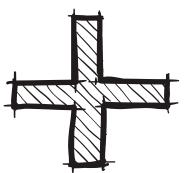


NEREUS

livro de regras básicas



NEREUS

Livro de Regras



Créditos

Escrito e editado por: G. P. Ferrari

Adaptado do material originalmente escrito por: Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Kelle, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks e Rob Donoghue.

Licenciamento

- Nereus RPG (encontrado em <http://nereusrpg.wordpress.com>) escrito por Guilherme “Taverneiro Louco” está licenciado sob uma licença Creative Commons Attribution 3.0 Unported (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>). O presente texto e os disclaimers das obras originais devem constar em obras derivadas. O autor original de Nereus RPG não necessariamente endossa as obras derivadas publicadas.
- This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition (found at <http://www.faterpg.com/>), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)
- This work is based on the Fate System Toolkit (found at <http://www.faterpg.com/>), a product of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Robert Donoghue, Brian Engard, Brennan Taylor, Mike Olson, Mark Diaz Truman, Fred Hicks, and Matthew Gandy, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).
- Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC. The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission.
- The Fate Core font is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission. The Four Actions icons were designed by Jeremy Keller.
- Esta obra pode ser reproduzida em sua totalidade livremente por meios eletrônicos e impressos, desde que respeitados as disposições da licença Creative Commons Attribution. Se você, que estiver lendo isso, trabalhar em uma empresa de impressões, não se preocupe: a pessoa que solicitou isso não é louca nem criminosa.

Agradecimentos

Este livro de regras não poderia ter sido feito sem as contribuições ao meu hobby favorito de: Dave Arneson, Gary Gygax, Steffan O’Sullivan, Ann Dupuis, Fred Hicks e Rob Donoghue.

Advertência

Nereus RPG é um sistema genérico de RPG e lida com assuntos como combates, armas, armaduras, poderes, magia e tecnologia. Todos estes elementos devem ser usados apenas como ficção em jogo. A distinção entre a realidade e ficção é essencial ao leitor desta obra.

O conteúdo de jogo é definido puramente pelos seus participantes, limitados apenas pela imaginação. Por esse motivo, a leitura deste livro é recomendada apenas para maiores de 18 anos.

Conteúdo

Capítulo 1: Introdução.....	3	dificuldades relacionadas às abordagens.....	17	Raskahan.....	28
Por que jogar Nereus?.....	3	Desafios.....	17	Evolução dos elementos de jogo	29
O que é RPG?.....	3	Disputas.....	17	Definindo o cenário.....	29
O sistema Nereus.....	3	Conflitos.....	17	Cenário.....	30
Conceitos básicos.....	4	Conflitos (em 30 segundos)	17	Escala de jogo.....	30
Material de jogo.....	4	Definindo a Cena.....	17	Problemas.....	30
Alternativas para dados		Determinando a ordem da rodada.....	18	Convertendo problemas em aspectos.....	31
Fudge/Fate.....	4	Capítulo 4: Fadiga e Consequências	19	Derivando problemas.....	31
Jogadores e mestres de jogo ..	4	Fadigas & Consequências	19	Lugares e Faces.....	31
Ficha de personagem.....	5	O que é Fadiga?.....	19	Aventuras & Campanhas.....	31
Aspectos.....	5	O que são Consequências?.....	19	Criando aventuras.....	31
Abordagens.....	5	Fora de cena.....	19	Objetivos da aventura.....	32
Façanhas.....	5	Ceder.....	20	Não destrua o seu mundo o tempo todo.....	32
Fadiga.....	5	Recuperando-se de Fadiga e Consequências.....	20	Objetivos e aspectos do personagem.....	32
Consequências.....	5	Renomeando consequências moderadas e severas.....	20	Objetivos e aspectos do jogo.....	33
Recarga.....	6	Capítulo 5: Aspectos e Pontos de Destino	21	Objetivos combinados e novos aspectos.....	33
Jogada de dados.....	6	Tipos de Aspectos.....	21	Oposição.....	34
Jogando os dados.....	6	PVP.....	21	Capangas.....	34
A Escada.....	6	Aspectos em jogo.....	21	Grupo de Capangas.....	34
Interpretando resultados.....	6	Invocando Aspectos.....	21	A Primeira Cena.....	35
Pontos de destino.....	7	Impondo complicações.....	22	Desenvolvimento da trama ..	35
Capítulo 2: Personagens.....	8	Quantos Pontos de Destino um GM possui?.....	22	Cenas Finais.....	36
Conceito do personagem.....	8	Compondo Bons Aspectos.....	23	Aspectos em cena.....	36
Aspectos.....	9	Capítulo 6: Experiência.....	24	Dinâmica de Jogo.....	36
Aspecto principal.....	9	Etapas.....	24	Interpretando os aspectos....	37
Complicação.....	10	Etapas menores.....	24	Criando e descobrindo novos aspectos.....	37
Aspectos Complementares...10		Etapas significativas.....	24	Desvendando aspectos ocultos	37
Abordagens.....	11	Aumentando bônus de abordagens.....	24	Campanha de jogo.....	38
Façanhas.....	11	Etapas Maiores.....	24	Arcos de aventuras.....	38
Talentos e Vantagens.....	12	Progressão dos Aspectos.....	24	Cumprindo etapas.....	38
Trunfos.....	12	Capítulo 7: Conduzindo o jogo	26	Desenvolvimento do cenário	39
Especializações.....	12	Diretrizes Primordiais.....	26	Etapas menores.....	39
Outros.....	13	A Regra de Ouro.....	26	Etapas significativas.....	39
Pontos de Destino e Recarga.....	13	Influência Narrativa.....	27	Etapas maiores.....	39
Capítulo 3: Ações e Resultados.....	14	A Regra de Bronze.....	27	Lidando com NPCs.....	39
Realizando uma ação.....	14	Custos e pré-requisitos....	28	NPCs recorrentes.....	39
Resultados.....	14	Níveis de detalhe.....	28	Exemplos de Personagens.....	41
Ações.....	14	Exemplo: O Grimório de		Hector Fehrim.....	41
C Criar ou Ativar uma Vantagem.....	14			Valéria Hoffmann.....	41
O Superar um obstáculo.....	15			Doutor Edgar P. Mikhailovich...	41
A Ataque.....	15			Landora dos Bosques.....	41
D Defesa.....	16				
Ajuda.....	16				
Escolha uma Abordagem.....	16				
Tipos de teste.....	16				
Testes de Verificação	16				
Definindo Dificuldades...16					
Regra opcional:					

Capítulo 1: Introdução

Bem-vindo ao **Nereus: Livro de Regras**. Em suas páginas, o leitor encontrará regras completas para conduzir seus próprios jogos de RPG.

Se você nunca jogou RPG antes, não se preocupe, este livro foi escrito com a preocupação de ensinar todo o necessário para diversos jogos, dos mais simples até as campanhas completas.

Jogadores experientes, por outro lado, irão encontrar um sistema genérico inteiramente novo, com premissas diferentes que permitirão a criação de campanhas completas, além de uma grande flexibilidade de acordo com o gênero e estilo de jogo escolhidos.

Por que jogar Nereus?

Nereus, sendo um sistema genérico de RPG irá prover regras simples que irão permitir a criação de qualquer tipo de história. Do passado místico da fantasia medieval ao futuro longínquo da ficção científica, o RPG é potencialmente um conjunto de diversos jogos dentro de um só.

Isso significa que com as regras deste livro, seu grupo de amigos poderá embarcar em diversos tipos de histórias distintas.

Seja lá qual for o gênero que você escolher, os participantes poderão fazer coisas incríveis. RPG é um jogo narrativo, e os jogadores são os protagonistas dessa narrativa. Esta é a chance de mostrar o melhor de cada um! Usem a criatividade para bolar histórias impressionantes, personagens marcantes e aventuras realmente divertidas.

Uma característica importante: em Nereus os participantes trabalham em conjunto. Este não é um jogo competitivo e sim cooperativo. O sucesso do jogo é medido pela qualidade das histórias criadas e como os personagens salvaram o dia ao final dela.

Explore a sua imaginação criando virtualmente qualquer cenário de jogo. O grupo gosta de histórias da cavalaria? Crie histórias e personagens em um reino medieval fantásticos cheio de intrigas, romantismo, batalhas e guerras épicas. Algo um pouco mais tenso? Talvez uma boa história de terror no melhor estilo dos filmes B. Ou quem sabe, uma viagem espacial de sete anos, indo audaciosamente onde ninguém jamais esteve.

Seja lá qual a sua preferência, as regras contidas neste livro irão ajudá-lo a adaptar uma certa narrativa dentro da linguagem de jogo.

O que é RPG?

RPG é uma sigla inglesa para *Role Playing Game*, que pode ser traduzida como Jogo de Interpretação de Personagens. Neste tipo de jogo os participantes irão

criar juntos uma história, onde um dos jogadores será o mediador e principal narrador e os demais participantes interpretam personagens que serão os protagonistas.

O jogo funciona a partir da participação dos integrantes, interagindo na trama por meio dos personagens que cada um representa no jogo. Uma típica partida funciona como um teatro de improviso: o narrador expõe problemas e eventos aos jogadores e estes, por meio de seus personagens, irão tomar decisões interferindo diretamente na história, sem ter um roteiro pré-definido.

A grande diversão do jogo está na possibilidade dos participantes ativamente influenciarem na história. Ao contrário de mídias diversas como narrativas, literatura, filmes e quadrinhos onde o expectador é apenas um elemento passivo, os participantes de um jogo de RPG irão determinar os mais diversos ramos da trama da história.

O objetivo do jogo é concluir a história da melhor maneira possível. Para isso, os jogadores devem trabalhar em conjunto, como um time. Não existem vencedores ou perdedores em um jogo de RPG, pois o sucesso do jogo não depende de pontuações ou classificações. O sucesso reside no quanto interessante foi a história proposta pelo grupo. O sucesso (ou fracasso) da aventura é justamente o resultado do esforço de cada um dos participantes em contar a história na forma de uma narrativa compartilhada.

Da mesma forma que não existem perdedores ou vencedores, o final de um jogo depende exclusivamente do grupo. Pode-se contar uma única história, como um arco fechado de um livro. Se o grupo preferir um jogo mais longo, diversas histórias (ou arco de histórias) podem ser interligadas, exatamente como uma série, que envolvem o mesmo universo imaginário e o mesmo grupo de personagens.

Portanto, lembre-se: quando se está jogando RPG, o objetivo principal é colaborar com o desfecho de uma aventura. A narrativa é colocada na mesa e o grupo precisa dar continuidade a ela. Você irá tomar decisões pelo seu personagem, dizer suas falas e trazer ideias para o jogo de forma que todos tenham uma chance na partida de fazerem coisas realmente incríveis e memoráveis.

O sistema Nereus

O livro que você tem em mãos é livro de regras genéricas para jogos de RPG. Nereus permite a criação de diversos tipos de história, sem se prender a um único gênero de jogo.

Isso significa que suas regras englobam situações que podem ser aplicadas tanto em histórias de fantasia medieval quanto ficção científica (passando por terror,

mistério, ação no mundo moderno, espionagem, faroeste, etc).

Comparado a outros RPGs, Nereus é relativamente simples. As regras foram intencionalmente mantidas em um patamar bem simples, permitindo que os jogadores comecem a jogar rapidamente e, com recursos simples, possam criar elementos diversos.

Entretanto, simples não significa simplório. Enquanto o material básico é fácil de aprender, Nereus pode ser ajustado e novas regras incorporadas a ele, personalizando ainda mais o seu jogo. Isso significa que Nereus possui um núcleo genérico simples o suficiente para jogadores iniciantes ou com pouco tempo disponível para grandes preparações. Ao mesmo tempo ele permite ser facilmente alterado para jogos mais detalhados.

Em relação a isso, você irá perceber que Nereus possui um conceito chamado de Aspectos. Eles englobam essencialmente uma enorme gama de possibilidades e irão funcionar da mesma forma em todos os casos. Esta “unidade primordial” permite a criação livre, muito além do que está descrito aqui mas, ao mesmo tempo, ainda se mantém compatível com o essencial. Jogadores experientes irão encontrar possibilidades interessantes e a medida do tempo, todos perceberão que Nereus pode ser tão complexo quanto o grupo desejar.

Conceitos básicos

Antes de mergulharmos nas regras propriamente ditas existem algumas coisas que você deve saber que existe e coisas que você precisa ter de antemão além deste livro. Não se preocupe se alguma coisa não for claramente entendida neste ponto, pois estes conceitos serão melhores explorados em capítulos posteriores.

Material de jogo

Para jogar Nereus, além do livro de regras, você irá precisar de:

- Participantes.** Um deles será o Mestre de Jogos (ou “GM¹”, para abreviar) e todos os demais serão jogadores.
- Cópias da ficha de personagens, um por jogador.** Um modelo da ficha de personagem, em branco, se encontra no final deste livro e pode ser copiada livremente. GMs precisarão de fichas também para os seus personagens mais importantes.
- Dados Fudge/Fate, ao menos quatro deles, preferencialmente quatro para cada jogador.** Dados Fudge/Fate são dados de seis faces com marcações especiais. Cada um possui duas faces são marcadas com um sinal positivo (+), duas com um sinal negativo (-) e duas faces neutras (■). Estes dados podem ser comprados em lojas especializadas em RPG.

- Marcadores para representar os pontos de destino.** Fichas de poker, marcadores de vidro, pedrinhas ou qualquer coisa parecida irá servir. É aconselhável que pelo menos 30 deles estejam disponíveis. Essa quantidade é apropriada para qualquer tipo de jogo. O grupo pode optar por usar marcações a lápis em um papel, mas marcadores físicos acrescentam diversão ao jogo.
- Fichas de papel em branco.** São pequenas tiras de papel que serão usadas para registrar os Aspectos que estão em jogo e que podem ser usadas pelos participantes em uma cena.

Alternativas para dados Fudge/Fate

Sabemos que muitas vezes os dados Fudge/Fate podem ser difíceis de se encontrar, dependendo da disponibilidade das fontes possíveis. Mesmo lojas on-line possuem um estoque limitado destes. Mas este empecilho pode ser facilmente resolvido. Dados Fudge/Fate possuem seis faces então dados comuns de seis faces podem ser facilmente adaptados para o uso em Nereus. Eis algumas opções que podem ser usadas a partir dos dados comuns de seis faces:

Simples conversão (4d6): Este método é o mais simples, mas não necessariamente o mais intuitivo. Basicamente os valores de 1 a 6 possuem um correspondente. Valores 1 e 2 representam -. Valores 3 e 4 representam -. Valores 5 e 6 representam +.

Faces coloridas: é uma maneira de facilitar a leitura dos valores do método acima. Você irá precisar de dois marcadores permanentes de cores distintas (vermelho e azul são as cores mais comuns). Pinte as faces 1 e 2 de vermelho para representar -. Faces 5 e 6 podem ser pintadas de azul para representar +. As faces 3 e 4 permanecem com a cor original do dado, representando ■.

D6-D6: Use dois dados de cores diferentes. Estipule um como sendo o dado positivo e o outro como negativo. Ao jogar os dois dados, subtraia o negativo do positivo para obter resultados entre -5 a +5. O intervalo é um pouco diferente do convencional, mas a aproximação é apropriada o suficiente para jogar.

Deck of Fate: A Evil Hat Productions publicou o “Deck of Fate” que usa cartas para simular os valores dos dados Fate e seu uso é 100% compatíveis em Nereus.

Aplicativos: Atualmente os dispositivos móveis possuem uma infinidade de aplicativos que simulam dados de RPG. Boa parte deles possui a opção de simular os dados usados em Nereus. Para tanto, procure por opções como “Fudge”, “Fate” ou “4df”.

Jogadores e mestres de jogo

Em Nereus, os participantes ou são jogadores ou mestres de jogo.

Se você é um jogador, a sua responsabilidade é assumir o papel de um dos protagonistas do jogo. Estes

¹ Abreviação do termo em inglês “Game Master”.

personagens principais são chamados de Personagens-Jogadores (ou abreviados como PCs²). Você irá tomar decisões pelo seu personagem e descrever aos demais tudo o que o seu personagem faz ou diz. O jogador também irá tomar conta do aspecto mecânico do personagem, jogando os dados quando necessário, escolher que abordagens serão usadas em certas situações e manter o controle dos pontos de destino do PC.

Se você é um mestre de jogos, sua responsabilidade é cuidar do mundo em que os PCs habitam. Você irá tomar decisões e jogar dados para todos os demais personagens que não são interpretados pelos jogadores – chamamos este tipo de personagem de personagem-não-jogador (ou abreviados como “NPCs”³). O GM descreve o ambiente e locais que os PCs visitam durante o jogo e irá criar tramas e aventuras que eles irão interagir. O mestre de jogos também é responsável por atuar como uma espécie de árbitro do jogo, dizendo quais regras devem ser aplicadas em situações específicas, determinando o resultado das ações e decisões dos PCs e como elas interferem na história em andamento.

Tanto jogadores quanto GMs possuem uma responsabilidade conjunta: fazer todos ao seu redor parecerem incríveis. Lembre-se que Nereus é um jogo cooperativo. Os jogadores não estão atuando uns contra os outros. Tampouco é objetivo do GM vencer os demais participantes. Uma história está sendo contada a cada sessão de jogo e todos podem colaborar e compartilhar ideias que ajudem cenas e eventos serem dramáticas e divertidas.

Ficha de personagem

A ficha de personagem é um formulário que é preenchido no momento da criação do personagem. Ela possui todas as informações de jogo de um personagem. Estas informações são consultadas e alteradas ao longo do jogo. Por este motivo, cada PC a ser criado no jogo irá precisar de uma ficha própria para ele. NPCs suficientemente importantes também precisarão de fichas para que o GM tenha controle das informações sobre os seus personagens principais em jogo.

Observando a ficha, percebe-se que alguns parâmetros serão usados em jogo. Vamos ao básico delas. Não se preocupe em decorar ou dominar o que cada uma delas realmente significa, apenas saiba que elas existem e onde elas se encontram na ficha.

Aspectos

Aspectos são frases que descrevem algum detalhe relevante sobre o personagem. Eles são as razões pelas quais o seu personagem realmente importa para a história. Aspectos podem abranger uma gama enorme de elementos, como personalidade, convicções, talentos, problemas ou qualquer outra coisa que ajude o grupo a investir no personagem como uma pessoa.

² Sigla do termo em inglês “Player Character”.

³ Abreviação do termo em inglês “Non-Player Character”

Aspectos possuem uma relação estreita com os pontos de destino. Quando os aspectos ajudarem o personagem a realizar algo realmente dramático, pontos de destino podem ser usados para invocar o aspecto e aumentar suas chances de sucesso. Quando aspectos complicam a vida do personagem eles concedem pontos de destino quando impostos ao personagem em cena.

Abordagens

Abordagens são descrições de como o personagem realizam suas tarefas. Todos os personagens possuem seis abordagens:

- Cuidadosa
- Inteligente
- Carismática
- Forte
- Rápida
- Furtiva

No começo do jogo, os personagens possuem as abordagens classificadas entre Regular (+0) a Bom (+3).

Quanto mais alta a classificação melhor, pois maiores serão as chances do personagem ser bem sucedidos em tipos de ações que são compatíveis com uma determinada abordagem.

Façanhas

Façanhas são qualidades especiais que concedem ao personagem um bônus em jogadas de dados feitas em situações específicas. Elas funcionam como manobras especiais em um videogame. Dois personagens podem ter a mesma classificação em uma abordagem, mas as façanhas de cada um podem resultar em benefícios totalmente distintos.

Fadiga

Fadiga é uma das duas opções que o personagem tem de evitar a derrota de um conflito. Representa o cansaço temporário, falta de fôlego, ferimentos superficiais e assim por diante.

O personagem possui uma quantidade de níveis de fadigas que podem ser gastos para ajudá-lo a se manter em um conflito, e são recompostos ao final, quando o personagem tem um tempo para descansar e recuperar o fôlego.

Consequências

Consequências são a outra opção para se permanecer em um conflito, mas elas têm um impacto mais duradouro para o personagem. Toda vez que o personagem adquire uma consequência, um novo aspecto é acrescido na sua ficha descrevendo o prejuízo resultante do conflito. Diferentemente da fadiga, leva um certo tempo para se recuperar de uma consequência e ela irá constar na sua ficha até lá, o que deixa o personagem

vulnerável a complicações por conta da nova fraqueza e dá brecha para que os oponentes tirem vantagem desta condição.

Recarga

Recarga é o número mínimo de pontos de destino que o personagem começa uma sessão de jogo. Este é o número de pontos que o personagem irá começar uma nova sessão, ao menos que o personagem termine a ultima sessão com um número maior de pontos.

Jogada de dados

Certas coisas feitas pelos personagens em Nereus exigirão jogadas de dados para determinar se as ações serão bem sucedidas ou não. Jogadas de dados sempre serão realizadas quando o personagem está se esforçando para se opor a uma ação realizada por um adversário ou quando há um obstáculo significativo e o personagem precisa superá-lo. Do contrário, situações simples não requerem jogadas e a premissa é que o sucesso é certo e o personagem é bem sucedido.

