

MATERIAL NECESSÁRIO

- 2 baralhos comuns.
- Algumas cópias de fichas de personagem ou ao menos folhas em branco para registrar as informações dos personagens;
- Post-its são perfeitos para representar manobras realizadas e conseqüências obtidas durante conflitos; na falta deles, pedaços de papel cortados no tamanho das cartas do baralho dão ótimos substitutos;
- Lápis, borracha e afins.

ASPECTOS

Um Aspecto é uma frase curta que descreve uma verdade narrativa sobre algo. Os Aspectos podem ser usados para descrever pessoas, lugares e coisas. Eles são geralmente bons e ruins ao mesmo tempo. Cada aspecto geralmente cai em uma ou mais das seguintes categorias:

Descrição -- Define algo único sobre o personagem, sejam elas suas qualidades pessoais, crenças, experiências, falhas, ou o que quer que seja. (exemplos: "Forte como um touro", "Segue o Código dos Piratas", "Esteve em Várias Guerras");

Conexões -- Define algo externo no mundo do jogo ao qual o personagem está conectado, seja ele uma pessoa, grupo, objeto favorito, ou mesmo uma idéia ou conceito à qual outras pessoas também se conectam. Essa conexão pode ser positiva ou negativa. ("A Ordem da Rosa Azul", "Lucas, meu Irmão e Arquiniimigo", "Faca Velha de Meu Pai");

Histórico -- Sugere a origem de histórias envolvendo o personagem, descrevendo os elementos do mundo do jogo e da vida do personagem que podem criar ganchos de aventura. Costumam estar ligados aos Aspectos de conexão, mas nem sempre. ("O Incidente Richenkopf", "Caçado pela Máfia", "Irmã Desaparecida");

Situação -- Sugere os tipos de coisas que tendem a acontecer com o personagem, situações que o personagem comumente se envolve ou que rotineiramente surgem. Costumam estar ligados aos Aspectos de Descrição, mas nem sempre. ("Sempre na Hora H", "Piadista Infame", "Azarado no Amor");

Na prática, estas categorias não são rígidas e inalteráveis - é mais do que provável que um Aspecto irá pertencer a mais de uma. "Irmã Desaparecida", por exemplo, realmente funciona tanto como conexão quanto como histórico. As categorias são apresentados no formato acima principalmente para ajudar os jogadores a quebrar bloqueios mentais.

Os **Aspectos** representam como o RPG **Mistureba Generalizada** determina a capacidade básica do personagem de afetar a narrativa e o mundo. O uso mais básico de um Aspecto consiste na resolução de ações através da **Pilha**, que é formada pelas cartas que sobram após a distribuição das **Cartas de Destino**.

Apesar do método ser quase sempre o mesmo, a descrição de qualquer ação realizada precisa estar relacionada a pelo menos um dos Aspectos possuídos pelo personagem.

“Um personagem ‘Forte como um Touro’ poderia tentar virar um carro com força bruta, mas um ‘Estudante Franzino’ teria de fazer o mesmo usando conceitos que se ensinam na escola, como a aplicação de forças em um sistema de roldanas.”

Uma vez que a ação tenha sido descrita, saque uma Carta da Pilha: se for uma **carta preta**, seu valor será **positivo**; se for **vermelha**, seu valor será **negativo**; ou conte a carta como **+1 ou -1** (preta ou vermelha, respectivamente) se ela for uma **figura**.

Se o jogador ao qual o saque pertence alcançar ou ultrapassar o número alvo (geralmente 0), a ação foi bem sucedida. Caso contrário a ação falhou.

Se quiser, você pode manter uma tabela de conversão com os valores equivalentes às cartas sacadas, desta maneira:

Carta	Preta	Vermelha
2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	+Valor	-Valor
A, J, K, Q, Coringa	+1	-1

Quando uma ação é resistida por outro personagem, se diz que o saque está sendo contestado. A dificuldade da ação é o Saque do personagem defensor sendo que, em caso de sucesso, a ação contestada será anulada.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Cada jogador deve fazer um breve histórico de seu personagem. Apartir do histórico, ele seleciona ou inventa 4 Aspectos para o seu personagem. Fica a critério do **Mixador** ou **MX** decidir se esses Aspectos precisarão ser adaptados a quaisquer critérios particulares da Campanha.

Outras coisas que o jogador precisará anotar na Planilha são seu **Limite de Consequências**, a **Descrição do Personagem** e, a parte de longe mais difícil, o **Nome do Personagem**.

