



Fast Heroes D6

Autores:

Lu Cavalheiro

Maína Paloma de Lima

Licença do texto

CC-BY 4.0 Internacional

Revisão e diagramação

Lu Cavalheiro

Ilustrador

Cristiano Ludgerio

Ano

2022

ISBN: 978-65-00-48310-9

Fast Heroes D6 foi publicado em parceria e com o fomento de RPGWorld - <https://rpgworldsite.wordpress.com/>.



Em **Fast Heroes D6**, seu personagem é um super-herói como aqueles dos quadrinhos ou da televisão, pronto e à disposição para salvar o mundo de supervilões ou outras ameaças.

Junte um grupo de amigos para jogar. Um de vocês será o **Narrador**, aquele que contará as histórias e aventuras que os outros, os **Jogadores** serão os **Heróis!**

Jogadores: criando seus Heróis

Criar um **Herói** em **Fast Heroes D6** é bem simples:

▶ Defina usando de uma a três palavras a **Profissão** do seu **Herói**, o que ele faz da vida enquanto não está sendo um **Herói**, como *Médico Cirurgião, Carteiro do bairro, Fotógrafo falido...*

▶ Defina usando de uma a três palavras o **Superpoder** do seu **Herói**, como *Superforça, Visão congelante, Teletransporte pelas sombras...*

▶ Defina seu nome de **Herói** e o nome que ele ou ela usa enquanto não está sendo um **Herói**

▶ Registre seus **Pontos de Ação (PA)** iniciais máximos: **5**

Equipamento

Seu **Herói** tem todo o equipamento necessário que ele precisar para exercer sua **Profissão**, mais quaisquer itens que sejam comuns ou razoáveis de se ter.

Se você quiser um **Superequipamento**, um que aja como um **Superpoder** e somente um **Herói** poderia ter, reduza em 1 seus PA máximos e crie o **Superequipamento** como se fosse um **Superpoder**.

Personagens do Narrador (PdNs)

Todo e qualquer personagem no jogo que não seja controlado por um **Jogador** é um PdN, sendo dessa forma controlado pelo **Narrador**. **Narradores** devem criar os PdNs da mesma maneira que os **Jogadores** devem criar seus **Heróis**, mas com mais ou menos PAs: capangas sem importância devem ter apenas 1 ou 2 PAs; capangas mais importantes ou homens de confiança dos vilões devem ter 3 ou 4 PAs; e os verdadeiros vilões podem ter 5 ou mais PAs.

Porém, lembrem-se, **Narradores**: apenas super-heróis podem ter **Superpoderes!**

Missões

Uma **Missão** é o objetivo que os **Heróis** devem cumprir durante a aventura. O **Narrador** deve criar a **Missão** com um **objetivo**, ou ele pode rolar um dado de seis lados (d6) na tabela abaixo para gerar um:

d6	Objetivo da Missão
5 or 6	Salvar ou resgatar uma pessoa
3 or 4	Deter um supervilão
1 or 2	Prevenir um desastre natural

Testes

Toda vez que seu **Herói** disser que ele ou ela vai tentar realizar alguma ação, o **Narrador** deverá analisar quem seu **Herói** é, resumido em sua **Profissão**, **Superpoder**, e o que ele ou ela está tentando fazer. Se realizar a ação desejada soar natural, lógica ou mesmo óbvia para uma pessoa com as ditas **Profissão** ou **Superpoder** fazer e não houver nada impedindo, seu **Herói** simplesmente a realiza. Obviamente, se sua **Profissão** for **Programador de computadores**, você sabe escrever programas de computador. Do mesmo modo, um **Programador de computadores** simplesmente não conseguiria realizar uma cirurgia cardíaca, não importa o quão criativa a descrição de seu **Jogador** seja.



Mas se houver algum elemento de dúvida se seu **Herói** é capaz de realizar a ação desejada ou não, o **Narrador** deve pedir um **Teste**. Primeiramente, você deve conferir quantas **Vantagens** você possui para realizar a ação desejada. Se sua **Profissão** puder ajudar, ela é uma **Vantagem**. O mesmo é válido para seu **Superpoder** e qualquer condição situacional que o **Narrador** determine que possa contar como uma **Vantagem**. Você pode gastar 1 PA para ganhar uma **Vantagem** nessa situação, desde que você consiga descrever como você criou a dita **Vantagem**.

A seguir, role 1d6. Se você tiver pelo menos uma **Vantagem**, você estará **Com Vantagem** e deverá verificar seu resultado nessa coluna. Se você não tiver nenhuma **Vantagem**, você estará **Sem Vantagem** e deverá conferir seu resultado nessa coluna.

d6	Sem Vantagem	Com Vantagem
5 or 6	Sucesso	Sucesso Crítico
3 or 4	Sucesso Parcial	Sucesso
1 or 2	Falha	Sucesso Parcial

Mas o que esses resultados significam?

