio típico)
- **T 5** – difícil (exige competência ou vantagem)
- **T 6** – muito difícil (sem vantagem é arriscado)
- **T 8** – heroico (para os melhores ou após boa preparação)
- **T 12** – lendário (raramente "limpo"; geralmente como um objetivo de campanha, plano, ritual, grandes condições)

2.4 Resultados do teste

- **Resultado ≥ T** → **Sucesso**. Você alcança o efeito desejado.
- **Resultado < T** → **Falha**. Você não alcança o efeito, e a situação muda (complicação ou custo).
- **Rolou 1** → **Falha + complicação**. A complicação entra com certeza.
- **Resultado máximo nos dados** → **Sucesso excepcional**.

- Além do sucesso, você recebe **um benefício adicional** (mais rápido, mais silencioso, mais forte, mais seguro, efeito adicional).

Exemplo de sucesso com custo: "Você conseguiu forçar a porta, mas fez barulho e alguém vem verificar."

2.5 Facilidades e Dificuldades (sem contagem)

Zamiast dodawać +1/-1 do rzutów, zmieniamy **tamanho do dado**.

- **Situação Favorável** → **aumente o dado em 1 grau**

k6 → k8 → k12 → k20

- **Situação Desfavorável** → **reduza o dado em 1 grau**

k20 → k12 → k8 → k6 → k4

Exemplos de facilidades: preparação, boas ferramentas, vantagem de posição, surpresa, apoio.

Exemplos de dificuldades: escuridão, escorregadio, pressão do tempo, barulho, distração, cobertura.

Regra de Ordem: para rapidez, assuma que para um único teste você geralmente aplica **no máximo 1 facilidade e 1 dificuldade** (podem se cancelar).

2.6 Ajuda do Aliado

Um aliado pode sacrificar sua ação (ou tempo na cena fora de combate) para ajudar.

Efeito: para este único teste, **aumente o dado em 1 grau**.

A ajuda deve ser descrita de forma sensata (cobertura, fornecimento de ferramentas, distração, estabilização, dicas).

2.7 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 o custo (tempo, alarme, recurso),
- ou você recua.

2.8 Exemplos de testes (fora de combate)

Exemplo A — passagem silenciosa

- Jogador: "Vou atravessar o pátio antes que o holofote volte."
- MJ: Agilidade (A). É sob pressão do tempo → Dificuldade **D 5**.
- O personagem tem o Talento "Sombra" → facilidade, dado aumentado em 1 grau.
- Rolagem: D **d12** = 4 → falha. MJ: "Eles não te notam imediatamente, mas alguém ouviu um ruído e começa a verificar a área (complicação: a pressão aumenta)."

Exemplo B — forçar com força

- Jogador: "Vou arrombar a porta de metal antes que a segurança chegue na esquina."
- MJ: Força (F), Dificuldade **D 6** (muito difícil sem ferramentas).
- Alguém ajuda, segurando a fechadura e fazendo pressão na porta → dado aumentado em 1 grau.
- Rolagem: F **d12** = 12 → sucesso excepcional: a porta se abre imediatamente e você faz isso mais silenciosamente do que se esperava.

3. Movimento e distâncias (a grade é uma opção)

Por padrão, o NDE funciona sem um mapa: você descreve a cena e as posições dos personagens.

3.1 Padrão: distâncias descritivas

Use quatro zonas:

- **Perto** — ao alcance da mão, combate corpo a corpo.
- **Não muito longe** — alguns passos, fácil aproximação.
- **Longe** — do outro lado da cena, requer um deslocamento claro.
- **Muito longe** — de sniper/veicular/"na borda da cena".

Em um turno, geralmente você pode mudar a distância em **uma zona** (por exemplo, Longe → Não muito longe).

3.2 Opção: jogo em grade (para táticas)

Se vocês preferem concretude:

- 1 quadrado = 1–2 m.
- Movimento na rodada: **até 5 quadrados**.
- Diagonais são permitidas (contam como um quadrado normal).

3.3 Cobertura e linha de ação

- **Cobertura total:** não é possível interagir "em linha" (tiro, observação, muitos poderes).
- **Cobertura parcial:** dificulta — geralmente **reduz o dado em 1 grau** para o atacante/observador.

4. Combate

Combate é uma cena comum com testes, apenas organizada em turnos.

