





Ateliê Digital
Gato Mosaico

Contos de Neve

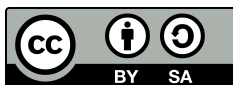
Um Jogo de RPG de Escrita

Criação, Ilustração e Diagramação:
Fernanda Bianchini

Testes Beta, Preparação e Revisão:
Vivian Souza

Leitura Beta:
Leonardo Accioli

Apoio:
Comunidade Solo RPG



Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional



Boas-vindas ao Contos de Neve!

Este é um jogo de escrita, estilo RPG, para os modos Solo ou Cooperativo.

Foi inspirado pelo jogo digital Feel The Snow, de Owlet, e influenciado, certamente, por vários outros jogos, livros, filmes, séries, além de experiências de vida.

A base das mecânicas é voltada para:

- *Gerenciamento dos traços Fome, Saúde e Temperatura;*
- *Gerenciamento de Estoque e Recursos;*
- *Exploração e Desenvolvimento de Narrativa;*
- *Construção de Estruturas, Artefatos e Receitas.*

A motivação para criar esse jogo foi o desejo de viver aventuras em um cenário pacífico, sem monstros malignos, guerras ou crueldade. Por esse motivo, não há lista de armas nem regras de combate.

Cuide de sua(s) Personagem(ns) Jogadora(s) e guie-a(s) viajando, construindo e interagindo com povos e criaturas!

Divirta-se!



Tópicos

• PARA JOGAR	5	• PERSONAGEM JOGADORA	15
• PASSAGEM DE TEMPO	5	• ORÁCULOS	16
• AÇÕES	6	• ARTESANATOS	17
- Interagir	6	- Estruturas	18
- Coletar	6	- Apetrechos	18
- Cuidar	7	- Receitas	19
- Produzir	7	• RESUMO DE REGRAS	20
- Explorar	8	• FICHA	21
• DIFICULDADE	8	• MAPA	22
• FOME	9	• CENÁRIO	23
• SAÚDE	9	- Terras Nevadas	24
• TEMPERATURA	11	- Bosques Verdes	24
• MOCHILA	11	- Terras Áridas	24
• BAÚ	12	- Cavernas Geladas	25
• ESTRUTURA	12	- Deserto de Fogo	25
• APETRECHOS	13	- Vale Noite	25
• RECURSOS	14	• ESPÉCIES	26
- Básicos	14	- Selvinos	26
- Incomuns	14	- Gobilinos	26
- Raros	15	- Noxcinos	26
• VIAJANDO	15	- Sombrinos	26

Para Jogar

Será preciso um meio de registro de aventura e balanceamento de pontuações, podendo ser em papel ou digital, ou como preferir; dados de seis lados ou aplicativo que simula rolagem de dados; um livro de sua preferência (recomendo do gênero fantasia) e este guia de jogo.

Você pode jogar só, em dupla ou em um pequeno grupo.

Passagem de Tempo

A passagem de tempo é medida em AÇÕES. Cada Dia passa em 4 AÇÕES, sendo 3 Diurnas e 1 Noturna. Depois disso, sua Personagem Jogadora (por vezes chamada de PJ) irá dormir e virar o dia para mais 4 AÇÕES.

Contudo, é possível obter uma **AÇÃO Extra** se optar por não dormir, mas isso fará a PJ perder 2 pontos de SAÚDE, além das variações normais nos pontos de FOME e/ou TEMPERATURA, se houver. Caso fique sem dormir por duas noites seguidas, a Personagem Jogadora recebe o Estado Negativo Insone e passa a perder 1 ponto de SAÚDE por AÇÃO até que durma ou gaste uma AÇÃO de Cuidar para descansar. (Detalhes no tópico SAÚDE.)

A cada novo dia, role um Acontecimento Diário caso precise movimentar sua estória.

Acontecimentos Diários:

1. Clima Severo: use sua imaginação e considere um clima que atrapalhe sua PJ de acordo com a Área.
2. Encontro: sorteie ou escolha um encontro com Animal ou Pessoa.
3. Dia de Sorte: rolagens do dia têm bônus de +1.
4. Dia de Azar: rolagens do dia têm penalidade de -1.
5. Achado: use o Oráculo Complexo para descobrir o que achou.
6. Escassez de recursos: nesse dia, role para a AÇÃO de Coleta da mesma forma que para Explorar.

