

Regras do Jogo

Este é um jogo de contar histórias, como todo jogo esse tem um conjunto de regras que determinam como resolver as situações de conflito, confronto, impasses que os jogadores enfrentaram. Diferente de outros jogos não existem vencedores e perdedores, o sucesso do jogo é participar da construção de bons enredos, elaborados coletivamente pelos jogadores e um mestre de jogo.

Guiar a história é responsabilidade do mestre de jogo (mestre), ele tem como objetivo dar vida a lugares, descrever os acontecimentos, elaborar os desafios, motivar a exploração, engajando os jogadores a participar ativamente da trama. Os personagens dessas histórias são de dois tipos: aqueles conduzidos pelos jogadores que são os personagens jogáveis, e os personagens guiados pelo mestre que são os personagens não jogáveis.

As histórias podem ser contadas a grupos de jogadores de tamanhos diferentes, normalmente esses grupos terão de dois a cinco participantes. Os materiais usados neste jogo serão: este livro, papeis, lápis, canetas, dados de doze lados (d12). Opcionalmente o mestre pode usar materiais adicionais como mapas, miniaturas, cartas, o que ele precisar para tornar o jogo mais atrativo.

Em uma partida de jogo o mestre usará um cenário onde a história irá se desenrolar, com florestas, estradas sombrias, vilarejos, personagens e todas as coisas necessárias para que o mestre crie uma história que prenda e instigue os jogadores. Cada jogador costuma usar um único personagem por partida, mas se o mestre julgar adequado os jogadores podem conduzir mais personagens.

Os personagens são criados usando planilhas de personagens (ficha/s). Essas planilhas descrevem os personagens e suas características e são usadas nas situações de conflito que aconteceram durante o jogo. Os personagens usados pelo mestre que não se envolveram em situações de confronto não precisam de uma ficha, uma breve descrição do personagem feita pelo mestre é suficiente na maioria das vezes. O mestre também pode criar fichas simplificadas só para resolver impasses específicos.

As fichas contêm os seguintes campos: uma tabela com aspectos que representam as características básicas do personagem, com um valor para cada aspecto variando de um à oito (1•8, o símbolo • significa a variação de um valor a outro incluindo os próprios valores), e um contador de pontos de prática para cada aspecto; uma lista de virtudes e infortúnios que são traços duradouros dos personagens; uma lista de efeitos e injúrias que são traços temporários; uma lista de equipamentos que ele está carregando consigo; o nome do personagem; e uma breve descrição a seu respeito.

Campo	Conteúdo
Nome	O nome do personagem
Descrição	Breve descrição do personagem
Aspectos	Robusto, Hábil, Racional, Emotivo, Místico, Veloz, Astuto, Tenaz, Preciso, Atento, Sedutor, Vibrante, Adepto, Forte, Brusco
Efeitos e Injúrias	Ferido Levemente, Moderado, Gravemente, Incapacitado, Queimando, Congelando, Insanidade, Desmaiado, Envenenado, Paralisado, Intimidado, Fraturado, Perturbado, Enfermo, Atormentado, Acelerado
Virtude e Infortúnios	Lista das virtudes e Infortúnios
Equipamentos	Lista de itens que o personagem carrega consigo

Os personagens realizam diferentes ações durante a história, no geral o mestre descreve os cenários e o que está acontecendo ao redor e os jogadores decidem como seus personagens iram agir em relação ao que está ocorrendo. As ações que os personagens realizam são em sua maioria livres como caminhar, conversar com alguém, pegar algum objeto, e elas acontecem de modo positivo para os personagens, não existe um desafio a ser enfrentado para que essas ações sejam realizadas.

Já em outros momentos da história, existirão conflitos, confrontos, impasses situações que podem ser positivas ou negativas para os personagens. São momentos em que as ações escolhidas pelos jogadores serão testadas podendo seus personagens serem bem ou mau sucedidos em realizar determinada ação de modo favorável.

Situações de teste sempre terão dois envolvidos, somente um dos envolvidos será bem sucedido na disputa, não existem dois vitoriosos em uma única jogada de teste. Existem dois casos de teste possíveis: personagem versus personagem, e personagem versus cenário. Todos eles são resolvidos da mesma forma, jogando um d12 para definir quem vence a disputa.