Em Nereus existem quatro ações básicas que podem exigir jogadas de dados:



Superar um obstáculo



Criar ou ativar uma vantagem na forma de um aspecto.



Atacar alguém em um conflito



Defender-se de um ataque

Jogando os dados

Toda vez que for exigida uma jogada de dados em uma partida de Nereus, faça-o jogando quatro dados Fudge/Fate (ou “4df”, como é comumente abreviado). Para ler o resultado dos dados, considere cada  como +1, cada  como 0 e cada  como -1. Some os resultados de cada um dos quatro dados. Você irá obter um resultado entre -4 e +4, sendo a maioria entre -2 e +2.

Eis algumas jogadas e o respectivo resultado total:

    = +1

    = 0

    = +2

    = -1

No entanto, o resultado dos dados não é o resultado final da sua jogada. Se o seu personagem possuir uma abordagem que é apropriada para a ação, você pode adicionar o seu valor na jogada sempre que os dados são lançados.

A Escada

Uma vez que os dados foram lançados e somados com uma abordagem, como determinar o que um resultado específico significa?

Nereus usa uma escada de adjetivos e números para avaliar os resultados de uma ação, abordagens do personagem ou o resultado de um lance de dados. Eis a escada:

+8	Lendário
+7	Épico
+6	Fantástico
+5	Excepcional
+4	Ótimo
+3	Bom
+2	Adequado
+1	Mediano
0	Regular
-1	Ruim
-2	Péssimo

Não importa qual lado da escada você use – algumas pessoas lembram melhor dos adjetivos, outras preferem utilizar números e outras gostam de usar os dois. Então você pode dizer tanto “minha jogada foi Ótima” quanto “minha jogada foi +4”, ambos significam a mesma coisa dentro do jogo. Se todos os participantes entenderem o que você está comunicando, está tudo certo.

Alguns resultados das jogadas irão extrapolar (para mais ou para menos) os resultados da Escada. Nesses casos, encorajamos vocês a inventarem seus próprios termos como, por exemplo, “Mega Bomba” ou “Estupidamente Incrível” para valores acima de Lendário.

Interpretando resultados

Quando você joga os dados, basicamente você tentará obter um resultado que se iguale ou supere algum tipo de oposição. A oposição irá vir em uma das duas formas: **oposição ativa**, onde outra pessoa joga os dados contra a sua jogada, ou **oposição passiva**, proveniente de um obstáculo que possui uma dificuldade equivalente a algum ponto da escada.

De maneira geral, se o resultado da sua jogada de dados (devidamente acrescidos dos valores diversos, como abordagens) a ação será bem sucedida. Um empate possui algum efeito ainda favorável, mas não da maneira que o personagem originalmente pretendia. Se o sucesso for por uma grande margem, benefícios extras serão concedidos.

Se o resultado não é igualado ou superado o seu personagem falha na ação ou é bem sucedido com algum custo. Algumas ações terão resultados específicos para situações especiais em caso de falha.

Quando você realiza uma jogada de dados, a diferença entre o seu resultado e a oposição é chamada de margens. Quando a sua jogada se iguala à da oposição, você tem uma margem nula. Obtendo um ponto acima do obtido pela oposição e você terá uma

margem. Dois valores acima concedem uma margem de dois e assim por diante.

Pontos de destino

Pontos de destino são usados em jogo para acrescentar novos fatos a uma história ou aprimorar habilidades que o personagem já tem. Por este motivo são os recursos mais valiosos do jogo. A quantidade de pontos de destino disponíveis são representados por meio de marcadores.

Você pode gastar pontos de destino para **invocar** um

aspecto, para ganhar bônus em jogadas específicas relacionadas a um aspecto que está presente em cena.

Pontos de destinos são concedidos aos personagens quando **imposições** de aspectos são aceitas.

Maiores detalhes sobre como aspectos funcionam em jogo serão explicados mais adiante.

Um último conselho até lá: não use marcadores comestíveis, pois eles tendem a desaparecer durante o jogo – especialmente se a comida ainda não chegou.

Capítulo 2: Personagens

No jogo de RPG, os participantes interpretam personagens de uma história. Jogadores, por meio dos PCs, representam os protagonistas da história. Enquanto que o GM, por meio dos NPCs, representam aliados, figurantes e antagonistas da história.

Todo e qualquer PC precisa ter uma descrição para que ele seja usado no jogo. A maioria destas características são definidas no momento da criação de personagem, normalmente pelo próprio jogador que irá interpretá-lo.

Como dito anteriormente, cada PC irá precisar de uma cópia da ficha de personagem. O jogador deve, então, seguir os passos descritos neste capítulo para criar o seu personagem. A medida que os passos são cumpridos, campos da ficha serão preenchidos. Como os parâmetros podem mudar ao longo das histórias, é recomendado que a ficha seja preenchida de forma que ela possa ser alterada posteriormente (a lápis ou em um arquivo de texto ou planilha que você possa alterar no futuro).

Conceito do personagem

Antes de começar a pensar em números, aspectos e tudo o mais, é importante que a ideia central do que o personagem será e que papel ele pretende ter na história. Neste ponto, a criação do personagem é um exercício criativo e livre. Você pode anotar algumas das coisas que foram decididas no campo de “Descrição” ou o próprio verso da ficha de personagem.

Não existem regras fixas ou receitas mágicas para definir o conceito do personagem. Entretanto, é fundamental que tudo definido aqui seja compartilhado entre seus companheiros de jogo. Eles podem ter alguma sugestão que ajude a inserir melhor o personagem dentro do grupo de protagonistas e o GM terá algumas observações a fazer em relação ao cenário de jogo que está prestes a ser criado.

Como estes pontos são importantes para um bom jogo, eis alguns assuntos que podem definir melhor o seu personagem:

- pergunte ao GM que tipos de cenário e gênero ele planejou para o jogo.
- defina com o grupo que histórias eles querem contar na sessão de jogo.
- combine com o GM que tipo de problemas existem no universo de jogo que podem ser resolvidos ao longo das aventuras.
- defina que tipo de herói você será e que tipos de coisas você espera que seu personagem faça
- a partir dos pontos acima compartilhe seus

anseios e ideias com o grupo.

Perceba que os pontos consideram alguns fatores externos que podem influenciar quem seu personagem é. Então se a proposta do grupo é contar histórias sobre uma academia de feiticeiros, muito provavelmente, personagens seguirão uma linha em comum e serão feiticeiros, aprendizes ou aliados deles. A aventura trata de pilotos de naves espaciais lutando contra um império galático? Jogue como um piloto, ou soldado.

Estas medidas são discutidas antes do jogo começar e isso evita absurdos como um personagem feiticeiro em um universo de jogo onde a magia é inexistente. Ou um diplomata espacial em um cenário onde os personagens são exploradores de masmorras em busca de tesouros.

Por outro lado, o grupo precisa lembrar que no começo de uma aventura pouca coisa está realmente clara e definida. O grupo deve criar um jogo que seja divertido e agradável para todos os envolvidos. Por esse motivo, concessões podem ser feitas pelo GM e os jogadores podem efetivamente estabelecer fatos no cenário se isso resultar em um jogo mais divertido e personagens melhores.

Ao mesmo tempo que algumas coisas do cenário e do grupo interferem na criação do personagens, existem outros elementos que podem ser independentes destes e podem ser considerados na concepção do personagem:

- qual é o histórico do personagem?
- que tipo de habilidades e talentos interessantes seu personagem possui?
- seu personagem pertence a alguma raça alienígena ou fantástica?
- quem são os aliados e inimigos do personagem?
- quais os anseios, convicções, temperamento e problemas que o personagem tem?
- qual o nome do personagem?

É importante notar que o jogador não precisa escrever sobre cada um dos pontos, mas é interessante que ele pelo menos pense em algumas delas de antemão. Muitas vezes, algumas palavras-chave ou notas soltas em uma folha de caderno são o suficiente.

Não esqueça de expor isso ao grupo. Alguns refinamentos podem ser feitos a partir de ideias do grupo que você não pensou originalmente.

Uma vez que esse exercício é feito, cada jogador pode começar a pensar nos termos de jogo do personagem. O jogador irá perceber logo de cara como os pontos definidos na conceituação do personagem servem de guia para todo o resto.

Aspectos

Um aspecto é uma palavra, frase ou sentença que descreve algo importante do seu personagem. Pode ser um mote, uma descrição de algum relacionamento com outro personagem, alguma propriedade, item ou qualquer outra característica importante que seu personagem tenha. Algumas ideias que originam aspectos já podem ter sido pensadas no passo anterior.

Aspectos permitem que você altere a história de forma que ela se conecte com as tendências, habilidades ou problemas do personagem. O jogador pode usá-los para estabelecer fatos sobre o cenário (pág. 36), como a presença de magia ou a existência de um aliado valioso, um perigoso inimigo, ou uma sociedade secreta.

Seu personagem terá uma quantidade de aspectos entre três e cinco, incluindo um Aspecto Principal e uma Complicação. Aspectos representam a componente mais importante de um personagem no jogo pois eles são a referência primordial sobre quem o personagem é e o que se pode esperar dele numa história.

Como você poderá observar ao longo deste livro, Aspectos são usados de diferentes maneiras no jogo. Na maioria dos casos, em situações comuns, eles determinam o que seu personagem pode ou não fazer. Se Aspectos definem que seu personagem é capaz de empunhar uma espada então ele poderá fazê-lo se quiser. Da mesma forma, outras habilidades e comportamentos podem ser definidos em jogo. Em uma situação corriqueira, seu personagem não irá ganhar nenhum bônus por usar suas habilidades provenientes dos seus Aspectos. O fato de tornar esta possibilidade uma realidade na história é uma grande vantagem que cada personagem possui dentro do jogo.

Além das situações comuns, o jogador pode **invocar** um Aspecto para fazer algo realmente incrível. Para tanto, ele deverá dispor de pontos de destino (falaremos mais deles adiante). Quando um aspecto é invocado a favor do personagem, ele pode contar com um bônus em sua jogada, ou com a possibilidade de jogar de novo os dados caso o resultado de uma jogada seja desfavorável ao personagem.

De maneira análoga, um oponente pode tirar vantagem de uma fraqueza ou vulnerabilidade de um dos seus Aspectos. Neste caso, o oponente pode **impôr** o Aspecto ao personagem para complicar a vida do seu personagem. Quando um Aspecto é imposto, o personagem fica vulnerável e oponentes terão alguma vantagem sobre ele.

Um Aspecto pode, portanto, ser usado de muitas maneiras, seja para favorecer quanto para atrapalhar a vida do personagem. Existem momentos específicos do jogo em que Aspectos podem ser usados desta forma e você irá aprender mais detalhes em “Aspectos e Pontos de Destino” (página 21). Não se preocupe com todos estes detalhes, apenas tenha em mente que os Aspectos dizem muito sobre o seu personagem. Por isso, a escolha dos

Aspectos durante a criação de personagem é muito importante. Quando criar qualquer um dos aspectos, pense como este aspecto irá ajudá-lo e como ele irá dificultar as coisas para seu personagem. Bons aspectos potencialmente englobam os dois lados ao mesmo tempo, provendo vantagens e poderes além de expor o responsabilidades e fraquezas.

Aspecto principal

O primeiro aspecto a ser escolhido é o Aspecto Principal do personagem. Como o nome sugere, o aspecto principal reflete as características mais proeminentes do personagem. Ele deve revelar a essência do personagem, seu principal talento e que papel se espera dele numa história.

Pense no Aspecto Principal como o trabalho do personagem dentro de uma história. Como um cargo, existem talentos e responsabilidades atrelados a ele, que podem ser usados na história para coisas boas e complicações. Existem alguns pontos que você pode levar em consideração quando criar um aspecto principal:

Ocupação: interpretando literalmente o aspecto principal como o cargo do personagem, você pode definir seu aspecto principal com base naquilo que o personagem sabe fazer.

EXEMPLOS: DETETIVE PARTICULAR, CAVALEIRO DA TÁVOLA REDONDA, LADRÃO AVENTUREIRO

Características: você pode combinar a ocupação do personagem com algum adjetivo que caracterize melhor o seu personagem, individualizando para algo além de um típico representante.

EXEMPLOS: DETETIVE PARTICULAR MEDROSO, CAVALEIRO DA TÁVOLA REDONDA HONRADO, LADRÃO AVENTUREIRO AMBICIOSO

Ocupação combinada: seu personagem não precisa ter apenas uma ocupação em jogo. Uma combinação de talentos pode resultar em ótimos aspectos, inclusive combinações improváveis.

EXEMPLOS: MAGO DETETIVE, CAVALEIRO DA TÁVOLA REDONDA ESCRITOR, LADRÃO AVENTUREIRO MATADOR DE MONSTROS.

Raças fantásticas e alienígenas: se o cenário permitir, o personagem pode pertencer a alguma raça fantástica ou alienígena desempenhando algum papel relevante à cultura e dons inatos.

EXEMPLOS: ARQUEIRO ELFO, REPTILIANO CAVALERO, GNOMO EXPLORADOR

Ordens, grupos e organizações: combinar talentos e ocupações com grupos e organizações no seu cenário podem resultar em aspectos interessantes. Pertencer a um grupo concede algumas facilidades, embora

responsabilidades e reputação preceda o próprio personagem.

EXEMPLOS: ARQUEIRO DA ORDEM DOS PATRULHEIROS VERMELHOS, GUERREIRO DA IRMANDADE DO LAGO, EXPLORADOR DO SINDICATO DOS MERCADORES ESPACIAIS.

Essas são apenas algumas ideias. Não há uma lista fixa de que Aspectos o personagem pode ter e o jogador tem total liberdade para escolher o aspecto principal de seu personagem, desde que ele faça sentido dentro do universo de jogo.

Complicação

Enquanto o Aspecto Principal descreve a natureza central do personagem e o seu papel esperado na história, demais aspectos servem para descrever facetas específicas interessantes que ajudam a descrever o personagem. Destes, a complicação é o que dá ao personagem alguma fraqueza, vulnerabilidade ou problema. Os personagens sempre possuem algo que tornam sua vida um pouco mais caótica.

Uma complicação pode ser uma fraqueza pessoal, um inimigo recorrente ou uma obrigação importante – qualquer coisa que torne as coisas complicadas quando ela aparece na história. Existem inúmeras possibilidades sobre qual será a complicação na vida do seu personagem.

O problema que compõe a Complicação do personagem não é fácil de se resolver, do contrário ela não seria relevante o suficiente para compor um Aspecto a partir dele. Por outro lado, ela não precisa representar todos os problemas (ou seu personagem ficará paralisado em toda cena), mas o maior, mais difícil ou aquele que mais afeta o personagem de maneira geral (mas não a todo momento). Seguindo esta lógica, uma Complicação pode ser uma porção de coisas, eis algumas ideias:

Complicação pessoal: é quando a complicação parte do próprio personagem. Um traço problemático da personalidade do personagem, alguma limitação ou algo que o personagem tem dificuldade em controlar.

EXEMPLOS: PAVO CURTO, NÃO RESISTO A UM ROSTINHO BONITO, NUNCA ABANDONA UMA FESTA, O CHAMADO DO BAR

Complicação externa: é quando a complicação parte de outro personagem (uma pessoa próxima ao personagem) ou algum evento ou fato do cenário de jogo. Normalmente estes fatores interferem na sua vida constantemente. Se estiver relacionado com um outro personagem (um NPC ou outro PC), então o personagem deve se importar com ele. Se a complicação estiver ligada a algum evento ou fato do cenário, ele deve interferir na forma com que o personagem lida com as coisas e nas ações em diversas cenas.

EXEMPLOS: PAI DE FAMÍLIA, DÍVIDA DE SANGUE, SOB A MIRA DA IRMANDADE DOS CONJURADORES

A complicação será (normalmente) utilizada pelo GM, portanto, converse com ele sobre o que você realmente pretende definir para que a Complicação seja melhor explorada durante o jogo. Além disso, a complicação não deve ter uma relação direta com o Aspecto Principal do personagem: lembre-se que os demais aspectos já possuem lados bons e ruins atrelados a eles.

É natural pensar que a complicação somente será imposta pelo GM e nunca será invocada pelo jogador. Entretanto, as complicações que afetam o personagem são obstáculos que podem ser voluntariamente invocados em cena para acrescentar dramaticidade em como o personagem supera certos problemas. Lembre-se que o objetivo de Nereus é contar uma história e a complicação está ali para ajudá-lo, tornando seu personagem mais humano, dramático e interessante.

Aspectos Complementares

Além do Aspecto Principal e da Complicação, um personagem terá ainda mais três aspectos para serem definidos. Os jogadores são encorajados a determinar o maior número de detalhes no momento da criação de personagem para que o jogo possa fluir melhor e os personagens melhores utilizados em jogo pelo grupo.

Ao mesmo tempo, sabemos que determinar tantos Aspectos pode ser uma tarefa complicada. A melhor maneira de driblar eventuais bloqueios criativos é conhecer melhor a proposta de jogo, acrescentando detalhes que facilitem integrar o PC com o cenário. Da mesma forma, o PC deve estar em harmonia com o grupo de protagonistas. Portanto, converse com os demais jogadores e analise as sugestões ou peça para que o grupo decida os demais aspectos, especialmente se isso puder explicar como o PC conhece os demais protagonistas e que tipo de relação eles tem e que anseios são comuns dentro do grupo.

Com esses cuidados, pelo menos um aspecto será gerado e você poderá iniciar o jogo. Entretanto, se tudo mais falhar, não se preocupe pois os aspectos complementares podem ser definidos ao longo da primeira aventura, a medida que o jogador se familiariza com o personagem, que relação ele tem com o grupo e que fatores do cenário de jogo realmente importam para ele.

Lembre-se que estes aspectos podem descrever relacionamentos com outros PCs ou NPCs. Ainda, podem funcionar da maneira parecida que os outros aspectos que você definiu acima funcionam. Pense algo realmente interessante ou importante sobre o seu personagem. Ele é o mais competente em algo na sua terra natal? Ele carrega alguma espada encantada conhecida pelas lendas? Ele fala demais? Ele é podre de rico?

Abordagens

Abordagens são medidas de como o personagem executa certos tipos de ações. Os Aspectos definem que tipo de habilidades o personagem irá desempenhar, as

Abordagens definem como essas habilidades podem ser usadas. Desta forma, as Abordagens definem como o personagem se sai em situações que requerem ações sob certos comportamentos.

Basicamente elas são descrições de como o personagem realiza as tarefas em jogo.

Todos os personagens em Nereus possuem as mesmas seis abordagens: Cuidadosa, Inteligente, Carismática, Forte, Rápida e Furtiva

- **Cuidadosa:** uma ação com essa abordagem é quando você presta muita atenção aos detalhes para fazer uma tarefa do jeito certo, sempre ao seu tempo. *Exemplos: Mirar cuidadosamente em um disparo de arco e flecha. Montar guarda atentamente. Desarmar o alarme de um banco.*
- **Inteligente:** uma ação inteligente requer que seu personagem pense rápido, resolva problemas ou pondere sobre um problema com diversas variáveis complexas. *Exemplos: Encontrar o ponto fraco de um estilo de luta do adversário. Encontrar um ponto de ruptura em uma muralha inimiga. Reparar um sistema de computador.*
- **Carismática:** uma ação carismática volta a atenção para o personagem. É uma abordagem estilosa e topetuda. *Exemplos: Fazer um discurso para elevar a moral de um exército. Envergonhar seu oponente em um duelo. Produzir uma exibição de fogos mágicos na festa de 111 anos do seu melhor amigo.*
- **Forte:** uma abordagem forte não é sutil - representa simplesmente a força bruta do personagem. *Exemplos: lutar contra um urso. Derrubar um bandido. Conjurar uma magia poderosa.*
- **Rápida:** uma ação rápida requer que você se move rapidamente e com agilidade. *Exemplos: Se esquivar de uma flecha. Conseguir dar o primeiro soco. Desarmar uma bomba que está para explodir em 3... 2... 1...*
- **Furtiva:** uma ação furtiva é feita com ênfase em confundir, enganar ou passar desapercebido por alguém. *Exemplos: fugir de uma cela enquanto o guarda cochila. Furtar bolsos. Fintar em um duelo de espada.*

Cada abordagem é avaliada por um adjetivo, dentro da Escada apresentada no capítulo anterior. Na criação do seu personagem, basta escolher uma abordagem como sendo Boa (+3), duas como sendo Adequada (+2), duas Medianas (+1) e uma Regular (+0).

Posteriormente, você poderá melhorá-las. Em capítulos posteriores iremos descrever como você poderá usá-las em testes e jogadas de dados.

