

Manual do Jogador

Automatic translation placeholder for 


1) Como é o jogo na mesa

- **Mestre do Jogo (MJ)** descreve a situação e diz o que é possível nesta cena. - **Você** diz: **o que faz** e **qual efeito deseja**. - Se o resultado for incerto ou arriscado, o MJ diz: 1) **qual atributo** você usa (F/I/C), 2) **qual é a Dificuldade** **D** (ou **Defesa** do alvo), 3) **o que ameaça em caso de falha** (consequência). Depois você lança o dado de atributo e imediatamente sabem o que acontece em seguida.


A Regra Mais Curta

Jogue o dado de atributo. Resultado $\geq T$ = sucesso.

2) O que seu personagem tem

Seu personagem tem: - **Conceito** (1 frase: quem você é, em que mundo você atua), - **Papel** (Assalto / Especialista / Adepto), - 3 **atributos**: Força (F), Destreza (D), Poder () , - **Corações** (resistência) e **Pontos de Poder** (PP), - **Golpe de Sorte** (GS), - (opcionalmente) **Talentos**, - **equipamento**.

2.1 Características (F/D/) — para que servem

- **Força (F)**: combate corpo a corpo, arrombar, carregar, resistência. - **Destreza (D)**: tiro, precisão, furtividade, esquiva, acrobacia, condução de veículos. - **Poder ()**: "efeitos especiais" do mundo do jogo: magia, psionismo, fé, supertecnologia, hacking, influência, intuição — dependendo da convenção.

2.2 Dados de características — como funcionam

Cada característica tem um dado: d4, d6, d8, d12 ou d20.

Quando você usa uma característica, você lança **um dado** dessa característica.

- Dado maior = maior chance de sucesso e de sucesso excepcional (máximo no dado).

Exemplo: Você tem Destreza d8. Quando atira, escala ou se esgueira, geralmente você lança d8.

2.3 Recursos: Corações, Pontos de Poder e Golpes de Sorte

- **Corações**: 5 no início. Acertos e pressão tiram Corações.
- **Pontos de Poder (PP)**: 3 no início. Você gasta-os em poderes e jogadas além do padrão.
- **Golpes de Sorte (GS)**: 2 no início de cada sessão. É o seu "salvamento de cenas" e intensificação do drama.

Passo 1: Conceito e papel

Escolha um papel – este é o estilo geral de ação (adequado para qualquer universo).

- **Assalto:** você se expõe ao risco e impulsiona as cenas para frente.
(ex.: guerreiro, fuzileiro, segurança, caçador, bárbaro)
- **Especialista:** você age com precisão, com um plano e ferramentas.
(ex.: ladrão, atirador de elite, batedor, hacker, piloto, rastreador)
- **Adepto:** você faz coisas 'além do padrão' – com poder, conhecimento, influência.
(ex.: mago, psíquico, sacerdote, alquimista, tecnomante, diplomata)

Passo 2: Distribua os dados de atributos

Distribua os dados: um atributo k12, um k8, um k6.

Dicas rápidas:

- **Assalto** geralmente tem F no máximo.
- **Especialista** geralmente tem H no máximo.
- **Adepto** geralmente tem M no máximo.

Passo 3: Registre os recursos

- **Corações:** 5
- **Pontos de Poder:** 3
- **Golpe de Sorte:** 2 (restaurado no início da sessão)

Passo 4 (opcional): Escolha 2 Talentos

Talentos são palavras curtas que descrevem no que você é bom (competências que frequentemente aparecem no jogo).

- Exemplos: "Batedor", "Mecânico", "Médico", "Negociador", "Atleta", "Analista", "Hacker", "Ritualista".

Como funcionam os Talentos: se o Talento realmente ajuda no teste, o Mestre do Jogo considera isso como uma situação melhor e você pode **aumentar o dado em 1 nível** para essa rolagem.

- Normalmente 1 Talento por 1 teste.
- O Talento não substitui a descrição da ação – é para fortalecer um plano razoável.

Exemplo: Você tem o Talento "Mecânico" e tenta iniciar o gerador em uma situação de emergência. O Mestre do Jogo reconhece que isso ajuda: você aumenta de k8 para k12 para este teste.

Etapa 5: Equipamento

Liste:

- 1 ferramenta "chave" (arma ou equipamento profissional),
- 1 proteção (armadura, escudo, camuflagem – dependendo do mundo),
- 3 itens utilitários.

O equipamento geralmente funciona como **permissão**: se você tem algo, pode tentar ações adequadas. Uma boa ferramenta também pode criar uma situação melhor (aumentar os dados), se fizer sentido.