Ações

Como dito anteriormente, a passagem de tempo é dada em AÇÕES.

São elas: Interagir, Coletar, Cuidar, Produzir e Explorar.

Interagir

Essa AÇÃO abraça diversas atitudes da Personagem Jogadora, seja com Personagens Não Jogadoras (também chamados aqui de PNJs), criaturas, objetos ou mecanismos.

Sempre que usar essa AÇÃO, role o Oráculo Simples para saber se a PJ conseguiu o resultado ou a reação desejada, e interprete o resultado de acordo.

Com seres vivos, a AÇÃO Interagir pode se dar na forma de **conversa, negociação, brincadeiras e jogos, afago, amparo**, etc. Enfim, interações sociais em geral.

Com itens inanimados, pode representar a operação de um mecanismo, como bombear uma haste para puxar água de um poço ou operar os mecanismos de uma tranca complexa.

Interações demasiado rápidas e simples, como dar um "tchauzinho" ao passar por alguém ou abrir uma janela simples, não consomem uma AÇÃO.

Coletar

Corresponde a **buscar e colher** o que estiver ao alcance, como frutas, raízes, ou quaisquer Comidas *In Natura* típicas de uma região, ou também Recursos locais, como madeira, terra, pedras, neve etc.

Não é preciso fazer rolagem para ver se encontrou o que quer coletar, apenas para o nível de qualidade ou quantidade do achado.

Para a Comida *In Natura*, role 1d3 para saber a quantidade de pontos de FOME que aquele alimento recupera. Em seguida, pode escolher livremente o que achou, de acordo com sua narrativa.

(Exemplo: A PJ usa uma AÇÃO de Coleta para colher comida e na rolagem do 1d3 sai o resultado 3. Assumo que ela encontra uma fruta grande, como uma jaca, ou um montante farto de algo pequeno, como um tronco lotado de cogumelos comestíveis.)



Para Recursos como pedras, madeira, fibra, etc., role 1d3 para saber o rendimento do que foi coletado.

O rendimento implica em Insuficiente, Suficiente e Mais que Suficiente, assim, uma coleta de Recursos cujo resultado no 1d3 for 3 significa que aquela única coleta permitirá a produção de um único ARTESANATO e ainda sobrá para mais um uso menor (ver exemplo adiante).

Para saber quais Recursos serão necessários, consulte o capítulo ARTESANATO ou use sua criatividade acerca do que pretende produzir para listar os Recursos a serem aplicados, sendo recomendados de 2 a 3 recursos.

(Exemplo: A personagem está coletando madeira para construir uma cabana. Se na rolagem de 1d3 o resultado for 1, considere que a coleta não rende muito e ela não consegue madeira o bastante para o projeto, ou apenas para uma parte da estrutura. Se o resultado for 2, tem um rendimento suficiente, o bastante para sua cabana. Com o resultado 3, a quantidade de madeira é mais que o suficiente e a PJ constrói toda a estrutura da cabana e ainda lhe sobra para outro uso, como para fazer uma cadeira, ou alimentar a lareira por uma noite. Considere o excedente como uma quantidade reduzida.)

Cuidar



Essa é a AÇÃO aplicada ao usar o tempo em qualquer tipo de cuidado pessoal ou de outrem, e refletirá nos atributos básicos da PJ ou PNJ.

Os tipos mais comuns da AÇÃO de Cuidar são: Comer, Tratar Ferimentos, Refrescar-se ou Aquecer-se.

Comer irá consumir provisões (Comida *In Natura* ou Comida Elaborada) para recuperar pontos de FOME. Tratar um ferimento irá consumir itens e/ou recursos (tecido, remédio...) para recuperar pontos de SAÚDE. Refrescar-se ou Aquecer-se regula a TEMPERATURA da PJ e necessita acesso a alguma Estrutura ou Recurso que permita a AÇÃO, seja a sombra de uma árvore ou gravetos para uma fogueira. Use de acordo com o momento da história e o cenário.

Produzir

Essa AÇÃO transforma Recursos em Estruturas, Comida Elaborada ou Apetrechos.