As abordagens dizem muito sobre seu personagem. Aqui estão alguns exemplos:

O Bruto:

- Forte +3, Cuidadoso e Carismático +2, Rápido e Furtivo +1, Inteligente +0

O Duelista:

- Rápido + 3, Forte e Carismático +2, Inteligente e Cuidadoso +1, Furtivo +0

O Trapaceiro:

- Inteligente +3, Furtivo e Carismático +2, Forte e Rápido +1, Cuidadoso +0

O Guardião:

- Cuidadoso +3, Forte e Inteligente +2, Furtivo e Rápido +1, Carismático +0

O Ladrão:

- Furtivo +3, Cuidadoso e Rápido +2, Inteligente e Carismático +1, Forte +0

O Espadachim:

- Carismático +3, Rápido e Inteligente +2, Forte e Furtivo +1, Cuidadoso +0

Façanhas

Uma façanha é uma característica especial que muda a maneira como uma abordagem funciona para o seu personagem. Geralmente, façanhas concedem um bônus (quase sempre +2) para uma determinada abordagem quando esta é usada em situações específicas.

Um personagem tem inicialmente três potenciais façanhas para serem determinadas na sua ficha de personagem. Escolha pelo menos uma façanha no momento da criação do personagem para começar, ou posteriormente durante o jogo. Mais tarde, a medida que seu personagem avança, você poderá escolher mais delas.

Não há uma lista definitiva para as façanhas que você possa ter. De maneira semelhante aos aspectos, são os jogadores quem compõe suas próprias. Existem modelos básicos para guiá-lo para você ter algo para trabalhar, todos eles evolvem certas combinações específicas de aspectos, abordagens e situações que em conjunto ativam a possibilidade de se utilizar destas façanhas. Façanhas são Talentos, Vantagens, Trunfos, Especializações e outros tipos. Não importa do que são chamadas, elas funcionam sob a mesma regência.

Portanto, não importa se seu personagem opta por dois talentos e um trunfo, ou dois trunfos e uma vantagem: tudo se resume a três façanhas e você é livre para escolher qualquer combinação de sub-categorias que mais combine com o seu personagem.

Talentos e Vantagens

Talentos são habilidades excepcionais do personagem. É algo que o personagem se adapta muito bem em fazer e provavelmente é aquilo que o destaca dentre os seus semelhantes. Tais façanhas são compostas a partir da combinação de uma das quatro ações (pág. 14), uma abordagem e uma situação específica. Em termos de jogo, talentos, quando ativados, conferem um bônus de +2 nas jogadas de dados.

Para compor uma façanha deste tipo basta especificar os termos requeridos acima de forma que resulte em um texto explicativo que deverá incluir:

[Nome da Façanha]: bônus de +2 em jogadas para **[tipo de ação]** sendo **[tipo de abordagem]** quando **[descrição da situação específica de jogo]**.

Estas façanhas podem ser livremente utilizadas sempre que o tipo de ação e abordagem puder ser utilizada nas situações estipuladas.

EXEMPLOS:

FALA MANSA: BÔNUS DE +2 EM JOGADAS PARA CRIAR UMA VANTAGEM SENDO CARISMÁTICO QUANDO O PERSONAGEM FALA COM ALGUÉM PARA OBTER ALGUMA INFORMAÇÃO OU VANTAGEM.

AMANTE DE QUEBRA-CABEÇAS: BÔNUS DE +2 EM JOGADAS PARA SUPERAR OBSTÁCULOS SENDO INTELIGENTE QUANDO DIANTE DE QUEBRA-CABEÇAS, ENIGMAS E CHARADAS.

MESTRE DUELISTA: BÔNUS DE +2 EM JOGADAS DE ATAQUE SENDO RÁPIDO QUANDO DIANTE DE UM DUELO CORPO-A-CORPO COM UM ÚNICO OPONENTE.

Vantagens funcionam como Talentos, ou seja: o personagem terá um bônus de +2 em uma situação específica de ação e abordagem. Entretanto, a origem do bônus não provém exclusivamente das habilidades do personagem, mas sim de alguns itens, organizações ou qualquer tipo de privilégio ou vantagem que o personagem tenha.

EXEMPLOS:

GRANDE ESCUDO NORMANDO: BÔNUS DE +2 EM JOGADAS DE DEFESA SENDO FORTE QUANDO O ESCUDO É UTILIZADO EM COMBATE.

REPUTAÇÃO DA ORDEM DOS CONJURADORES: BÔNUS DE +2 EM JOGADAS PARA CRIAR UMA VANTAGEM SENDO CARISMÁTICO QUANDO O PERSONAGEM LIDA COM ALGUM VASSALO DA ORDEM DOS CONJURADORES.

Trunfos

Trunfos são as “cartas na manga” dos personagens. Aquele conhecimento, item ou condição que fica adormecido ao longo da história e aparece somente uma vez, auxiliando os personagens quando eles mais precisam. Em jogo, façanhas deste tipo são chamadas de trunfos e permitem que você faça algo excepcional, ou ignorar as regras normais de alguma forma. Trunfos são

usados apenas uma vez na sessão de jogo.

Use este modelo para compor alguns de seus trunfos:

[Trunfo]: Como eu [descreva algo que seu personagem seja excepcional, tenha algum item valioso ou algo que seja de alguma forma incrível], uma vez por jogo eu posso [descreva algo excepcional que seu personagem possa fazer].

EXEMPLOS:

CONTATOS: COMO EU TENHO MUITOS CONTATOS, UMA VEZ POR SESSÃO DE JOGO EU POSSO ENCONTRAR UM ALIADO NO MOMENTO CERTO.

RÁPIDO NO GATILHO: COMO EU SOU RÁPIDO NO GATILHO, UMA VEZ POR SESSÃO DE JOGO EU POSSO ESCOLHER TER PRIORIDADE EM UM CONFLITO FÍSICO.

PULO DO GATO: COMO EU TENHO O PULO DO GATO, UMA VEZ POR SESSÃO DE JOGO EU POSSO APARECER EM QUALQUER LUGAR QUE EU QUERO, CONSIDERANDO QUE EU POSSO CORRER ATÉ LÁ, NÃO IMPORTA ONDE EU ESTAVA.

Especializações

Especializações permitem que o personagem faça tarefas específicas de maneira mais eficiente. Esta é uma maneira de compor explicitamente um conhecimento ou proficiência. A única exigência é que tal proficiência seja proveniente de um dos Aspectos do personagem.

Uma especialização concede um bônus de +1 nas jogadas desta proficiência, independente do tipo de abordagem utilizada ou tipo de ação envolvida. Esse bônus pode ser usado de maneira isolada ou de modo combinado com um Talento (resultando em um bônus de +3). Quando, e apenas se, combinada desta forma, a ação irá exigir do personagem 1 ponto de destino, para que os bônus possam ser utilizados simultaneamente.

Compor uma especialização é relativamente simples. Basta dizer que área específica o personagem domina. Use o modelo abaixo como guia:

[Nome da Façanha]: bônus de +1 quando **[descrição da situação específica de jogo]**.

EXEMPLOS:

CONJURADOR ERUDITO: BÔNUS DE +1 QUANDO O CONHECIMENTO SOBRE ARTES ARCANAS PODE AJUDAR O PERSONAGEM A SER BEM SUCEDIDO EM UMA AÇÃO.

ATAQUE FURTIVO: BÔNUS DE +1 QUANDO O PERSONAGEM UTILIZA SUAS HABILIDADES FURTIVAS PARA ATAQUES SURPRESAS.

Outros

O importante é você não se sentir preso a nenhum

modelo aqui apresentado. Qualquer ideia que combine com a proposta do jogo pode ser facilmente adaptada. Não existe uma lista fixa do que se pode fazer com Façanhas, são apenas ideias que podem ser centradas em outros elementos.

Pontos de Destino e Recarga

Pontos de Destino são usados em jogo para invocar aspectos (ou uma combinação de façanhas) para conceder alguns benefícios em jogo (e posteriormente vamos falar em detalhes quando isso pode ser feito e que benefícios são esses). Como isso é efetivamente feito, você irá aprender em capítulos posteriores.

Os personagens possuem um determinado valor

mínimo de pontos de destino disponíveis em uma sessão de jogo, definidos pela Recarga. A medida que o jogo avança, o personagem irá gastar ou acumular pontos de destinos. *Recarga* representa a quantidade de pontos de destino que seu personagem possui no começo de uma sessão de jogo – ao menos que ele tenha terminado a sessão anterior com mais pontos que o indicado em Recarga. Por padrão, o personagem começa com três pontos em Recarga, mas é reduzido um ponto para cada façanha além das três iniciais – essencialmente suas três primeiras façanhas são grátis!

A medida que seu personagem evolui, você terá oportunidades de aumentar este valor. O valor em Recarga nunca pode ser menor que 1.

Capítulo 3: Ações e Resultados

É chegada a hora do seu personagem fazer alguma coisa! Imagine que você precisa saltar de um vagão para o outro em um trem em movimento. Ou, talvez, você precise pesquisar uma biblioteca inteira para encontrar um feitiço que você precisa. Ou ainda, você precisa distrair os guardas da fortaleza para que seus aliados entrem de fininho no território inimigo. Como saber o que acontece quando se tenta uma coisa dessas durante o jogo?

Primeiro, você precisa narrar o que o seu personagem está tentando fazer. Os aspectos do seu personagem são ótimas referências para as coisas que seu personagem pode fazer. Se você possui algum aspecto que sugere a possibilidade de você realizar algum encantamento, então você poderá fazê-lo. Se os aspectos descrevem seu personagem como um espadachim então empunhe sua espada e lute. Você não ganha nenhum bônus nessas ações, ao menos que você escolha gastar um ponto de destino para invocar um aspecto apropriado para aquilo. A habilidade de usar um aspecto para tornar algo verdade dentro da história é bônus o suficiente!

Como saber se você foi bem sucedido? Normalmente, você é automaticamente bem sucedido. Simples assim, pois a ação não é difícil e ninguém vai tentar te impedir. Mas se uma eventual falha puder render uma alteração interessante na história ou algo inesperado acontecer, você precisa jogar os dados.

Realizando uma ação

Algumas coisas que os personagens farão durante o jogo irão requerer que se façam jogadas de dados para ver se a ação foi bem sucedida ou não. Você irá sempre jogar os dados quando você está se opondo a outro personagem, ou quando existe um obstáculo significativo no caminho do personagem.

Do contrário, jogadas não são necessárias e basta apenas anunciar o que seu personagem fez e assumir o que acontece.

As ações mais comuns que utilizam os dados são:

- Superar um obstáculo.
- Criar ou Ativar uma vantagem para o seu personagem na forma de um Aspecto que seu personagem tenha.
- Atacar alguém em um conflito.
- Se defender em um conflito.

Para realizar uma ação que requer uma jogada de dados (veja “Jogada de Dados”, pág. 6), a ordem do teste deve ser:

1. Descreva o que o seu personagem quer fazer.

Verifique se alguém pode se opor a ação.

2. Decida que ação você irá usar: criar uma vantagem, superar um obstáculo, atacar ou defender.
3. Decida a sua abordagem
4. Decida se alguma Façanha será utilizada.
5. Faça a sua jogada de dados e some o bônus da Abordagem.
6. Decida se os aspectos irão alterar a jogada ou não.
7. Veja os resultados

Resultados

Depois que você jogou os dados, some os bônus da abordagem e qualquer bônus proveniente de eventuais aspectos e façanhas. Compare o total com um número-alvo que pode ser tanto uma dificuldade fixa ou um resultado de uma jogada de um NPC feito pelo GM.

Com base nesta comparação o resultado é:

- uma **falha** se o total for menos que o total do seu oponente.
- considerado **empate** se o total for igual ao resultado do seu oponente.
- é **bem-sucedido** se o total for maior que o resultado do seu oponente.
- é **bem-sucedido com estilo** se o seu total for, pelo menos, três passos acima que o total do seu oponente.

Agora que os resultados possíveis foram estabelecidos, podemos falar um pouco sobre as ações e como os resultados funcionam em conjunto com elas.

Ações

Então, você narrou o que o seu PC está tentando fazer e foi estabelecido que existe a chance de uma falha. A seguir, descubra qual tipo de ação melhor descreve o que você está tentando fazer.

Existem quatro ações básicas que cobrem tudo o que se faz no jogo.



Criar ou Ativar uma Vantagem

Criar uma vantagem é quando seu personagem tenta ajudar a si mesmo ou um dos seus companheiros. Tomar um tempo para mirar cuidadosamente seu blaster de prótons, ficar horas pesquisando em uma biblioteca ou confundir o bandido que está tentando roubá-lo – todas

estas ações contam como criar uma vantagem. O alvo da sua ação pode ter a chance de usar a ação **defender-se** para impedir seu personagem.

A ação criar ou ativar uma vantagem permite que você faça uma destas três coisas:

- descobrir ou criar um aspecto de situação
- descobrir ou criar um aspecto de situação ou o aspecto desconhecido de outro personagem.
- tirar vantagem de um aspecto já existente

Se você estiver criando um novo aspecto ou descobrindo um já existente:

- **Em caso de falha:** você não foi capaz de criar ou descobrir um aspecto. Ou ainda, você foi capaz de descobrir ou criar um aspecto mas é o oponente quem acaba invocando-o. A segunda opção funciona quando o aspecto de situação pode beneficiar outro personagem (como, por exemplo, *Terreno Irregular*). Talvez o aspecto tenha que ser renomeado mostrar que o aspecto está beneficiando o outro personagem gratuitamente. Você ainda pode invocar o aspecto, mas para isso um ponto de destino precisa ser gasto.

- **Em caso de empate:** se você estiver criando um novo aspecto no jogo, você ganha na forma de um *boost* (pág. 16). Dê um nome a ele e invoque-o uma vez, sem custo. Depois da ação, o *boost* acaba. Se você estiver tentando descobrir um aspecto existente, encare este empate como um sucesso.

- **Em caso de sucesso:** o aspecto é criado ou descoberto e você ou um aliado pode invocá-lo sem gastar pontos. Escreva o aspecto em um pedaço de papel e coloque sobre a mesa, para indicar que este aspecto está ativo na ação.

- **Em caso de sucesso com estilo:** o aspecto é criado ou descoberto e você ou seu aliado podem invoca-lo *duas vezes* numa mesma jogada. Em situações normais isso não é permitido, mas está é uma exceção – e é uma GRANDE vantagem!

Se você está tentando tirar vantagem de um aspecto já conhecido:

- **Em caso de falha:** não há qualquer benefício adicional pelo aspecto. Você ainda pode invocá-lo, mediante o gasto de um ponto de destino.

- **Em caso de empate ou sucesso:** o aspecto pode ser usado mais tarde por você ou um aliado. Para representar esta situação, escreva o nome do aspecto e ao lado um quadrado ou círculo para indicar que ele pode ser invocado. Marque este quadrado ou círculo quando o aspecto for finalmente usado em cena.

- **Em caso de sucesso com estilo:** duas invocações do mesmo aspecto é concedido ao personagem e seus aliados.



Superar um obstáculo

A ação de superar um obstáculo é usada quando se precisa passar por algo que está entre você e um objetivo em particular – abrir uma tranca, escapar de algemas, saltar sobre um buraco ou pilotar uma nave em um campo de asteroïdes são exemplos de ações deste tipo. Tomar uma ação para eliminar as complicações de um aspecto é considerada uma ação do tipo Superar Obstáculos (mais detalhes sobre isso em “Aspectos e Pontos de Destino”, pág. 16). O alvo da ação pode ter a chance de usar a ação **defender-se** para impedi-lo.

- **Em caso de falha:** você terá que tomar uma decisão. A ação pode simplesmente falhar e o obstáculo ainda permanece em cena – a porta ainda está trancada, o ladrão ainda está de pé entre você e a saída, a nave inimiga ainda está no seu rastro. Ou a ação pode ser bem sucedida, mas com um preço alto – talvez o personagem perdeu algum item valioso e crucial, ou até mesmo se feriu. O GM poderá ajudá-lo a definir o custo da ação mediante a falha da jogada e o tipo de situação.

- **Em caso de empate:** você é bem sucedido, mas mediante a um custo. O GM pode introduzir uma complicação ou apresentar alguma escolha difícil (como resgatar apenas um de seus amigos, e não todos) ou qualquer outro tipo de problema.

- **Em caso de sucesso:** você consegue o quer. A tranca se abre, você encurrala o ladrão, você consegue despistar a nave inimiga.

- **Em caso de sucesso com estilo:** mesmo que sucesso (veja acima), e você ganha um *boost*.



Ataque

A ação de ataque é usada quando um personagem tenta atingir alguém, seja física ou mentalmente – como usar uma espada, disparar com um rifle ou simplesmente humilhar alguém para atingi-lo. Este assunto será melhor tratado em “Dano, Fadiga e Consequências”, mas a coisa mais importante no momento é: se um personagem for atingido pra valer, ele ficará fora de cena. O alvo de um ataque tem a chance de se defender, usando a ação de defesa.

- **Em caso de falha:** seu ataque não surte efeito algum. O alvo consegue aparar sua espada, você errou o tiro, ou o alvo simplesmente ri da sua tentativa de humilha-lo.

- **Em caso de empate:** seu ataque não foi efetivo o suficiente para causar qualquer dano,

mas seu personagem ganha um *boost*.

- **Em caso de sucesso:** seu ataque atinge o alvo e causa danos a ele. Veja “Ouch! Dano, Fadiga e Consequências” (pág. 14).
- **Em caso de sucesso com estilo:** Você atinge o alvo e causa danos a ele, e você também tem a opção de reduzir um dos os pontos de dano em troca de um *boost*.



Defesa

Use a ação de defesa quando você intencionalmente quer impedir alguém de fazer alguma das três ações acima - como aparar o ataque de uma espada, ficar de pé, bloquear a entrada de um lugar e outras situações semelhantes. Normalmente, esta ação é feita no turno de outro personagem, sempre reagindo a tentativa de ataque, tirar vantagem ou superar um obstáculo.

Você também pode se opor a ações comuns, ou se defender do ataque de uma pessoa se puder explicar como seu personagem fará isso. Normalmente, a ação é aceitável quando a maioria das pessoas da mesa concorda com ela, mas também você pode apontar para um aspecto de situação para justificar a defesa. Quando você faz isso, seu personagem se torna o alvo de qualquer resultado negativo em caso de falha.

- **Em caso de falha:** você não consegue se defender e o sucesso do oponente poderá infligir algum dano ou influenciar o seu personagem.
- **Em caso de empate ou sucesso:** as coisas não foram tão ruins para você; para saber os efeitos, verifique a descrição do seu oponente para ver o que acontece com seu personagem.
- **Em caso de sucesso com estilo:** seu oponente falha completamente e você ainda ganha um *boost*.

Ajuda

Um aliado pode ajudar seu personagem em alguma de suas ações. Quando um aliado o ajuda, dá em troca a ação dele e descreve como irá ajudá-lo. Seu personagem, então, ganha um bônus de +1 nas suas jogadas de dados para cada aliado que estiver ajudando. Normalmente, apenas uma ou duas pessoas podem ajudá-los sem que eles mesmos se atrapalhem. É o GM quem decide quantas pessoas podem ajudá-lo em uma ação.

Escolha uma Abordagem

O personagem possui um bônus entre +0 e +3 para cada uma de suas abordagens. Escolha uma abordagem apropriada para a ação escolhida e adicione este bônus nas jogadas de dados, para determinar o grau de sucesso que seu PC obteve em uma ação que você descreveu usando uma das abordagens.

Então, seu instinto está dizendo para você

simplesmente escolher a abordagem que dá o maior bônus, certo? Não é bem assim que as coisas funcionam.

A escolha de uma abordagem depende da descrição daquilo que você pretende fazer e você não pode descrever algo que não faça sentido. Você usaria uma abordagem Forte para passar despercebido nas sombras pelos guardas inimigos? Não, pois isso é ser Furtivo. Você Rapidamente iria empurrar uma enorme pedra em direção ao vagão? Não, isso é ser Forte. Circunstâncias de cada ação limitam que abordagens você pode usar. Inclusive, as vezes você terá que usar uma abordagem que não é exatamente o ponto forte do seu personagem.

Tipos de teste

Existem, basicamente dois tipos de testes: testes de verificação e conflitos. Testes de verificação são feitos quando o sucesso de uma ação é incerto ou a possibilidade de falha resulte em algo interessante para a história. Sua dificuldade é passiva, ou seja, não depende de outra jogada de dados por parte de outros personagem. Conflitos, por outro lado, são jogadas feitas por dois lados em uma contenda, os resultados dos dois lados são comparados, prevalecendo o maior.

Jogadas de dados de Conflitos são determinantes em cenas de combate. Já os testes de Verificação envolvem em ações isoladas por parte de um personagem.

Testes de Verificação

Usualmente, quando você quer fazer algo simples e direto - como cruzar um rio a nado, hackear o celular de alguém - tudo que você precisa fazer é realizar uma ação para superar um obstáculo, jogando contra um nível de dificuldade definido pelo GM. Após a jogada, o resultado é analisado e a ação é resolvida com base nisso.

Definindo Dificuldades

Quando outro personagem está se opondo ao PC, suas jogadas de dados determinam o grau da oposição do adversário em um conflito, disputa ou desafio. Mas se não há uma oposição ativa, o GM precisa, dentro da escada, determinar o quão difícil a tarefa é.

