



*System Reference Document*

Remixado por João Ricardo Bittencourt



## **System Reference Document (SRD)**

**2025 - Quintal de Criativos - Pytanga Estúdio – Versão 1.0 (ago/2025)**

<http://asagadegravatahy.com.br/>

**Remixado por:** João Ricardo Bittencourt

**Colaboradores:** Luciano da Silva Rodrigues, Maria Eduarda Machado de Bittencourt

**Revisão:** Maria Eduarda Bittencourt Machado

**Diagramação:** João Ricardo Bittencourt

**Logo:** Tobias Ulrich

**Feedback:** Cezar Capacle, Jeferson Pimentel, Marcelo Collar, Ícaro Cunha e Rafael Ribas.

Este é o Documento de Referência do Sistema (*System Reference Document*) do **SAGEN** (Sistema Aberto de Geração de Narrativas)

Esta obra foi criada no Projeto “**A Saga de Gravatahy**”, projeto realizado com recursos da **Lei 14.399/2022 – Política Nacional Aldir Blanc**, via Edital de Fomento da **Prefeitura de Gravataí**.

Esta produção é baseada nos seguintes sistemas:

Este jogo foi feito usando o **Sistema C4** criado por **Tiago Junges** e é licenciado sob **CC BY 4.0 (Creative Commons)**. Você pode encontrar este material em [www.coisinhaverde.com.br](http://www.coisinhaverde.com.br) ou nas redes da Coisinha Verde. Tiago Junges e Coisinha Verde não são responsáveis pelo conteúdo deste material.

**Tagarela**, criado por **Tiago Junges**, é distribuído gratuitamente.

**SOLO 10**, criado por **Jeferson Pimentel** e **Bruno Sathler**, é uma licença **Creative Commons - Atribuição CC BY**. Esta licença permite que outros distribuam, remixem, adaptem e criem o seu trabalho a partir deste conteúdo, mesmo para fins comerciais, desde que seja atribuído o devido crédito à criação original.

**PUSH** criado por **Cezar Capacle** é uma licença **Creative Commons - Atribuição CC BY**. Esta licença permite que outros distribuam, remixem, adaptem e criem o seu trabalho a partir deste conteúdo, mesmo para fins comerciais, desde que seja atribuído o devido crédito à criação original.

**DOMINUS**, criado pelo coletivo *Iniciativa Dominus*, é uma licença **Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional**.

**Powered by the Apocalypse (PbtA)**, é um RPG criado por Meguey Baker e Vincent Baker.

**GURPS**® é uma marca registrada da Steve Jackson Games. O Sistema *GURPS* foi criado por Steve Jackson.

**SAGEN** (Sistema Aberto de Geração de Narrativas), criado e remixado por **João Ricardo Bittencourt** em 2025, é licenciado sob **Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International**. Para ver uma cópia desta licença, visite <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt-br>



# Premissas e Inspirações

O **SAGEN** (Sistema Aberto de **GE**eração de **N**arrativas) nasce da necessidade de criar um sistema genérico, que atenda problemas recorrentes, frequentemente discutidos entre amigos, nas mesas de RPG das quais o autor participa, há mais de 30 anos, como jogador e *mestre*. A proposta não é desenvolver um sistema “perfeito”, mas projetá-lo de forma que consiga atender alguns princípios e premissas com foco maior na narrativa, com improvisação moderada, como maneira de tornar a experiência mais simples para jogadores iniciantes.

Para guiar esta obra, foram definidos os seguintes princípios, que servem como base para a estrutura, o funcionamento e os objetivos do sistema:

- **Narrativista, tendo a simulação como suporte:** focado na criação de histórias, mas com recursos que possibilitem simular situações que apoiam a narrativa.
- **Regras simplificadas:** trazendo poucas regras e fáceis de explicar, para facilitar a criação de personagens, sem perder a capacidade de uma personalização ampla.
- **Ambientação genérica:** com a possibilidade de ser adaptado a qualquer cenário, sem a necessidade de reaprender as regras a cada novo contexto apresentado.
- **Baseado em D6:** pois os dados de seis faces têm maior facilidade de acesso.
- **Apoiado em sistemas abertos:** priorizando a utilização de sistemas com distribuição livre e gratuita, já consolidados na comunidade.
- **Focado na geração de histórias:** para conduzir narrativas envolventes e colaborativas.
- **Flexível e expansível:** permitindo a criação de novos conteúdos, adaptações e expansões naturalmente.
- **Combate ágil, com espaço para tática:** para resolução de conflitos rápidos, mas com possibilidades de decisões estratégicas e elementos táticos.

Além dos princípios apresentados, o sistema também conta com um conjunto de premissas mais amplas, de natureza conceitual e filosófica, pensadas como guia para criação e aplicação do **SAGEN**. São elas:

- **Consequências éticas:** as jogadas não devem considerar apenas os modificadores comuns, mas os impactos éticos de cada ação. Com o objetivo de um jogo educacional, cada decisão deve ser pensada e ter consequências morais, evitando a lógica de “matar por matar” dos videogames comuns.
- **Incentivo a cooperação:** o sistema permite que os jogadores combinem resultados, reforçando o trabalho e a solução de problemas em equipe.
- **Decisões com impacto real:** as escolhas feitas pelos jogadores não devem influenciar apenas o resultado imediato, mas também levar a consequências futuras.
- **Vínculos sociais:** formação de alianças, tensões e relações interpessoais devem ter peso real, refletindo a importância das conexões.
- **Evolução colaborativa:** a progressão dos personagens não deve considerar apenas seus méritos individuais, mas ter base na cooperação e nos vínculos construídos ao longo do jogo.
- **Valorização das ações:** o sistema deve incentivar o processo de tentativa e erro, a ousadia, minimizando a utilização do modelo de punição e recompensa.
- **Habilidade de criação:** os personagens podem desenvolver objetos, mecanismos e soluções através de uma mecânica generalista de artesanaria (*crafting*), estimulando a criatividade.

- **Resolução não-violenta de conflitos:** deve haver o incentivo de formas pacíficas de resolução de conflitos, promovendo a solução de problemáticas através de negociação, mediação ou outras formas que não envolvam violência.

A partir disso, foram escolhidos alguns sistemas fundamentais que serviram como inspiração e referência de base. Primeiramente, o sistema **Powered by the Apocalypse (PbtA)**, foi utilizado para a criação da mecânica de movimentos. Uma estrutura simples do **C4** com pontos, jogadas simples baseada em d6, armas e proteção. Para a criação de atributos, perícias, vantagens e desvantagens, além de regras para cenário e modo solo, o **Solo10** foi utilizado como base. **Dominus** e **PUSH** ajudaram a compor a parte genérica para criação de histórias. Todos esses são sistemas abertos com licenças bem claras, muitos deles com licenças **Creative Commons**. Além desses, o **GURPS**, um modelo mais geral (que admiro muito), foi escolhido para trazer uma pitada mais “simulacionista” para o SAGEN, por ter mais flexibilidade e capacidade de simulação, apesar de poder ser um pouco confuso para iniciantes. Assim, o trabalho de design para criação deste sistema consiste em **remixar, copiar, transformar e recombinar** tantos outros sistemas já existentes, adotando uma perspectiva mais moderna para resolver problemas e enfocando a **narrativa** em diversas ambientações.