No capítulo ARTESANATO há uma lista de combinações sugeridas para produzir diferentes engenhocas, ferramentas e até receitas, contudo, sinta-se livre para inventar seus próprios Recursos e combinações.

A AÇÃO de Produzir não requer rolagem. Se a personagem, no entanto, não tiver os Recursos ou Apetrechos para o ARTESANATO, é possível tentar improvisar com os materiais disponíveis. Nesse caso, role o Oráculo Simples e interprete o resultado. Ademais, quando houver a necessidade de produção de algo narrativamente improvável da PJ conhecer, como, por exemplo, a Ferreira tentar Produzir uma Poção Mágica, a sugestão é que ela busque uma receita primeiro ou role um teste no Oráculo Simples para descobrir se teve sucesso.

Explorar

Ao contrário de Coletar, a AÇÃO de Explorar corresponde a busca por itens inusitados, difíceis de encontrar, como uma pedra preciosa nas paredes de uma caverna, ou uma flor mágica em uma campina, ou uma Comida Elaborada em uma construção abandonada. Coisas para as quais há chance de não estarem ali, ou de a Personagem Jogadora não encontrar.

Quando escolher a AÇÃO de Explorar, role o Oráculo Simples para saber se encontrou o que procura. Se a resposta do Oráculo for "Sim", a PJ encontrou o que procurava; se o resultado for "Sim, mas..." significa que a personagem achou algo, porém não exatamente o que procurava, ou então o que procurava não é o que (ou não está como) ela esperava; já para um resultado "Não", nada nem parecido foi achado.

Dificuldade

Antes de começar a jogar, escolha o nível de dificuldade: Normal, Difícil ou Fácil.

Isso irá determinar certas pontuações, conforme verá nos tópicos adiante.

É também uma opção personalizar seu jogo, escolhendo dificuldades diferentes para atributos diferentes, como jogar com a FOME no Nível Difícil, mas a SAÚDE em modo Normal e com uma MOCHILA espaçosamente Fácil.

No entanto, a recomendação é que escolha, primeiro, um só nível de dificuldade para todos os atributos antes de experimentar a forma personalizada.

Fome

A FOME começa com a Pontuação no máximo, correspondendo à Saciedade da Personagem Jogadora, e cai 1 ponto a cada AÇÃO. Para repôr os pontos de FOME perdidos basta gastar uma AÇÃO de Cuidar para comer (e nesse caso você não perderá o "1 ponto" pela AÇÃO).

Há dois tipos de alimentos que podem ser adquiridos com as AÇÕES de Coletar ou Explorar: Comida *In Natura* e Comida Elaborada.

A Comida *In Natura* recupera 1d3 pontos de FOME. São facilmente adquiridas com a AÇÃO de Coleta e correspondem, narrativamente, a qualquer alimento em seu estado natural, como frutas, legumes, raízes, ou até mesmo flores ou fungos comestíveis encontrados em árvores, arbustos ou pelo chão. Pode ser achada também com a AÇÃO Explorar.

A Comida Elaborada recupera todos os pontos de FOME. Ela pode ser preparada com a AÇÃO de Produzir, usando uma Comida *In Natura* e a disponibilidade de um Apetrecho como Pote de Conserva ou uma Estrutura como uma Cozinha. Ou pode ser encontrada com a AÇÃO de Explorar.

A Personagem Jogadora terá o Máximo de pontos de FOME de acordo com a dificuldade de jogo que escolher:

Normal: 12 pontos

Difícil: 6 pontos

Fácil: 20 pontos

Se a FOME chegar a 1, a personagem receberá o Estado Faminta e perderá 1 ponto de SAÚDE por cada AÇÃO seguinte até que recupere para 3 ou mais os seus pontos de FOME.

Saúde

A SAÚDE diminuirá em consequência aos Estados Negativos: Hipotérmica, Febril, Ferida, Insone e Faminta. Sempre que receber esses Estados, a SAÚDE cairá 1 ponto por AÇÃO para cada Estado.

(Exemplo: se a PJ estiver Faminta, perde 1 pto de SAÚDE por AÇÃO; mas se além de Faminta também estiver Ferida e Hipotérmica, perde 3 ptos de SAÚDE por AÇÃO.)