Dificuldades baixas são melhores quando você quer dar aos PCs uma chance de se sobressaírem e serem incríveis em cena. Dificuldades próximas aos valores de suas abordagens são as melhores quando se quer causar uma certa tensão sem que isso sobrecarregue o personagem. Dificuldades altas são as melhores quando você quer enfatizar o quão audacioso e atípico as circunstâncias são.

Linhos gerais:

- Se a tarefa não é nem um pouco difícil, a dificuldade pode ser *Medíocre* (+0) – ou simplesmente diga ao jogador que ele foi bem sucedido sem precisar de jogada.
- Se você puder pensar em pelo menos uma razão pela qual a tarefa é complicada, determine

a dificuldade Apropriada(+2).

- Se a tarefa é extremamente difícil, estipule a dificuldade em Ótimo (+4)
- Se a tarefa é praticamente impossível, estipule uma dificuldade bem alta dentro do que faz sentido no momento. O PC provavelmente terá que gastar alguns pontos de destino e arrumar alguma ajuda para ser bem sucedido, mas tudo bem.

Regra opcional: dificuldades relacionadas às abordagens

Algumas vezes ser Cuidadoso faz com que as coisas sejam mais fáceis, outras vezes apenas tornam mais longas. O GM pode querer ajustar a dificuldade da jogada em um ponto ou dois, dependendo da escolha de uma abordagem apropriada ou problemática. Isso tende a tornar as coisas um poucos mais complexas, mas em alguns grupos de jogo vale a pena.

Desafios

Um **desafio** é uma série de ações de *Superar Obstáculos* e *Criar uma Vantagem* usada para resolver uma situação especialmente complicada. Cada ação para *superar obstáculos* lida com uma parte do problema e resultados individuais são combinados para determinar como o problema maior foi resolvido.

Para criar um desafio, defina quais as tarefas que formam a situação e trate cada uma delas como uma jogada separada

Dependendo da situação, pode ser preciso que um personagem faça sucessivas jogadas, ou vários personagens podem participar em momentos diversos de cada sub-tarefa. O GM não é obrigado a anunciar antecipadamente todos os estágios do desafio; alguns passos podem ser ajustados dependendo do resultado da jogada anterior, para manter o desafio interessante.

Exemplo: Os PCs fazem parte da tripulação de um navio navegando sob uma tempestade. Eles decidem forçar a situação e chegar ao destino apesar do mau tempo. O GM acredita que isso pode ser um desafio. Os passos para superar este desafio seriam: acalmar os passageiros, reparar o convés danificado, e manter o navio na direção correta.

Disputas

Quando dois ou mais personagens estão competindo pelo mesmo objetivo, mas sem atacar uns aos outros, temos uma disputa. Exemplos incluem uma perseguição de carro, um debate público ou um torneio de arqueirismo.

Uma disputa provém de uma série de jogadas alternadas. Em cada uma delas, cada participante irá realizar uma jogada para superar algum obstáculo ou oposição para determinar como eles se saíram naquela fração da disputa. Compare o resultado do seu personagem com os dos demais.

Se o seu personagem obteve o maior resultado, você

venceu a jogada - marque sua vitória da rodada e descreva como seu personagem se saiu. Se você obteve um sucesso com estilo, marque duas vitórias.

Havendo empate, ninguém vence e uma reviravolta inesperada ocorre. O significado disso é variado dependendo da situação - o terreno ou ambiente irá mudar de alguma maneira, os parâmetros da disputa são outros ou uma nova variável aparece afetando todos os participantes; O GM colocará em cena, então, um aspecto de situação refletindo esta mudança.

O primeiro participante a obter três vitórias nas jogadas alternadas, ganhará a disputa.

Conflitos

Conflitos são usados para resolver situações onde os personagens estão tentando prejudicar uns aos outros. O conflito pode resultar em um dano físico (uma justa de espadas, um duelo de feiticeiros, uma batalha com armas lasers), ou também um dano mental (interrogatório, ataque psíquico).

Conflitos (em 30 segundos)

1. Defina a cena
2. Determine a ordem de turno
3. Inicie a primeira rodada

Na sua vez, faça uma ação

Na vez de outros personagens, se defende contra os ataques ou responda ao atos se necessário

No fim do turno de todos, comece uma nova rodada ou finalize o conflito.

Definindo a Cena

Estabeleça: o que está acontecendo, onde todos estão, como o ambiente é e quem são os oponentes. O GM pode escrever alguns aspectos de situação e coloca-los sobre a mesa para que os jogadores possam ver. Jogadores podem também sugerir aspectos de situação.

O GM também estabelece **zonas**, que são áreas mais ou menos definidas que dizem aos jogadores onde os personagens estão. As zonas são determinadas baseadas na cena e nas seguintes linhas gerais:

Geralmente, você pode interagir com outros personagens na mesma zona - ou em zonas adjacentes, se a interação e a distância for justificada (por exemplo, se você possui armas de longo alcance ou feitiços que possa afetar zonas próximas de onde você está).

Personagens podem mover de uma zona para outra livremente. Uma ação é requerida para mover se existirem obstáculos no caminho, como algum oponente tentando impedir ou se você quiser passar por duas ou mais zonas. Em alguns casos, mapas ajudam a definir e ilustrar melhor as zonas da cena.

Exemplo: Ladrões estão atacando os personagens em uma casa. A sala de estar é uma zona, a cozinha, hall de

entrada e jardim as demais (totalizando quatro zonas). Qualquer um em uma mesma zona pode facilmente golpear o oponente. Da sala de estar, pode-se arremessar coisas nos oponentes na cozinha ou mover para lá como uma ação livre, ao menos que a entrada do aposento esteja bloqueada. Para ir da sala de estar para o hall de entrada, ou jardim, uma ação é requerida

Determinando a ordem da rodada

Em um conflito, a ordem da rodada é baseada nas Abordagens. Em uma disputa física, compare a abordagem Rápido dos envolvidos - aquele com os reflexos mais rápidos vai primeiro. Em um conflito mental, compare a abordagem Cuidadoso - atenção aos detalhes alertará o personagem em caso de ameaça.

Quem tiver a abordagem mais alta começa primeiro e todo o resto virá em ordem decrescente. Os empates podem ser resolvidos de maneira lógica, com o GM tendo a palavra final.

Para o GM é mais simples se o NPC mais vantajoso for escolhido para determinar a sua vez, deixando todos os outros NPCs agirem naquele momento. Entretanto, se o GM tiver um bom motivo para determinar a ordem de seus personagens individualmente, ele está livre para fazê-lo.

Capítulo 4: Fadiga e Consequências

Quando você é atingido por um ataque, a gravidade dele é a diferença entre os resultados das jogadas de ataque de um e de defesa do outro. Essa diferença é medida em **margens**. Por exemplo, seu oponente conseguiu um +5 na sua jogada de ataque e você um +3 na defesa. O ataque é feito por uma margem de dois pontos ($5 - 3 = 2$).

Então, uma das duas coisas pode acontecer:

- você irá sofrer fadiga e/ou consequências, mas continua na luta
- seu personagem é retirado de cena, o que significa que ele estará fora de ação por um tempo.

Fadigas & Consequências

- Cada personagem começa com três caixas de fadiga.
- Gravidade do ataque (em margens) = Jogada de Ataque
- Quando o personagem é atingido, você precisa lidar com os pontos de dano. Uma maneira de absorver o dano é deduzi-los da fadiga; marque uma caixa para cada ponto que você deseja absorver ou todas as caixas para absorver um único ataque, sendo que a primeira caixa absorve um ponto, a segunda dois pontos e a terceira três pontos.
- Você também pode assumir uma ou mais consequências para lidar com o dano, marcando um ou mais campos destinados às Consequências na sua ficha e escrever um novo aspecto para cada um. Consequência leve = 2 Margens; moderada = 4 margens; grave = 6 margens.
- Se você não pode (ou decide) lidar com todo o dano do ataque, seu personagem é retirado de cena. Seu oponente irá determinar o que irá acontecer com o personagem.
- Ceder antes da jogada do seu oponente, permite que você controle a maneira que seu personagem sairá de cena. Você também ganha um ou mais pontos de destino por fazer isso.
- Fadigas e Consequências Leves somem ao final da cena, considerando que seu personagem tenha a chance de descansar. Outras consequências levam mais tempo.

O que é Fadiga?

Se o personagem é atingido e não se quer tirá-lo de cena, o jogador pode escolher receber Fadigas no lugar.

Fadiga representa o cansaço, irritação, ferimentos superficiais ou outra condição que desaparece

rapidamente.

Na ficha de personagem, há no **controle de fadiga** uma linha com três caixas. Quando o personagem sofre um ataque você pode marcar uma caixa para absorver um certo número de margens igual a quantidade de caixas: uma margem para a primeira caixa, duas na segunda e três na terceira.

Você pode marcar uma caixa para cada ataque, mas também pode marcá-las e sofrer uma ou mais Consequências ao mesmo tempo. Obviamente, não se pode marcar uma caixa que já esteja marcada.

O que são Consequências?

Consequências são novos aspectos que o seu personagem assume para refletir ferimentos que foram infligidos de alguma forma. A ficha de personagem possui três campos onde você pode relacionar as consequências do seu personagem. Cada um é rotulado com um número: 2 (consequência leve), 4 (consequência moderada) ou 6 (consequência grave). Este número representa a quantidade de margens que uma consequência deste tipo consegue absorver. Você pode marcar quantas forem necessárias para lidar com um ataque, mas somente se o campo estiver em branco. Se o seu personagem já possuir uma consequência moderada, não poderá marcar outra até algo ser feito para fazer a primeira ir embora!

Uma desvantagem das consequências, é que cada uma delas geram um aspecto que seus oponentes podem invocar contra você. Quanto mais consequências você tiver, mais vulnerável estará. Assim como aspectos de situação, o personagem que a criou (neste caso, o personagem que o atacou) ganha uma invocação grátis daquela consequência. Eles podem permitir que um dos seus aliados usem esta invocação.

Digamos que você se machucou pra valer e levou um dano por 4 margens. Você marca a segunda caixa no seu Controle de Fadiga, ainda sobram duas margens para lidar. Se o seu personagem não puder lidar com eles, ele sairá de cena. Então é hora de assumir uma Consequência. Você, por exemplo, pode escolher um novo aspecto na ficha, no campo da Consequência marcado como 2. Digamos que a Consequência é um **Tornozelo Torcido**. Com isso, estas duas margens são absorvidas e a luta continua,

Se o seu personagem for incapaz de absorver todas margens da jogada de ataque do adversário, seja por meio de Fadigas ou Consequências, ele estará fora de cena.

Fora de cena

Se o seu personagem sair de cena, você não poderá

atuar nela. Quem te tirar de cena irá narrar o que aconteceu com o personagem - talvez você saiu da sala envergonhado ou quem sabe caiu inconsciente.

Ceder

Se as coisas estiverem ruins para o seu lado, você pode **ceder** (ou **conceder** a vitória em uma luta) - mas o jogador deve anunciar a desistência *antes* do seu oponente jogar os dados.

Ceder é diferente de sair de cena, porque você tem voz ativa no que irá acontecer com o seu personagem. Em troca, o oponente ainda obtém alguma concessão sua - discuta o que faz sentido em cada situação - mas impede que você saia de cena.

Adicionalmente, seu personagem ganha um ponto de destino por ceder e um ponto para cada consequência proveniente deste conflito. Isso reflete a sua chance de dizer: “Você venceu desta vez, mas eu te pego na próxima!” e consegue alguns pontos para apoiá-lo.

Recuperando-se de Fadiga e Consequências

Ao final de cada cena, apague todas as marcações da sua planilha de Controle de Fadiga. A recuperação de uma consequência é um pouco mais complicada: você precisa explicar como se recupera dela - seja por conta de uma parada em um pronto socorro, uma caminhada para espairecer a mente, ou qualquer coisa que faça sentido frente ao tipo de trauma ou complicações que

aquela consequência trouxe ao personagem. Em alguns casos, as consequências mais graves levarão mais tempo para desaparecer da sua ficha:

- **Consequência leve:** apague-a ao final da cena, supondo que você possa descansar.
- **Consequência moderada:** apenas apague-a da ficha ao final da sessão de jogo, supondo que a recuperação faça sentido dentro da história.
- **Consequência grave:** apague-a ao final de um cenário (pág. 22), supondo que a recuperação faça sentido dentro da história.

Renomeando consequências moderadas e severas

Consequências moderadas e graves permanecem por um tempo. Portanto, em algum momento você poderá alterar o nome do aspecto para melhor casar com aquilo que está acontecendo na história. Por exemplo, depois que seu personagem buscou cuidados médicos o aspecto **Perna Quebrada** pode ter mais sentido se você alterá-lo para **Manco de Muletas**.

Capítulo 5: Aspectos e Pontos de Destino

Um **aspecto** é uma palavra ou frase que descreve algo especial sobre uma pessoa, lugar, coisa, situação ou grupo. Quase tudo que se pode pensar pode ter aspectos associados. Uma pessoa pode ser o *Maior Espadachim do Arquipélago das Névoas*. Uma sala pode estar *Em Chamas* depois que seu personagem accidentalmente esbarrou em uma lâmpada de óleo. Depois de encontrar um dinossauro em uma viagem no tempo, seu personagem pode ficar *Apavorado*. Aspectos permitem que se altere uma história conforme as tendências, competências ou problemas do personagem.

Gastam-se **pontos de destino** - que cada mantém um controle da sua quantidade com marcadores sobre a mesa - ao ativar o poder dos aspectos para que eles possam ajudá-lo. Você obtém pontos de destino ao aceitar que um dos aspectos do personagem compliquem ou dificultem a vida do seu personagem. Garanta que o balanço dos seus pontos de destino estejam sob controle, para saber quantos pontos restaram ao final de uma sessão de jogo. Se você tiver mais pontos que a quantidade estipulada em Recarga, esta será a quantidade inicial que seu personagem terá na próxima sessão.

EXEMPLO: VOCÊ GANHOU MUITOS PONTOS DE DESTINO DURANTE UMA SESSÃO DE JOGO, TERMINANDO A PARTIDA COM CINCO PONTOS DE DESTINO. MESMO QUE O SEU VALOR EM RECARGA SEJA 2, O PERSONAGEM IRÁ COMEÇAR A PRÓXIMA PARTIDA COM CINCO PONTOS. ENTRETANTO, VAMOS SUPOR QUE UM OUTRO JOGADOR TERMINOU A SESSÃO COM APENAS UM ÚNICO PONTO DE DESTINO, E QUE A QUANTIDADE DE RECARGA DELE É 3. PORTANTO ELE IRÁ COMEÇAR A PRÓXIMA SESSÃO DE JOGO COM 3 PONTOS, POIS A QUANTIDADE DE RECARGA É MAIOR QUE A QUANTIDADE DE PONTOS AO FINAL DA SESSÃO DE JOGO.

Tipos de Aspectos

Existe uma variedade de aspectos, mas não importa como eles são chamados pois todos funcionam da mesma maneira. A diferença é por quanto tempo eles exercem alguma influência antes de irem embora.

Aspectos de Personagem: estes aspectos são os que constam na ficha de seu personagem, como os aspectos principais ou uma complicação. Eles descrevem traços da sua personalidade, detalhes importantes do passado do personagem, relacionamentos, itens ou títulos importantes que você possui, objetivos maiores, reputação e obrigações. Estes aspectos só podem mudar em situações incomuns, a maioria nunca mudará.

EXEMPLOS: CAPITÃO DA NAVE ESPACIAL NIMBUS; EM FUGA DOS CAVALHEIROS DO CÍRCULO; ATENÇÃO AOS DETALHES; EU DEVO PROTEGER MEU IRMÃO

Aspectos de Situação: Estes aspectos descrevem o entorno de onde a ação está acontecendo. Estes aspectos incluem os que são capazes de serem criados ou

descobertos quando se usa a ação criar uma vantagem. Um aspecto de situação normalmente desaparece ao fim da cena ou quando alguma outra ação seja capaz de anular o aspecto. De forma geral, estes aspectos perduram enquanto o elemento de origem do aspecto em questão existir.

EXEMPLOS: EM CHAMAS; SOL FORTE; MULTIDÃO ENRAIVECIDA; JOGADO AO CHÃO

Para eliminar um aspecto de situação, você pode gastar uma ação para eliminá-la, desde que você encontre uma maneira do seu personagem fazer isso - jogar um balde d'água no *Incêndio Implacável*, usar manobras evasivas para escapar do oponente que está *No Seu Rastro*. O oponente pode usar uma ação de defesa para preservar o seu aspecto, se eles puderem descrever como isso será feito.

Consequências: Estes aspectos representam lesões e outros traumas em decorrência dos ataques que atingiram o personagem. Eles somem gradualmente (pág. 14), conforme descrito em “Ouch! Dano, Fadiga e Consequências”.

EXEMPLOS: TORNOZELO TORCIDO; MEDO DE ARANHAS; CONCUSSÃO; AUTOCONFIANÇA ABALADA

Boosts: boost é um aspecto temporário que o personagem usa uma única vez (veja “O que fazer com Aspectos” a seguir), antes de sumir. Boosts não usados somem quando a cena em que eles foram criados termina ou quando a vantagem que eles representam não existem mais. Boosts representam vantagens breves e temporárias que se tem durante um conflito com outra pessoa.

EXEMPLOS: NA MINHA MIRA; DISTRAÍDO; CORRIDA INSTÁVEL; PEDRA NO SAPATO

PvP

A única vez que os pontos de destino gastos não vão parar na mão do GM é quando existe um conflito entre dois PCs. Se for este o caso e você invocar um aspecto do seu companheiro para benefício próprio, ele irá ganhar os seus pontos de destino ao invés do GM quando a cena terminar.

Aspectos em jogo

Existem três grandes coisas que podem ser feitas com aspectos: invocar aspectos, compelir aspectos ou usar aspectos para estabelecer fatos.

Invocando Aspectos

Você **invoca** um aspecto para ganhar bônus ou tornar as coisas um pouco mais complicadas para seu oponente. Você pode invocar aspectos que a) você conheça e b) possa explicar como é usado em proveito próprio -

incluindo aspectos com outros personagens ou situações. Normalmente invocar aspectos custa um ponto de destino - e os pontos devem ser repassados para o GM. Para invocar um aspecto, você precisa descrever como esse aspecto irá ajudá-lo na cena.

- Eu ataco o zumbi com minha espada. Eu sei que zumbis são *Lentos*, então isso pode me ajudar.
- Eu realmente quero assustar este cara. Eu ouvi que ele tem *Medo de Ratos*, então vou soltar um rato no quarto dele.
- Agora que o guarda está *Distraído*, eu posso passar na furtiva por ele.
- Este feitiço precisa ser poderoso - Eu sou *Arquimago da Ordem Antiga*, e feitiços poderosos são arroz com feijão para mim.

O que você consegue ao invocar um aspecto? Você pode escolher um dos seguintes efeitos:

- Adicionar um bônus de +2 ao total da sua jogada. Isso custa um ponto de destino.
- Jogar os dados outra vez. Esta opção é melhor se você obteve um resultado desastroso (normalmente um -3 ou -4). Isso custa um ponto de destino.
- Confronte um oponente com o aspecto. Essa opção é usada quando seu oponente está tentando alguma coisa e um aspecto existente pode dificultar as coisas para ele. Por exemplo, um criminoso alienígena quer sacar seu blaster, mas ele está *Soterrado nos Escombros*; você gasta um ponto de destino para invocar aquele aspecto e agora o nível de dificuldade do seu oponente aumenta em +2.
- Auxiliar um aliado com o aspecto. Use esta opção quando um amigo pode ser auxiliado e você acha que um aspecto existente pode facilitar as coisas e, depois disso, ele irá ganhar um bônus de +2 nas jogadas.

Importante: Você pode invocar qualquer aspecto em uma jogada de dados mas você não pode acumular pontos de destinos em um aspecto para conseguir um bônus maior. Entretanto, você pode invocar diversos aspectos diferentes na mesma jogada.

Se você for invocar um aspecto para adicionar um bônus ou jogar os dados novamente, espere até você ter feito sua jogada. Não há sentido gastar pontos de destinos se você não precisa!

Invocação livre: algumas vezes você pode invocar um aspecto sem gastar pontos de destino. Se você criar ou descobrir um aspecto através da ação criar uma vantagem, a primeira invocação dele (por você e seus amigos) é gratuita (se você for bem sucedido com estilo,

você pode invocá-lo duas vezes sem gastar seus pontos). Se você causar uma consequência através de um ataque, você e seu aliado podem invocá-la como aspecto uma vez gratuitamente. Um boost é um tipo especial de aspecto que permite sua invocação grátis uma única vez, então ele some da cena.

Impondo complicações

Se você estiver em uma situação onde possuir ou estar em contato com um certo aspecto pode significar complicações e drama na vida do seu personagem, qualquer um pode compelir este aspecto contra você. Até o próprio jogador pode invocar o aspecto para esta finalidade, pois lidar com Complicações é a maneira mais comum para os jogadores ganharem mais pontos de destino.

Existem dois tipos de complicações.

