

Livro de Regras Básicas

[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...

Wyniki Testu

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...

Atak

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...

Trafienie

- **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...

Pudło i Odwet

Walka ma ryzyko. Jeśli **não acertar** (resultado < **TN**) ou tirar **1**:

- O oponente contra-ataca: você perde **1 Coração**.
- Ou ocorre outra complicação lógica (por exemplo, você perde a arma, é derrubado).

Esta não é a vez do oponente — é o efeito do seu ataque malsucedido.

5.6 Falha e "Retaliação"

Lutar tem seus riscos. Quando você ataca e não acerta, o oponente frequentemente "responde".

Regra de retaliação (núcleo): se o resultado do ataque < **TN** e o oponente poderia realmente te alcançar, você perde **1 Coração**.

Como entender "poderia alcançar" (sem complicações):

- se você ataca corpo a corpo (está ao lado) — quase sempre sim,
- se você ataca à distância, está em um espaço aberto e o oponente tem a possibilidade de contra-atacar — geralmente sim,
- se você tem cobertura total ou está fora do alcance real da ameaça — geralmente não.

Rolou 1 em combate: falha + complicação. Isso geralmente significa: você perde 1 Coração e algo adicional piora (por exemplo, você cai, perde a arma, é empurrado para fora da cobertura).

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.

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.