Finalmente, seu personagem estará pronto!

A MÃO DO DESTINO

Os Aspectos possuem um uso avançado, em que interagem com um recurso chamado **Mão do Destino**, representado por cartas que ficam nas mãos de cada jogador.

Cada jogador começa a sessão com 4 Cartas na Mão ou a quantidade de cartas que possuíam no final da última sessão, o que for maior.

As Cartas de Destino podem ser utilizadas das seguintes formas:

Invocações -- Gaste uma Carta de sua Mão para invocar um Aspecto. O Aspecto pode pertencer ao personagem ativo, ao personagem defensor, à cena, ou a um objeto envolvido na ação.

Invocações funcionam de duas formas: se a carta estiver virada para cima, ela substitui a Carta sacada da Pilha; se estiver virada para baixo, ela concede um bônus de +4 para a Carta sacada da Pilha.

“Um ‘Brutamontes’ está tentando virar um caminho contra uma ‘Garotinha Ninja’, mas consegue um 2 Vermelho. Ele possui um Valete Preto (1) entre suas Cartas de Destino, que ele pode jogar virado para cima sobre o 2 Vermelho para substituí-lo; ou jogá-lo virado para baixo fornecendo um bônus de +4 ao seu saque, transformando o 2 negativo em um 2 positivo”.

Perceba que, se você Invocar um Aspecto pertencente a seu oponente, você pode dar um uso bastante inconveniente para aquele 10 Vermelho que caiu na sua Mão.

“O mesmo ‘Brutamontes’ percebe que a ‘Garotinha Ninja’ segurou o caminho com um golpe de espada e logo ela tentará virar o caminho de volta contra ele. Ela conseguiu um 8 preto em seu saque de Contestação. Nesse momento, o jogador do ‘Brutamontes’ Invoca o Aspecto ‘Garotinha Ninja’ para distraí-la dizendo ‘sua calcinha tá aparecendo’. O jogador tinha um 6 Vermelho entre suas Cartas de Destino, que ele usa para substituir o 8 Preto da ‘Garotinha Ninja’, resultando em seu esmagamento logo depois dela dizer ‘não tá aparecendo, não!’”

Cada Aspecto pode ser invocado apenas uma vez por ação. Além disso, ao Invocar um Aspecto pertencente a outro personagem jogador, **quaisquer Cartas de Destino utilizadas vão para o jogador desse personagem assim que a ação é resolvida**

Declarações -- o jogador paga uma Carta de Destino e pode narrar algo relacionado ao Aspecto Declarado, dentro de jogo, que se torna um Fato - apesar de que o jogador não tenha qualquer controle sobre as conseqüências que esse novo fato terá no mundo de jogo.

Normalmente, este recurso não pode ser usado para alterar drasticamente o enredo ou superar uma cena que o MX ache que seja complexa demais, mesmo se a declaração estiver relacionada a um dos Aspectos do jogador.

“Um ‘Vidente Investigador’ poderia Declarar ‘Foi o Mordomo’ e então pagar a Carta de Destino para transformar sua Declaração em um Fato, pois seu personagem pode ver o passado e ler mentes - mas teria de fazer vários testes até descobrir o mandante do crime e seus comparsas, pois eles são capazes de encobrir seus traços contra poderes místicos e psíquicos.”

Forçadas -- A terceira coisa sobre Aspectos é que podem ser desvantajosos. Isto ocorre na forma de uma Forçada. Forçadas ditam algumas restrições ao comportamento do personagem. Quando uma é feita, o MX ou outro jogador oferece uma Carta de Destino. Se você aceitar, você aceitará as restrições impostas. Se não, você deve deixar de lado a Carta oferecida e **gastar uma das suas próprias.**

Em contrapartida, um jogador pode aplicar Forçadas a si próprio, de forma a receber Cartas de Destino do MX.

“Mesmo que dinheiro não represente uma vantagem mecânica clara neste jogo, um ‘Soldado da Fortuna’ que sempre aceita missões suicidas em troca de dinheiro deveria ganhar uma Carta de Destino a cada missão suicida aceita. O próprio jogador poderia inventar suas missões, recebendo a merecida Carta de Destino no processo - talvez até mais, se ele levar os demais personagens jogadores consigo.”

Travadas -- Os jogadores podem escolher gastar 1 Carta de Destino para "travar" um de seus Aspectos pela duração da cena ou ainda mais tempo.