Complicações de decisão: este tipo de complicação é uma resposta a uma decisão que o personagem fez. Se a personagem é a *Princesa de Alaria*, por exemplo, ela talvez terá que liderar a defesa do castelo Alariano ao invés de fugir para se safar. Ou se o personagem for um *Desafiante das Autoridades*, talvez você não aguentará ficar em silêncio quando o Reitor da Disciplina questioná-lo.

Complicações de evento: em outras situações, uma consequência reflete um acontecimento que irá complicar as coisas para o seu personagem. Se você tem *Sorte Estranha*, claro que o feitiço que você está trabalhando pode acidentalmente deixar o cabelo do Mestre das Poções laranja. Se você *Deve Um Favor a Don Valdeon*, então Don Valdeon irá aparecer e cobrar um serviço para ele no momento menos conveniente possível.

De qualquer forma, quando um aspecto for usado contra você, a pessoa que o estiver compelindo irá oferecer um ponto de destino e sugerir qual o efeito daquele aspecto ao seu personagem ou que evento particular irá ocorrer. Você pode debater, propondo alterações da complicação sugerida. Entretanto, alguma hora você terá que decidir se aceitará a complicação imposta. Se você aceitar, você obtém um ponto de destino e seu personagem toma a decisão sugerida, ou o evento irá ocorrer em cena. Se você recusar, você deve pagar um ponto de destino da sua própria reserva. Sim, isso significa que se você não tiver pontos de destinos disponíveis, você não poderá recusar a complicação imposta.

Quantos Pontos de Destino um GM possui?

Como GM, você não precisa controlar a quantidade de pontos de destino para cada NPC, mas isso não significa que você tenha um número ilimitado de pontos. Comece cada cena com uma reserva de um ponto de destino para cada PC que está na cena. Gaste pontos desta reserva para invocar aspectos (e consequências) contra os PCs. Quando sua reserva esvaziar, aspectos não mais podem ser invocados por você.

Como aumentar a quantidade de pontos na reserva do GM? Toda vez, quando um jogador compelir um dos aspectos de um NPC, acrescente um ponto de destino na sua reserva. Se a complicação terminar a cena, ou quando um NPC ceder, acrescente estes pontos na sua reserva no começo da próxima cena.

Pontos de destino concedidos aos PCs por aceitarem uma complicação *não* virão desta reserva. Você não precisa se preocupar em ficar sem pontos de destino por premiar as complicações compelidas aos jogadores.

Não se preocupe em tentar entender exatamente como e quando aspectos irão aparecer no seu jogo. Na verdade não existe uma fórmula certa para isso. De qualquer forma, iremos explorar isso ainda mais no capítulo 7 “Conduzindo o Jogo”.

Compondo Bons Aspectos

Quando se precisa pensar em um bom aspecto (e estamos tratando sobre personagens e situações), pense principalmente em duas coisas:

- Como o aspecto poderá ajudá-lo – quando você irá invocá-lo
- Como ele irá prejudicá-lo – quando o aspecto irá complicar o personagens

EXEMPLOS:

VOU TE PEGAR, VON STENDAHL!

INVOQUE ESTE ASPECTO SEMPRE QUE ESTIVER ATUANDO CONTRA VON STENDAHL PARA AUMENTAR SUAS CHANCES DE SUCESSO.

GANHE UM PONTO DE DESTINO QUANDO SEU DESGOSTO POR VON STENDAHL FAZ VOCÊ FAZER ALGO ESTÚPIDO PARA APANHÁ-LO.

NERVOS À FLOR DA PELE

INVOQUE ESTE ASPECTO QUANDO SER VIGILANTE OU EXTREMAMENTE CUIDADOSO IRÁ AJUDÁ-LO

GANHE UM PONTO DE DESTINO QUANDO ISSO DEIXA SEU PERSONAGEM EXALTADO E DISTRAÍDO POR AMEAÇAS QUE NÃO EXISTEM.

Obviamente, seu aspecto de Complicação deve trazer... complicações! Desta forma você tornará seu personagem mais interessante e ganhará mais pontos de destino – então é comum que este aspecto tenha somente um lado (o negativo), mas todos os outros aspectos de personagem e aspectos devem ter potencialmente dois lados.

Capítulo 6: Experiência

Pessoas mudam. Seus talentos se moldam a medida que você os exercita. Suas experiências de vida acumulam e definem sua personalidade. Em *Nereus!* Isso é representado através do avanço do personagem, que permite alterar aspectos, adicionar ou mudar façanhas, e aumentar os bônus das abordagens. Você faz isso quando seu personagem atinge uma **Etapa**.

Etapas

Histórias em séries de TV, histórias em quadrinhos, filmes e até mesmo vídeo-games usualmente continuam de um episódio para outro ou temporada para outra. Frodo levou três livros gigantescos para levar o Um Anel para a Montanha da Perdição. Aang levou três temporadas para derrotar o Senhor do Fogo. Acho que você entendeu. *Nereus!* pode contar este tipo de história. Você joga diversas sessões de jogo em seguida, usando os mesmos personagens – isto é comumente chamado de campanha – e a história vai ser construída sobre ela mesma. Dentro dessas longas histórias, existem pequenos arcos de histórias, como um episódio de um seriado ou um número de uma revista em quadrinhos, onde histórias menores são contadas e combinadas. *Nereus* pode fazer isso também, mesmo dentro de uma longa campanha.

No jogo, chamamos essas combinações de pequenas histórias de **Etapas** – sejam elas pequenas histórias ou grandes, compostas por diversas sessões de jogo. Existem três tipos de etapas e cada uma permite que você mude seu personagem de alguma maneira.

Etapas menores

Uma etapa menor normalmente ocorre ao final de uma sessão de jogo, ou quando um pedaço da história foi resolvida. Ao invés de tornar seu personagem mais poderoso, este tipo de etapa se trata de alterar o seu personagem, ajustando-o no que for necessário em resposta aos acontecimentos. Nem sempre levar vantagem em uma etapa menor fará sentido, mas você sempre terá a oportunidade se for necessário.

Depois que uma etapa menor for concluída, você pode escolher uma (e apenas um) das seguintes opções:

- trocar os valores entre duas abordagens
- renomear um aspecto que não seja o aspecto principal
- mudar uma façanha por outra diferente
- escolher uma nova façanha (e alterar o valor de Recarga, se você já tiver três façanhas).

Além disso, se você tiver alguma consequência moderada por pelo menos duas sessões, você pode retirá-la.

Etapas significativas

Uma etapa significativa normalmente ocorre ao final de uma aventura (pág. 31) ou na conclusão de um grande evento na trama (ou, caso haja dúvida, ao final de duas ou três aventuras). Diferentemente das menores, uma etapa significativa trata como o personagem aprendeu novas coisas, ao lidar com problemas e desafios que fizeram o seu personagem ser ainda mais capaz naquilo que faz.

Além do benefício de uma etapa menor, seu personagem adquire duas das seguintes opções:

- se você tiver uma consequência grave que está em jogo por pelo menos duas sessões você poderá apagá-la
- aumentar, em um, o bônus de uma abordagem.

Aumentando bônus de abordagens

Quando você aumenta seus bônus de uma abordagem, existe apenas uma regra que você precisa lembrar: você não pode aumentá-lo acima de Soberbo (+5).

Etapas Maiores

Etapas maiores ocorrem somente quando algo grandioso impacta a sua **campanha** – como o final de um arco de histórias, a derrota do vilão principal da história ou alguma mudança de larga escala que reverbera no mundo do seu jogo.

Este tipo de escala trata-se de ganhar mais poder. Os desafios de ontem simplesmente não são suficientes para ameaçar estes personagens, e as mudanças de amanhã precisarão ser mais aptas, organizadas e determinadas para enfrentá-los.

Alcançar uma Etapa Maior confere os benefícios de uma etapa significante e de uma etapa menor. Além disso, todos as opções abaixo podem ser incorporados aos personagens:

- Aumente um ponto de Recarga, que você pode usar imediatamente para adquirir uma façanha da sua escolha.
- Renomear o aspecto principal do seu personagem (opcional).

Progressão dos Aspectos

Ao longo das etapas, os aspectos do personagem irão mudar e consequentemente o que ele pode fazer em jogo, ou pelo menos o que se espera que ele faça. Essa mudança implica não somente nas habilidades e proficiências inerentes dos aspectos, mas também na forma com que eles são invocados ou impostos na história.

Essa evolução é nítida em diversos universos ficcionais. Um personagem dificilmente termina uma saga ou arco de histórias com a mesma essência do início. Mas é importante notar que existe uma progressão nos aspectos do personagem que reflete a experiência dele ao longo da história.

Esta preocupação também deve ser considerada quando seu personagem passar de uma etapa para outra, se você decidir alterar alguns de seus aspectos, especialmente se este aspecto é o principal do personagem. Não existe uma receita pronta ou uma tabela de níveis dizendo que alterações são essas, você está livre para fazê-las da maneira que quiser, desde que elas façam algum sentido com a história.

Esta composição de novos aspectos não diferem muito da criação original, com a diferença que o personagem tem uma experiência e histórias para contar. É natural que a progressão tenha uma relação com os arcos de história. Mesmo assim, as regras para compor bons aspectos ainda permanecem as mesmas e você poderá contar com o restante do grupo para auxiliá-lo caso não tenha inspiração para alterar.

Na hipótese da alteração dos aspectos não fazer sentido, mesmo que a etapa permita, não se sinta obrigado a fazê-lo ou apenas faça alterações sutis, mesmo que isso não traga grandes alterações na forma que o aspecto em questão é usado em jogo.

Capítulo 7: Conduzindo o jogo

Chegou a hora de colocarmos tudo que apresentamos aqui em prática. Vamos rever o que temos até o momento:

- ✓ Os jogadores sabem como descrever seus personagens por meio de **aspectos**.
- ✓ Os jogadores conseguem efeitos e ações especiais usando **façanhas e pontos de destino**.
- ✓ GM e jogadores sabem o que são **aspectos** e que eles podem ser invocados ou impostos em jogo em diversos momentos.
- ✓ GM e jogadores sabem que personagens podem evoluir a medida que certas etapas são concluídas em uma campanha de jogo.

Vamos detalhar especialmente os dois últimos tópicos. Como aspectos podem ser usados e como as diferentes etapas de jogo podem influenciar no desenvolvimento do cenário.

Além disso, existem algumas coisas que não foram explicadas até o momento, mas que em algum momento você deve ter se perguntado como fazer:

- como utilizar as regras para criar novos elementos narrativos
- como criar aventuras de jogo
- como elaborar cenários de jogos realmente incríveis

Estes assuntos serão discutidos aqui, além de prover ao grupo algumas ferramentas para conduzir o jogo.

Diretrizes Primordiais

Ok, talvez este tópico tenha um título deveras apelativo, mas é apenas para chamar a sua atenção. Por um bom motivo: desde a primeira página deste livro foi dito que Nereus é um jogo *narrativo e cooperativo*. Mas como isso realmente é na prática?

Vamos formalizar um pouco as coisas e definir três “regras” básicas:

- **Primeira Diretriz (Regra de Ouro):** primeiro decida o que será feito na história, e só depois consulte as regras para ajudá-lo. Nunca deixe as regras atrapalharem uma boa história.
- **Segunda Diretriz (Influência Narrativa):** o nível de poder de um elemento no jogo é medido pela sua influência na história e a eficiência dela em resolver o maior número de cenas da história a favor de um dos lados da trama.
- **Terceira Diretriz (Regra de Bronze):** Tudo

dentro do jogo pode ser descrito e usado da mesma forma que um personagem é (aspectos, abordagens, façanhas e consequências).

As três diretrizes buscam manter o foco do jogo na narrativa. É importante salientar que todos os méritos de um jogo narrativo e cooperativo está na criação de uma história divertida. O termo “divertido” pode variar de grupo para grupo, pessoa para pessoa. As preferências e diversidades devem ser celebradas.

No fim das contas, Nereus busca ser o apoio para que pessoas sentem-se ao redor de uma mesa e contem uma história interessante juntos. Esta narrativa colaborativa não deve ser atrapalhada por detalhes nas regras.

Quebrar ou até mesmo ignorar regras do jogo em nome da diversão é uma regra, por si só. Então vamos detalhar um pouco mais sobre como cada uma dessas diretrizes de jogo se comportam.

A Regra de Ouro

“Primeiro decida o que será feito na história, e só depois consulte as regras para ajudá-lo. Nunca deixe as regras atrapalharem uma boa história.”

A ideia da regra de ouro é evitar que as regras de jogos governem a elaboração de cenas. Ou seja, uma reação dos personagens em uma história deve ser feita “dentro” do universo da história e não dentro daquilo que os participantes acham que as regras de Nereus pode cobrir.

Mas nem sempre estas relações são assim tão claras. O resultado tende a se complicar quando se pensa primeiro como aplicar a regra antes mesmo de anunciar uma ação.

Este pensamento pode arruinar uma boa história. Jogadores e GMs são incentivados a, todo momento, narrar suas ações e reações diante do que está acontecendo no imaginário. Esta prioridade não deve ser quebrada. Incentive os participantes a contarem suas ideias no jogo e depois pensem que tipos de jogadas podem ser aplicadas.

Eis alguns pontos que devem ser lembrados *após* a descrição de uma ação.

- Boa parte das **situações comuns** podem ser cobertas de maneira eficiente com as combinações de Abordagens do personagem com as quatro ações (Atacar, Defender, Criar uma Vantagem ou Superar um Obstáculo).
- Para apoiar **ações com afinidade** entre aptidões e conceitos do personagem, existem os aspectos que podem ser sempre invocados ou impostos ao personagem que realiza a ação.
- Para **ações especiais** as façanhas podem ser

utilizadas.

- **Ações complexas ou prolongadas** podem ser desmembradas por meio de Desafios (pág. 17).
- Aspectos e/ou tipos de ações podem ser combinados com diferentes abordagens (algumas pouco usuais).

Mesmo assim, pode acontecer de uma situação não ser facilmente explicada por *nenhuma* das ações, aspectos ou façanhas. Nesses casos, deve haver um consenso do grupo (com a palavra final sendo do GM), se a ação é interessante para a história.

Por “interessante”, entende-se que a ação está de acordo com o que o personagem é capaz de fazer e que faz sentido dentro da história (neste último caso o GM é o mais indicado para julgar).

Influência Narrativa

“O nível de poder de um elemento no jogo é medido pela sua influência na história e a eficiência dela em resolver o maior número de cenas da história a favor de um dos lados da trama.”

A segunda diretriz ajuda a responder indagações do tipo:

- por que gastar um ponto de destino e invocar um aspecto me concede somente um bônus de +2, independente da situação?
- Que diferença a composição de uma Façanha faz, se tudo se resume a bônus de +1 ou +2 nas mesmas jogadas de dados?
- Por que não existem diferenças entre danos físicos e mentais? Como um debate pode causar tanto problema quanto um combate corpo-a-corpo?

Estas perguntas são mais do que válidas: elas são naturais. Mais naturais e esperadas se os participantes vieram de outros jogos de RPG.

Uma coisa importante a ser definido aqui é o que se entende por “poder” dentro do jogo. E eles funcionam de maneira diferente entre os jogos.

Em jogos que buscam simular a “física” de um universo fictício, o poder será medido na forma de graduações em atributos, perícias, talentos e modificadores (normalmente numéricos). Os jogos de RPG mais conhecidos seguem de uma maneira ou outra esta fórmula.

Nereus, por outro lado não busca explicar ou emular a “física” do universo. Na verdade ele é *péssimo* nisso. Nereus busca emular como é uma ficção dentro daquele universo ou gênero de jogo. E, em um jogo com esta premissa, o que importa é a influência narrativa de um elemento (como um personagem, evento item ou situação).

Portanto, não importa se o bônus é sempre “+2” e sim *em que situações* este conveniente bônus pode ser aplicado. Isso estabelece diferenças importantes.

Um personagem com o Aspecto “Deus do Trovão, Filho de Odin” irá poder aplicar seu bônus de +2 em coisas que um Deus do Trovão faz quando está em ação. Isso envolve combates com criaturas cósmicas, interceptar uma horda inteira de soldados rasos ou ainda realizar proezas físicas que nenhum mortal seria capaz de realizar.

De maneira equivalente um “Hacker Nerd” irá aplicar seus bônus em situações bem diferentes e dificilmente poderá fazer as coisas que um Deus do Trovão faz... porém isso também significa que nosso primeiro personagem não poderá aplicar seu aspecto de divindade para buscar informações sigilosas em um banco de dados criptografado e de acesso restrito.

Isso implica em dois fundamentos importantes em Nereus.

A primeira, as situações ao longo das cenas determinam as oportunidades que farão os personagens serem relevantes na história. Uma boa história irá conter uma combinação de cenas que irão casar perfeitamente com o conceito de pelo menos um personagem do grupo e outras que irão exigir que os personagens não possam resolver sozinhos ou da maneira que gostariam.

A segunda é que cada personagem possui um papel dentro da história que deve ser utilizada no momento certo. Isso permite que personagens de diferentes graus de poder físico (como um Hacker e um Deus do Trovão) compartilhem um mesmo objetivo e possam atuar em uma história sem que um se sobressaia demais (evitando deixar o segundo apenas como espectador).

Um bom GM irá formular cenas que irão promover o uso da influência narrativa de maneiras positivas (voltando os holofotes para os personagens) ou negativas (voltando as atenções para a situação em si ou usando os aspectos dos personagens para impor complicações na cena).

Um bom jogador irá saber aproveitar as oportunidades em que seu personagem possui grande influência narrativa. Irá gastar seus pontos de destinos para invocar seus aspectos para se sobressair na história. Saberá auxiliar o seu colega a determinar o melhor curso de ação em cenas que a influência narrativa do colega é maior que a sua própria. Por fim, também saberá criar vantagens ou descobrir aspectos fora da alçada do personagem para driblar adversidades mais complicadas para ele.

A Regra de Bronze

“Tudo dentro do jogo pode ser descrito e usado da mesma forma que um personagem é (aspectos, abordagens, façanhas e consequências).”

Em Nereus, qualquer elemento da história (aqui em

diante será simplesmente referido como elemento de jogo) pode ser descrito em termos de jogo da mesma forma que um personagem: aspectos, abordagens, façanhas ou consequências. Alguns exemplos já foram demonstrados por meio dos **Aspectos de Situação**. No entanto, a então chamada “Regra de Bronze” pode ser expandida a muitas situações e coisas que ocorrem ou existem dentro da história.

A criatividade é o que irá limitar as diferentes formas de como representar itens, lugares, pessoas, acontecimentos e fenômenos do universo imaginário em termos de jogo. Via de regra, o Aspecto é o parâmetro mais universal dentro do jogo. Praticamente tudo que pode ser descrito na história pode ter parte da essência traduzida em um ou dois aspectos que podem ser invocados ou impostos em jogo da *mesma maneira* que os demais Aspectos vistos até agora.

Exercitando um pouco o conceito, eis algumas aplicações “extras” mais comuns que você poderá utilizar em jogo, utilizando a regra de bronze:

- **Itens importantes** podem ser descritos por meio de *aspectos* para que seus benefícios sejam invocados (ou problemas impostos) em jogo ao causar algum efeito relevante em alguma das quatro ações. Para tanto, basta estabelecer Aspectos que descrevem o item e como estes podem (ou não) ser invocados para cada uma das quatro ações.
- **Poderes complexos** podem ser representados em jogo por meio da combinação de *aspectos* e *façanhas*. Os aspectos deverão tratar das origens e como ele pode ser utilizado em jogo (de maneira semelhante aos itens importantes, descritos acima). Façanhas irão tratar sobre alguns efeitos quando o poder é usado de uma certa maneira em jogo.
- **Eventos e condições** podem ser representados como aspectos. Para mais detalhes, veja “aspectos de situação” na página 21.

Custos e pré-requisitos

Quando um elemento de jogo é criado, deve-se estabelecer quais os requisitos mínimos que um personagem precisa ter para utilizá-lo. Normalmente, boa parte dos aspectos que representam itens e situações podem ser invocados por meio de pontos de destinos, depois que descobertos ou criados utilizando uma ação do tipo “Criar ou Ativar uma Vantagem”.

Outros elementos, no entanto são poderosos ou só podem ser usados por certos tipos de personagens. Esta exigência pode ocorrer pela própria natureza do que se deseja criar. Um feitiço só pode ser utilizado por estudiosos da magia. Um robô gigante só pode ser pilotado por quem teve algum treinamento para isso e assim por diante.

Esta relação é uma condição pré-estabelecida entre o

elemento e o personagem. É exigido, portanto, que o personagem possua algum aspecto que possa se relacionar com ele na história. Este pré-requisito deve ser definido no momento da criação do elemento de jogo.

Da mesma forma, quando este é atrelado ao personagem, o GM pode exigir que alguma façanha seja criada para o personagem utilizá-lo em jogo. Consequentemente isso força o jogador a destinar uma de suas façanhas (ou um dos seus pontos de recarga) para ativar algum efeito (total ou parcial) em questão.

Outras vantagens e limitações podem existir. A orientação básica é que estas sejam parte integrante da história e definidas logicamente, com base no bom senso.