4.1 Quando a luta começa

A luta começa quando:

- pelo menos uma das partes deseja ferir a outra, e
- é importante quem e quando age.

Se a situação for curta e óbvia, o Mestre do Jogo pode resolvê-la com um único teste.

4.2 Ordem das Turnos (versão simples)

O mais simples:

- Primeiro, todos os jogadores agem (em qualquer ordem),
- depois agem os oponentes,
- e assim por diante em um loop.

4.3 O que você faz na sua rodada

Na sua rodada, você tem:

- **Movimento** (mudança de zona / até 5 quadrados na variante de grade),
- **1 Ação** (ataque, teste, ajuda, uso de poder, equipamento, interação com o cenário).

4.4 Ataque: como funciona

1. Escolha um alvo e descreva o ataque.
2. Escolha um atributo:
 - **corpo a corpo** → teste de **Força (F)**,
 - **distância** → teste de **Destreza (D)**,

- **poderes** → normalmente teste de **Poder** (**P**) (veja o capítulo 5).

3. Determine a **Defesa** do alvo.

4. Role o dado e compare com a Defesa.

4.6 Dano e 'quanto aguentam'

- Um acerto causa **1 Coração**.
- **Sucesso excepcional** causa **2 Corações** ou provoca um efeito forte (desarmar, derrubar, empurrar para fora da cobertura) — escolha um.

Os arquétipos mais simples de inimigos:

- **Peão**: cai após 1 acerto.
- **Elite**: tem **2 Corações**.
- **Chefe**: tem **3 Corações** (ou 5 em cenas finais).

Nota: "cai" não precisa significar morte. Pode estar inconsciente, ter fugido, se rendido, ou ter sido removido da ação.

4.5 Defesa dos Oponentes (orientativamente)

- **Fraco**: Defesa **4**
- **Típico**: Defesa **5**
- **Elite**: Defesa **6**
- **Chefe**: Defesa **8** (chefe lendário: **12**)

A cobertura e as condições geralmente alteram o tamanho dos dados do atacante (facilitações/dificuldades), e não a Defesa.

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 lacaio 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**.

4.7 Exemplos de combate

Exemplo A — combate corpo a corpo com um capanga

- Assaltante (**S** **k12**) ataca o capanga (Defesa 5).
- As condições são boas (surpresa) → o dado é aumentado em 1 grau, mas já é **k12**, então o aumento dá **k20**.
- Rolagem **k20** = 7 → acerto, o capanga cai.

Exemplo B — tiro na elite de trás de uma cobertura

- Especialista (**Z** **k12**) atira na elite (Defesa 6).
- O alvo está parcialmente coberto → dificuldade, o dado cai para **k8**.
- Rolagem **k8** = 6 → acerto, a elite perde 1 Coração (fica com 1).

Exemplo C — chefe e Sorte

- Adepto (**M** **k12**) tenta desabilitar o chefe (Defesa 8) com poder.
- Rolagem **k12** = 4 → falha. O jogador gasta 1 LS para rerolar.
- Reroll = 10 → sucesso. O chefe perde 1 Coração, mas o MJ adiciona o custo: “o efeito é barulhento, o alarme dispara.”

5. Poderes (**P) e Pontos de Poder (PP)**

No NDE, "Poder" é uma categoria de efeitos especiais. Dependendo do mundo, pode significar:

- magia, psionismo, rituais,
- tecnologia avançada, drones, hacking "ao vivo",
- jogadas cinematográficas de heróis (por exemplo, "concentração magistral"),
- influência social em jogos onde a conversa é "poder".

5.1 Quando você gasta **PM**

Você gasta **PM** quando tenta obter um efeito **acima do padrão**.

5.2 Como usar o poder (passo a passo)

1. Descreva o efeito que você deseja obter.
2. O GM determina a Dificuldade e o custo de **PM**.
3. Gaste **PM**.
4. Role **M** e compare com a Dificuldade.

Falha: o efeito não funciona; **PM** é perdido; uma complicação ocorre (sobrecarga, rastro, revelação, efeito colateral).

5.3 Níveis de Efeitos (Dificuldade / Custo)

- **Truque** (truque curto): **D 4 / 0–1** **PM**
luz, som, pequena cortina, distração momentânea.
- **Padrão:** **D 5 / 1** **PM**
projétil, escudo, impulso, salto, fortalecimento.
- **Forte:** **D 6 / 2** **PM**
área, controle, cura, paralisia, "hack durante a luta".
- **Grande:** **D 8–12 / 3** **PM**
efeito que muda a cena ou tem consequências de campanha.

