

REGRAS

Todas as jogadas são realidas com **2 dados de 6 lados**. Às vezes usa-se 3 dados mantendo os 2 maiores ou os 2 menores resultados.

2d6

Existem também alguns bônus de +1 até no **máximo** +4, que devem ser acrescentados à **soma** dos dados rolados. Veja adiante as regras associadas aos **bônus**.

Exemplo: 3d6 (mantendo o maior valor) +2 de bônus pela **Habilidade Hacker e Programação**.

3d6: resultados 3, 4 e 6 Mantêm-se 4 e 6 +2 de bônus

Resultado: 4 + 6 + 2 = 12

SUCESSO: Se a **soma** dos dados mais o **bônus** resultar em um valor **maior ou igual** ao **ALVO**, a jogada é um **sucesso**. Do contrário, é **falha**.

8

Normal

9

Difícil

10

Extremo

ALVO: é chamado de **alvo** o valor no qual se obtém **sucesso** caso a soma dos dados seja **igual ou superior**. Na maior parte das vezes o valor do **alvo é 8**, mas há casos em que pode-se **utilizar 9 ou 10**.

Há 21 **Habilidades**. Cada uma pode assumir um valor entre **zero** (não marcada) a **dois**.

Este é o valor aplicado como **bônus** nas rolagens.

+1 +2

X

Se utilizar de **Equipamentos** para realizar uma **ação**, o personagem receberá **+1 de bônus**. Rolagens realizadas com **Habilidades de Combate** **nunca** recebem bônus das **Armas** ou **Equipamentos**. Todas as **Armas** possuem um **dano** associado (vide ficha). Ataques **desarmados** provocam **1d2 de dano**.

O **Narrador** pode oferecer **bônus de +1** para **soluções criativas**. Note que o **máximo** de **bônus** conquistado pelo PJ **não podem exceder +4**.

Exemplo: 2d6 +1 de bônus pela **Habilidade Ataque Corpo-a-Corpo** e nenhum bônus pela **Adaga**.

2d6: 2 e 2 + 1 de bônus Resultado: 2 + 2 + 1 = 5 Uma falha!

3

Fôlego é uma opção narrativa que permite ao Jogador "queimar" para obter rolagens melhores. Cada PJ possui uma quantidade de **Fôlego** de acordo com o seu **Status** (veja a seguir). **Queimar Fôlego** significa rolar com **Vantagem** (3d6 com maiores valores). Só é possível queimar **1 Fôlego por cena**. O Jogador deve anunciar a queima **antes** da rolagem. Todos os valores de **Fôlego** são recuperados no final da sessão.

Marque na ficha o total de **Fôlegos** associados ao **Status** do PJ (1, 2 ou 3).



Marque o **Status** na Ficha (regra abaixo).

Por **Status** entende-se a situação do PJ dentre três opções possíveis: **Solteiro**, **Casado** ou **Família**. É uma abstração que indica o número de pessoas relacionadas ao PJ que moram no Bastante-Alto-Center. Mais pessoas custam mais **Créditos** e fornecem mais pontos de **Fôlego** (como se o PJ se recuperasse mais ao voltar para casa). Por outro lado, mais pessoas demandam mais cuidado, dando ao PJ um acúmulo maior de **Cansaço por Período**.

5

Solteiro Possui **1 ponto de Fôlego**, acumula **1 Cansaço/Período**, e precisa pagar **10 Créditos** ao voltar.

Casado Possui **2 pontos de Fôlego**, acumula **2 Cansaços/Período**, e precisa pagar **20 Créditos** ao voltar.

Família Possui **3 pontos de Fôlego**, acumula **3 Cansaços/Período**, e precisa pagar **30 Créditos** ao voltar.

Exemplo de PJ Casado: toda sessão de jogo ele começa com **2 de Fôlego** para queimar e ganhar **Vantagem**. Todo **Período** passado, em cenas ou viagens entre **Blocos**, provocará **2 pontos de Cansaço**. Por fim, sempre que voltar ao Bastante-Alto-Center ele precisará pagar **20 Créditos**.

As **Habilidades**, **Armas** e **Equipamentos** estão na **Ficha do Personagem**. Este jogo **não** preconiza regras específicas destes elementos. Cabe ao **Narrador** e **Jogador** interpretá-los pela ficção. Existe apenas uma indicação com **#** ao lado das **Armas** para sugerir uma **Habilidade** normalmente utilizada.

Os PJs iniciam com **10 Habilidades (+1)**.

Cada PJ inicia com **100 Créditos** para comprar **Equipamentos** e **Armas**.

Evolução do PJ

A cada sessão o **Jogador** deve escolher: **Marcar o segundo ponto em 1 Habilidade que tenha 1 ponto** **OU** **Marcar 1 ponto em 2 Habilidades sem pontos**. O **PJ** também pode alterar o **Status**. Há uma restrição: o **Status Família**, uma vez assumido, **não** pode ser alterado.

Crie Seu PINK RANGER

Todos os PJs são compostos por 6 elementos: **Nome**, **Cansaço**, **Fôlego**, **Status**, **Habilidades** e **Inventário**.

O **Nome** é equivalente a um código. Os PJs podem ser nomeados com trocadilhos com números cardinais (um, dois, três) ou ordinais (primeiro, segundo, terceiro). Claro que se o Jogador quiser, qualquer nome é possível.