Se o seu personagem possui a *Excalibur, a Espada Encantada* é natural inferir que você deve portá-la se quiser utilizar em combate. Esta é uma característica óbvia, mas serve para ilustrar como a natureza do elemento de jogo irá influenciar a maneira de como ela é usada na história.

Portanto Arthur, não esqueça Excalibur em casa ou, pior ainda, cuidado para não perdê-la! Ambas as situações podem ocorrer em jogo.

Níveis de detalhe

A Regra de Bronze pode ter relações tão complexas quanto os jogadores quiserem.

Você pode criar um extra chamado *O Grande Grimório de Raskahan* contendo uma descrição branda de como diversos feitiços podem ser utilizados em cada uma das quatro ações. O grupo então irá se basear nesta descrição do grimório para criar seu conteúdo (neste caso, feitiços) durante o jogo, para que o mago que possui tal grimório possa usar.

Este é um estilo livre de jogo e possui intencionalmente algumas lacunas para que sejam preenchidas durante as partidas. Considerando os recursos das regras e o espírito da criatividade, Nereus irá funcionar melhor sob esta ótica.

Por outro lado, existem os que preferem que *cada um dos feitiços d'O Grande Grimório de Raskahan* seja descrito como sendo um elemento distinto. Neste caso, aspectos e seus consequentes efeitos de cada feitiço será estabelecido para cada uma das quatro ações.

Ambas abordagens estão corretas e tudo é uma questão de preferência e estilo de jogo. O importante é que, seja lá qual for o grau de detalhe, eles sejam explicados da mesma forma: aspectos, façanhas e consequências.

Exemplo: O Grimório de Raskahan

O grimório de Raskahan é um tomo indispensável para todo arcano do mundo de Kollthar. Ele é a base de todo o conhecimento arcano dos magos do ocidente. Escrito em Arcano Arcaico, uma língua oculta que apenas os detentores do conhecimento arcano são capazes de ler o seu conteúdo.

Permissões: Apenas personagens com algum aspecto relacionado ao Conhecimento Arcano (como conjuradores, acadêmicos antigos e magos) podem utilizar uma cópia do grimório.

Custos: Boa parte das ações envolvendo o uso do grimório irão requerer o uso da abordagem Inteligente para qualquer jogada de dados referente a ele.

Aspectos: “Grimório de Feitiços Arcanos”, “Palavras mágicas, gestos rápidos”, “Existe um pequeno truque para horas como estas”

Pessoas treinadas na arte arcana a partir do estudo do Grimório de Raskahan são capazes de usar o seu conhecimento para realizar efeitos sobrenaturais, podendo usar sua abordagem Inteligente para as seguintes ações complementares:



Superar um obstáculo: Use a abordagem

Inteligente para preparar e executar rituais mágicos ou para resolver problemas envolvendo o fenômeno da magia arcana.



Criar uma vantagem: Use a abordagem

Inteligente para alterar o ambiente com magia ou estabelecer impedimentos a um alvo, como *Movimentação Lenta* ou *Confusão Mental*. Personagens podem se defender contra isto usando a abordagem Inteligente, ou qualquer habilidade ou façaña (como as proficiências dos Antagonistas, veja pág. 34) que esteja relacionado à força de vontade do alvo.



Ataque: Use a abordagem Inteligente para

atacar algum alvo com magia, seja por meios físicos ou psíquicos. Alvos podem usar suas abordagens Rápida ou Inteligente (ou proficiências, no caso de antagonistas descritos na pág. 34) que irá variar de acordo com a natureza do ataque.



Defesa: Use a abordagem Inteligente para se

defender de outros ataques mágicos, independente da natureza do ataque original.

Evolução dos elementos de jogo

Um elemento regido pela Regra de Bronze possui os mesmos parâmetros de jogo que um personagem e irão evoluir da mesma forma em relação a como os Aspectos podem mudar.

- Um aspecto pode ser alterado em qualquer etapa menor ou em uma etapa maior se ele estiver ligado ao Aspecto Principal do personagem.
- Uma abordagem pode mudar da mesma forma que a de personagem em etapas significativas e maiores. Você pode trocar dois valores em uma etapa menor.

- Façanhas do elemento podem ser obtidas quando o personagem avança para uma etapa maior e obtém um ponto de recarga. Façanhas adicionais podem ser obtidas somente se a natureza do elemento em questão permitir alterações deste tipo. Além disso, tais façanhas irão pertencer ao elemento extra e não ao personagem.

- O jogador ainda pode alterar façanhas do personagem que dependam do extra em uma etapa menor, como qualquer outra façaña.

- Caso o elemento deixe de existir, o jogador perderá façanhas do personagem que dependem do item. Quando isso acontecer, um ponto de recarga será adicionado. Então, em uma etapa apropriada, o jogador poderá elaborar outra façaña para substituir a que foi perdida.

Definindo o cenário

Nereus é um jogo de interpretação de personagens. No entanto, um personagem não é nada sem um mundo para viver.

O *cenário de jogo* ou *cenário de campanha* é um universo imaginário onde os personagens vivem e as aventuras acontecem. Obviamente que os personagens serão capazes de mudar o mundo em que vivem, afinal eles são os protagonistas do jogo. Mas para mudar alguma coisa, as principais características deste mundo precisam ser descritas para que os personagens tenham algum objetivo a cumprir, lugares para ir e pessoas para ajudar ou enfrentar.

A preparação do cenário é essencial para definir as personalidades, eventos notórios, lugares importantes e outros ingredientes que serão a base para a criação dos personagens e histórias.

Durante a elaboração do cenário, não é necessário responder tudo sobre o todo. Alguns elementos podem ser intencionalmente vagos ou deixados em branco para que sejam estabelecidos durante a partida, mas o grupo precisa de uma quantidade mínima de informação para prover ideias interessantes.

Um cenário de campanha pode já estar pronto, se baseado em um livro, filme, seriado ou outros jogos de RPG. Cenários prontos são úteis pois são, provavelmente, familiares a todos os participantes e possuem ideias próprias já definidas. Claro que o grupo é livre para adicionar qualquer ideia que ocorra durante as partidas. Esta adaptação é importante para manter as coisas interessantes e novas ao longo de uma campanha.

Outra possibilidade é a criação de um cenário inteiramente novo. Jogos de RPG permitem que seus participantes criem mundos imaginários inteiros, totalmente novos e de autoria própria. Este exercício coletivo de criação é, por si só, uma tarefa divertida e o resultado, ao final, recompensador.

Tradicionalmente, é o GM quem cria o cenário de campanha, mas Nereus também permite que a criação tenha participação de todos os integrantes, como em uma narrativa compartilhada. As possibilidades são infinitas e vivemos em um mundo de mídias diversas cheia de ideias prontas para serem usadas (dê uma olhada na página tvropes.org se você não acredita). O objetivo deste capítulo é ajudar o grupo que deseja criar seu próprio cenário, colocando algumas coisas no papel para a primeira aventura.

A proposta de jogo é como um projeto de como suas histórias serão. Ela define o essencial do cenário: onde os personagens vivem, quem são seus aliados, que problemas eles vão enfrentar e em que proporção os protagonistas irão influenciar o próprio mundo que habitam.

Determinar estas coisas de antemão é fundamental para que todos criem personagens adequados às aventuras. Este processo é preferencialmente feito antes ou durante a criação dos personagens com a participação de todos os jogadores, mas sempre com a palavra final do GM. Encare a proposta de jogo como um personagem que o GM tem que criar com as sugestões dos jogadores.

Para criar uma proposta de jogo, algumas perguntas precisam ser respondidas:

Cenário: decida como o mundo que rodeia os personagens é.

Escala: decida o quanto épico ou pessoal sua história será.

Problemas: decida que ameaças e pressões inerentes do universo de jogo irão fazer os protagonistas partirem para a ação.

NPCs: decida quem são as pessoas e quais as locações importantes do seu mundo.

Cenário

Decida como o mundo que rodeia os personagens é.

Você já deve ter uma pista de quais são os gostos e expectativas do grupo para formular alguma ideia do cenário. De maneira resumida, um cenário é tudo que os protagonistas irão interagir. Exemplos disso são pessoas, organizações, tecnologia, fenômenos fantásticos e até mesmo os mistérios do mundo (crimes, intrigas e lendas). Estes são o tipo de coisa que o grupo de personagens vai se interessar, envolver, ajudar ou se opor.

A ideia de uma proposta é desenvolver algo minimamente para se começar um jogo. Que temas serão desenvolvidos primeiro? Esta é, novamente, uma questão de preferência e existe uma imensidão de opções. Um aviso de antemão: não tente inventar tudo de uma vez nesta fase inicial, pois ótimas ideias irão surgir a medida que os jogos acontecem. Deixar um espaço para a criação é melhor que alterar algo pré-estabelecido que acaba por ser conflitante com o rumo que se decidiu no decorrer do

jogo.

Portanto, atenha-se apenas às questões básicas do mundo e do gênero de jogo da sua preferência.

Escala de jogo

Decida o quanto épico ou pessoal sua história será.

O cenário pode ser pequeno ou vasto, mas onde as histórias irão ocorrer é determina a escala do jogo.

Em um jogo de pequena escala, personagens irão lidar com problemas locais em uma cidade ou região e não viajarão para muito longe. Um jogo de larga escala envolve problemas que afetam o mundo, a civilização, ou mesmo uma galáxia toda se o gênero permitir. Algumas vezes um jogo de pequena escala cresce ao longo das partidas se tornando um jogo de larga escala a medida que os personagens crescem, como é comum ver em coleções literárias e séries de TV.

Problemas

Claro, o que seriam os heróis sem os problemas! Personagens de Nereus devem ser dramáticos e proativos naquilo que eles são competentes. Então o cenário precisa atender a este chamado, possuindo problemas que terão a atenção dos nossos protagonistas.

Os problemas devem refletir a escala do seu jogo e o que os personagens irão enfrentar. São ideias gerais e não afetam somente os personagens, mas diversas pessoas do seu mundo. Os problemas aparecem em duas formas:

Problemas atuais: são problemas ou ameaças que já existem no mundo, possivelmente por um longo tempo. Os protagonistas combatendo esses problemas querem mudar o mundo, tornando-o um lugar melhor.

Exemplos: um regime corrupto, crime organizado, doenças e pobreza excessivas ou uma guerra que atravessa gerações.

Problemas iminentes: são coisas que começaram a brotar e irão tornar o mundo um lugar pior em um futuro próximo se crescerem e estabelecerem-se. Protagonistas lutando contra este tipo de problema tentam evitar que o mundo entre em uma maré de caos e destruição.

Exemplos: invasão inimiga de um país vizinho, a aparição repentina de uma horda de zumbis, ou a imposição de uma lei marcial.

O número aconselhável é de dois problemas iniciais: ou dois problemas atuais (onde os personagens precisam melhorar o mundo), dois problemas iminentes (para uma história onde os personagens salvam o mundo de ameaças) ou um de cada. A última opção é comum na ficção: pense em corajosos heróis que atuam contra alguma ameaça iminente enquanto estão descontentes com certas coisas do mundo ao seu redor.

Problemas podem mudar ao longo de uma campanha

e algumas vezes irão coexistir com outros problemas menores ou derivados. A única coisa que precisamos nos preocupar é não tornar o universo do jogo um fardo pesado demais para os protagonistas, cercando-os de tantas encravamentos a ponto de ser difícil assimilá-las na história. Sobrecarregar a história desta forma resulta em personagens impossibilitados de focar em um único problema, ou de resolver qualquer coisa. Não faça isso, ao menos que traga alguma conclusão para uma das etapas da campanha.

Convertendo problemas em aspectos

Problemas são aspectos. Converta os problemas criados em aspectos que possam ser usados em jogo, da mesma forma que os aspectos dos personagens o são. Estes problemas irão funcionar como Aspectos de Situação (v. pág. 18).

Se o problema não puder ser convertido facilmente em um aspecto, não force a situação. Muitas vezes é melhor esperar os protagonistas entrarem em contato com os problemas do universo e ver que tipo de situações poderiam render bons aspectos provenientes dos problemas estabelecidos nesta fase.

Derivando problemas

Nem sempre os problemas estarão estampados em uma cena. Eles podem ter uma influência mais sutil em determinados lugares. Use esta influência para criar aspectos secundários para o universo de jogo, mas importante para uma certa localidade. Um local importante pode ter problemas iminentes e atuais.

Recomenda-se que o começo da campanha tenha poucos problemas, afinal você poderá inserir mais deles posteriormente e nem sempre isso será planejado. Um aspecto dito secundário pode ganhar proporções maiores se forem interessantes para o jogo e poderão assumir o papel de ser o principal problema na vida dos personagens.

Lugares e Faces

Decida quem são as pessoas e quais as locações importantes do seu mundo.

Ao escolher os problemas do seu cenário, é provável que alguns oponentes, aliados, organizações e grupos tenham sido mencionados.

Agora é preciso dar um rosto para estes grupos para que os PCs tenham com quem interagir, sendo em oposição às intenções deles ou a favor.

Nem todos os personagens NPCs precisam ter uma ficha de personagem própria, mas alguns nomes e descrições devem surgir nesta fase de criação. Mesmo que o Mestre tenha plena noção da existência de alguma personalidade, ele pode optar por ocultá-la dos olhos dos jogadores para que os PCs descubram seu papel somente no desenrolar da história.

Se existe uma porção do universo de jogo feito como se fosse um mistério que os protagonistas devem

desvendar, defina-o em termos vagos ou ambíguos. Os detalhes e surpresas podem ser reveladas posteriormente em jogo.

Aventuras & Campanhas

Os jogos em Nereus são compostos por sessões de jogos. Cada sessão de jogo irá conter um conjunto de cenas de uma aventura. Os gostos variam, mas em média uma sessão de RPG dura em torno de três horas. Em muitos casos, uma aventura poderá ser iniciada e finalizada em uma única sessão, enquanto que outras (com cenas longas ou tramas mais complexas) talvez necessitem de mais de uma sessão.

Uma **aventura** é composta de cenas que irão definir o começo, meio e fim de uma história. Da mesma forma um **arco de histórias** é composto de diversas aventuras que combinam entre si. Esta divisão é importante para que se determinem as Etapas de Evolução de Personagens descritas no capítulo “Evolução”, pág. 24.

- Etapas menores podem ser concedidas pelo GM entre uma sessão de jogo e outra, ou no meio de uma delas.
- Etapas significativas podem ser concedidas pelo GM ao fim de uma aventura.
- Etapas maiores são concedidas ao final de um arco de aventuras.

Os pontos acima representam a regra básica dos jogos de longa duração em Nereus, jogos estes chamados de **campanha**.

Criando aventuras

Aventuras irão possuir começo, meio e fim. O começo de uma aventura é composta pela *cena inicial*, onde são apresentados os pontos que irão determinar o clima da aventura: o local inicial da história, o problema ou mistério a ser resolvido ou qualquer objetivo a ser alcançado pelo grupo.

As demais cenas são complementares e a trama é desenvolvida de forma que o problema é melhor explicado, o mistério aos poucos desvendados e a oposição a ser derrotada se revela e entra diretamente em conflito com os protagonistas.

As cenas finais são destinadas ao *clímax* e *conclusão* da trama. Aqui, confrontos finais são travados, desafios derradeiros são superados e mistérios finalmente revelados. Ao final, a conclusão irá estabelecer a situação dos protagonistas posterior ao clímax e possíveis ganchos para estabelecer um arco de histórias, interligando as aventuras.

Portanto, podemos estabelecer três pontos a serem planejados pelo GM:

- ✓ Defina os problemas, objetivos e mistérios que irão nortear a trama da aventura

- ✓ Defina como os personagens irão interagir com este problema e, se fizer sentido, estabelecer quais os objetivos pessoais dos protagonistas irão fazer parte da aventura.
- ✓ Estabeleça quem ou o que irá se opor ao grupo de protagonistas.
- ✓ Como será a cena inicial da aventura.

Estes pontos são cruciais e *devem* ser respondidos pelo GM, pois ele será o único participante a saber toda a trama de antemão. No entanto, o GM pode escutar os jogadores antes e durante o jogo. A ideia é atender a preferência comum e criar histórias realmente interessantes para o grupo. Dependendo do estilo do GM, ele/ela pode querer planejar cada cena de antemão ou criar apenas o básico e contar com a colaboração do grupo para definir os detalhes a medida que as cenas vão acontecendo no jogo.

Se você preferir a primeira modalidade e planejar tudo, não se esqueça de conversar com o grupo antes. Uma boa hora para estipular gostos e expectativas é no momento da criação dos personagens e/ou na proposta de jogo. Estes dois momentos de preparação do jogo dizem muito sobre que tipo de coisas os participantes querem fazer no momento da ação e qual ambientação ou estilo de jogo vai agradar mais o grupo.

Se você preferir a segunda modalidade, garanta que os jogadores de fato ajudem a estabelecer *fatos na história*. Uma ferramenta importante para isso é o uso dos aspectos durante o jogo. Os jogadores estão livres para sugerir que aspectos de situação ou elementos extras podem valer em cada cena. Esta sugestão, quando constante ao longo da sessão, é fundamental para o desenvolvimento da *narrativa colaborativa*.

Independente do método usado, as seguintes características devem ser definidas:

- Quais os locais e seus aspectos que serão usadas na trama?
- Que personagens irão interagir com os protagonistas?
- Quais antagonistas terão fichas próprias e quais serão Capangas ou abstraídos em Grupos de Capanga?
- Que ligações existem entre a trama (ou objetivo da história) e um ou mais aspectos dos personagens?

As duas modalidades irão responder estes pontos em momentos diferentes. Em um jogo inteiramente planejado pelo GM, estas questões devem ser respondidas antes do jogo começar. Em um jogo de narrativa compartilhada e colaborativa, essas questões são respondidas durante a partida e as respostas são dadas em momentos diferentes até a cena final.

A seguir, vamos detalhar os pontos primordiais e os complementares apresentados acima, para guiar o GM e jogadores a criarem suas próprias aventuras.

Vale dizer que a criatividade do grupo conta muito para uma história satisfatória e ela supera qualquer receita ou método aqui apresentados. Se o grupo estiver envolvido e se divertindo com a história, o objetivo do jogo já foi parcialmente alcançado.

Objetivos da aventura

Criar uma aventura começa definindo um problema que os PCs devem resolver. Um objetivo relevante, que mereça a atenção dos personagens. Um problema na trama será eficiente se o envolvimento dos PCs for determinante para a sua resolução. Da mesma forma, um objetivo deve ser importante o suficiente para que ele não possa ser ignorado pelos protagonistas, ou pelo menos não sem alguma consequência.

A melhor ferramenta narrativa para definir objetivos são os próprios aspectos disponíveis no jogo. A ideia é interligar os fundamentos de personagens, locais e eventos com a aventura.

Os aspectos são descrições ideais de uma parte destes elementos da história. Eles não somente são fontes de inspiração para a criação de um objetivo mas também ajuda a tornar o objetivo difícil de ser ignorado pelos personagens.

Tenha em mente que o objetivo da aventura não precisa estar totalmente ligado ao aspecto. Ele pode ser apenas uma faceta ou uma porção dos tipos de problemas que um aspecto pode remeter.

Não destrua o seu mundo o tempo todo

Nem todos os objetivos envolvem problemas que decidem o destino do mundo. Problemas interpessoais podem ter impacto o suficiente para um grupo de PCs, então não há necessidade de eventos de proporções épicas toda semana.

Se você quer uma aventura clássica de ação, basta encontrar dois problemas centrais para o seu cenário – um que se baseie em eventos externos aos personagens e um que lide com as vidas pessoais dos PCs. Este segundo irá servir de apoio e dar aos personagens algum tempo para se desenvolver enquanto eles estão em vias de encarar o problema maior.

Objetivos e aspectos do personagem

Quando você tentar escolher um objetivo com base num aspecto de um dos personagens, tente colocá-lo em uma sentença:

- Você tem o aspecto ____ que implica ____ (e aqui você pode ter uma lista de muitas coisas). Por isso, ____ seria um objetivo para o personagem.

O segundo espaço da sentença acima é o que torna um objetivo de aventura algo maior que uma simples imposição do aspecto. Deve-se pensar nas possíveis

implicações de um aspecto:

- Quem teria um problema com o personagem por conta deste aspecto?
- O aspecto indica uma ameaça potencial ao personagem?
- O aspecto descreve uma conexão ou relação que poderia ser problemática para o personagem?
- O aspecto descreve algum evento do passado do personagem potencialmente problemático no presente?
- O aspecto descreve algo ou alguém importante para o personagem que pode ser ameaçado?

Com as possíveis ameaças e problemas que um aspecto pode trazer ao grupo, finalmente você poderá criar um objetivo para a aventura. O terceiro espaço é a principal motivação para o momento e as cenas criadas terão como objetivo explicar e solucionar o problema criado nesta fase.

Objetivos e aspectos do jogo

Problemas provenientes de aspectos do cenário de jogo (previamente definidos ou não) normalmente são fontes diretas de confrontos e problemas a serem resolvidos pelos personagens.

Quando o objetivo de uma aventura está atrelado a um destes aspectos, tome cuidado para que mistérios do cenário não sejam revelados no momento errado, ou que um confronto maior ocorra prematuramente.