Para recuperar pontos de SAÚDE, use a AÇÃO de Cuidar para, primeiro, eliminar o Estado Negativo. Depois, use outra(s) AÇÃO(ÕES) de Cuidar e recupere 1d3 pontos de SAÚDE, correspondendo a atitudes narrativas de cuidados a sua escolha, dentro do que acreditar ser coerente com sua estória.

(Exemplo: a PJ está com Estado Febril. Ela gasta uma AÇÃO de Cuidar para tomar um banho e baixar a TEMPERATURA, eliminando o Estado Negativo. Em seguida, gasta uma nova AÇÃO Cuidar para consumir um medicamento nvl3 e recuperar SAÚDE sem rolar, ou então usa essa AÇÃO para repousar e rola 1d3 para saber quantos pontos de SAÚDE irá recuperar.)

A Personagem Jogadora terá o Total de pontos de SAÚDE de acordo com a dificuldade que escolher:

Normal: 8 pontos

Difícil: 4 pontos

Fácil: 12 pontos

Quando a SAÚDE chegar a 1, a personagem desmaia. Não é a proposta desse jogo ser letal, com isso, sua personagem acordará com 3 pontos de SAÚDE e aos cuidados de alguém, seja de volta na própria casa e resgatada por alguém conhecido, seja na carroça de um viajante, seja na toca de alguma criatura da região. Escolha o que aconteceu ou use o Oráculo Complexo para descobrir onde a PJ despertou.

Os Estados Negativos Febril, Hipotérmica, Insone e Ferida serão retirados e o Estado Faminta poderá ser resolvido ao despertar, usando uma AÇÃO de Cuidar para comer o que a PNJ benfeitora oferecer.

Contudo, quando desmaiar, algo importante será perdido para cada Estado Negativo ativo no momento do desfalecimento. Assim, se a PJ estava, por exemplo, Febril e Faminta ao desmaiar, ela acordará sem 2 itens importantes, podendo ser Apetrechos ou Recursos da MOCHILA, ou até Apetrechos Equipados. Para saber o que foi perdido, numere os itens e role para sortear.

(Exemplo: a personagem está perdida nas cavernas e acaba por desmaiar Faminta e Hipotérmica. Ela desperta em uma estranha casinha em forma de toca onde um ermitão de roupas surradas a acolheu e lhe fez um ensopado. Uma vez aquecida e alimentada, a PJ se dá conta de que perdeu 2 de seus Apetrechos Equipados: sua Picareta e seu Gorro de Inverno.)

Temperatura

A Personagem Jogadora possui uma temperatura corporal média de 5 ou 6 (escolha ou sorteie), mas a TEMPERATURA pode variar de acordo com o terreno.

Nas Cavernas Geladas, por exemplo, o frio é rigoroso e derruba a TEMPERATURA da personagem em 1 ponto por AÇÃO; o Deserto de Fogo é muito quente e aumenta a TEMPERATURA da personagem em 1 ponto por AÇÃO.

❄ 1 - 2 - 3 - 4 - 5 ★ 6 - 7 - 8 - 9 - 10 ☀

Se a TEMPERATURA cair para 1, a Personagem Jogadora receberá o Estado Negativo Hipotérmica.

Se a TEMPERATURA subir até 10, a PJ receberá o Estado Negativo Febril.

Com esses Estados Negativos a personagem passará a perder 1 ponto de SAÚDE por AÇÃO.

Para reequilibrar a TEMPERATURA, basta usar a AÇÃO de Cuidar para se aquecer ou se refrescar, reestabilizando em 1d3 pontos, para mais ou para menos.

O efeito da TEMPERATURA pode ser atenuado para 1 ponto por Dia com o uso de um Apetrecho Equipado. Podem ser usados Recursos Raros também, como Poções ou até Magias, mas esses terão efeito temporário 1d3 Dias.

Mochila



Cada Recurso ou Apetrecho coletado ou fabricado que não puder ser (ou não estiver) Equipado, ocupa 1 Espaço na MOCHILA e não é empilhável.

A quantidade de Espaços na MOCHILA começa de acordo com a Dificuldade escolhida, contudo, durante o jogo é possível aumentar esses Espaços, seja negociando com Personagens Não Jogadoras por uma MOCHILA maior ou combinando Recursos e Estruturas para produzir uma nova MOCHILA.