**Com a criação de novos cenários, novas regras poderão ser criadas, generalizadas e adicionadas neste documento. Portanto, trata-se de um sistema dinâmico.**

## Estrutura Sugerida

Quando for criada uma adaptação usando o SAGEN sugere-se a seguinte estrutura. Claro que cada é um livre para melhor estruturar suas adaptações:

- Introdução
- Mundo/cenário - descrição geral sobre geografia, história, personagens coadjuvantes, organizações.
- Criação de personagens - com as especificidades do cenário, incluindo novas. perícias, vantagens, desvantagens e equipamentos.
- Aspectos do cenário - poderes e/ou magia e/ou tecnologias futuristas.
- Regras gerais - grande parte copiada aqui do SAGEN.
- Aventuras - setores, recursos, eventos, narrativas e enredos.
- Bestiário - lista com descrição e características dos antagonistas.

## Criação de Personagens

Os personagens heroicos, típicos desse tipo de narrativa, devem ser criados com 100 pontos que serão utilizados para escolher seus atributos. Mas esse sistema permite também fazer personagens mais realistas, que podem ser construídos com 50 pontos, ou pessoas comuns, com 25 pontos. Da mesma forma, é possível criar personagens mais poderosos, como super heróis com 200 ou 300 pontos. Os cenários que determinarão estas pontuações.

**Exemplo:**

*No mundo de Gravatahy, uma terra mágica repleta de criaturas, feiticeiros necromânticos despertam uma horda de zumbis. Os personagens serão criados com 100 pontos.*

Os pontos facilitam a comparação de personagens, permite inclusive mesclar diferentes cenários e facilita criar extensões como classes, ancestralidades, padrões e poderes, além de facilitar o balanceamento do jogo.

A criação do personagem primeiro deve ser feita **conceitualmente**. Quem é meu personagem? Que eventos nesse mundo provocam uma agonia no meu personagem que ele precisa resolver?

Pense brevemente em sua personalidade, as pessoas que ele se envolve, o que ele faz? Qual é sua aparência? Quantos anos? Qual sua classe social? Qual sua biografia? Como se chama?

**Exemplo:**

*João decide criar um guerreiro açoriano para se aventurar em Gravatahy. Após ter sua vila invadida pela horda de zumbis, não conseguiu salvar sua família. Começa a treinar e seu desejo é destruir o grande feiticeiro necromântico que veio das terras além mar! Aparência atlética com 23 anos. Era um artesão que trabalhava com madeira, mas se juntou às tropas do reino. Vai se chamar Antônio Pereira.*

Depois, esses conceitos são traduzidos para o **sistema**. Os sete passos básicos são:

1. Definir os atributos
2. Adquirir desvantagens
3. Adquirir vantagens
4. Adquirir perícias
5. Adquirir poderes (opcional)
6. Comprar equipamentos
7. Refinamento - nome, motivação, aparência e idade.

## Atributos

O sistema possui 3 atributos básicos e universais:

<b>Corpo</b>	Representa a força, destreza, resolução de problemas usando movimentos e características físicas do personagem.	corrida, saltar, arrombar uma porta, carregar materiais pesados, esquivar.
<b>Mente</b>	Representa a inteligência, a esperteza, a capacidade de resolver problemas com raciocínio lógico e equilíbrio.	problemas matemáticos, resolver um enigma, criar uma estratégia.
<b>Espírito</b>	É relacionado às questões de sabedoria, de misticismo, das crenças mais internas do personagem.	resolver um dilema moral, empatia, sensibilidade, intuição.

Os atributos podem variar de -2 à +3. O valor 0 é o normal. Para um bônus de +1 custa 10 pontos, +2 custa 25 pontos e +3 custa 45 pontos. O mesmo vale para penalidades: -1 recebe 10 pontos e -2 recebe 25 pontos.

Existem quatro atributos secundários: Pontos de Vida, Pontos de Energia, Carma e Destino.

Os **Pontos de Vida (PV)** representam a quantidade de dano que o personagem pode receber. Usamos a seguinte fórmula:

$$PV=10 + (\text{Corpo} \times 2)$$

Supondo Corpo -1, teríamos -2, logo 8 pontos de vida.

Os **Pontos de Energia (PE)** representam alguma fonte de poder, tipo o *Qui*, Cosmo, mana, talento, disposição, seja o que for, uma energia usada para ativar poderes ou habilidades especiais. Usamos a seguinte fórmula:

$$PE= 3 + \text{Mente} + \text{Espírito}$$

Supondo Mente +2 e Espírito +1, teríamos 6 pontos de energia.

Cada personagem começa o jogo com **Carma** e **Destino** igual a 0. Pontos de Carma e Destino são usados para temperar a narrativa. Carma está associado a algo negativo, algum problema ou complicação em função do acúmulo de Carma e pontos de Destino são benefícios que podem ajudar o jogador e o grupo em algum momento da aventura.

#### **Exemplo:**

*João decide que Antônio terá o Corpo como seu principal atributo, seguido da Mente e, por último, o Espírito. Ele gasta 25 pontos para conceder um bônus de +2 para o Corpo e 10 pontos para um bônus de +1 na Mente. Assim, os atributos primários do Antônio serão Corpo +2, Mente +1 e Espírito 0. Os atributos derivados são Pontos de Vida 14 — 10 +(Corpo 2 × 2) — e Pontos de Energia 4 — 3 + Mente 1 + Espírito 0. Todo personagem inicia com Carma e Destino zerados. João gastou 35 pontos com os atributos de Antônio.*

## Perícias

As perícias na verdade são um tipo de **movimento**. Abaixo estão listadas algumas perícias sempre com um atributo associado. As perícias podem ter bônus de +1 ao custo de 15 pontos ou +2 ao custo de 30 pontos.

**Usando as perícias:** quando surge uma situação na qual é preciso usar alguma perícia, role 2d6 mais o bônus do atributo mais o bônus da perícia e confira o resultado:

$$\text{Jogada} = 2d6 + \text{bônus atributo} + \text{bônus perícia}$$

**10+:** consegue realizar a ação com sucesso e uma vantagem.

**7-9:** a ação é realizada, entretanto tem um ônus: perde algum recurso, quebra alguma coisa.

**6 ou menos:** fracassa totalmente e tem alguma consequência negativa — desperta a atenção, quebra definitivamente a ferramenta, algo ruim acontece.

Abaixo estão descritas 30 perícias que podem ser usadas em diferentes cenários. Cada perícia tem um atributo associado e também tem a indicação (\*) se esta perícia pode usar as regras de artesanaria (veja o capítulo que detalha as regras de Artesania).

### Lista de Perícias Gerais

**Alquimia (Mente)\*:** criar poções e substâncias químicas. Permite criar explosivos, antídotos e elixires.

**Arcanismo (Mente)\*:** manipular e entender forças sobrenaturais. Permite a criação de amuletos, runas, artefatos mágicos.