Ao contrário dos aspectos do personagem, nem sempre é fácil fazer uma ligação entre os objetivos provenientes do cenário. É fácil, portanto, cair na armadilha de colocar logo de cara o grande vilão para ser derrotado. Mesmo que os personagens sejam bem sucedidos, restará poucas coisas realmente grandiosas para o seu arco de histórias.

Por isso, a melhor maneira de tratar objetivos externos é ajustar a escala dos problemas que são provenientes do aspecto do jogo, dividindo-o em sub-problemas (ou *sub-plots*). Desta maneira o grande antagonista ou o grande objetivo ainda é o objetivo do arco, entretanto pequenos obstáculos ainda devem ser superados antes deste confronto. São estes pequenos obstáculos que podem ser potencialmente bons objetivos de aventuras.

Isso irá requerer um detalhamento maior dos aspectos que descrevem o cenário. Este exercício de criação pode ser feito pelo GM, mas normalmente os jogadores possuem algumas ideias, e isso é particularmente bem-vindo se a ideia também influencia a vida do personagem. Ao final de uma etapa maior, essas ideias podem auxiliar no desenvolvimento dos aspectos posteriores dos personagens envolvidos.

Para a aventura, no entanto, o detalhamento irá

trazer elementos menores que devem ser tratados em múltiplas aventuras. Se o grande antagonista do cenário traz problemas aos personagens, crie alguns asseclas ou subordinados com aspectos próprios, como sendo enviado pelo grande antagonista para atrapalhar a vida dos personagens.

Da mesma forma, um grande evento é, muitas vezes o resultado de outros acontecimentos prévios. Se uma grande catástrofe é iminente no cenário, com certeza existe mais de uma maneira de evitá-lo, desde que os personagens se envolvam.

Não se preocupe em sistematizar a criação de todos os “sub-aspectos” para a sua aventura. Tome nota de alguns conceitos para que os aspectos sejam criados em jogo, ao longo da partida. O importante neste momento é apenas nortear a trama, para que os personagens tenham uma direção a seguir.

Se um aspecto de cenário é a fonte de inspiração do momento para o GM, pense nos seguintes pontos:

- Que ameaças o elemento de cenário representa para os PCs?
- Quem (ou o que) é responsável pela ameaça ou problema a ser resolvido?
- Quem se importa ou se beneficiaria com o objetivo da aventura que poderia ajudar ou atrapalhar os PCs?
- O que facilitaria alcançar o objetivo da aventura?
- O que dificultaria alcançar o objetivo da aventura?

Objetivos combinados e novos aspectos

Não se prenda na receita apresentada até então. Ela foi feita apenas para guiá-lo em seus primeiros passos como GM. Aos poucos você irá compreender melhor o papel dos aspectos em jogo e não precisará estabelecer tantas coisas de antemão.

Portanto, tudo que foi apresentado até agora são meras sugestões. O importante é que o objetivo da aventura e as cenas decorrentes delas possuam aspectos de jogo que possam ser explorados pelo grupo.

Isso não o impede, portanto, de combinar os diversos aspectos para formular o objetivo da aventura. Se você quiser, por exemplo, que uma ameaça proveniente de aspectos do cenário interfira na vida de uma pessoa importante do PC, descrita como muito próxima dele em um dos aspectos de personagem, faça-o.

Combinar aspectos para bolar algo novo é muito comum e normalmente traz resultados interessantes para a história.

De maneira análoga novos elementos vão surgindo ao longo da trama e tudo depende do caminho que o grupo decidiu trilhar em jogo. As decisões podem resultar em

cenas não previstas pelo GM e isso é normal em jogos de RPG.

Como resultado, novos elementos e aspectos podem aparecer em jogo. A maioria deles serão temporários, criados e resolvidos em uma única aventura. Estes aspectos específicos podem não ter nenhuma ligação direta com os personagens, nem com os elementos pré-criados do cenário.

Não censure a criação destes novos elementos em jogo. Utilize-os, mesmo que por uma única aventura. Ou talvez, este seja um problema maior que poderá ser resolvido em um novo arco de histórias. Ou quem sabe este novo elemento irá traçar os eventos principais do universo de jogo.

Combine aspectos, crie novos elementos, estabeleça problemas e objetivos a partir deles. A variedade de ideias pode vir do GM ou da participação dos demais jogadores. Cabe ao grupo decidir como e por quanto tempo as ideias podem ser utilizadas em jogo.

Oposição

Uma vez criado o objetivo da aventura ou um problema a ser resolvido pelos PCs é necessário estabelecer que tipos de desafios os personagens irão enfrentar.

A oposição representa os antagonistas da história. Quando você faz um oponente, você pode descrevê-lo exatamente como os PCs: com aspectos, abordagens, fadigas e consequências. Você deve fazer isto para os oponentes mais importantes e recorrentes que foram feitos para colocar os PCs em situações difíceis, mas você irá ter apenas um ou dois caras deste tipo em um cenário.

Para os demais, existe uma abstração um pouco mais simples.

Capangas

Outros antagonistas podem ser capangas – bandidos sem nome, monstros ou qualquer outro personagem tipo de bucha-de-canhão que tornam o dia dos PCs um pouco mais difícil, mas eles são colocados em cena para serem mais ou menos fácil de serem vencidos, especialmente por PCs poderosos. Eis como criar suas estatísticas:

Faça uma lista do que o capanga é mais proficiente. Eles ganham um bônus de +2 ao lidar com essas situações

Faça uma lista naquilo que o capanga é péssimo. Eles ganham uma penalidade de -2 nas jogadas ao lidar com essas coisas

Para todos os outros casos, eles ganham um +0 para as jogadas.

Dê ao capanga um aspecto ou dois para reforçar no que eles são bons ou ruins, ou se possuírem alguma fraqueza ou força. Normalmente estes aspectos são bem simples.

Capangas tem zero, uma ou duas caixas no controle de fadiga, dependendo de como você os imaginar.

Capangas não podem lidar com consequências. Se eles extrapolarem as caixas de fadiga, eles ficam fora de cena, imediatamente.

EXEMPLOS:

GUARDA DO CASTELO

GUARDA ARMADO, TROCA DE TURNOS

PROFICIENTE (+2): ESGRIMA, VIGIAR MOVIMENTOS NAS SOMBRAS

RUIM (-2): NEGOCIAÇÃO, BARGANHA, FICAR ACORDADO EM HORAS EXTRAS

FADIGA:

MEMBRO DA GUILDA

LADRÃO DA GUILDA DA CIDADE, FAMILIARIDADE COM A NOITE

PROFICIENTE (+2): ESGUEIRAR-SE, EMBOSCAR

RUIM (-2): LUTAR FRENTE-A-FRENTE, LIDAR COM AUTORIDADES, RESISTIR AOS GUARDAS DA CIDADE

FADIGA:

MONSTRO DO FOSSO

MORA NO FOSSO DA ESTAÇÃO ESPACIAL, VIVE DE RESTOS

PROFICIENTE (+2): MORDER, NADAR

RUIM (-2): QUALQUER COISA QUE NÃO SEJA MORDER OU NADAR

FADIGA:

Grupo de Capangas

Se você tiver muitos capangas de pouco poder enfrentando os PCs, você pode tornar sua vida mais fácil tratando-os como um grupo – ou talvez poucos grupos. Ao invés de uma dúzia de oponentes, você controlaria três grupos de quatro personagens cada. Cada um destes grupos irá agir como um único personagem e possui um conjunto de características exatamente como um único capanga teria:

- escolha algumas coisas que eles são proficientes. Você pode designar “agir em grupo” como uma das coisas que o grupo é bom.
- escolha algumas coisas que eles não são bons.
- dê a eles um aspecto
- dê a eles uma caixa no controle de fadiga para cada dois indivíduos no grupo.

EXEMPLO:

UM BANDO DE ORCS
MATAR, PILHAR E DESTRUIR

PROFICIENTE (+2): BRIGA, MACHADOS E ESPADAS

RUIM (-2): RESISTIR À MAGIA, NEGOCIAR, PASSAREM DESAPERCEBIDOS, ORGANIZAÇÃO

FADIGA: □□□

A Primeira Cena

Sabemos o que os personagens irão buscar ao longo da aventura e também conhecemos quem irá se opor a isso. Com isso podemos estabelecer a primeira cena da aventura.

Nela, pelo menos um dos dois pontos (objetivo ou oposição) é apresentado. Nem tudo deve ser explicado na primeira cena, mas ela deve conter uma carga de drama ou ação que coloquem os personagens em atividade o mais rápido possível. Pois, é nela que os PCs irão ter contato com aquilo que realmente importa para aventura. Eles devem ser proativos e competentes, mas é preciso dar a eles os ingredientes básicos para que a motivação e comprometimento sejam estabelecidos logo no começo.

Se você está em uma campanha de jogos (veja mais detalhes sobre ela mais adiante), talvez seja necessário acrescentar alguns acontecimentos que servem para explicar a transição entre uma aventura e outra. Este ponto é importante para manter a continuidade da história. Entretanto, assim que possível, coloque os personagens em contato com os objetivos da aventura o quanto antes.

Solicitar aos jogadores contribuições para elaborar o começo da aventura é uma ótima maneira de engajar os personagens na história logo de início. Muitas vezes, simplesmente deixar os PCs fazerem o que quiserem pode resultar em ótimas cenas. Guie-os minimamente, mas deixe que a ação seja ditada pelas ações proativas dos personagens. Jogadores mais espertos poderão usar este momento para tirar vantagem sobre que complicações podem ser auto-impostas apenas para conseguir mais pontos de destino, criando novas situações que antes não haviam sido planejadas. Este é o tipo de jogador que chamamos de “incrível”.

Da mesma maneira, o GM pode planejar em que momento certos aspectos de personagem podem ser impostos, e entregar pontos de destinos extras para personagens que terão maior afinidade com o objetivo da aventura.

Seja lá qual a abordagem ou o quanto compartilhada é a narrativa do seu jogo, o GM ainda é a autoridade maior sobre o desfecho das ações dos personagens.

Desenvolvimento da trama

Então, agora você tem tudo que precisa para começar

a aventura: um problema que não pode ser ignorado, um objetivo a ser alcançado, um grupo de NPCs que irá se opor aos PCs com motivações próprias e uma primeira cena que apresenta boa parte disso tudo aos jogadores que estão prontos para ação.

Você deve estar pensando que tudo a partir de agora será simples e intuitivo. O objetivo é apresentado aos jogadores que gradualmente vão resolvendo o problema e se aproximando a cada cena do objetivo, formando uma grande história com um desfecho grandioso.

Bem... acredite, quase nunca será assim tão fácil.

A coisa mais importante de se lembrar quando a aventura está sendo jogada é que: quase tudo que acontecer será diferente do esperado. Os PCs irão odiar os NPCs que deveriam ser aliados, terão sucesso em ações extremamente difíceis, entregando informações importantes antes da hora e terão problemas com ações aparentemente simples, ou qualquer outro desfecho completamente inesperado.

Perceba que até o momento, o planejamento da aventura contemplou apenas a ideia básica da trama e apenas alguns pontos principais que devem ser amarrados pelos jogadores. Detalhar o planejamento de cada cena não é recomendado – simplesmente porque na maioria das coisas estes planos serão inutilizados a medida que o grupo vai tomando diferentes cursos de ação ao longo da história.

Mas planejar os pontos principais ainda é importante e nem tudo está perdido. As coisas que você preparou para a aventura irá ajudá-lo mesmo quando os jogadores fazem coisas inesperadas. Os objetivos não são inflexíveis e existem múltiplas maneiras de engajar os personagens e colocá-los de volta nos trilhos.

Por outro lado, não se atenha totalmente a um roteiro. Objetivos menores podem ser descartados em prol de um conjunto de cenas improvisadas, porém pertinentes aos anseios dos personagens. Não há problema nenhum em dar esta liberdade aos jogadores, desde que as decisões inesperadas sejam ainda uma das formas para atingir o objetivo da aventura.

Outra ferramenta importante para responder rapidamente a eventos e decisões inesperadas é a motivação e metas dos seus NPCs. Diante de algo inesperado, o GM pode ajustar as ações dos personagens (aliados ou antagonistas) de acordo, mas ainda consistente com as motivações originais. Ideias claras que guiam os NPCs a se comportarem de certa maneira trazem flexibilidade para as cenas. Quando os jogadores aparecerem com algo diferente, faça com que os NPCs reajam a isso de maneira consistente com o que querem dentro do cenário.

Evite diálogos pré-prontos e cenas estáticas. Nereus, como todo RPG, é em parte um teatro de improviso. Utilize as ferramentas que você tem para manter a história em movimento, não importa os rumos que ela

tome.

Por este motivo, é bem melhor preparar motivações, lugares e aspectos do que eventos que devem ser seguidos linearmente.

Cenas Finais

Uma aventura termina quando as cenas respondem a um desfecho de um objetivo proposto. Em alguns casos, uma aventura pode ser concluída em uma única sessão de jogo, se a trama é simples o suficiente para ser resolvida com poucas cenas. Para tramas mais complexas e objetivos mais difíceis, provavelmente uma única aventura pode se estender por duas ou três sessões de jogo.

Tenha em mente que a aventura pode ser encerrada se o objetivo for cumprido *parcialmente*. Certos desfechos podem ter pontas soltas e servirão de inspiração para a próxima aventura e assim por diante. Não há necessidade de responder todas as questões levantadas pelos problemas e objetivos propostos. Na verdade muitas histórias de fato deixam pontos a serem esclarecidos futuramente intencionalmente.

Entretanto, quando o momento de um desfecho satisfatório chegar, saiba identificá-lo. Do contrário, muito da sensação de encerramento se perderá sem um clímax adequado e, opcionalmente, um epílogo.

O *clímax* é o ponto alto da aventura. Normalmente se dá quando uma cena derradeira ocorre e parte do objetivo é resolvida. Esta cena, normalmente relevante, deve ser exaltada. Regule o drama a medida que as oportunidades aparecem. O clímax não deve ser muito fácil de ser resolvido. No mínimo, não menos complicado ou desafiador que as cenas anteriores.

Se um clímax é um confronto, garanta que os NPCs certos estejam em cena. Se a ideia é manter seu arquinimigo por mais tempo na campanha, você pode designar um assecla ou planejar uma fuga – exatamente como um grande vilão faria. Acima de tudo, o clímax deve trazer a ideia de que algo foi resolvido de fato.

Opcionalmente, um *epílogo* serve de apoio para que os aventureiros respirem um pouco de oxigênio e coloquem as coisas em ordem. Este é o clássico retorno ao local de descanso, longe de uma ameaça do cenário. Um local em que os personagens possa esfriar a cabeça e planejar o próximo movimento.

Epílogos servem de gancho para a próxima aventura. Investir um pouco de tempo em uma última cena em segurança ajuda a acelerar as coisas na primeira cena da aventura seguinte. A continuidade é assegurada, mas a dinâmica da primeira cena da próxima aventura pode ser mais ágil e voltada diretamente ao que interessa.

Aspectos em cena

Os aspectos, conforme detalhados no capítulo “Aspectos e Pontos de Destino” (pág. 21) são fontes de

ideias mas também representam a mecânica de jogo mais importante em Nereus.

Os tipos de aspectos listados são:

- Aspectos de Personagem
- Aspectos de Situação
- Consequências
- Boosts
- Aspectos da Regra de Bronze

Então, sabemos que aspectos não descrevem somente os personagens, mas também todo e qualquer elemento da história que se deseje “manipular” em jogo.

Aspectos então funcionam como uma ponte entre a narrativa pura e simples e o elemento “jogo”, com regras específicas para que sejam invocados (quando conveniente) ou impostos (quando isso iria atrapalhar a vida do personagem).

O objetivo deste tópico é explicar como o jogo se apoia em função dos aspectos e como lidar com eles em cena.

Dinâmica de Jogo

Invocações e imposições funcionam muito bem quando sabemos exatamente que aspectos estão ativos na cena.

Para saber quais aspectos são válidos para os personagens, deve-se consultar sempre a ficha de personagem. Lembre-se que Consequências são, para todos os efeitos, aspectos que podem ser impostos pelos oponentes cientes da situação do personagem.

Para os NPCs, o GM deve ter os aspectos em mãos e compartilhar os aspectos na mesa, oferecendo a ficha (ou parte dela) sempre que necessário. Desta forma, os jogadores poderão também impor aos NPCs seus próprios aspectos, concedendo um ponto de destino por isso.

As fichas de personagem são especialmente úteis por este motivo. Elas funcionam como registro do que o personagem pode fazer, e como os aspectos irão influir na narrativa.

No entanto, aspectos de situação e outros que sigam a regra de bronze pertencem a elementos que não necessariamente possuem uma “ficha de personagem”.

Ainda assim, o GM deve apresentar os aspectos já descobertos disponíveis na cena. Existem maneiras diversas de fazer isso. A mais simples é anunciando os aspectos na própria narrativa e solicitando que os jogadores tomem nota a medida que eles aparecem, em uma folha de papel separada (ou simplesmente no verso da ficha de personagem).

Para efeitos visuais mais agradáveis e uma dinâmica

de jogo mais eficiente, é normal apresentar os aspectos como pequenos cartões ou pedaços de papel (como cartas ou bilhetes de lembrete). Assim como o controle de pontos de destino pode ser feito por fichas, este artifício é opcional, mas agrupa muito ao jogo. Desta maneira, os aspectos são dispostos na mesa e acabam descrevendo a cena em questão de maneira mais intuitiva. É como se o conjunto de aspectos ativos na cena fossem dispostos em um tabuleiro.

Seja lá como o grupo decidir dispor os aspectos em jogo, eles (uma vez descobertos na cena) devem ser visíveis a todos. Atente ao fato de que existirão aspectos que irão perdurar por mais uma cena e outros que serão exclusivos de um único momento da aventura (uma cena, ou parte dela).

Interpretando os aspectos

Aspectos são fontes essenciais para a interpretação de personagens. Os jogadores são livres para utilizar os aspectos como um guia para a interpretação dos seus respectivos personagens.

Os aspectos são frases que descrevem quem o personagem é. Eles tratam sobre o que o PC sabe fazer, que habilidades e talentos ele pode ter, suas motivações e até mesmo eventuais aliados e antagonistas. Portanto, nada mais lógico que utilizar esta essência durante todo o jogo, não somente quando estes são invocados ou impostos sobre o personagem.

Aspectos podem funcionar como um guia de quais ações seu personagem está apto a fazer. É verdade que existem ações universais, que poderiam ser facilmente executadas por qualquer protagonista. No entanto, existem tarefas específicas que foram feitas quase que sob medida para certos tipos de personagem. Você sabe o que esperar daquele personagem *hacker* dentro de um jogo Cyberpunk, tanto quanto do que se espera de um guerreiro, mago, piloto de avião ou policial aposentado. Todas as habilidades implícitas de uma ocupação são ditadas pelos aspectos.

Da mesma forma o aspecto serve de acesso a habilidades inatas de uma raça fantástica ou alienígena. Se em seu cenário, elfos e anões podem enxergar no escuro, é desnecessário dizer que personagens com aspectos que remetam a personagens deste tipo, terão a habilidade de enxergar no escuro. Então, a partir desta premissa, espera-se que o jogador interprete estas habilidades sem que se faça necessário o uso de mecânicas como invocação, imposição ou uso dos pontos de destino.

Interpretar os aspectos de um personagem também tem outro benefício: a interpretação pode servir de fonte de ideias para que o GM faça imposições sobre o seu aspecto – e esta é a melhor maneira de aceitar imposições sem grandes prejuízos, pois elas farão muito mais sentido dentro da história. Lembrando que imposições de aspectos representam a maior parcela dos pontos de destino ganhos durante uma sessão de jogo.

O GM também pode utilizar os aspectos dos NPCs da mesma maneira. Entretanto existe um efeito interessante ao utilizar os aspectos de NPCs na interpretação. Uma vez conhecidos, eles podem instigar os PCs a fazerem coisas específicas. É um truque utilizar certos aspectos que chamam a atenção como isca para os personagens. Esta ferramenta é especialmente útil quando o GM quer provocar uma reviravolta no roteiro – seja para surpreender os jogadores, ou meramente para colocar as coisas de volta nos trilhos.

Por exemplo, se um NPC possui o aspecto “**O Homem Mais Forte da Terra**” é quase certo que o PC mais voltado à força bruta irá colocar este aspecto à prova, seja provocando o NPC ou meramente duvidando desta reputação.

Um aspecto deste tipo serve de descrição para os seus NPCs. No exemplo acima, é fácil imaginar como seria a compleição física e tamanho deste personagem. Certamente este aspecto sugere que este personagem iria chamar a atenção no meio da multidão.

Isso torna as coisas mais fáceis no momento em que o grupo precisa interagir com os NPCs. Existem muitas ideias pré-concebidas sobre este ou aquele personagem apenas olhando seus aspectos. Esta é uma verdade dentro do jogo e é um recurso que pode (e deve) ser utilizado tanto pelos jogadores quanto pelo GM.