Majoritariamente só os jogadores rolam os dados. Nas disputas personagem versus cenário, só um jogador está envolvido e ele será responsável por rolar o dado. No caso personagem versus personagem, qualquer um dos jogadores pode rolar o dado, não existindo consenso a respeito de quem lançará o dado, fica a cargo do mestre realizar a jogada.

As etapas de um conflito são: o mestre descreve a situação em que o personagem está envolvido; o jogador decide como seu personagem agirá para resolver o impasse; o mestre define quais são as dificuldades e os aspectos envolvidos no conflito; de acordo com a tabela de valores definida adiante os envolvidos no conflito recebem um grupo de números do d12; o dado é jogado, aquele que ficou de posse do número que saiu no dado obtém sucesso em sua ação e o outro envolvido no conflito falha em sua ação.

As situações podem ocorrer a qualquer momento em que seja relevante saber se os personagens foram bem sucedidos em resolver algum desafio. Algumas situações acontecem de forma pontual e com um único teste é capaz de definir o resultado dessa disputa. Outras situações ocorrem de modo prolongado como nos combates no qual uma ação será seguida de outra até que o combate termine.

Quando uma situação se inicia os jogadores que estão fora da situação não ficam inertes esperando que ela termine, eles podem estar envolvidos em outras situações ou estarem realizando alguma ação que não envolva um teste. Assim é importante manter as ações alinhadas, elas devem acontecer dentro de uma janela de tempo coerente, para que a história faça sentido.

Os valores dos aspectos dos personagens e as dificuldades impostas pelo mestre definem quantos números os personagens e os desafios do cenário terão em sua posse durante uma jogada de dado. O valor máximo de cada aspecto e de cada dificuldade é oito (8), e o mínimo é um (1). Virtudes, infortúnios, efeitos, injúrias, e equipamentos nunca alteram valores dos aspectos ou dificuldades, eles alteram condições e resultados de como a história poderá se desenrolar.

Tabela de Valores

Os conflitos são resolvidos com base nos valores das dificuldades e dos aspectos envolvidos nas jogadas de dados. Para facilitar essas jogadas use a tabela a seguir, a primeira linha e a primeira coluna são os possíveis valores para as dificuldades e os aspectos envolvidos, vamos chamá-los de aspecto A1 e aspecto A2. O símbolo \leftarrow indica que os valores a sua frente são do aspecto que ficou associado a primeira coluna, e \uparrow indica que os valores a sua frente são do aspecto que ficou associado a primeira linha.

Caso A1 tenha valor 5 e A2 tenha valor 3, basta associar A1 ao número correspondente na coluna 1 e A2 ao número correspondente na linha 1, nesse caso 5 e 3. Para então pegar a célula da tabela em que esses valores se encontram, que seria: $\leftarrow 1 \cdot 8$, e $\uparrow 9 \cdot 12$. Como A1 ficou com a coluna 1 ($\leftarrow 1 \cdot 8$) caso o dado role um número de 1 à 8, A1 é vitorioso. Caso role um número de 9 à 12 ($\uparrow 9 \cdot 12$), A2 vence.

