

## 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 (MdJ), ele tem como objetivo dar vida a lugares, descrever os acontecimentos, elaborar os desafios, motivar a exploração, engajando os jogadores (JG) 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 lados (d12). Opcionalmente o MdJ pode usar materiais adicionais como mapas, miniaturas, cartas, o que ele precisar para tornar o jogo mais atrativo.

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 planilhas de personagens (PdP). Essas planilhas 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 planilha de personagem, uma breve descrição do personagem feita pelo MdJ é suficiente na maioria das vezes. O mestre de jogo também pode criar PdPs simplificadas só para resolver impasses específicos.

As PdPs 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), e os pontos de prática para cada aspecto que varia de zero à doze (0:12); uma lista de virtudes e infortúnios que são traços duradouros dos personagens; uma lista de efeitos e injúrias que são traços temporários associados aos personagens; uma lista de equipamentos que o personagem 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 que o personagem possui
Equipamentos	Lista de itens que o PJ carrega consigo

Os personagens realizam diferentes ações durante a história, no geral o MdJ descreve os cenários e o que está acontecendo ao redor e os JGs decidem como seus personagens iram agir em relação ao que está ocorrendo. As ações que os PJs 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 PJs. 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 três casos de teste possíveis: PJ versus PJ, PJ versus PNJ, e PJ versus CN. Todos eles são resolvidos da mesma forma, jogando um dado de doze lados (d12) para definir quem vence 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 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 PJs 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 situações e as ações que não requerem testes alinhadas, elas devem acontecer simultaneamente dentro de uma janela coerente de tempo, para que a história faça sentido.

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 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 chama-los de aspecto A1 e aspecto A2. O símbolo < indica que os valores a sua frente são do aspecto que ficou associado a primeira coluna, e ^ 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. 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 a 8, A1 é vitorioso. Caso role um número de 9 a 12 (^ 9:12), A2 vence.

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 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  $5 - 3 = 2$ , 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

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 (d12), a soma dos valores corresponde as moedas iniciais do PJ e podem ser usadas para comprar os 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 PJ recebe mais um (+1) ponto de prática naquele aspecto utilizado.

Virtudes e infortúnios são adquiridos durante o jogo exclusivamente pelas ações e decisões tomadas pelos PJs. Na descrição das virtudes e infortúnios estão definidos o que os personagens precisam realizar ou vivenciar durante a história para que eles incorporem essas características.

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 PJs que definem o que faram para adquirir o que eles desejam.

## Ações de movimento

O deslocamento dos personagens quase todo tempo é livre, o jogador precisa somente falar para os demais como o PJ vai se deslocar. O MdJ pode barrar o movimento de um personagem caso ele seja exagerado, como no caso de um PJ 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 MdJ e os demais JGs 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 JGs e o MdJ, mas o mestre de jogo tem a palavra final sobre a possibilidade de realizar um determinado deslocamento.

Mapas e miniaturas são elementos visuais que ajudam 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.