5.4 Sucesso excepcional em poder

Se você tirar o máximo nos dados **M**:

- aumente a escala (maior área / mais tempo / mais forte), ou
- adicione um benefício adicional (mais silencioso, mais preciso, mais seguro), ou
- o GM pode devolver 1 **PM** (se se encaixar na ficção).

5.5 Recuperação de **PM**

- Após a cena de conflito, você recupera 1 **PM**.
- Após um descanso seguro, você volta ao total.

5.6 Exemplos de Poderes

Exemplo A — escudo para correr

- Jogador: "Coloco uma proteção curta para correr até uma posição melhor."
- MJ: Padrão **D 5**, custo 1 **PM**.
- Rolagem **M** **d12** = 9 → sucesso: você corre em segurança.

Exemplo B — falha com consequência

- Jogador: "Impedir a elite no lugar."
- MJ: Forte **D 6**, custo 2 **PM**.
- Rolagem = 1 → falha + complicação: você perde 2 **PM**, e o efeito se reflete e revela sua posição.

6.1 0 Corações

Se você cair para 0 Corações:

- você está **desligado da ação** (ferido, atordoado, em choque — dependendo da convenção),
- um aliado pode sacrificar uma ação para te colocar de pé com **1 Coração**.

6.2 Descanso

- Após uma cena de conflito, se vocês tiverem um momento de descanso e condições básicas, podem retornar a seus Corpos Plenos.
- Em campanhas mais severas, o Mestre de Jogo pode exigir um local seguro para retornar à plenitude.

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.

7. Desenvolvimento de Personagem

Quando você cresce: após uma aventura, missão ou importante capítulo da história (geralmente a cada 1–3 sessões).

Escolha **uma**:

- **Aumente** uma característica em 1 grau de dado (máx. até **k20**), ou
- **+1 Coração** (máx. 7), ou
- **+1 PM** (máx. 5), ou
- **Novo Traço** (uma habilidade específica acordada com o GM).

*Exemplo: O especialista aumenta **Z** de **k12** para **k20**, pois a campanha entrou na fase de perseguições e tiroteios.*

8. Variante apenas **k6: 2k6**

Se você não quiser usar diferentes dados, jogue com **2k6**.

8.1 Atributos como modificadores

Em vez de tamanhos de dados, divida os modificadores:

- um atributo tem **+2**

- um tem **+1**
- um tem **+0**

8.2 Teste

Rola **2d6 + modificador de atributo**.

Resultado:

- **6 ou menos** – falha com consequência
- **7–9** – sucesso com custo
- **10+** – sucesso completo
- **12** – sucesso excepcional (benefício adicional)

8.3 Dificuldade da Situação

Em vez de mudar os limiares, conceda:

- **+1** por vantagem, preparação, bom plano,
- **-1** por dificuldades, pressão, cobertura, caos.

8.4 Sorte de Sorte em 2k6

Gaste 1 Ponto de Sorte para:

- rerrolar 2k6, ou
- adicionar **+1** ao resultado do teste, ou
- transformar uma falha em sucesso com custo.

8.5 Mapeamento Rápido (opcional)

Se um dia você quiser "converter" um personagem entre variantes:

- **k6** ≈ +0
- **k8** ≈ +1
- **k12** ≈ +2
- **k20** ≈ +3 (para muito experientes)

[**PT**] Conteúdo em breve...

1. Introdução

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

9.1 Proteção (armadura) como um recurso simples

Se você quer que a "proteção" tenha um efeito claro:

- a personagem com proteção tem **1 ficha de Armadura por cena**,
- quando ela deveria perder 1 Coração, pode em vez disso gastar uma ficha de Armadura.

9.2 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 ocorre (alarme, fuga do alvo, colapso da passagem).

9.3 Retaliação (variante de combate arriscado)

Se você quer que a luta seja mais "afiada" e rápida:

- quando **ataca corpo a corpo** e **erra**, você perde **1 Coração**, desde que o oponente pudesse realmente atingi-lo. Isso é uma variante — no núcleo do NDE, as consequências das falhas em combate resultam principalmente da ficção e das decisões do GM.