d12	1	2	3	4	5	6	7	8
1	$\leftarrow 1:6$ $\wedge 7:12$	$\leftarrow 1:5$ $\wedge 6:12$	$\leftarrow 1:4$ $\wedge 5:12$	$\leftarrow 1:3$ $\wedge 4:12$	$\leftarrow 1:2$ $\wedge 3:12$	$\leftarrow 1$ $\wedge 2:12$	$\leftarrow 1$ $\wedge 2:12$	$\leftarrow 1$ $\wedge 2:12$
2	$\leftarrow 1:7$ $\wedge 8:12$	$\leftarrow 1:6$ $\wedge 7:12$	$\leftarrow 1:5$ $\wedge 6:12$	$\leftarrow 1:4$ $\wedge 5:12$	$\leftarrow 1:3$ $\wedge 4:12$	$\leftarrow 1:2$ $\wedge 3:12$	$\leftarrow 1$ $\wedge 2:12$	$\leftarrow 1$ $\wedge 2:12$
3	$\leftarrow 1:8$ $\wedge 9:12$	$\leftarrow 1:7$ $\wedge 8:12$	$\leftarrow 1:6$ $\wedge 7:12$	$\leftarrow 1:5$ $\wedge 6:12$	$\leftarrow 1:4$ $\wedge 5:12$	$\leftarrow 1:3$ $\wedge 4:12$	$\leftarrow 1:2$ $\wedge 3:12$	$\leftarrow 1$ $\wedge 2:12$
4	$\leftarrow 1:9$ $\wedge 10:12$	$\leftarrow 1:8$ $\wedge 9:12$	$\leftarrow 1:7$ $\wedge 8:12$	$\leftarrow 1:6$ $\wedge 7:12$	$\leftarrow 1:5$ $\wedge 6:12$	$\leftarrow 1:4$ $\wedge 5:12$	$\leftarrow 1:3$ $\wedge 4:12$	$\leftarrow 1:2$ $\wedge 3:12$
5	$\leftarrow 1:10$ $\wedge 11:12$	$\leftarrow 1:9$ $\wedge 10:12$	$\leftarrow 1:8$ $\wedge 9:12$	$\leftarrow 1:7$ $\wedge 8:12$	$\leftarrow 1:6$ $\wedge 7:12$	$\leftarrow 1:5$ $\wedge 6:12$	$\leftarrow 1:4$ $\wedge 5:12$	$\leftarrow 1:3$ $\wedge 4:12$
6	$\leftarrow 1:11$ $\wedge 12$	$\leftarrow 1:10$ $\wedge 11:12$	$\leftarrow 1:9$ $\wedge 10:12$	$\leftarrow 1:8$ $\wedge 9:12$	$\leftarrow 1:7$ $\wedge 8:12$	$\leftarrow 1:6$ $\wedge 7:12$	$\leftarrow 1:5$ $\wedge 6:12$	$\leftarrow 1:4$ $\wedge 5:12$
7	$\leftarrow 1:11$ $\wedge 12$	$\leftarrow 1:11$ $\wedge 12$	$\leftarrow 1:10$ $\wedge 11:12$	$\leftarrow 1:9$ $\wedge 10:12$	$\leftarrow 1:8$ $\wedge 9:12$	$\leftarrow 1:7$ $\wedge 8:12$	$\leftarrow 1:6$ $\wedge 7:12$	$\leftarrow 1:5$ $\wedge 6:12$

8 ^ 12	< 1:11 ^ 12	< 1:11 ^ 12	< 1:11 ^ 12	< 1:10 ^ 11:12	< 1:9 ^ 10:12	< 1:8 ^ 9:12	< 1:7 ^ 8:12	< 1:6 ^ 7:12
-----------	----------------	----------------	----------------	-------------------	------------------	-----------------	-----------------	-----------------

A tabela de valores é construída a partir da diferença entre os valores dos aspectos e dificuldades. Caso os valores envolvidos sejam os mesmos como, 2 contra 2, 5 contra 5, e as outras possibilidades de valores iguais, o d12 é dividido igualmente, os números de 1 à 6 para um e os números de 7 à 12 para o outro.

Caso os números sejam diferentes, é subtraído o maior número do menor número e a diferença é usada para ampliar a parte do dado correspondente ao maior valor. No conflito 3 contra 5 a diferença é dois ($5 - 3 = 2$), então a parte do dado referente ao 3 perde 2 valores e a referente ao 5 ganha dois valores, ficando 1 à 4 em vez de 1 à 6, versus 5 à 12 em vez de 7 à 12.

Esse deslocamento nunca moverá todos os números de um lado para o outro, cada lado deve ter almenos um número, o um (1) ou o doze (12), os envolvidos no impasse sempre terão ao menos uma chance de sucesso mesmo que remota. Os valores de deslocamento adicionais que sobram são simplesmente descartados.

Criação de Personagens

Os personagens são criados preenchendo uma planilha de personagem, iniciando pelos aspectos. Cada aspecto tem um valor que inicia em um (1) e pode ir até oito (8), no momento da criação do personagem será jogado um d12 e o valor deverá ser usado para melhorar os aspectos, sendo permitido avançar cada aspecto para o valor máximo de três (3) durante a criação do personagem.