Os Espaços de acordo com a Dificuldade são:

Normal: 8

Difícil: 4

Fácil: 12

Baú

O Baú é considerado uma Estrutura, podendo ser construído com uma AÇÃO de Produzir se a PJ estiver com os Recursos e Apetrechos necessários para tal.

Sendo uma Estrutura, o Baú fica fixo, ou seja, não pode ser levado na MOCHILA. Para transportar é preciso que seja instalado em outra Estrutura que habilite o movimento, como uma Carroça, por exemplo, e nessa condição pode levar nele todos os Recursos e Apetrechos que couberem.

Cada Baú dispõe de 12 Espaços. Quaisquer Apetrechos ou Recursos ocupam um espaço no Baú. Estruturas não cabem em baús.

Estruturas

As Estruturas têm a função de expandir as possibilidades da Personagem Jogadora de variadas formas: criar novos ARTESANATOS, proteger de climas inóspitos, armazenar e deslocar Recursos, etc. São grandes demais para caber na MOCHILA e em geral são fixas, o que permite que a PJ não as perca ao longo de suas aventuras.

São exemplos de Estruturas: uma Fundição para derreter metais, uma Carroça, ou até a Casa em que a PJ mora.

As Estruturas podem ser construídas, como explicado no tópico da AÇÃO de Produzir, ou podem ser compradas, alugadas ou emprestadas com Personagens Não Jogadoras.

Apetrechos

Os Apetrechos são itens com funcionalidade, bem como as Estruturas, mas são portáteis e precisam ser equipados para serem usados.

Entram nesta categoria ferramentas para obter Recursos que a PJ não conseguiria coletar sem esse auxílio, como uma Picareta ou algo equivalente para minerar Metal, por exemplo. Roupas para proteger do frio ou regular o calor, como mencionado no tópico **TEMPERATURA**, também são consideradas Apetrechos.

Eles não são consumidos em um único uso como os Recursos, mas podem ser perdidos ou quebrados durante o jogo.

Apetrechos Equipados não ocupam lugar na MOCHILA e a Personagem Jogadora pode carregar até 4 Apetrechos Equipados. No início do jogo, escolha até 4 Apetrechos de acordo com a especialidade de sua PJ.

(Exemplo: a PJ é Carpinteira e leva consigo: 1 Machado, 1 Martelo e Cinzel e 1 Barraca. Esses são seus Apetrechos Equipados e não ocupam espaço na MOCHILA.

Em sua viagem, a personagem coleta: 1 Madeira nvl3, 1 punhado de Amoras nvl1 e mais 1 Madeira nvl3. Dessa forma, sua MOCHILA possui 3 espaços ocupados.

A PJ continua sua jornada e coleta 1 Metal Bruto nvl 2, 1 Cristal Quente, come as Amoras e troca o Cristal por um Casaco Pesado e uma Picareta. No balanço final, ela tem 4 Apetrechos Equipados (que não ocupam espaço): Machado; Martelo e Cinzel; Barraca; Picareta. Já na MOCHILA, tem 2 Madeiras nvl3 (lembrando que cada uma ocupa 1 espaço), 1 Metal Bruto e 1 Casaco Pesado, juntos ocupando o total de 4 espaços.

Os Apetrechos Equipados, para efeito narrativo, podemos considerar que estão pendurados em um cinto ou em ganchos por fora da MOCHILA ao alcance rápido e fácil das mãos; já as demais bagagens, dentro.)

Recursos

É tudo que pode ser encontrado e coletado, com ou sem o uso de Apetrechos, seja de forma fácil e abundante com a AÇÃO Coletar, ou rara e mais desafiadora com a AÇÃO Explorar. Eles são sempre consumidos em um único uso e podem ser usados para produzir ARTESANATO ou como mercadoria para trocas com Personagens Não Jogadoras.

Se não souber onde encontrar um recurso, use o Oráculo e a sua criatividade para pesquisar, perguntar, estudar, usar magia, o que quiser.

Podemos classificar os Recursos em Básicos, Incomuns e Raros.

Básicos

Difícil é não esbarrar neles! É todo recurso encontrado facilmente e em abundância, como pedriscos ou terra, por exemplo. Entra como Recurso Básico também aqueles que são específicos de uma Área, mas, uma vez nesse local, o recurso estará por todos os lados, como, por exemplo, a neve nas Terras Nevadas ou a areia no Deserto de Fogo.

