

Livro de Regras

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 (MdJ), 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 (PJ), e os personagens guiados pelo mestre de jogo que são os personagens não jogáveis (PNJ).

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 (12) lados.

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

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

Essas fichas de personagens contêm os seguintes campos: Aspectos que definem as bases do personagem, cada aspecto tem um valor que vai de 1 à 8 (1:8); uma lista de virtudes; uma lista de Infortúnios; informações sobre Injurias, descreve a condição física e mental do personagem; lista de Equipamentos; Total de pontos de Evolução usados; Pontos de Evolução disponíveis; Nome do personagem; Movimento máximo realizado em um ação de combate; Carga atual e máxima (4 de 10, 4~10) dos equipamentos que o personagem pode levar consigo.

Aspectos	Virtudes	Infortúnios	Injurias	Equipamentos
Robusto 1:8 Hábil 1:8 Racional 1:8 Emotivo 1:8 Místico 1:8 Veloz 1:8 Astuto 1:8 Tenaz 1:8 Preciso 1:8 Atento 1:8 Sedutor 1:8 Vibrante 1:8 Adepto 1:8 Forte 1:8 Brusco 1:8				
Total 15:120	Evolução 10	Nome	Movimento 4	Carga 4~10

Conflitos, confrontos, impasses são situações que ocorrem durante a história que podem ser positivas ou negativas para os personagens jogáveis. São momentos em que as ações escolhidas pelos jogadores serão testadas podendo seus personagens serem bem ou mau sucedidos em resolver determinada situação 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 três casos de teste possíveis: PJ versus PJ, PJ versus PNJ, e PJ versus CN. Todos eles são resolvidos da mesma forma, rolando um dado para decidir a disputa.

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

As etapas de um conflito são: o MdJ descreve a situação em que o personagem está envolvido; o jogador decide como seu personagem agirá para resolver o impasse; o MdJ define quais são as dificuldades e os aspectos envolvidos no conflito; de acordo com a tabela de valores (TdV) os envolvidos no conflito recebem um grupo de números do d12; o dado é jogado, aquele que ficou com o 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 PJs foram bem sucedidos em resolver algum desafio. Algumas situações ocorrem de forma isolada e um único teste define o que ocorrerá, outras ocorrem de modo contínuo como um combate em que uma situação será seguida de outra até que o combate esteja encerrado.

Os valores dos aspectos dos personagens e as dificuldades impostas pelo MdJ definem quantos números os personagens e os desafios do cenário terão em sua posse durante uma rolagem de dado. O valor máximo de cada aspecto e de cada dificuldade é 8, e o mínimo é 1. Virtudes, infortúnios, injúrias, equipamentos e itens 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 chama-los de aspecto A1 e aspecto A2. 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. Agora basta pegar a célula da tabela em que esses valores se encontram, que seria: < 1:8, ^ 9:12. Como A1 ficou com a coluna 1 (< 1:8) caso o dado role um número de 1 à 8, A1 é vitorioso. Caso role um número de 9 à 12 (^ 9:12), A2 vence. O símbolo < referencia aos valores do aspecto que ficou associado a coluna 1, e ^ referencia aos valores do aspecto que ficou associado a linha 1.

d12	1	2	3	4	5	6	7	8
1	< 1:6 ^ 7:12	< 1:5 ^ 6:12	< 1:4 ^ 5:12	< 1:3 ^ 4:12	< 1:2 ^ 3:12	< 1 ^ 2:12	< 1 ^ 2:12	< 1 ^ 2:12
2	< 1:7 ^ 8:12	< 1:6 ^ 7:12	< 1:5 ^ 6:12	< 1:4 ^ 5:12	< 1:3 ^ 4:12	< 1:2 ^ 3:12	< 1 ^ 2:12	< 1 ^ 2:12
3	< 1:8 ^ 9:12	< 1:7 ^ 8:12	< 1:6 ^ 7:12	< 1:5 ^ 6:12	< 1:4 ^ 5:12	< 1:3 ^ 4:12	< 1:2 ^ 3:12	< 1 ^ 2:12
4	< 1:9 ^ 10:12	< 1:8 ^ 9:12	< 1:7 ^ 8:12	< 1:6 ^ 7:12	< 1:5 ^ 6:12	< 1:4 ^ 5:12	< 1:3 ^ 4:12	< 1:2 ^ 3:12
5	< 1:10 ^ 11:12	< 1:9 ^ 10:12	< 1:8 ^ 9:12	< 1:7 ^ 8:12	< 1:6 ^ 7:12	< 1:5 ^ 6:12	< 1:4 ^ 5:12	< 1:3 ^ 4:12
6	< 1:11 ^ 12	< 1:10 ^ 11:12	< 1:9 ^ 10:12	< 1:8 ^ 9:12	< 1:7 ^ 8:12	< 1:6 ^ 7:12	< 1:5 ^ 6:12	< 1:4 ^ 5:12
7	< 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	< 1:5 ^ 6:12
8	< 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, 2 e 2, 5 e 5, 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 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 1 ou o 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

Level Máximo 120 = 15 aspectos * 8 níveis.

Evolução dos personagens

Combates e Injurias

Virtudes e Infortúnios

Equipamentos