**Armas à Distância (Corpo):** manejar arcos, bestas, armas de fogo e arremesso.

**Atletismo (Corpo):** correr, saltar, escalar e nadar.

**Combate Corpo a Corpo (Corpo):** lutar desarmado ou com armas de curto alcance.

**Conhecimento Geral (Mente)\*:** lembrar fatos históricos, geográficos ou científicos. Permite criar mapas, livros, diagramas.

**Cura Espiritual (Espírito)\*:** fazer rituais de cura ou exorcismos. Permite bênçãos, purificação de áreas, proteção espiritual.

**Diplomacia (Espírito):** resolver conflitos entre grupos ou facções.

**Domínio Animal (Corpo):** treinar, controlar ou interagir com animais.

**Empatia (Espírito):** compreender emoções e ajudar pessoas emocionalmente.

**Engenharia (Mente):** projetar e construir estruturas. Permite criar diferentes engenhocas.

**Estratégia (Mente):** planejar táticas militares ou de negócios.

**Força Bruta (Corpo):** realizar ações que exigem grande força física, como arrombamento.

**Furtividade (Corpo):** mover-se sem ser percebido ou esconder objetos.

**Inspiração (Espírito):** motivar aliados e aumentar sua moral.

**Intuição (Espírito):** prever perigos ou sentir a verdade em situações ambíguas.

**Investigação (Mente):** buscar pistas, analisar cenas de crime e resolver mistérios.

**Linguística (Mente):** traduzir, interpretar e aprender novos idiomas.

**Mecânica (Mente):** consertar ou criar máquinas e dispositivos.

**Medicina (Corpo)\*:** tratar ferimentos e aplicar primeiros socorros. Permite criar curativos, talas, remédios básicos.

**Meditação (Espírito):** recuperar energia espiritual ou mental.

**Negociação (Mente):** realizar acordos, barganhas e convencer outros.

**Ocultismo (Espírito):** interpretar textos e símbolos místicos ou sobrenaturais.

**Ofícios Manuais (Corpo)\*:** trabalhos artesanais e construção. Permite construção de abrigos, armas brancas, móveis, entre outros.

**Persuasão (Espírito):** convencer, inspirar ou manipular multidões.

**Pilotagem (Corpo):** conduzir veículos terrestres, aéreos ou aquáticos. Especificar o tipo.

**Religião (Espírito):** entender doutrinas religiosas e realizar rituais.

**Rituais Sobrenaturais (Espírito)\*:** conduzir rituais místicos ou cerimoniais. Permite fazer invocações, encantamentos, círculos de proteção.

**Sobrevivência (Corpo)\*:** encontrar comida, água e abrigo em ambientes hostis. Permite criar armadilhas de caça, fogueiras, abrigos improvisados.

**Tecnologia (Mente)\*:** manipular e criar equipamentos tecnológicos simples. Permite criar computadores, programas, drones, armas tecnológicas simples.

**Exemplo:**

*Antônio tem 65 pontos para gastar em Perícias. João escolhe ofícios manuais +1 (15 pontos), combate corpo a corpo +2 (30 pontos) e Atletismo +1 (15 pontos). Gasta 60 pontos. Importante que ofícios manuais vão permitir que Antônio crie projetos em madeira.*

## Vantagens e Desvantagens

Para cada vantagem escolhida o jogador gasta 15 pontos e recebe 15 pontos para cada desvantagem. Não é possível acumular mais do que 3 desvantagens, ou seja, receber mais de 45 pontos. As vantagens e desvantagens devem ser utilizadas no momento da jogada. Se o jogador tem uma vantagem, faz duas jogadas e escolhe o **melhor resultado**. No caso da desvantagem, o jogador faz duas jogadas e escolhe o **pioor resultado**. Veja abaixo as listas de possíveis vantagens e desvantagens que podem ser ampliadas e adaptadas conforme o cenário.

### Vantagens

- **Adaptação Rápida:** testes ao tentar **aprender novas habilidades** ou **adaptar-se a novas situações**.
- **Afinidade com Animais:** testes de **controle de animais** ou **domesticação**.
- **Ambidestria:** testes que envolvem o uso de **ambas as mãos** de forma simultânea.
- **Aura de Confiança:** testes de **intimidação** ou **negociação em situações tensas**.
- **Autocontrole de Ferro:** testes para resistir a **provocações** ou **tentativas de manipulação**.
- **Carisma Natural:** testes de **persuasão** ou **diplomacia**.
- **Conhecimento Enciclopédico:** testes para **recordar fatos** ou **conhecimentos específicos**.
- **Empatia Aguçada:** testes para **ler emoções** ou **entender motivações**.
- **Estômago de Ferro:** testes para resistir a **venenos** ou **toxinas**.
- **Força de Vontade:** testes de **resistência mental** ou para resistir à coerção.
- **Furtividade:** testes de **esconder-se** ou **movimentação silenciosa**.
- **Instinto de Sobrevivência:** testes de **sobrevivência** ou **rastreamento**.
- **Liderança:** testes para **motivar aliados** ou **liderar grupos**.
- **Mente Afiada:** testes de **lógica**, **investigação** ou **resolução de enigmas**.
- **Percepção Apurada:** testes de **notar detalhes** ou **ouvir sons distantes**.
- **Precisão Cirúrgica:** ataques com **armas de precisão** (arcos, armas de fogo, etc.).
- **Reflexos Rápidos:** testes de **esquiva** ou **defesa física**.
- **Resistência Física:** testes de **corrida**, **natação** ou **levantar peso**.
- **Sexto Sentido:** testes para **detectar armadilhas** ou **perceber perigos iminentes**.
- **Treinamento Militar:** testes de **combate corpo a corpo** ou **estratégia militar**.

### Desvantagens

- **Aversão a Animais:** testes de **controle de animais** ou **domesticação**.
- **Combate Desajeitado:** testes de **combate corpo a corpo** ou **defesa em lutas próximas**.
- **Desajeitado:** testes de **furtividade** ou **movimentação silenciosa**.
- **Desorientado:** testes de **sobrevivência** ou **rastreamento**.
- **Despreparado:** testes para **detectar armadilhas** ou **perceber perigos iminentes**.
- **Estômago Frágil:** testes para resistir a **venenos** ou **toxinas**.
- **Fragilidade Física:** testes de **resistência física**, como **corrida** ou **levantamento de peso**.
- **Impulsivo:** testes para resistir a **manipulação emocional** ou **autocontrole**.