Para adquirir esses recursos basta usar a AÇÃO Coletar normalmente.

Incomuns

São recursos que não são tão fáceis de encontrar, por não existirem em grande quantidade e/ou pertencerem a um local restrito, como os minérios de Ignitium, só encontrados no coração de Deserto de Fogo, ou o Metal, encontrado apenas no fundo das Cavernas Geladas.

Para coletar esse tipo de recurso, primeiro é preciso desbloquear o conhecimento de onde encontrá-lo: interaja com Personagens Não Jogadoras, pesquise no cenário ou use o Oráculo para saber se encontrou a informação sobre a área em que o recurso existe. Então, guie sua PJ em viagem até a área e depois use a AÇÃO Coletar para recolher o recurso.



Raros

São difíceis de encontrar, mesmo em sua área. Da mesma forma que os recursos Incomuns, é necessário primeiro desbloquear o conhecimento de onde é possível encontrá-los. Após completar a jornada até a área, ainda há a chance de esse recurso não ser encontrado, portanto **não** podem ser adquiridos com a AÇÃO Coletar, apenas com a **AÇÃO Explorar e em sua área específica**.

Viajando

Para viajar de uma localidade a outra, estipule ou role o número de dias e jogue o número de AÇÕES correspondentes.

Caso não tenha o interesse de detalhar a viagem, jogando cada AÇÃO de cada dia, use o Oráculo Complexo para destacar um acontecimento relevante e ajuste os pontos de FOME e o consumo de Recursos de acordo com esse acontecimento. Feitos os devidos ajustes, considere que a PJ chegou ao destino e, ali, lide com as consequências do acontecimento, se houver.

A construção ou uso de um mapa é interessante, mas não é necessário.



Personagem Jogadora (PJ)

Agora que já conhece os atributos para montar sua Personagem Jogadora, monte a ficha, dando a ela um Nome, uma Ocupação, uma ilustração ou uma breve descrição, se desejar, e marque as pontuações de FOME, SAÚDE, TEMPERATURA e MOCHILA.

Se quiser dicas de como organizar as informações da PJ, veja o tópico **FICHA**.

Abaixo, seguem sugestões de Ocupações e Nomes:

Ocupações (2d6)

1 ou 2 e 1: Mineira	3 ou 4 e 1: Alfaiate	5 ou 6 e 1: Ferreira
1 ou 2 e 2: Comerciante	3 ou 4 e 2: Alquimista	5 ou 6 e 2: Cultivadora
1 ou 2 e 3: Coletora	3 ou 4 e 3: Artista	5 ou 6 e 3: Refinadora
1 ou 2 e 4: Cozinheira	3 ou 4 e 4: Curandeira	5 ou 6 e 4: Ceramista
1 ou 2 e 5: Pesquisadora	3 ou 4 e 5: Carpinteira	5 ou 6 e 5: Tintureira
1 ou 2 e 6: Mensageira	3 ou 4 e 6: Tecelã	5 ou 6 e 6: Ferramenteira

Nomes (2d6)

1 ou 2 e 1: Assami	3 ou 4 e 1: Bahra	5 ou 6 e 1: Foresi
1 ou 2 e 2: Guira	3 ou 4 e 2: Rosdo	5 ou 6 e 2: Roguan
1 ou 2 e 3: Lan	3 ou 4 e 3: Memindi	5 ou 6 e 3: Coren
1 ou 2 e 4: Terez	3 ou 4 e 4: Ruras	5 ou 6 e 4: Vanina
1 ou 2 e 5: Adin	3 ou 4 e 5: Vin	5 ou 6 e 5: Jevini
1 ou 2 e 6: Issur	3 ou 4 e 6: Tussa	5 ou 6 e 6: Darsa

Oráculos

Simplex

Sempre que a AÇÃO pedir ou que a PJ fizer algo que pode dar errado ou ter resultado inesperado, role 1 dado de 6 lados. Se o resultado for de 4 a 6, a AÇÃO foi um Sucesso ou a resposta foi "Sim" (**O**). Se o resultado for de 1 a 3, role um 2º dado: dessa vez, no caso de um resultado positivo, 4 a 6, é um Sucesso Parcial ou um "Sim, mas..."; mas se cair novamente um resultado entre 1 e 3, então é uma Falha ou a resposta "Não" (**X**).

