

Ao final da cena

Ações heroicas (+2 Destino): sacrifício, soluções inovadoras ou éticas.

Atos cooperativos (+1 Destino): colaboração e reviravoltas que enriquecem a cena.

Comportamento egoísta ou impulsivo (+1 Carma) decisões precipitadas que prejudicam o grupo.

Traição e agravamento de conflitos (+2 Carma) manipulação ou atitudes desleais que intensificam as crises.

NPCs

Ações negativas (manipular, trair ou agir de forma arriscada) acumulam **Carma**.

Ações positivas (ajudar, agir heroicamente ou se sacrificar), acumulam **Destino**.

Carma = 3

Introduz uma **COMPLICAÇÃO** na narrativa e os pontos de **Carma são zerados**.

O jogador pode **gastar 1 Carma** para anular uma rolagem adversária, mas deve aceitar um novo **DILEMA**.

Interação

Ajudar/Inspirar: transfere 1 ponto de **Destino**
Enganar/Manipular/Trair: transfere 1 ponto de **Carma**

Quanto ao Destino

Gaste 1 ponto de Destino para transformar uma falha em **sucesso parcial** em qualquer jogada.

Gaste 2 pontos de Destino para garantir **sucesso total** em uma jogada, mas aceite um **novo DILEMA**



Carma + Destino >= 7

Uma **GRANDE MUDANÇA** ocorre na história.

NPC com Carma/Destino >= 3

Carma (3+ pontos) desencadeia um **IMPACTO(complicação)**, como traição ou desastre.

Destino (3+ pontos) um **IMPACTO(benefício)**, como um ato heroico ou ajuda inesperada.

Tabela de Complicações	
d6	Complicação
1	Um personagem é afetado negativamente (machucado, estressado, triste)
2	Um personagem fica em perigo
3	Um personagem perde/estraga um item/recurso/oportunidade
4	Uma ameaça ou um obstáculo atual se agrava/intensifica
5	Uma nova ameaça ou um novo obstáculo surge
6	Uma reviravolta ou verdade inconveniente é revelada

Tabela de Dilemas	
d6	Dilemas
1	Um segredo do passado vem à tona, forçando o personagem a escolher entre lealdade e verdade
2	Dois aliados importantes entram em conflito, exigindo uma decisão diplomática delicada
3	Uma escolha moral surge onde tanto o caminho certo quanto o errado têm consequências graves
4	Uma promessa antiga precisa ser quebrada para resolver uma crise atual
5	Um sacrifício pessoal se torna necessário para alcançar um objetivo maior
6	Uma vantagem imediata compete com benefícios futuros mais significativos

Tabela Carma Destino	
d6	Grande Mudança
1	O maior segredo do personagem é revelado publicamente em um momento crucial
2	Um aliado próximo se sacrifica para salvar o personagem, deixando uma dívida moral permanente
3	O objeto ou item mais precioso do personagem é destruído de forma irreparável
4	Uma decisão passada do personagem resulta na morte de um inocente que confiava nele
5	O personagem é forçado a trair seus próprios princípios para salvar alguém que ama
6	Uma maldição ou condição devastadora afeta o personagem, alterando sua essência

Tabela de Impacto na Narrativa		
d6	Complicação (Carma)	Benefício (Destino)
1	O coadjuvante trai os jogadores	O coadjuvante salva os jogadores de um perigo
2	O coadjuvante comete um erro crítico	O coadjuvante descobre uma informação valiosa
3	O coadjuvante atrai inimigos aos jogadores	O coadjuvante fornece recursos inesperados
4	O coadjuvante falha em um momento crucial	O coadjuvante realiza um ato de heroísmo público
5	O coadjuvante causa um desastre acidentalmente	O coadjuvante une grupos em conflito
6	O coadjuvante é exposto por ações desonestas	O coadjuvante inspira os jogadores com um discurso