► **Falha:** seu **Herói** não apenas não conseguiu realizar a ação desejada, ele falhou muito feio! O **Narrador** deve introduzir um **Problema** que surgirá a partir de sua falha e fará a situação ficar ainda pior!

► **Sucesso Parcial:** seu **Herói** conseguiu realizar mais ou menos a ação desejada, e por isso o **Narrador** deve introduzir uma **Dificuldade** para representar o resultado não tão bom da ação do seu **Herói**.

► **Sucesso:** seu **Herói** conseguiu realizar a ação desejada tal como ele pretendia a realizar. Sem surpresas, sem bônus aqui.

► **Sucesso Crítico:** seu **Herói** não apenas conseguiu realizar a ação desejada como ele pretendia realizá-la, ele ou ela se saiu muito melhor do que o esperado! O **Narrador** deve dar um bônus para seu **Herói**, tipo uma **Vantagem** apropriada a ser usada em um momento futuro.

Testes Opostos

E quando seu **Herói** quiser realizar uma ação mas houver algo se opondo a ele? Nessas situações, o **Narrador** deve pedir um **Teste Oposto**. Seu **Herói** e seu oponente devem contar quantas **Vantagens** cada um tem. Aquele com o maior número de **Vantagens** será quem estará **Com Vantagem** neste **Teste Oposto**. Mas se vocês tiverem o mesmo número de **Vantagens**, ambos estarão **Sem Vantagem**.

Agora tanto seu **Herói** e seu oponente rolam 1d6. Aquele que obtiver o valor mais alto na rolagem será o **Vencedor**, mas ele deverá usar a **diferença** entre os valores dos dados na hora de conferir a tabela para ver qual foi o resultado da rolagem. Se tanto seu **Herói** quanto seu oponente obtiverem o mesmo valor nos dados, rolem novamente até que vocês obtenham valores diferentes.

Conflitos

Invariavelmente, seu **Herói** vai cair no pau com alguém em algum momento. Estas situações serão chamadas de **Conflitos**. Em um **Conflito**, os **Heróis** dos **Jogadores** sempre agirão primeiro – discutam e decidam amistosamente qual será a ordem de ação. Após decidirem isso, o **Narrador** decidirá em qual ordem os PdNs agirão.

O primeiro a agir declarará sua ação. Se ele quiser atacar um oponente, ele realizará um **Teste Oposto** contra seu oponente. Se o personagem atacante for o **Vencedor** do **Teste Oposto**, ele causará dano no personagem atacado, reduzindo a PA deste em um valor igual à **diferença** entre o valor dos dados rolados. Se o personagem atacado for o **Vencedor** ou tanto atacante quanto atacado obtiverem valores idênticos em seus dados, o personagem atacado se defende do golpe recebido e ninguém sofre dano.

Se os PA de um personagem forem reduzidos a 0 ou menos, eles serão **Nocauteado**. Um outro personagem pode usar sua ação para trazer um personagem **Nocauteado** de volta à ação com 1 PA.

Após o primeiro a agir resolver sua ação, é a vez do segundo a agir. Quando o último PdN agir, o turno acaba

e o primeiro **Herói** a agir age novamente. Essa sequência se repetirá até que todos os os oponentes sejam **Nocauteados**, que é quando os **Heróis** devem decidir o que farão com eles. Os **Heróis** recuperarão seus PAs até o máximo de cada um deles, e eles poderão ir para a próxima cena da **Missão**.

Porém, se todos os **Heróis** forem **Nocauteados**, eles serão capturados por seus oponentes. Neste caso, o **Narrador** deverá introduzir uma **Complicação de Derrota**, uma que os **Heróis** deverão resolver imediatamente caso pretendam continuar com sua **Missão**, como *Serem capturados pelo braço direito do supervilão*. Os **Heróis** recuperarão apenas metade de seus PAs, arredondado para cima, e iniciarão a próxima cena tendo que lidar com a **Complicação de Derrota**.

Fim de jogo e evolução dos Heróis

Ao final de cada sessão de jogo, todos os **Heróis** recuperam seus PAs até o máximo.

Ao final de cada sessão de jogo, todos os **Heróis** ganham 1 **Ponto de Evolução** (EP) cada.

Se nenhuma **Complicação de Derrota** foi introduzida nesta sessão de jogo, todos os **Heróis** ganham 1 EP adicional cada.

Se os **Heróis** completaram o **Objetivo da Missão**, todos os **Heróis** ganham 1 EP adicional cada.

Ao final de cada sessão de jogo, um **Herói** pode gastar 5 EP para:

- Aumentar seus PA máximos em 1;
- Mudar ou sua **Profissão**, ou seu **Superpoder** ou seu **Superequipamento**, caso seu **Herói** já possua um;
- Adquirir ou uma nova **Profissão**, ou um novo **Superpoder** ou um novo **Superequipamento**.

Se a **Missão** foi concluída ou se tornou impossível de se completar, o **Narrador** pode criar ou gerar uma nova e a aventura continua!