Criando e descobrindo novos aspectos

Além dos aspectos de personagens, do cenário ou de situações apresentadas pelo GM, os jogadores tem a possibilidade de criar, descobrir ou ter acesso a outros aspectos inteiramente novos durante o jogo.

Para boa parte destas situações, os jogadores deverão utilizar a ação de criar uma vantagem para elaborar novos aspectos. O jogador deve descrever as ações que trarão vantagem ao seu personagem, o contexto desta descrição irá dizer se esta vantagem pode ser convertida em um novo aspecto ou se ela é meramente derivada de um aspecto já existente. Normalmente, ações que tragam novas circunstâncias em cena irão ser boas candidatas a novos aspectos.

As jogadas de dados são testes para verificar se a criação foi bem sucedida e se a invocação foi livre de pontos de destino. Ou seja, testes bem sucedidos garantem uma invocação gratuita deste novo aspecto.

Por outro lado, se a criação do aspecto simplesmente fizer sentido, proveniente da ação do personagem, o aspecto pode ser colocado em jogo sem jogar nenhum dado. Entretanto, personagens interessados em invocá-los terão que gastar um ponto de destino – como qualquer outro aspecto em mesa.

Desvendando aspectos ocultos

De maneira geral, boa parte dos aspectos no jogo serão de conhecimento público dos jogadores. As fichas de personagem dos PCs e dos NPCs aliados estarão sobre a mesa, para serem consultados normalmente por todos

os participantes. Não significa, no entanto, que os personagens conhecem estes aspectos, mas é por esse motivo que a ação criar uma vantagem existe: ajudar a justificar como o personagem aprende sobre os aspectos de outros personagens (ou situações).

Lembre-se que os aspectos podem auxiliar na imersão da história se forem utilizados. Aspectos que jamais foram descobertos pelos personagens são como aspectos que nunca existiram. Então, na maior parte das vezes, os jogadores devem sempre saber que aspectos estão disponíveis para serem descobertos (ou não – dependendo do resultado dos dados) pela ação criar uma vantagem e invocados (ou impostos).

Por fim, em alguns momentos o GM irá querer manter certos aspectos dos NPCs em segredo – como parte do mistério da trama. Esse recurso é extremamente útil quando se quer criar uma tensão dentro da história. Se os PCs estão, por exemplo, investigando uma série de assassinatos, não se sabe ao certo qual dos NPCs possui o aspecto “Assassino em Série” em sua ficha. Essa informação tampouco deveria estar estampada para todos desde o começo da aventura.

Nestes casos, é recomendado que o aspecto não seja colocado diretamente na mesa. Ao invés disso, mascare o aspecto com outros detalhes subjetivos que farão sentido depois que o mistério for revelado. Como pistas de um jogo de investigação os aspectos podem refletir coisas mais subjetivas e estes vão mudando a medida que novos detalhes vão surgindo na trama. Faça do aspecto derradeiro uma revelação gradual e que, ao ser totalmente revelado, faça sentido dentro do contexto da aventura.

Campanha de jogo

Mais divertido, e talvez muito mais interessante, que uma única aventura, são séries de aventuras que se passam em um mesmo cenário, com um mesmo grupo de personagens.

No RPG, quando as aventuras são interligadas desta forma, como em um seriado ou série de livros e quadrinhos, damos o nome disso de Campanha de Jogo.

O grande lance de uma campanha é que o grupo será capaz de desenvolver tanto os personagens protagonistas como o próprio cenário do universo imaginário. Ao final, o grupo terá arcos de histórias que acabam contando uma história maior, como uma saga.

Uma campanha é composta de arcos de aventuras. Um arco é um conjunto de aventuras que contam uma parte da saga, mas que possui um desfecho dos eventos provenientes das aventuras que o compõe.

Ao contrário de uma aventura ou arco, uma campanha pode ter seu final indefinido. Um novo vilão sempre aparecerá para desafiar os personagens, ou antigos irão retornar com juras de vingança e aliados irão eventualmente trocar de lado. Essas coisas que

acontecem em séries de livros, seriados e quadrinhos podem ser transpostos para campanhas realmente longas.

Criar uma campanha não é tarefa fácil pois ela exige uma certa regularidade nos jogos e é importante que o grupo decida para onde querem levar sua história em cada arco. Não existe um método definitivo e certeiro. No entanto, existem alguns pontos a serem considerados: a criação de arcos, o cumprimento de etapas e o desenvolvimento dos aspectos do seu jogo.

Ainda assim, o espírito do jogo é a diversão. Se o grupo tiver afinidade e preferir algo mais improvisado, vá em frente! Não se prenda em receitas pré-prontas. A ideia é simples: criem a história que vocês quiserem jogar e se divertir.

Arcos de aventuras

Construir um arco de aventuras é mais fácil quando os objetivos das aventuras são, em parte desenvolvidos para algo maior ou deixados em aberto.

Logo, é uma questão de tempo até que os objetivos deixados em aberto interliguem as aventuras de maneira lógica. A única coisa que o grupo precisa planejar de fato é que rumo os problemas do cenário vão tomar. É importante que o GM guie o grupo de protagonistas a fazerem a diferença em algum dos aspectos do cenário.

Um arco de aventuras permitirá não só que um tema do cenário seja desenvolvido, mas também os próprios personagens, conforme descrito no capítulo “Evolução” (pág. 24). Via de regra, dentro de um arco, algumas etapas menores serão concluídas e pelo menos uma Etapa Significativa irá ocorrer para o grupo de personagens. Se o Arco lidar com problemas realmente grandes, uma Etapa Maior pode ocorrer e o final derradeiro de um arco maior irá resultar em personagens ainda mais poderosos e também mudanças impactantes no cenário de jogo.

Dito isso, o GM pode estabelecer quais questões e objetivos serão resolvidos em um arco, para limitar até onde a história vai no momento. Este controle é benéfico para a evolução do cenário. Mesmo assim, o grupo corre o risco de tomar rumos diferentes do planejado. No entanto, boa parte dos problemas maiores dificilmente serão negligenciados. Essa premissa assume que estes problemas possuem uma ligação clara com os objetivos, crenças e interesses dos personagens. Novamente, e não custa reforçar, as pistas do que os personagens se interessam estão nos aspectos de cada um deles.

Cumprindo etapas

Etapas são cumpridas em momentos diferentes da campanha:

- ✓ Etapas menores são cumpridas a cada final de sessão.
- ✓ Etapas significativas ao final de cada aventura
- ✓ Etapas maiores ao final de um arco de aventuras

Garanta que os jogadores entendam o papel dos aspectos dos seus personagens. Se o rumo não agradar o grupo ou não tiver o efeito desejado, utilize as etapas para renomear aspectos menores para que aos poucos eles ganhem notoriedade e, quem sabe, ao final de uma etapa maior, se tornem o aspecto principal do personagem.

A manutenção dos aspectos dos personagens não é exclusiva do GM. Na verdade, espera-se que os jogadores tomem a iniciativa de trazerem boas ideias e cenas dramáticas ao utilizarem seus aspectos, tanto nas invocações quanto nas cenas em que imposições são feitas.

Desenvolvimento do cenário

Do outro lado da balança, estão os demais aspectos do jogo e estes são de responsabilidade do GM. O uso dos aspectos irão determinar se eles foram elaborados de maneira apropriada. Não se desespere, pois no desenvolvimento do cenário, aspectos do GM também podem ser alterados.

Personagens deixam suas marcas ao passarem por diversos locais. Eles são os protagonistas de eventos relevantes dentro do cenário: resolvem problemas, derrotam inimigos e mudam o ambiente do cenário. Aos poucos eles serão reconhecidos pelos seus feitos, ganharão status, encontrarão aliados e amigos, bem como adversários novos e os antigos eventualmente irão tentar impor a vingança contra eles.

A cada etapa de evolução do personagem, o GM deve rever os aspectos que compõe o jogo e alterá-los de acordo com a evolução do grupo de personagens.

Vamos ver algumas ideias de como fazer isso para cada etapa.

Etapas menores

Com base no que os PCs fizeram, novas localidades precisam ser inseridas no cenário? Se este é o caso, inclua alguns NPCs para que eles possam dar uma personalidade ao novo lugar e inclua um problema local que seja de interesse do grupo.

Se os PCs já concluíram um ciclo de histórias em um local, se livre dos aspectos pertinentes a ele ou altere-os para que possam refletir os feitos dos personagens.

Etapas significativas

Os PCs resolveram um problema que envolvia o cenário como um todo ou alcançaram um objetivo maior no universo de jogo? Se este é o caso, remova (ou altere) os aspectos que o represente.

Caso os PCs alterem permanentemente um local, crie um novo aspecto que reflita esta alteração, seja ela boa ou ruim.

Etapas maiores

Os PCs criaram uma mudança permanente no mundo de jogo? Se sim, estabeleça um novo aspecto ou problema no cenário que reflita isso, para melhor ou

pior.

As mudanças em cada etapa não precisam ser seguidas a risca. Nunca mude um aspecto somente por mudar – essas alterações são meras reações aos esforços dos personagens em aventuras anteriores. Em outras palavras, é o resultado de como os jogadores podem interagir com os elementos centrais do cenário, alterando-os a longo prazo.

Aspectos nunca ou pouco usados ainda podem ser úteis. O GM não precisa descartá-los de imediato a cada etapa. Esses aspectos secundários podem ganhar mais importância, portanto mantenha-os na manga por um tempo, antes de descartá-lo completamente.

Problemas iminentes dão a sensação de que há algo por vir e descobrir. Caso os personagens tenham resolvido um dos *problemas iminentes* do cenário, o grupo deve criar outro para substituí-lo – mas não imediatamente, pois os jogadores devem ter a sensação de que suas vitórias surtiram algum efeito para melhor no mundo em que vivem. Mas, depois de um tempo, o cenário irá ficar pacífico demais, e este é provavelmente um bom momento para introduzir novos problemas iminentes, sejam eles de escala global ou particular de uma localização específica.

Lidando com NPCs

Quando um novo lugar é adicionado ao cenário, é recomendável acrescentar pelo menos um NPC novo ali. Alternativamente, o GM pode mover um personagem no novo local proveniente de outro descartado do jogo.

Da mesma forma, quando há uma mudança significativa em um aspecto do local, o GM precisa avaliar se os NPCs atuantes ali são suficientes para expressar aquela mudança. Do contrário um NPC pode ser acrescentado ou alterado revisando os aspectos daquele personagem para que ele seja relevante para o que está acontecendo no local.

Na maioria das vezes, será óbvio quando um novo personagem é necessário para uma localidade do cenário. Seja por que NPCs importantes morrem ou são removidos permanentemente do jogo ou precisam de reforços para manter as coisas interessantes.

NPCs recorrentes

Essencialmente, existem duas formas de reutilizar seus NPCs. O GM pode usá-los para mostrar como os PCs evoluíram desde que começaram a campanha ou para mostrar que o mundo está respondendo à evolução deles.

No primeiro caso, você não precisa alterar o NPC, pois este é justamente o ponto – da próxima vez que os PCs o encontrarem, eles terão crescido desde o último encontro: agora eles possuem outras preocupações e talentos enquanto que o NPC permaneceu o mesmo. Os NPCs, frente à evolução dos personagens podem mudar completamente de opinião sobre eles, aliando-se a eles justamente por conta da evolução dos PCs.

Com o segundo, o GM irá permitir que o NPC evolua da mesma forma que os PCs o fazem – com novas façanhas e aspectos, além de abordagens aprimoradas. Este tipo de personagem funciona muito bem como arqui-inimigo, eterno oponente.

A motivação de superar o lado antagônico irá influenciar na maneira com que os dois lados evoluem ao longo dos diversos arcos de histórias da campanha. Além de permitir oponentes desafiadores a todo momento oportuno, a recorrência deste tipo de NPC dá uma sensação de continuidade para a história.

Exemplos de Personagens

Hector Kerdaren

Quando Hector saiu de seu reino para escoltar um mercador para o distante reino de Calatoria, nunca pensou que não iria mais retornar às terras tropicais. Desde a infância foi treinado como mateiro e caçador e essas habilidades ganharam outras utilidades quando elas foram cruciais para realizar seu serviço de guardacostas. Durante sua estadia em Calatoria, Hector entrou em contato com a Guarda da Fronteira, em um condado ao extremo norte.

Agora ele vive em meio a uma comunidade desconfiada do mateiro, mas apesar disso Hector acha que seu coração agora reside nos ermos tortuosos desta terra montanhosa.

Hector é um guardião dos ermos, de natureza solitária porém é extremamente justo e segue um “código interno” onde a honra e o respeito são tudo para ele.

Recentemente, ele encontrou pistas de uma ameaça iminente de antigas hordas inimigas, mas ele ainda vai ter ganhar o respeito da comunidade para ser ouvido, antes que seja tarde demais. Até lá, ele mantém seus olhos vigilantes nas Fronteiras e está sempre disposto a se juntar a grupos aventureiros que compartilhem dos mesmos valores e preocupações. Até agora, sua única aliada é Landora, uma elfa que é mais poderosa do que parece revelar...

Aspecto principal: Guardião solitário dos Ermos

Complicação: Estranho em um reino estranho

Aspectos complementares: “A honra é a minha única riqueza.” “A Guarda da Fronteira é um aliado poderoso”. “Apreço para com a comunidade que me despreza”

Abordagens

- Cuidadoso: Mediano (+1)
- Inteligente: Mediano (+1)
- Carismático: Regular (+0)
- Forte: Adequado (+2)
- Rápido: Adequado (+2)
- Furtivo: Bom (+3)

Façanhas:

- *Exímio Esgrimista (Talento):* Como eu sou um Exímio Esgrimista eu ganho um bônus de +2 quando Ataco um único oponente sendo Rápido com minha espada.
- *Mateiro (Trunfo):* Como eu sou um Mateiro uma vez por jogo eu posso superar um obstáculo ou criar uma vantagem quando a locomoção se passe em florestas, bosques ou pradarias.
- [Escolha mais uma façanha sem gastar pontos de Recarga!]

Recarga: 3

Fadiga: □□□

Consequências:

- Leve (2):
- Moderada (4):
- Severa (6):

Valéria A. Hoffmann

Ingrid Kauffmann (atualmente com a identidade de Valéria Hoffmann) descobriu que era imortal depois que percebeu não envelhecer mais depois de 40 anos do seu nascimento, em meados de 1720. Desde então, descobriu que sua condição tinha um propósito: existem muito mais coisas entre a terra e o céu em nosso universo e cabe a ela descobrir.

Assim, Valéria se dedica a investigar o oculto. Possui uma extensa biblioteca, onde passa boa parte do dia. No entanto, ela é uma agente de campo e vaga a noite seguindo pistas e resolvendo casos estranhos.

Mas tanta curiosidade tem seu preço: não se vive pra sempre sem ter alguns inimigos. Cultistas de diversas divindades secretas acabam por temer que Valéria saiba demais e ela não irá parar até ter todas as respostas... e ela tem todo o tempo do mundo.

Aspecto principal: Feiticeira investigadora imortal

Complicações: Cultistas no meu rastro

Aspectos complementares: “Rata de biblioteca”, “Conheço São Paulo como a palma de minha mão”, “A curiosidade matou o gato, não a gata”

Abordagens:

- Cuidadosa: Mediana (+1)
- Inteligente: Adequada (+2)
- Carismática: Boa (+3)
- Forte: Regular (+0)
- Rápida: Mediana (+1)
- Furtiva: Adequada (+2)

Façanhas:

- *Amuleto de proteção mágica (Vantagem):* Como eu tenho meu Amuleto de proteção mágica eu ganho um bônus de +2 quando preciso me defender de um ataque sendo Inteligente contra feitiços que me afetem.
- *Contatos no mundo oculto (Trunfo):* Como eu tenho contatos no mundo do ocultismo eu posso, uma vez por sessão, obter alguma informação importante para minhas investigações ou pesquenos favores quando relacionados ao sobrenatural.
- [Escolha mais uma façanha sem gastar pontos de Recarga!]

Recarga: 3

Fadiga: □□□

Consequências:

- Leve (2):
- Moderada (4):
- Severa (6):

Doutor Edgar P. Mikhailovich

Edgar é um renomado Doutor em Ciências Avançadas no Instituto Nacional de Ciências e Pesquisas, financiada pelo governo.

Pai de uma criança, Laura, é viúvo e tem a filha como maior tesouro. No entanto, sua desilusão com o mundo e o poder recém adquirido como uma das grandes mentes de seu mundo o fez pensar se não podia simplesmente colocar as coisas nos eixos.

Um pensamento leva a outro e Viktor se tornou um verdadeiro megalomaníaco com aspirações de um super vilão. Uma natureza perturbadora para o próprio Edgar.

Ainda assim, Edgar é um solucionador de crises e ainda é o consultor que acompanha exércitos, diplomatas e aventureiros, sempre com suas bugigangas e inventos, uteis para momentos de necessidade.

Aspecto principal: “Consagrado Cientista Experimental”

Complicações: “Megalomaníaco aspirante a super vilão”

Aspectos complementares: “Minha filha é tudo pra mim”, “Cético até os ossos”, “Construa, conserte e melhore”

Abordagens:

- Cuidadoso: Adequado (+2)
- Inteligente: Bom (+3)
- Carismático: Adequado (+2)
- Forte: Regular (+0)
- Rápido: Mediano (+1)
- Furtivo: Mediano (+1)

Façanhas:

- *Bugigangas (Trunfo):* Como eu tenho uma porção de Bugigangas eu posso, uma vez por sessão de jogo, declarar ter em mãos algum item conveniente que possa ser carregado comigo para me ajudar em alguma situação.
- [Escolha mais duas façanhas sem gastar pontos de Recarga!]

Recarga: 3

Fadiga: □□□

Consequências:

- Leve (2):
- Moderada (4):
- Severa (6):

Landora dos Bosques

Landora dos bosques é uma Princesa dos Bosques de Alhandera. Filha do Rei Algondril, sempre foi educada para ser a princesa política, como suas antepassadas. No entanto o espírito inquieto de Landora não permitiu que seu caráter fosse criado sustentado pelo luxo da realeza élfica.

Treinou em segredo na sua adolescência a arte do mocanqueirismo e sente que deve ser uma amazona para honrar o sangue que orgulhosamente descende. A motivação em honrar antepassados, de costumes esquecidos a fez ser impetuosa, e busca negar o esteriótipo que lhe é conferido de filha mimada e está sempre atenta aos detalhes.

Mais recentemente, notou que as hordas sombrias andam inquietas e está curiosa em saber o que acontece ao redor do seu reino, sempre buscando pistas do perigo que atormenta seu coração. Mesmo que isso signifique adentrar no “medonho mundo dos humanos”.

Em uma dessas excursões, encontrou Hector e ficou surpresa com os valores do humano. Agora, está apaixonada por Hector e percebeu que há esperança para que um dia Elfos e Humanos voltem a aliança que um dia foi fundamental para banir as sombras de Calatoria.

Aspecto principal: Princesa Elfa dos Bosques de Alhandera

Complicações: “Filhinha mimada do papai”

Aspectos complementares: “Arqueira por rebeldia”, “Apaixonada por um humano”, “Orgulho do sangue em minhas veias”

Abordagens:

- Cuidadosa: Bom (+3)
- Inteligente: Adequada (+2)
- Carismática: Adequada (+2)
- Forte: Regular (+0)
- Rápida: Mediana (+1)
- Furtiva: Mediana (+1)

Façanhas:

- *Tiro Certeiro (Talento):* Como eu tenho Tiro Certeiro eu ganho um bônus de +2 quando Ataco um único oponente sendo Cuidadosa com meu arco e flecha.
- *Herbalismo (Especialização):* Como eu tenho conhecimento em Herbalismo eu ganho um bônus de +1 em jogadas que envolvam a utilização do meu conhecimento.
- [Escolha mais uma façanha sem gastar pontos de Recarga!]

Recarga: 3

Fadiga: 3

Consequências:

- Leve (2):
- Moderada (4):
- Severa (6):

Elemento de jogo: Elfo

Elfos são criaturas esguias, com traços finos medindo em média 1,70m. São aparentados com humanos, mas possuem uma beleza ainda maior, possuem como traço característico orelhas pontiagudas. São amantes da natureza, normalmente estabelecem seus domínios no interior de grandes florestas e vivem alheio aos olhos mais desatentos de outras raças. Vivem até os 700 anos.

Visão na penumbra: elfos conseguem enxergar com perfeição em ambientes escuros, mas que possuam uma fonte mínima de iluminação como tochas, luar, etc.

Idade Inalterada: Elfos não estão sob as penalidades impostas pela idade avançada.

Nome do Personagem

Descrição

NEREUS

Ficha de Personagem

Aspectos

Aspecto Principal

Complicação

Abordagens

Cuidadosa

Inteligente

Carismática

Forte

Rápida

Furtiva

Façanhas

Recarga

Pontos de Destino

Escada

+8 Lendário

+7 Épico

+6 Fantástico

+5 Excepcional

+4 Ótimo

+3 Bom

+2 Adequado

+1 Mediano

0 Regular

-1 Ruim

-2 Péssimo

Consequências

Leve (-2)

Moderada (-4)

Grave (-6)

Fadiga

1

2

3