

Regras em resumo

Automatic translation placeholder for pt

[ERROR] 1) Bohater w 1 minutę

[Translation Failed] * **Koncept:** kim jesteś i w jakim gatunku grasz (1 zdanie).

- **Rola (wybierz jedną):**
 - **Szturm** – presja, walka, przełamywanie przeszkód
 - **Specjalista** – skradanie, precyza, technika, obserwacja
 - **Adept** – moce, wiedza, wpływ, improwizacja
- **Cechy (3):**
 - **Siła (S)** – siła fizyczna, wytrzymałość, walka wręcz
 - **Zręczność (Z)** – refleks, skradanie, strzelanie, pilotowanie
 - **Moc (M)** – magia/psionika/technologia/blef/intuicja (zależnie od świata)
- **Kości cech:** jedna cecha **k12**, jedna **k8**, jedna **k6** (wybierz zgodnie z rolą).
- **Serca: 5. Punkty Mocy:** 3 (wydajesz na moce i „zagrania specjalne”). Poniżej masz gotowy fragment do wklejenia (wariant A), w stylistyce krótkich zasad „1-page”.

Łut Szczęścia (jak działa): wydaj 1 ŁS, aby wybrać jedno:

- **Przerzut** swojego testu (zostawiasz lepszy wynik), albo
- **Podbicie kości o 1 stopień** na ten jeden rzut (**k6** → **k8** → **k12** → **k20**), albo
- **Zamiana porażki na „sukces z kosztem”** — akcja się udaje, ale MG natychmiast dokłada cenę (np. tracisz czas, robisz hałas, zużywasz zasób, kończysz w gorszej pozycji, przyciągasz uwagę, psujesz sprzęt).

Odzysk ŁS: na początku kolejnej sesji wracasz do limitu. MG może przyznać +1 ŁS za odważne ryzyko, świetną decyzję fabularną lub granie konsekwencjami.

- **Ekwipunek:** 1 narzędzie „kluczowe” (np. miecz, karabin, zestaw hakerski), 1 ochrona (pancerz, tarcza energetyczna, kamuflaż), 3 drobiazgi pasujące do konceptu.

Przykład: Specjalista: Z **k12**, M **k8**, S **k6**. W cyberpunku M to „Hacking/Influence”; w fantasy M to „Magia/Wola”.

2) Como você executa ações

1. Escolha a característica apropriada (S/Z/M) e role o dado dessa característica.
2. Compare com o nível de dificuldade (**TN**):
 - Fácil 4, Normal 6, Difícil 8, Heroico 12.
3. Resultado:
 - 1 no dado — falha com complicações (barulho, perda de tempo, ferimento leve, etc.).
 - Resultado < **TN** — falha.
 - Resultado ≥ **TN** — sucesso.

- Máximo no dado (por exemplo, 10 em **d10**, 20 em **d20**) — sucesso excepcional com benefício adicional. Melhorias sem contagem:
 - Situação melhor/pior: diminua/aumente a **TN** em 1 grau (por exemplo, 6 → 8 por cobertura).
 - Ajuda de um aliado (com sua ação): para este lançamento, "aumente" o dado em um tamanho (**d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**). Exemplo: O Guerreiro arromba a porta (Normal 6). Ele rola **d10** e tira 10 — sucesso excepcional: a porta voa, e o guarda atrás dela cai.
-

3) Movimento e luta no tabuleiro

- Movimento: até 5 quadrados (diagonais permitidas).
 - Sua vez: Movimento + 1 Ação (por exemplo, ataque, feitiço, busca, levantar alavanca).
 - Ataque:
 - Corpo a corpo (C): rolagem contra a **TN** do oponente.
 - Distância (D): a cobertura do alvo aumenta a **TN** em 1 grau.
 - **TN** dos oponentes: Peão 6, Elite 8, Chefe 12.
 - Efeitos do acerto: Peão — cai após ser atingido; Elite — o GM pode exigir condições favoráveis; Chefe — tem 3 Feridas (acerto = 1 Ferida). Sucesso excepcional contra o Chefe = 2 Feridas.
 - Retaliação: se você errar em combate corpo a corpo ou em alcance de retaliação, perde 1 Coração (a menos que tenha cobertura total). Exemplo: Mago (D **d6**) atira com uma funda em um peão atrás de uma caixa: **TN** 6 + cobertura → 8. O Mago pede ajuda ao Ladino (aumenta o dado para **d8**) e muda de posição para uma melhor (**TN** cai para 6). **d8** = 7 — atingido.
-

4) Magia

- Lançar um feitiço: descreva o efeito, gaste Mana, lance Magia (M).
 - Truque (chama, estrondo, névoa) — **TN** 4, custo 0–1 Mana.
 - Projétil/Barreira/Salto de 5 quadrados — **TN** 6, custo 1 Mana.
 - Área/Cura +2 Corações/Paralisia — **TN** 8, custo 2 Mana.
 - Grande poder (ponte de gelo, tempestade de fogo) — **TN** 12, custo 3 Mana.
 - Falha: Mana é perdida; ocorre uma pequena consequência (falta de ar -1 Coração ou atenção indesejada dos inimigos).
 - Descanso após a batalha: você recupera toda a Mana; um descanso seguro também restaura Corações. Exemplo: “Relâmpago” (teleporte curto de 5 quadrados): **TN** 6, custo 1 Mana. O mago **d10** rola 7 — salto bem-sucedido para a barreira.
-

5) Queda e tratamento

- 0 Coração: derrubado (não está funcionando). Um aliado pode usar uma ação para te levantar para 1 Coração.
 - Após o combate, com um breve descanso e uma refeição, vocês retornam à plenitude de Corações e Mana. Exemplo: O Ladino cai para 0. O Guerreiro o ajuda a se levantar — o Ladino volta para 1 Coração.
-

6) Desenvolvimento de PERSONAGENS

Após a aventura, escolha uma:

- Aumente um atributo em um tamanho de dado: **d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**,
 - ou +1 Coração (máx 7),
 - ou +1 Mana (máx 5). Exemplo: O Guerreiro aumenta a Força de **d10** para **d12** — fica mais fácil atingir **TN** 12.
-

7) Variant só- **d6**

Quando você tem apenas um dado **d6**:

- Em vez de tamanhos de dados, cada atributo tem um limiar de sucesso:
 - Mestre 3+, Treinado 4+, Novato 5+, Sem proficiência 6.
- A **TN** ainda muda a situação em 1 grau (mais fácil/difícil).
- Ajuda: reduza o limiar em 1 (por exemplo, de 4+ para 3+ para este teste).
- Desenvolvimento: aumente o nível de um atributo (por exemplo, Treinado 4+ → Mestre 3+) ou +1 Coração/Mana. Exemplo: Tiro do Ladrão (Treinado 4+) em um alvo com leve cobertura (um grau mais difícil) requer 5+. Rolagem **d6**=5 — acerto.