As virtudes e infortúnios são os próximos, durante a criação do personagem o jogador poderá: escolher duas (2) virtudes bases (somente as virtudes e infortúnios base podem ser escolhidos na criação do personagem), ou escolher três (3) virtudes bases e um (1) infortúnio base.

Para finalizar a criação do personagem são jogados cinco dados de doze (5d12, o número a frente do d12 significa a quantidade de dados, 1d12 e d12 são a mesma coisa), a soma dos valores corresponde as moedas com que o personagem começa, e podem ser usadas para comprar seus equipamentos iniciais (somente equipamentos base podem ser adquiridos durante a criação dos personagens).

Evolução dos Personagens

Para aumentar o valor de um determinado aspecto em mais um (+1) é necessário gastar doze (12) pontos de prática. Cada aspecto possui seus próprios pontos de prática que são conquistados durante a história toda vez que o PJ participa de um conflito que o coloca a prova, ganhando ou perdendo o conflito o personagem recebe mais um (+1) ponto de prática naquele aspecto utilizado.

Virtudes e infortúnios são adquiridos durante o jogo exclusivamente pelas ações realizadas pelos personagens. Na descrição das virtudes e infortúnios estão definidos o que os personagens precisam fazer durante a história para que eles incorporem essas traços.

Mais moedas e equipamentos são conquistados durante o jogo, não existe uma regra para isso, durante a história oportunidades de comprar, fabricar, roubar, moedas e equipamentos são postas a frente dos personagens para que os jogadores definam como eles faram para adquirir o que desejam.

Ações de movimento

O deslocamento dos personagens quase todo tempo é livre, o jogador precisa somente falar para os demais como o personagem vai se deslocar. O mestre pode barrar o movimento de um personagem caso ele seja exagerado, como no caso de um personagem querer atravessar um imenso salão na duração de uma única situação. Provavelmente o personagem precisará utilizar duas ou mais situações para transpor uma grande distância.

As posições dos personagens podem ser representadas verbalmente ou com mapas, miniaturas e e outros elementos que o mestre e os demais jogadores acharem vantajoso para compreender o jogo. Não serão definidos valores para cada movimento, tudo é uma questão de coerência com a história, consenso entre os jogadores e o mestre, mas a palavra final sobre a possibilidade de realizar um determinado deslocamento e sempre do mestre.

Mapas e miniaturas são elementos visuais que ajudam a manter o engajamento com a história. As distâncias percorridas em um mapa somente devem ser coerentes, não necessitam de ser precisas a ponto de requerer

que o mapa seja quadriculados ou que se use uma régua para movimentar adequadamente os personagens.

Efeitos e Injurias

Não tem pontos de vida mas níveis de ferimentos. efeitos são coisas que afetam o PJ como invisibilidade, voo, buffs

que descrevem a condição física e mental em que o personagem se encontra

Virtudes e Infortúnios

Marcar as virtudes e os infortúnios que são base e podem ser usados na criação dos personagens.

Os infortúnios são condições negativas que os PJs convivem de modo durador, já as injurias representam o estado físico e mental atual dos PJs elas são condições negativas mais voláteis.

Carregando equipamentos

Marcar os equipamentos que são base e podem ser usados na criação dos personagens.

Situações pontuais e prolongadas

Descrever como as ações e situações ocorrem para que o tempo dentro da história seja coerente

Substituição de Personagens

Como substituir personagens mortos, aposentados, deixados para trás....

Traços duradouros e temporários

lista das Virtudes e Infortúnios e lista dos Efeitos e Injurias

Viajando pelos ermos

Descreve os ermos, sua geografia, lugares, povos...

Desafios e suas Recompensas

Lista de monstros, armadilhas e coisas que acabam com os PJs. recompensas

Caravanas, Andarilhos e Peregrinos

A informação entre as duas cidades é de difícil circulação, os perigos das terras selvagens e da estrada são tantos que isolam as vilas e cidades. As caravanas são as poucas pessoas que circulam de um aglomerado a outro.

Artefatos comercializados

Lista de itens, equipamentos...

Rumores dos Ermos

Contos, histórias, mitos, novidades, informações fragmentadas, deixar aberto muita coisa, não explicar o de talhe os jogadores que vão preencher as lacunas.