Aspectos travados produzem um efeito equivalente a uma Invocação ou Declaração especial, que dura até ser desativada. Porém, **a Desativação gasta mais 1 Carta de Destino.**

Quando um Aspecto é travado o jogador perde o acesso a outras formas de Invocações, Declarações e Travadas deste Aspecto, mas ainda pode realizar Forçadas. Invocações, Declarações e Forçadas de outros jogadores continuam funcionando normalmente - mas não Travadas.

CONFLITOS

Um Conflito ocorre quando um personagem tenta executar uma ação envolvendo outro personagem, e esse personagem tenta impedi-lo. Pode ser uma luta até a morte, uma tentativa de sedução, uma campanha política, ou qualquer outra ação conceitualmente semelhante.

Primeiro determine o escopo do conflito. É uma tentativa de sedução? Uma luta até a morte? Etc. Isto irá determinar quais serão as Manobras possíveis e as Consequências que podem ser adquiridas durante o Conflito (veja abaixo).

Quando estão nos seus turnos, os jogadores escolhem as ações que irão tomar, de acordo com seus Aspectos, e o MX deve determinar quais das mecânicas abaixo reflete melhor o desejo do jogador:

Ataque -- Esta ação é uma tentativa de prejudicar de certa maneira um outro personagem, baseado na natureza do conflito.

Ataques são realizados usando a Pilha. Defensores contestam usando a Pilha. Se o ataque for bem sucedido, o defensor toma uma Consequência equivalente à margem de sucesso do atacante.

Consequências são Aspectos especiais (definidos pelo jogador do personagem que as recebe) que são utilizados para refletir narrativamente os efeitos de um ataque recebido. A margem de sucesso do atacante determina a gravidade da Consequência e seu respectivo tempo de recuperação:

- * **Mínimo [3 ou -] [Rodada]**
- * **Menor [4-7] [Cena]**
- * **Moderada [8-11] [Sessão]**
- * **Significativa [12+] [Estoria]**

O jogador do personagem que impôs uma Consequência consegue Invocá-la uma vez gratuitamente.

Um personagem não pode suportar, inicialmente, mais do que cinco consequências, sendo que receber um ataque além desse limite faz o personagem ser "removido". Personagens são removidos do conflito de uma maneira que se encaixe no próprio conflito.

Bloqueio -- É quando o personagem age para impedir uma ação específica de ser realizada por um ou mais oponentes .

O jogador primeiro faz seu saque para decidir quão bom foi seu Bloqueio. A partir de então, sempre que alguém tentar realizar uma ação que possa ser impedida pelo Bloqueio, ela deve usar o valor do Bloqueio como dificuldade da ação (note que o jogador inicial ainda deve satisfazer a dificuldade normal, se for o caso, da ação inicial).

Manobra -- Este é um termo usado para representar o que de outra forma seria representado como uso de táticas, terreno elevado, posicionamento, etc. Ao invés, os jogadores usam a Pilha para tentar aplicar efeitos contra seus alvos (como a si mesmo, um lugar, uma cena, um outro personagem...), para em seguida tirar vantagens deles.

O jogador usa a regra de Resolução de Ações como descrito no respectivo capítulo. Locais e objetos possuem dificuldade (0) por padrão, mas alguns deles podem ser mais difíceis de afetar por estarem em posse ou sob o controle de outro personagem.

O MX pode definir um maior grau de dificuldade, mas é incentivado a estabelecer a dificuldade de acordo com a **Regra de Prata**: quanto mais interessante isso for e se isso contribuirá para contar uma história divertida, menos difícil isso será.

Caso consiga afetar o alvo, a Manobra deve ser anotada num pedaço de papel como "Nome da Manobra [resultado]" e entregue ao receptor da Manobra - o próprio jogador caso a manobra o afete, outro jogador caso afete seu personagem e o Mixador no caso de afetar NPC's, cenas, ambientes, etc.

Qualquer pessoa pode fazer uma Manobra para remover uma Manobra criada por algum outro personagem. Esta ação deverá ser contestada ou testada contra o resultado obtido pelo executor da manobra (por isso que é importante anotar o resultado obtido ao realizar a manobra original).

Alguns Aspectos não fazem sentido quando se prolongam. Por exemplo, um Aspecto como "Na minha mira [4]" usado para apontar não faz sentido se o atirador põe seu fuzil em um ponto qualquer. Estes são removidos quando faz sentido fazê-lo.

Sempre que uma Manobra for bem sucedida, o jogador que iniciou a Manobra pode usá-la como um Aspecto temporário, podendo Invocá-la, Declará-la ou Forçá-la, **mas não poderá Travá-la**.