Exemplo de personagem (universal)

- Papel: Especialista
- F k6, A k12, M k8

k8

- Corações 5, **PM** 3, VE 2
- Talentos: "Explorador", "Negociador"
- Equipamento: arma de longo alcance, ferramentas de arrombamento / conjunto de ferramentas, corda, lanterna

4.1 Quando você lança

Você lança quando: - algo é **arriscado** ou incerto, - uma falha tem **consequência significativa**. Se algo for óbvio e sem pressão, o MJ pode dizer "você consegue" sem lançar.

4.2 Dificuldade T

MG escolhe a Dificuldade:

- **T 3** fácil
- **T 4** padrão
- **T 5** difícil
- **T 6** muito difícil
- **T 8** heroico
- **T 12** lendário

Você não precisa "adivinhar" a Dificuldade — o MG a diz diretamente.

4.3 Resultados do lançamento

- **1**: falha com consequência (a complicação certamente ocorre). - **Resultado** < **T** : falha (mas a cena continua). - **Resultado** ≥ **T** : sucesso. - **Máximo no dado** (por exemplo, 12 em k12, 20 em k20): sucesso excepcional + benefício adicional.

Benefício adicional (exemplos): mais rápido, mais silencioso, mais seguro, maior efeito, melhor posição, detalhe adicional a seu favor.

4.4 Situação melhor/pior (sem bônus)

Ao invés de contar modificadores, jogue com a situação:

- **Situação melhor** → aumente o dado em 1 nível
(k6 → k8 → k12
→ k20)
- **Situação pior** → diminua o dado em 1 nível
(k20 → k12 → k8
k8 → k6 → k4)

Seu papel como jogador: **crie melhores condições** por meio da descrição e decisões (cobertura, preparação, ferramentas, plano, reconhecimento).

4.5 Ajuda do aliado

O aliado pode usar a sua Ação para ajudá-lo. Então, para aquele único lançamento:

- você aumenta o dado em 1 grau.

A ajuda deve fazer sentido na descrição (distracção, cobertura, fornecer ferramentas, apoio de fogo, segundo par de mãos).

Exemplo de teste (claro e completo)

Você quer abrir uma porta bloqueada antes que os guardas cheguem.

- MG: "É Destreza. **T 5**. Falha: você faz barulho e perde tempo."

- Você tem D k8, mas está usando gazuas e tem o Talento "Especialista em fechaduras" → situação melhor, aumenta para k12.
- Rolagem k12 = 6 → sucesso: a porta se abre sem disparar o alarme.

5) Sorte (S) — quando vale a pena usá-la

No início de cada sessão, você tem 2 S. A S é para:

- salvar cenas importantes,
- adicionar dramaturgia,
- recompensar decisões corajosas.

Gaste 1 S para escolher uma das opções:

- **Rolar novamente** seu teste (ficando com o melhor resultado), ou
- **Melhorar o dado em 1 grau** para aquele único lance, ou
- **Transformar uma falha em “sucesso com custo”** — a ação é bem-sucedida, mas o MJ imediatamente aplica um preço.

Recuperar S: no início da próxima sessão, você retorna ao limite. O MJ pode conceder +1 S por riscos corajosos, decisões fabulosas de enredo ou por jogar com as consequências.

Exemplo: Uma falha ao pular entre telhados significaria cair na rua. Você gasta 1 S e transforma a falha em sucesso com custo: você alcança, mas perde equipamento ou torce o tornozelo (pior situação na próxima cena).

6.1 Distâncias (padrão, sem mapa)

Descreva a distância com quatro palavras:

- **Perto** (ao alcance da mão),
- **Não muito longe** (alguns passos),
- **Longe** (do outro lado da cena),
- **Muito longe** (tiro de sniper / veículo).

No turno você tem: **Deslocamento + 1 Ação**.

O deslocamento geralmente altera a distância em 1 grau (Não muito longe → Perto etc.).

6.2 Opção: jogo em grade

Se vocês estiverem jogando no mapa:

- 1 quadrado = 1–2 m,
- movimento por turno: **até 5 quadrados**,
- diagonais contam como 1 quadrado,
- o restante das regras funciona de forma idêntica.

6.3 Ataque

- **Corpo a Corpo:** teste de **Força (F)** contra a **Defesa** do alvo.
- **Distância:** teste de **Destreza (D)** contra a **Defesa** do alvo.