Exemplos: Vinte e Dois, Terceiro Mesmo, Segundo da Fila, Sextou, Quatro ao Quadrado, entre outros.

Cansaço é um marcador que indica, como o próprio nome sugere, o quão cansado o **PJ** está.

Todos os personagens começam com o valor de **Cansaço igual a zero**.

O valor do **Cansaço** é acrescido em três situações:

Bloco cada **Bloco** viajado consome **1 Período** e consequentemente provoca **Cansaço** aos PJs (vide abaixo).

Período ao passar **1 Período** os **PJs** acumulam **Cansaço** de acordo com o **Status** (página 5) do personagem.

Escoriações danos causados por cenas narrativas ou em combates.

O valor do **Cansaço** entra em uso durante as rolagens quando o Jogador tirar ao menos um **resultado 1 nos dados**. Nestes casos deve-se **SOMAR** o **total da rolagem** (soma dos dados mais todos os bônus) com o valor do **Cansaço** e usar este total para consultar a linha correspondente na **Tabela de Cansaço** (pág 7), assumindo as consequências na cena. Observe que ao **tirar 1** o Jogador **INTERROMPE** sua ação para consultar na tabela. Alguns resultados permitem que a ação seja concluída, outros não.

Exemplo: suponha um PJ com 7 de **Cansaço** que esteja rolando sua **Habilidade Escalar** (+1 bônus). O Jogador rola 2d6 e tira 1 e 6. Como há um número 1, ele **INTERROMPE** sua ação e **SOMA** o resultado total dos dados com os bônus (1+6 da rolagem com +1 bônus, totalizando 8) com seu **Cansaço** atual (que é 7), resultando em 15. O Jogador consulta a linha 15 na **Tabela de Cansaço**.

Há 2 formas de recuperar **Cansaço**: **Fim da Sessão** concluindo a missão e retornando ao **Bastante-Alto-Center**, recuperando **todos** os pontos.

Descanso dormindo **1 Período** na cidade. Cada jogador **recupera 1d6**. Um **PJ** precisa ficar vigiando o local e por consequência ganhar **+1 de Cansaço** (passagem do **Período**). Se houver **alternância na vigília** todos recuperam apenas 1 ponto de **Cansaço**.

4

Combate

As cenas de combate são realizadas em **Rodadas**. Uma **Rodada** é uma abstração sem tempo fixo na qual todos os personagens envolvidos no conflito tem a opção de **Agir** (atacar, fugir, rolar **Habilidade**) e se **Movimentar** uma vez. Falar não consome ação e pode ser realizada a qualquer momento.

Ordem das Ações: Os PJs e os NPCs adversários devem intercalar entre si, um a um, até que todos tenham **Agido** e se **Movimentado**. Um PJ começa. Qual? O grupo decide. Em seguida um adversário age. Qual? O Narrador decide. E assim vai intercalando entre PJ e adversário até o fim da **Rodada**.

Ferimento e Morte

Todo personagem que acertar um ataque provoca um valor de **Dano** que deve ser **acrescido** aos pontos de **Cansaço** do alvo. Se a rolagem de ataque exibir um **número 6**, o atacante provoca um **Ferimento** no alvo. Um PJ ferido deve marcar a caixa **FERIDO** na ficha e, a partir daí, rolar com **Desvantagem**. Um teste bem-sucedido da **Habilidade Primeiros Socorros** cura um **Ferimento**. Um PJ que receber um segundo **Ferimento** estará **morrendo** (desmaia). Se ele não for curado até o final da cena (ou combate) ele **morrerá**.

As munições e armas de arremesso **NÃO** são contabilizadas. Se o Jogador tirar o **número 1** na rolagem de ataque, ele perde sua ação para simular a recarga ou reposição das armas. Armas e bombas utilizadas com a **Habilidade Explosivo** e **Lança-mísseis** possuem somente **1 unidade**, obrigando o PJ a comprar novamente o item.

Proposta do Jogo

A ideia é ter semelhança com os jogos do tipo **West Marches**: a cada sessão os PJs devem deixar o **Bastante-Alto-Center** e, após a exploração por **Ferradópolis**, voltar ao prédio. Se não regressarem, o Jogador **perde** o PJ. **Não** pagar os **Créditos** exigidos pelo **Status** do PJ impede ele de voltar.

Npcs e Inimigos

NPCs e inimigos são simplificados. Eles **não** possuem **Habilidades**. Ao invés disso possuem um **Bônus** (letra **B**) geral que varia de 0 (fracos) à +3 (fortes). Eles **não** possuem **Cansaço**, mas possuem **Pontos de Vida (PV)** que são reduzidos ao receberem **dano**. Cada **6** obtido pelo Jogador no ataque acrescenta **+1d6 no dano final**. Os inimigos possuem **dano** fixo, indicado (página 7) pela letra **D**, alguns podendo atacar +1 de uma vez (**2x** ou **3x**). Inimigos mais fortes tem um alvo de acerto **ajustado para 9 ou 10** (em vez de 8). Isso é indicado (página 7) pela letra **A**.

Ex: Zé Pequeno B +1, PV 10, 2xD 1d3, A 8

6