- **Inflexível:** testes para **aprender novas habilidades** ou **se adaptar a novas situações**.
- **Inseguro:** testes de **intimidação** ou **negociação em situações tensas**.
- **Insensível:** testes para **entender emoções** ou **motivações alheias**.
- **Lento na Reação:** testes de **esquiva** ou **defesa física**.
- **Liderança Fraca:** testes de **motivar aliados** ou **liderar grupos**.
- **Mão Trêmula:** testes envolvendo **destreza manual** ou **ações delicadas**.
- **Memória Fraca:** testes para **recordar fatos** ou **conhecimentos específicos**.
- **Mira Instável:** testes de ataque com **armas de precisão** (arcos, armas de fogo, etc.).
- **Pensamento Lento:** testes de **lógica, investigação** ou **resolução de enigmas**.
- **Percepção Ruim:** testes de **notar detalhes** ou **ouvir sons**.
- **Personalidade Fraca:** testes de **persuasão** ou **diplomacia**.
- **Volátil:** testes de **resistência mental** ou para resistir a **provocações**.

**Exemplo:**

*Antônio recebeu Treinamento Militar (15 pontos) e Instinto de Sobrevivência (15 pontos). João pretende pegar algumas desvantagens para conseguir mais alguns pontos . As vezes é Impulsivo, Volátil e Desajeitado. Recebe 45 pontos por 3 desvantagens, mas desconta 30 pontos pelas vantagens. Logo, ganha 15 pontos. Até o momento João gastou 35 pontos em atributos, 30 em vantagens, 60 pontos em perícia e ganhou 45 em desvantagem. Totaliza em um gasto de 80 pontos, logo tem mais 20 pontos para os próximos passos (equipamentos e poderes).*

## Equipamentos

Nome	Dano	Tipo de Dano	Alcance	Cadência	Alcance Máximo
Adaga	D1	Perfurante	Curto	-	-
Espada Curta	D1	Corte Perfurante	Curto	-	-
Espada Longa	D2	Corte Perfurante	Médio	-	-
Machado	D2	Corte	Curto	-	-
Maça	D2	Contusão	Curto	-	-
Lança	D2	Perfurante	Longo	-	3m
Alabarda	D3	Corte Perfurante	Longo	-	-
Montante	D3	Corte	Médio	-	-
Arco Curto	D1	Perfurante	Longo	1	30m
Arco Longo	D2	Perfurante	Longo	1	50m
Besta	D3	Perfurante	Longo	1/2	40m

Observações: Cadência indica quantos ataques podem ser feitos por turno; 1/2 significa que é necessário 1 turno para recarregar; Alcance Máximo é a distância máxima efetiva da arma

O dano é calculado rolando 1d6 para cada nível, ou seja, uma arma D1 rola 1d6. Uma arma D4 rola 4d6. O dano que ultrapassa a proteção é multiplicado conforme o tipo de dano: corte multiplica por 1.5, perfurante multiplica por 2 e contusão mantém o mesmo dano.

Os exemplos de categorias de armas e proteção são baseados no sistema C4, adicionando mais algumas estatísticas. As armas, proteções e itens podem ser adaptados e novos podem ser criados dependendo do cenário.

## Armas

Toda arma gera dano (D) com um determinado valor.

- Arma Simples (D1) (2 pontos): Faca, Adaga, Arco Simples, Pistola.
- Arma Média (D2) (5 pontos): Espada, Maça, Machado, Arco Composto, Rifle.
- Arma Poderosa (D3) (15 pontos): Montante, Alabarda, Besta, Metralhadora.
- Armas Épica (D4) (25 pontos): Espada Mágica, Espada de Luz, Canhão de Ions.

Cada arma além do valor de dano (D) possui tipo de dano (corte, perfurante, contusão), tipo de arma (curto ou longo alcance), cadência de tiro, alcance máximo e número de disparos.

## Proteção

As proteções (P) são usadas para absorver o dano recebido. As proteções em cenários medievais são chamadas de armaduras.

- Proteção Simples (P1) (2 pontos): Armadura simples, Escudo, Sobretudo reforçado.
- Proteção Média (P2) (5 pontos): Cota de Malha, Colete de Kevlar.
- Proteção Poderosa (P3) (15 pontos): Armadura completa, Vestimenta Espacial.
- Proteção Épica (P4) (25 pontos): Armadura Mágica, Aura de Energia.

Abaixo uma tabela com armaduras medievais:

Nome	Proteção
Roupa Acolchoada	P1
Armadura de Couro	P1
Cota de Malha	P2
Brigantina	P2
Armadura de Placas	P3
Armadura de Placas Completa	P3

Uma proteção igual a P2, por exemplo, significa que rolará 2d6 e subtrai do ataque. O dano maior que zero que restar será descontado dos pontos de vida.

## Itens Gerais

São itens gerais que dependem do cenário, pode ser uma lanterna ou uma tocha, por exemplo. Corda, canivete, celular, mochila, entre outros. Também deve incluir os recursos usados na artesanaria.

Itens comuns facilmente achados em qualquer mercado custam 5 pontos de personagem. Itens consumíveis que agregam vantagens custam 10 pontos de personagem e algum item especial ou raro custa 25 pontos. Os cenários poderão ter regras especiais.

### Exemplo:

*Com os 20 pontos restantes o Antônio compra uma espada (5 pontos), uma gibão de couro (5 pontos). E com 10 pontos restantes comprará poderes/habilidades especiais.*

## Jogadas

Penalidade/Bônus	Descrição
-1	Sempre que o jogador optar simplesmente por atacar/matar sem uma justificativa ou legítima defesa, matar de forma deliberada a jogada terá uma penalidade.
-1	Destruição deliberada e desperdício de recursos.
+1	Sempre que agirem pensando nos recursos e evitando ações violentas.

A **Tabela de Complicações** é baseada no sistema PUSH, veja abaixo:

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

Todas as jogadas são baseadas em dados de seis face (D6) e são criadas a partir do conceito de **Movimentos**. Joga-se 2d6 aplicando os modificadores positivos e negativos e, a partir disso, é mensurado o efeito de **sucesso**, **fracasso** ou **sucesso parcial** com consequência. Também podemos inferir as **falhas críticas** e os **sucessos decisivos**.

Qualquer somatório de modificadores que for menor que 6 será sempre falha e que maior que 10 sempre será sucesso.

A estrutura básica de uma jogada é:

Sempre que sair 6 nos dois dados naturalmente é um **sucesso decisivo**.

**10+**: consegue realizar a ação com sucesso e consegue uma vantagem.

**7-9**: a ação é realizada, entretanto tem um ônus: perde algum recurso, quebra alguma coisa.

**6 ou menos:** fracassa totalmente e tem alguma consequência negativa - desperta a atenção, quebra definitivamente a ferramenta, algo ruim acontece. Jogue na tabela de complicações.

Se a soma dos dados resultar em 2 ou 3 sempre será uma **falha crítica**.

Sempre em caso de sucesso decisivo ou falha crítica adiciona-se um “tempero” na narrativa.

Importante! veja com atenção os modificadores na tabela acima.

Também sempre que um jogador do grupo fizer uma ação que possa ajudar outro jogador ativa-se o movimento **Criar Vantagem**, descrito abaixo:

### **Criar vantagem**

Sempre que desejar agir para criar uma condição melhor para realização da ação de outro jogador cria-se uma vantagem, role 2d6 e soma o atributo equivalente:

**10+:** a vantagem foi criada e o outro jogador fará sua próxima jogada com bônus de +1

**7-9:** não sai como o previsto, mas a vantagem foi criada e o outro jogador fará sua próxima jogada com bônus de +1. Entretanto, alguma complicação acontece (veja a tabela de complicações para ajudar a definir o efeito).

