

TEMAS

Os jogadores poderão encontrar os seguintes temas:

-
-
-
-
-
-

Ferramenta de segurança:

PERSONAGENS

Para criar seu personagem, escolha ou role um **Traço** em cada uma das 6 categorias à direita. Tente evitar a repetição de traços entre os jogadores. Você também pode criar o seu próprio, se preferir.

Dê ao seu personagem um nome, pronomes e uma breve descrição. Converse com o grupo sobre o que você acha que seus traços significam e crie conexões entre seus personagens. Estabeleça verdades e expectativas e dê vida aos seus personagens. Tudo bem não saber tudo sobre seu personagem ainda. Deixe lacunas para serem preenchidas durante o jogo

DOM

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

ORIGEM

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

EXPERIÊNCIA

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

MARCA

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

PERTENCE

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

VÍNCULO

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

MECÂNICA BÁSICA

Sempre que seu personagem tentar algo que você considera dramaticamente interessante, role 1d6. Confira seu resultado:

- 7 ou mais é uma **FALHA**: ocorre uma complicação
- 5 ou 6 é um **SUCESSO**: você consegue o que quer
- 4 ou menos é um **SUCESSO PARCIAL**: você consegue o que quer, mas há um custo ou uma complicação. Você pode escolher rolar +1d6. Se fizer isso, você **deve** adicioná-lo ao resultado.

COMPLICAÇÕES

- 1 Um personagem é afetado negativamente
- 2 Um personagem fica em perigo
- 3 Um personagem perde/estraga algo
- 4 Uma ameaça atual se agrava/intensifica
- 5 Uma nova ameaça ou barreira surge
- 6 Uma reviravolta ou verdade inconveniente é revelada

O ORÁCULO

Quando você tiver uma questão para a qual o grupo não tem uma resposta inequívoca, formule-a como uma questão de Sim ou Não. Decida qual é a resposta mais provável e depois role 1d6. Confira o resultado:

- 7 ou mais é um **INFORTÚNIO**.
- 5 ou 6 é a resposta **IMPROVÁVEL**.
- 4 ou menos é a resposta **PROVÁVEL**, mas você pode escolher rolar +1d6. Se fizer isso, você **deve** adicioná-lo ao resultado.

A AVENTURA

MISSÃO

AGENDA

Estes são os **objetivos** que se espera que seu grupo alcance durante a missão:

-
-
-
-
-
-

RECOMPENSAS

Ao final da missão, cada jogador é recompensado com:

- **+1 novo traço** pelo primeiro, terceiro e quinto objetivos alcançados pelo grupo.
- **+1 aprimoramento de traço** pelo segundo, quarto e sexto objetivos alcançados pelo grupo.

Novo traço: escolha, role ou crie um novo traço para qualquer uma das 6 categorias. Ligue-o com as experiências que seu personagem acabou de vivenciar durante a aventura.

Aprimoramento de traço: reescreva um dos traços do seu personagem como uma versão melhorada, que apresente um novo poder, nível, habilidade ou aspecto. Desenhe uma estrela ao lado dele.

COMO JOGAR

1. Role na tabela de elementos

Role 2d6 na tabela à direita para selecionar um elemento aleatório. Esta é a semente para sua cena. Discuta o que você acha que isso significa.

2. Estabeleça um desafio

Defina o que você quer aqui e o que está no seu caminho. Se travar, escolha algo da lista abaixo:

barreira, competição, tarefa, luta, armadilha, perseguição, debate, mistério, negociação, resistência, ameaça, enigma

3. Elabore a cena

Escolha alguns elementos adicionais para adicionar à descrição da cena:

cheiros, sons, cores, visões, pessoas, criaturas, clima, humor, materiais, ornamentos, atitudes, ações, luz e tempo

4. Realize suas ações

Pergunte a si mesmo: "O que devemos fazer?" Cada jogador então descreve como seu personagem ajuda a superar o desafio. Olhe para seus traços e para a agenda para se inspirar. Se você sentir vontade de rolar os dados, faça-o.

5. Consulte o Oráculo

Se precisar fazer qualquer tipo de pergunta, consulte o Oráculo. Se você sentir que a cena acabou, siga em frente. Se não tiver certeza, pergunte também ao Oráculo. Quando uma cena estiver pronta, risque o elemento inicial sorteado da tabela à direita.

6. Recomece

Escolha ou role na tabela à direita para iniciar uma nova cena. Se você sentir que é hora de terminar a história, elabore a cena que contenha o desafio final. Quando terminar, receba suas recompensas e se prepare para sua próxima aventura!

1

1

2

3

4

5

6

3

1

2

3

4

5

6

5

1

2

3

4

5

6

2

1

2

3

4

5

6

4

1

2

3

4

5

6

6

1

2

3

4

5

6



FICHA DE PERSONAGEM

NOME

PRONOMES

IDADE

DOM

ORIGEM

EXPERIÊNCIA

-
-
-
-

-
-
-
-

-
-
-
-

MARCA

PERTENCE

VÍNCULO

-
-
-
-

-
-
-
-

-
-
-
-

ANOTAÇÕES



FICHA DE PERSONAGEM

NOME

PRONOMES

IDADE

DOM

ORIGEM

EXPERIÊNCIA

-
-
-
-

-
-
-
-

-
-
-
-

MARCA

PERTENCE

VÍNCULO

-
-
-
-

-
-
-
-

-
-
-
-

ANOTAÇÕES