O primeiro uso da Manobra é gratuita, mas é possível passar esse uso livre para outro jogador. Neste caso, como nenhuma Carta de Destino foi gasta, a vítima não recebe nenhuma compensação.

AVANÇO

Os personagens crescem e mudam durante todo o jogo. Os jogadores podem alterar um Aspecto por sessão. Esta alteração deve refletir alguma mudança moderada que ocorreu em jogo.

Mudanças radicais ocorridas durante o jogo podem refletir-se no ganho ou perda de Aspectos.

A cada três sessões de jogo nos quais o jogador participa, seu limite de Consequências aumenta em um.

SESSÃO DO MIXADOR

NPCs – NPCs Principais são criados como personagens jogadores e usam as mesmas regras de conflitos. NPCs menores geralmente não são capazes de assumir Conseqüências, sendo derrotados no primeiro ataque recebido. NPCs Intermediários podem ser autorizados a suportar um número limitado de conseqüências.

Tomando Tempo Adicional — Um jogador ou NPC pode atenuar os resultados de um saque falho, optando por tomar um tempo adicional para realizá-lo. Tomar o dobro do tempo soma um bônus de +2 ao seu resultado, enquanto tomar 10 vezes o tempo soma um bônus de +6.

Trabalho em Equipe -- Mesmo que um personagem não possua Aspectos, ele geralmente pode se unir a um líder para melhorar seus testes.

Cada personagem além do primeiro ajudando na ação fornece um bônus de +1 no saque realizado, até o máximo de +10.

Caso o trabalho em equipe ocorra durante um Conflito, cada Ataque bem sucedido permite remover um membro incapaz de adquirir Conseqüências, para cada ponto de margem de sucesso; OU provocar uma Conseqüência em um dos membros capazes de adquirir Conseqüências (geralmente o líder, mas também pode ser um personagem Intermediário).

Movimentação -- caso seja necessário, o Mixador deve dividir o cenário em áreas chamadas Zonas, sendo cada zona equivalente à uma divisão lógica relacionada ao tipo de conflito que está ocorrendo. Alguns exemplos:

“Cada câmara de uma masmorra; cada bairro de uma Cidade para eleições municipais; ‘Desconhecido’, ‘Amizade’, ‘Abraço’, ‘Beijo’ e ‘Colado’ em tentativas de sedução; etc.”

Passar de uma zona à outra não exige testes, a menos que haja um ou mais oponentes impedindo sua movimentação com um Bloqueio.

Um personagem não pode atacar um alvo fora da Zona em que está, a menos que ele Declare um Aspecto que lhe permita isso. Exemplos:

“O ‘Mago Ígneo’ usa um feitiço de bola de fogo para acertar um troll na câmara seguinte; O ‘Marketeiro do Diabo’ usa seus contatos para sujar a reputação do seu adversário político que está em outro bairro, cidade ou estado; o ‘Dom Ruan’ manda o vinho mais caro da casa para a garota que o considera um ‘Desconhecido’, e recebe um sorriso de volta indicando que seu ataque inicial funcionou.”

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 © 2000, Wizards of the Coast, Inc.
Fudge System 1995 version © 1992-1995 by Steffan O’Sullivan, © 2005 by Grey Ghost Press, Inc.; Author Steffan O’Sullivan.

FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) © 2003 by Evil Hat Productions LLC; Authors Robert Donoghue and Fred Hicks.

Spirit of the Century © 2006, Evil Hat Productions LLC. Authors Robert Donoghue, Fred Hicks, and Leonard Balsera.

Tri-fold FATE © 2010, Michael Mocer

Compact Fate © 2011 Michael Mocer

Card-ficha Wushu Genérica © 2011 Bruno Mãos de Tesouras

Mistureba Generalizada © 2012 Ronaldo Ferreira Santa Brígida.

Mistureba
Generalizada

Descrição do Personagem

 Nome do Personagem

Aspectos

Limite de Consequências

www.masmorradescuidada.com

Mistureba
Generalizada

Descrição do Personagem

 Nome do Personagem

Aspectos

Limite de Consequências

www.masmorradescuidada.com

Mistureba
Generalizada

Descrição do Personagem

 Nome do Personagem

Aspectos

Limite de Consequências

www.masmorradescuidada.com

Mistureba
Generalizada

Descrição do Personagem

 Nome do Personagem

Aspectos

Limite de Consequências

www.masmorradescuidada.com