**6-:** não deu certo e cria-se uma situação desfavorável. O outro jogador fará sua próxima jogada com uma penalidade de -1.

## **Relação com NPCs**

*Non-playable Characters* (NPCs), em tradução livre Personagens Não Jogáveis, são todos os personagens do universo que não são interpretados por jogadores, mas são de extrema importância para a narrativa. Todos os personagens coadjuvantes e recorrentes possuem uma postura em relação a cada jogador e possui uma “memória” entre as sessões/aventuras. Na ficha de personagem coadjuvante define-se a postura inicial que influenciará como ele se comporta nas interações. As posturas possíveis são: **amigável**, **neutro** e **hostil**. Os cenários podem detalhar estas posturas considerando grupos ou facções de personagens.

Caso a postura não esteja previamente definida, role um d6 para decidir. Resultados 5 e 6 a postura é amigável, 3 e 4 a postura é neutra e 1 e 2 a postura é hostil.

Cada personagem coadjuvante possui de 1 a 3 Pontos de Interesse que determinam o quanto desejam interagir com os heróis, podendo variar conforme a situação. Personagens amigáveis geralmente têm 3 pontos, enquanto os neutros terão 2 pontos e os hostis, apenas 1 ponto. Os Pontos de Interesse podem ser definidos livremente na narrativa. Caso recebam algum presente ou informação benéfica ele poderá aumentar em 1 ou 2 seus pontos de interesse. Se os Pontos de Interesse zerarem, aqueles NPCs com postura amigável e neutra não se envolverão mais na conversa, já aqueles com postura hostil, agirão com violência.

### **Conversando com os personagens coadjuvantes**

Sempre que o personagem conversar com o personagem coadjuvante, role 2d6 e aplique um modificador de acordo com a postura do coadjuvante: amigável +2, neutro nenhum modificador e hostil -2. Se o jogador possui alguma perícia social aplicável à situação utilize um modificador +1, independente dos níveis da perícia.

**10:** responde de forma positiva ou oferece detalhes e informações importantes, possivelmente aumentando em 1 ponto seu interesse pela conversa. Um personagem coadjuvante fica no máximo com 5 pontos de interesse.

**7-9:** a resposta é ambígua ou sem grandes surpresas. Se mantém com a mesma postura.

**6-:** resposta desagradável e muda a postura. Se era amigável fica neutro, se neutro fica hostil e hostil age agressivamente. Reduz 1 ponto de interesse.

### Agindo Agressivamente

Quando um personagem tomar uma atitude agressiva ou invasiva, role 2d6 (sem modificadores específicos para postura):

**10+:** diminua 1 ponto de interesse. A agressão incomoda, mas o personagem coadjuvante ainda consegue manter-se na interação.

**7-9:** Se era amigável, ele passa a ser neutro. Se era neutro, passa a ser hostil.

**6-:** fica hostil; se já era hostil, inicia um ataque imediato. A atitude agressiva desencadeia uma reação violenta.

## Artesania

As perícias assinaladas com asterisco (\*) permitem que o personagem crie artefatos através de projetos. A artesanania sempre precisa de um local com as ferramentas adequadas, um conjunto de recursos básicos, especializados ou raros que serão transformados e um determinado produto que sempre será mais complexo que os recursos originários.

Caso os jogadores prefiram, ou o cenário tenha alguma especificidade, as regras de artesanania podem ser ignoradas ou expandidas.

A artesanania deve surgir organicamente da narrativa, por exemplo: *quero forjar uma espada usando os minérios da caverna.*

Cada projeto de artesanania é definido por quatro atributos:

**Complexidade:** Nível de dificuldade (1 a 3): Simples (1), Complexo (2), Obra-Prima (3)

**Recursos:** recursos necessários, por exemplo, 3 Minérios de Ferro.

**Ferramentas:** equipamentos necessários, por exemplo, uma forja, um laboratório.

**Tempo:** algumas horas, uma semana de trabalho, meses.

### Passo a Passo

O jogador descreve o projeto e seu propósito e define-se a **complexidade** com base no impacto narrativo:

- **Simples (1):** projeto comum no cenário, sem efeitos especiais. Por exemplo: uma corda ou uma tocha.
- **Complexo (2):** projeto com efeito/descritor único. Por exemplo: uma espada muito afiada, uma poção de cura.

- **Obra-Prima (3):** projeto lendário ou com múltiplos efeitos. Por exemplo: armadura encantada de fogo, espada matadora de zumbis.

Após devemos determinar os **recursos**. São divididos em 4 categorias (níveis), independentes do cenário:

- **Comum (1):** Fácil de encontrar, básico (madeira, pedra)
- **Incomum (2):** Requer busca ou comércio (ferro, couro)
- **Raro (3):** Encontrado em locais perigosos ou raros (minério élfico)
- **Exótico (4):** Único, mítico ou de origem desconhecida (a lágrima de um dragão)

Cada projeto terá uma quantidade de recursos primários e secundários.

O recurso primário é a categoria mais incomum/alta necessária para o projeto. Por exemplo, se o projeto precisa de Ferro (Incomum) e Madeira (Comum), o material primário é Incomum.

Já os recursos secundários são categorias inferiores ou iguais ao primário. No exemplo anterior, madeira seria o recurso secundário.

Para simplificar, no máximo 3 tipos de recursos por projeto.

Veja a tabela abaixo para determinar a quantidade de recursos necessários:

Complexidade do Projeto	Nível do recurso primário	Quantidade total de recursos
1	1	2
1	2	3
1	3	4
1	4	5
2	1	4
2	2	5
2	3	6
2	4	7
3	1	6
3	2	7
3	3	8
3	4	9

Para um projeto de complexidade 2 com recurso primário incomum (nível 2) são necessárias 5 unidades totais de recursos.

O recurso primário deve representar pelo menos metade (arredondando para cima) do total. E os secundários são os recursos restantes. Logo, no exemplo, a metade de 5 é 2.5 arredondado para cima é igual a 3. Precisamos de 3 ferros (incomum) e 2 madeiras (comum).

Sabendo quais recursos precisará, defina as **ferramentas** que irá utilizar para criar o projeto. Por exemplo, uma espada comum precisa de uma forja. Se não têm ferramentas disponíveis, o jogador terá que improvisar. Fará a jogada com penalidade conforme complexidade. Projetos simples -1, complexo-2 e obra-prima -3.

Por último, determine o tempo que demora para finalizar a criação. Projetos simples consomem 2h, projetos complexos 12h e obras-prima 24h. Se tiver as ferramentas adequadas o tempo reduz pela metade e caso esteja improvisando sem as ferramentas o tempo aumenta em 50%, logo projetos simples consomem 3h, complexos 18h e obras-prima 36h.