Defesa dos oponentes (aproximadamente):

- **4** Fraco
- **5** Típico
- **6** Elite
- **8** Chefe

- **12** Chefe Lendário

6.4 Cobertura e posição

- Alvo sob cobertura / ângulo ruim / pressão → situação pior (baixe o dado).
- Boa posição / surpresa / vantagem numérica → situação melhor (aumente o dado).

6.5 Acerto e dano

- Um acerto causa **1 Coração**.
- Um sucesso excepcional causa **2 Corações** ou produz um efeito forte (desarmamento, derrubada, empurrão, retirada da cobertura).

6.6 0 Corações

Quando você cai para **0 Corações**, está fora de ação (ferido, atordoado, em choque – conforme a convenção). - Um aliado pode usar uma Ação para colocá-lo em **1 Coração**. - Se a pressão continua, sua prioridade é proteção e evacuação, não 'tankar'.

Exemplo de rodada curta (sem grade)

- Você está **Perto** da elite.
- Deslocamento: você se move **Perto** atrás da coluna (cobertura).
- Ação: ataque corpo a corpo (**S**). A defesa da elite é **6** . Você tem **S** k12 . Jogada 9: sucesso, a elite perde 1 Coração.

7) Poderes e ações além do padrão (Pontos de Poder)

O que chamamos de "poder" depende do mundo: magia, psionismo, fé, gadgets, hacking, supertruques.

7.1 Como você usa o poder

1. Descreva o efeito.
2. O MJ diz a Dificuldade e o custo em **PM** .
3. Gaste **PM** e lance **Poder** (**P**).

7.2 Níveis de efeito (T / custo)

- **Truque**: efeito curto, truque → **T 4** , custo 0–1 PM
- **Padrão**: ataque, escudo, impulso → **T 5** , custo 1 PM
- **Forte**: área, cura, paralisia, hack "ao vivo" → **T 6** , custo 2 PM
- **Grande**: mudança de cena, intervenção poderosa → **T 8–12** , custo 3 PM

7.3 Falha e sucesso excepcional

- Falha: os PM gastos são perdidos, e a consequência ocorre (sobrecarga, rastro, perda de posição, efeito colateral). - **M** máximo no dado: sucesso excepcional + benefício adicional (alcance maior, tempo prolongado, efeito mais forte, ou menos "efeitos colaterais").

7.4 Recuperação de **PM**

- Após uma cena de conflito, você recupera **1 PM** .
- Após um descanso seguro – até a capacidade máxima (se o mundo do jogo permitir).

Exemplo (fantasia): "Salto Curto" – Padrão, T 5, custo 1 PM.

Exemplo (sci-fi): "Sobrecarga em Fechadura Eletrônica" – Padrão, T 5, custo 1 PM.

8) Descanso e Regeneração

Se vocês têm um momento seguro (abrigo, curativo, serviço, refeição):

- vocês recuperam todos os **Corações**,
- e reabastecem PM de acordo com a regra de descanso em sua convenção.

Em campanhas mais rigorosas, o MM pode exigir uma parada completa para recuperar tudo.

9) Desenvolvimento de Personagem (quando você 'nívela')

O desenvolvimento ocorre **após a aventura** (geralmente após 1–3 sessões, dependendo do ritmo da campanha).

Você escolhe **um**:

- aumente um atributo em 1 grau de dado (máx. até d20), ou
- +1 Coração (máx. 7), ou
- +1 PM (máx. 5), ou
- Novo Talento (uma regra curta de uma linha acordada com o Mestre).

Exemplo: Destreza aumenta de d8 para d12. A partir de agora, todos os testes de D você faz em d12.

10) Variante "apenas d6": 2d6

Se quiserem jogar apenas com d6:

- Cada teste é **2d6 + modificador de atributo**.
- Modificadores de atributos no início: um atributo +2, um +1, um +0.

Resultado:

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

Situação: adicionar +1 / -1 ao lançamento (ajuda / atrapalha), em vez de alterar os limites.

Sorte em 2d6: funciona da mesma forma, apenas "aumentar o dado" se transforma em **+1 ao lançamento**.

11) Bons hábitos do jogador

- Fale: **o que você faz + por quê**. O objetivo das ações facilita para o mestre definir a aposta. - Se a Dificuldade for alta: não "insista no dado" — **mude a situação** (preparação, ferramenta, cobertura, ajuda, outro caminho). - Colabore: a ajuda de um aliado é uma das alavancas mais fortes e simples no sistema. - Na batalha, a posição vence: cobertura, distância e vantagem situacional são frequentemente mais importantes do que as estatísticas.