

# Regras em resumo

---

Automatic translation placeholder for pt

---



---

## 1) Herói em 1 minuto

- Papel (escolha um):
    - Guerreiro — mestre da força e do combate corpo a corpo
    - Ladino — mestre da velocidade, furtividade e tiros
    - Mago — mestre de feitiços e conhecimento
  - Atributos e dados: Força (F), Destreza (D), Magia (M).
    - Guerreiro: F **d10**, D **d6**, M **d6**
    - Ladino: F **d6**, D **d10**, M **d6**
    - Mago: F **d6**, D **d6**, M **d10**
  - Vida: 5 Corações. Mana: 3 (usada em feitiços).
  - Equipamento: arma, armadura leve, 3 itens adequados ao papel. Exemplo: Ladino tem Destreza **d10**, então usa **d10** para tiros.
- 

## 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  $\geq$  **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.