Outros jogadores podem ajudar na criação, fornecendo +1 de bônus por ajudante, sendo permitido apenas dois ajudantes por rolagem. Cada personagem deve justificar narrativamente o auxílio, por exemplo, eu seguro a peça enquanto o outro martela.

Para itens cuja complexidade é Obra-prima, o processo deve ser dividido em etapas, por exemplo, fundir o metal, moldar a lâmina, encantar. Cada etapa exige uma rolagem e pode contar com ajuda.

## A Rolagem de Artesania

O jogador rola 2d6 mais o bônus da perícia e mais o bônus do atributo e verifica:

**10+:** Sucesso total. O item é criado conforme planejado.

**7-9:** Sucesso parcial. Escolha uma das complicações abaixo:

*Custo Extra:* Consome mais um recurso de cada categoria. Se não tiver recurso, escolha outra complicação.

*Defeito Oculto:* O item falha em um momento crítico, por exemplo, durante uma corrida sua bota rasga e deixa você lento sem poder correr.

*Tempo Adicional:* Leva o dobro do tempo previsto.

**6-:** Falha. O item não é criado, recursos são perdidos, e surgem defeitos. Veja a seguir.

2d6	Defeito	Descrição
2	Cataclismo Improvisado	Funciona, mas causa um efeito colateral catastrófico (ex.: explosão, corrupção) ao ser usado pela primeira vez.
3	Consumidor Voraz	Requer 1 recurso adicional (da mesma categoria) toda vez que for usado ou deixa de funcionar.
4	Inimigo da Estabilidade	Role 1d6, se sair 1 o item não funciona.
5	Chamativo	Atrai atenção indesejada quando usado (criaturas, autoridades, hackers).
6	Frágil como Vidro	Quebra permanentemente no primeiro 1 ou 2 em qualquer rolagem que envolva o item.
7	Efeito Rebote	Afeta outro alvo ao invés do escolhido. Por exemplo: a poção cura o inimigo ou uma arma envenena o personagem.
8	Desgaste Acelerado	Perde 1 ponto de eficiência por uso. Cada vez que usa gera menos dano, dá menos resultado, joga com -1 na rolagem.
9	Temporário	Funciona apenas 1d6 usos.
10	Estigma Social	É desprezado/ilegal no local onde for usado. As pessoas ficam desconfiadas.
11	Corrompido	Tem uma vontade própria, ou seja, gera outro efeito, escolhe outro alvo, não funciona.
12	Ironia da Sorte	Funciona, mas cria um problema oposto ao seu propósito, por exemplo, uma espada anti demônios ao ser usada atrai demônios.

Acima a tabela genérica de defeitos independente de cenário e projeto. Adapte o defeito ao contexto, use a descrição como um guia narrativo. Por exemplo, *Consumidor Voraz* em um cenário cyberpunk pode significar que o item drena baterias; em fantasia, consome a alma do usuário. Role 2d6 e verifique o defeito, em caso de algum efeito que não seja adequado, role novamente.

## Obtendo Recursos

Enquanto o jogador explora o mundo de jogo, poderá tentar obter recursos para fazer seus projetos. As regras funcionam para qualquer cenário (floresta, cidade, deserto, ...) e consideram riscos e impacto narrativo. Lembrando que os recursos podem ser obtidos comprando e também podem ser vendidos.

### Movimento "Explorar a Região"

Quando você *explora uma região para coletar recursos comuns ou incomuns*, role 2d6 + perícia relevante + atributo da perícia. Caso não tenha a perícia, só use o atributo equivalente. Se o contexto é natureza, use Sobrevivência, alguma perícia de ocultismo se for algo mágico, perícia tecnológica se for algo no contexto da tecnologia e alguma perícia de Negociação, se for comércio.

**10+:** Escolha 2 opções.

**7-9:** Escolha 1 opção e sofra 1 complicação, abaixo:

*Chamar Atenção:* Sua coleta atrai inimigos ou rivais.

*Esgotar Recursos:* A região perde 1 nível de disponibilidade. Veja abaixo.

*Ferramentas Quebradas:* Você perde uma ferramenta útil.

*Ferimentos Leves:* Tome 1 ponto de dano.

**6-:** Você não coleta recursos e enfrenta uma ameaça daquela região.

Opções:

- Adicione 1d6 unidades de um recurso comum da região.
- Adicione 1 unidade de um recurso incomum da região.
- Registre no mapa que aquela região é fonte de um recurso específico. Sempre pode regressar para pegar aquele recurso.
- Ignore uma ameaça na região.

Para encontrar recursos raros ou exóticos em uma região deve usar o movimento especial **Explorar Detalhadamente**. Precisa somente tentar procurar itens raros ou exóticos, gastar uma unidade de suprimento adicional, porque passa mais tempo procurando. Não se desloca.

### Movimento Explorar Detalhadamente

Quando você *explora uma região para coletar recursos raros ou exóticos*, role 2d6 + perícia relevante + atributo da perícia. Caso não tenha a perícia, só use o atributo equivalente. Se o contexto é natureza, use Sobrevivência, alguma perícia de ocultismo se for algo mágico, perícia tecnológica se for algo no contexto da tecnologia e alguma perícia de Negociação, se for comércio.

**10+:** Encontre 1 recurso raro ou exótico.

**7-9:** Encontre o recurso, mas ocasiona uma complicação.

*Chamar Atenção:* Sua coleta atrai inimigos ou rivais.

*Esgotar Recursos:* A região perde 1 nível de disponibilidade. Veja abaixo.

*Ferramentas Quebradas:* Você perde uma ferramenta útil.

*Ferimentos Leves:* Tome 1d6 pontos de dano.

6-: Você sofre 1d6 de dano, não coleta recursos e enfrenta uma ameaça daquela região.

As regiões têm um nível de disponibilidade de recursos. Em geral, cada região tem um nível padrão para todos os tipos. Por exemplo, florestas podem ser abundantes de recursos. Entretanto pode-se definir um nível específico no mapa. As regiões podem ser:

- **Abundante:** na jogada e na coleta de recursos receba +1 de bônus.
- **Equilibrado:** sem bônus ou penalidade.
- **Escasso:** na jogada e na coleta de recursos receba -1 de penalidade.

Se a região se torna escassa, os jogadores precisam restaurá-la.

Para cada região deve-se definir uma tabela contendo o nome da região, lista de recursos comuns, incomuns, raros e exóticos.

## Carma e Destino

Carma e Destino são forças que influenciam a **narrativa** e as ações dos personagens. Estes recursos criam uma dinâmica onde cada escolha é importante no desenvolvimento da história.

### Acúmulo e Gasto de Carma e Destino

O Carma representa a força negativa sendo acumulada quando os jogadores cometerem ações ruins, atos de violência desnecessários, egoísmo ou traições. Isso vai gerar complicações na narrativa, introduzindo reviravoltas ou criando dificuldades extras para os personagens.

Por outro lado, o Destino atua como força positiva, sendo concedido aos jogadores quando realizam ações boas, trabalham em grupo ou agem de forma heroica. Estes pontos podem ser gastos para obter benefícios diretos, como sucessos automáticos.

Ao término da cena os jogadores devem avaliar a atuação dos personagens:

- **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.

### Uso do Carma e Destino e Dilemas

Quanto ao Carma:

- Quando o Carma chega a 3 pontos, introduz uma complicação (a mesma das jogadas) 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.

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

Segue abaixo a tabela com os dilemas:

d6	Dilema
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

O sistema mantém um equilíbrio dinâmico: quando o total combinado de Carma e Destino atinge 7, uma grande mudança ocorre na história.

Quando isso acontece role 1d6 e veja a tabela abaixo:

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

## Interação com Coadjuvantes

Personagens coadjuvantes importantes também têm reservas de Carma e Destino (em geral iniciam em em 0) que influenciam a narrativa. Suas ações impactam diretamente o mundo do jogo:

- Ações negativas (como manipular, trair ou agir de forma arriscada), que acumulam Carma.
- Ações positivas (como ajudar, agir heroicamente ou se sacrificar), que acumulam Destino.

Durante as interações com os personagens coadjuvantes, os jogadores podem transferir 1 ponto de Carma e/ou Destino:

- Ajudar/Inspirar: transfere 1 ponto de Destino para o coadjuvante.
- Enganar/Manipular/Trair: transfere 1 ponto de Carma para o coadjuvante.

Essa transferência funciona em ambos os sentidos, ou seja, os coadjuvantes também podem transferir Carma e Destino para os jogadores.

## Impacto na Narrativa

Quando um personagem coadjuvante acumula 3 ou mais pontos de Carma ou Destino, eventos significativos ocorrem:

- **Carma (3+ pontos):** Desencadeia uma complicação, como traição ou desastre.
- **Destino (3+ pontos):** Resulta em um benefício, como um ato heroico ou ajuda inesperada.

Para determinar o evento específico, role 1d6 e consulte a tabela abaixo:

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.

## Resolução de conflitos

### Combate

O combate pode ser corpo a corpo ou com armas a distância, considerado o atributo Corpo na hora de efetuar um ataque. Caso tenha alguma perícia de combate é somada a jogada.

Primeiro é preciso determinar a ordem em que os personagens irão agir, usando a iniciativa. Se houve surpresa, os surpreendidos atacam por último. Para determinar a iniciativa jogue 1d6 e some o atributo Corpo. Para agilizar é possível determinar a iniciativa por grupo, escolhendo aquele personagem com maior atributo Corpo do grupo. Portanto, se o combate vai acontecer entre um Necromare, os jogadores, os aliados dos jogadores e uma horda de criaturas do lodo, é possível determinar a iniciativa para cada um dos quatro grupos.

Quando você atacar um inimigo em combate corpo a corpo ou a distância, role 2d6+Corpo. Aplicam-se modificadores quanto à perícia e podem ser aplicadas vantagens e desvantagens.

**10+:** Você acerta o ataque e pode escolher 2 **efeitos** da lista abaixo:

Efeitos:

- Você causa +1 dano além do normal da arma.
- Você evita completamente a reação do inimigo.
- Você força o inimigo a recuar, tropeçar ou perder a postura defensiva.
- Você cria uma abertura para um aliado, dando a ele +1 na próxima rolagem.
- Você atordoa o oponente, impedindo-o de usar uma reação no próximo turno.

**7-9:** Você acerta o ataque, mas o oponente pode ativar uma **reação**. Escolha 1 efeito da lista abaixo.

**6-:** O inimigo se esquiva, bloqueia e contra-ataca. Efetua o ataque do oponente.

Sempre que um inimigo sofrer um ataque com um sucesso parcial (7-9), ele pode ativar uma reação. As reações estão descritas nos Antagonistas.

Sempre é subtraída a proteção do dano produzido, o dano que ultrapassa a proteção é multiplicado pelo tipo de dano — corte, perfurante e/ou contusão. O restante do dano é descontado dos pontos de vida.

Se os pontos de vida chegarem a zero o personagem desmaia e precisará de ajuda para continuar vivo. Primeiros socorros ou intervenções mágicas podem ser usadas. Cada turno inconsciente reduz um ponto de vida, quando atinge -5 pontos o personagem morre. Caso seu personagem morra, o jogador poderá criar outro personagem. Ressuscitar por vias mágicas ou tecnológicas depende do cenário.

Os cenários podem oferecer mais movimentos combativos inclusive poderes. Seguirão a mesma lógica na jogada de dados, inclusive o dano.

## Mediação

Se existir uma situação tensa entre as duas partes, o personagem pode tentar mediar.

### **Mediar Conflito**

Quando o personagem tenta mediar um conflito entre duas partes, role 2d6+Mente. Aplicam-se modificadores quanto à perícia e podem ser aplicadas vantagens e desvantagens:

**10+:** Você consegue apaziguar as tensões e conduzir as partes a um acordo vantajoso. Escolha 2 opções da lista abaixo:

- As partes aceitam um compromisso equilibrado.
- Ganha a confiança de pelo menos uma das partes.
- O conflito é adiado, dando tempo para soluções futuras.
- Ninguém sai da negociação ressentido ou disposto a vingança.
- Você descobre uma motivação oculta que influencia a disputa.

**7-9:** Você evita que a situação saia do controle, mas deve escolher 1 opção da lista acima e criar uma complicação.

**6-:** A mediação falha e a tensão aumenta.

## Negociação e Diplomacia

Resolver conflitos sem violência requer o uso de perícias como Diplomacia. Incentiva-se a resolução de conflitos na base da estratégia, da negociação, da mediação e o uso da violência como uma última alternativa. Importante destacar que esta é uma recomendação geral, podendo ter cenários cuja atmosfera e o conceito seja mais violento, mais mortal priorizando mais os combates. Os cenários devem ponderar sobre as resoluções de conflito.

# Evolução

Os personagens ganham **Pontos de Evolução (XP)** ao longo do jogo, podendo usá-los para melhorar atributos, perícias, poderes ou adquirir novas vantagens. O jogador acumula PE com ações individuais e coletivas.

No mínimo cada jogador ganha 2 XP por sessão.

Cada jogador pode acumular XP com base nas suas ações e desafios enfrentados.

**Superação de Desafios:** Vencer um oponente forte ou superar uma situação complexa concede 1 a 3 XP, dependendo da dificuldade.

**Aprendizado de Perícias:** usar uma perícia pouco usada ou tentar algo inovador gera 1 XP.

**Fracassos Significativos:** Se um fracasso gerar consequências narrativas relevantes, concede 1 XP.

A evolução também é impactada pela cooperação no grupo.

**Objetivos do Grupo:** Sempre que um grupo atinge um objetivo importante, todos ganham 2 XP.

**Cooperação e Sacrifício:** Ajudar um aliado em um momento crítico ou sacrificar algo pessoal pelo bem do grupo concede 2 XP.

**Narrativa:** Se o personagem for essencial para um momento marcante da história, todos ganham 1 XP.

Abaixo segue uma tabela de níveis, conforme o jogador acumula XP ganha pontos de personagem para comprar vantagens, pagar preço de desvantagens, novas perícias ou habilidades especiais do cenário.

Nível	XP necessário	XP acumulado	Bônus (pontos de personagem)
1	-	-	-
2	6	6	+15
3	12	18	+15
4	24	42	+15
5	36	78	+20
6	48	126	+20
7+	+60	-	+20

# Cenários

## Mapa

O esquema de cenários com mapa é baseado no sistema Solo10. Cada cenário tem um mapa dividido em Setores. Indica-se que cada mapa tenha, pelo menos, 5 ou 6 tipos de setores. Podem ter granularidades diferentes, ou seja, um mundo medieval dividido em reinos e cada reino pode ser dividido em outros setores - deserto, floresta, cidade principal, aldeia, entre outros.

## Encontros e Eventos

Para cada setor existe uma tabela de **Encontros** e uma tabela de **Eventos**.

Os **eventos** são relacionados ao tipo do setor e adicionam um “tempero” ao cenário. Os eventos também podem desafiar os personagens (atributos e perícias), gerando premiações/bonificações e encontros. Para saber o que acontece ao chegar no setor, o jogador rola os dados e compara com uma tabela de eventos para o setor. A tabela de eventos pode ser do tipo 1d6, com 6 possíveis resultados; também pode ser 2d6, com 11 possíveis resultados; ou d6d6, ou seja, 36 possíveis resultados combinando os valores de 2d6. Quanto mais opções de eventos, maior será a rejogabilidade do cenário.

Em meio aos eventos, os personagens poderão **encontrar** diversos personagens do cenário, desde **Personagens Coadjuvantes**, encontros neutros ou encontros violentos que normalmente trazem **Adversários** prontos para enfrentar os personagens. Você precisará criar duas tabelas, uma para definir os encontros neutros e outra para os encontros violentos. Da mesma forma que os eventos, recomenda-se uma boa quantidade de encontros para aumentar a rejogabilidade do cenário.

## Acontecimentos e Personagens Coadjuvantes

Dentre os eventos disponíveis em cada setor, dois deles possuem grande importância para a história do jogo - os **Acontecimentos** e **Personagens Coadjuvantes**.

Os **Acontecimentos** são eventos que se desenrolam no formato de pequenas aventuras. Todas elas possuem um enredo e acontecerá em um determinado setor, onde o personagem realizará encontros que o aproximam da resolução do problema. Quanto mais **Acontecimentos**, maior a rejogabilidade do cenário.

Já os **Personagens Coadjuvantes** são pessoas que servirão de apoio à narrativa, podendo ser revisitados e com quem é possível interagir à vontade. Cada Personagem Coadjuvante possui sua própria ficha e interagem mais vezes com os jogadores, acumulam Carma e Destino e tem uma postura quando os jogadores interagem com eles.

## Enredo de Aventuras

Sempre que o grupo começa uma aventura, é preciso sortear um tópico nas tabelas de enredo. Pode ter uma tabela geral e/ou específica por setores. Os jogadores passam a visitar locais e realizar encontros até encontrar a Ameaça Principal. Se visitar 4 locais e não encontrar a Ameaça Principal, ela sempre estará no quinto local. Assim que esta for vencida os jogadores são vitoriosos. Veja o capítulo **Aventura**.

## Oráculos

Os oráculos podem ser usados no modo solo, cooperativo ou com um narrador, serve para inspirar, gerar algumas ideias disruptivas e auxiliar o processo criativo. O oráculo mais simples é do tipo SIM/NÃO:

1, definitivamente NÃO

2,3 Não

4,5 Sim

6 definitivamente SIM

Podem ser criadas várias tabelas do tipo 1d6, com 6 possíveis resultados; também pode ser 2d6, com 11 possíveis resultados; ou d6d6, ou seja, 36 possíveis resultados combinando os valores de 2d6. Estas tabelas podem conter nomes, lugares, ameaças, monstros, armadilhas, enigmas, itens mágicos, tecnologias, verbos, substantivos, quaisquer palavras ou termos que sirvam para agregar na aventura, como guia na narrativa.

## Criação do Cenário

Abaixo segue uma checklist com 10 passos necessários para criar um novo cenário. Da mesma forma que os personagens, você deve criar **conceitualmente** o cenário e depois fazer as adaptações para o sistema.

1. Lista de vantagens e desvantagens.
2. Lista de perícias.
3. Definir se terá artesanaria e quais perícias terão nas suas tabelas.
4. Incluir tabela de recursos por região
5. Lista de equipamentos - armas, proteção e itens gerais.
6. Revisar se tem alguma regra especial de Carma e Destino
7. Lista de poderes do cenário - magia, tecnologia avançada, psiquismo, super poderes, ...
8. Oferecer pacotes - classes, especializações, ancestralidades. Agrupamentos de bônus de atributos, vantagens, desvantagens, perícias e poderes.
9. Criar mapa com setores
10. Criar as tabelas de encontros, eventos e enredos para os setores
11. Criar Personagens Coadjuvante e Antagonistas

## Aventuras

Para criar as aventuras foi utilizado um misto de Solo10, Dominus e PUSH. As aventuras seguem a estrutura abaixo:

**(A) quer (B) + (C), mas vocês devem (B) + (C), senão (D) + (C)**

Sendo A um inimigo, B uma ação/verbo, C um objeto e D uma consequência negativa. Cada cenário deve trazer uma tabela para cada um destes elementos da estrutura. Além dessas, também é necessário criar uma tabela para possíveis **Lugares**.

Assim como em **Encontros e Eventos** e **Oráculos** essas tabelas também devem ser criadas com uma boa margem de resultados possíveis para aumentar a rejogabilidade

Também é necessário criar uma **matriz** do tipo d6d6 para definição de elementos que podem ser encontrados na aventura. Pode ser itens, personagens importantes, algum evento, antagonistas, pistas, descobertas, sensações, criaturas, entre outros. Após o sorteio do enredo, os jogadores passam a visitar locais e irão sortear na matriz o que acontecerá na cena. Para ajudar, as cenas e locais podem conter adversidades. Use a tabela abaixo para determinar o tipo de desafio ou escolha livremente na tabela.

d6\d6	1 - 2 -3	4 - 5 - 6
1	Barreira	Disputa
2	Tarefa	Mistério
3	Luta	Negociação
4	Armadilha	Resistência
5	Perseguição	Ameaça
6	Discussão	Enigma

Realize o processo até achar a Ameaça Principal. Se visitar 4 locais e não encontrar a Ameaça Principal, ela sempre estará no quinto local. Assim que esta for vencida os jogadores são vitoriosos. Também sugere-se no terceiro local colocar uma reviravolta, bom momento de uso de Carma e Destino.

Veja abaixo a tabela de possíveis reviravoltas:

<b>d6</b>	<b>Reviravolta</b>
1	Um aliado trai os personagens.
2	Dilema moral muito sério afeta os personagens.
3	O verdadeiro inimigo se revela.
4	O que é verdade vira falso OU o que é falso vira verdade.
5	Um inimigo decide ajudar.
6	O vilão tem um vínculo com um protagonista.