Sabendo isso, as combinações de resultados possíveis são:

O - Sucesso Total/Sim **X O** - Sucesso Parcial/"Sim, mas..." **X X** - Falha Total /Não

Se não tiver familiaridade com Sucesso Parcial ou "Sim, mas..." pense que é como conseguir atingir o objetivo com algum revés. O revés fica a critério de sua criatividade!

(Exemplo: a PJ está nas Cavernas e um deslizamento ameaça trancá-la lá dentro. Em um teste do Oráculo para ver se ela consegue sair, o resultado foi Sucesso Parcial. Posso interpretar que "Sim, ela consegue sair, mas... na pressa, deixou um Apetrecho para trás, ou o desabamento atingiu a MOCHILA e além de perder um recurso passou a ter um espaço a menos.)

Quando a AÇÃO pedir a rolagem de 1d3, você pode considerar da seguinte forma:

O O - Equivale a 3

X O - Equivale a 2

X X - Equivale a 1

Complexo

Este é o Oráculo para gerar respostas a perguntas complexas, situações e até sortear o que a PJ encontrou pelo caminho.

Faça a pergunta, então sorteie palavras aleatórias em um livro de sua escolha. Para sortear, escolha a forma que lhe for mais confortável, seja fechando os olhos e parando o dedo em um ponto qualquer da página, ou olhando rapidamente uma página e pescando as palavras que mais atráiem sua atenção, etc. A recomendação é que sejam sorteadas pelo menos três palavras, mas pare quando achar que as palavras são suficientes para impulsionar sua imaginação e gerar a resposta para sua pergunta.

Artesanato

ARTESANATO é tudo aquilo que é possível fabricar, construir ou preparar com a AÇÃO Produzir.

Quando quiser produzir algo, planeje primeiro o que quer fazer e quais Recursos, Apetrechos e Estruturas precisará. Considere fazer sua PJ buscar por Receitas ou pedir ajuda de Personagens Não Jogadoras, para incrementar sua estória, quando planejar produzir ARTESANATOS novos ou fora das habilidades sugeridas pela ocupação escolhida.



Os ARTESANATOS podem servir para criar Apetrechos, Comidas Elaboradas, Estruturas e novos Recursos.

Abaixo há algumas sugestões de ARTESANATOS:

Estruturas:

Bancada de Trabalho - Madeira e Machado.

Fogareiro Rústico - Madeira, Rocha, Graveto e Pedrisco.

Mesa de Magia - Madeira, Gelo, Lágrima de Estrela e Martelo e Cinzel.

Fundição - Rocha, Metal, Carvão e Flor de Fogo.

Tear - Bancada de Trabalho, Madeira e Tecido.

Lareira - Rocha, Barro e Madeira.

Fogueira - Pedrisco e Graveto.

Cama - Serrote ou Martelo e Cinzel, Lã, Madeira e Tecido.

Baú - Bancada de Trabalho e Madeira.

Cabana de Pedras - Martelo, Barro e Pedra.

Cabana de Madeira - Madeira e Martelo e Cinzel.

Apetrechos:

Bastidor e Agulhas - Bancada de Trabalho, Madeira e Metal.

Pote de Vidro - Fundição e Vidro.

Lamparina - Estação Alquímica, Vidro, Gosma e Metal.

Casaco Quentinho - Bastidor e Agulhas ou Tear, Tecido, Lã ou Pelos.

Serrote - Fundição, Metal e Madeira.

Manto de Chuva - Tear, Tecido e Cera.

Bússola - Estação Alquímica, Vidro, Água, Metal e Magnetita.

Martelo e Cinzel - Fundição, Metal e Madeira

Vela - Estação Alquímica, Cera e Tecido.

Receitas:

Salada de Flores - Três tipos de flores comestíveis.

Poção Refrescante - Caldeirão ou Mesa de Magia, Vidro e Flor da Neve.

Tecido - Tear e Lã ou Fibra.

Compota de Conserva - Pote e Comida *In Natura*.

Vidro - Fundição e Areia.

Cozido de Raízes - Caldeirão e Comida *In Natura* (Raízes).

Curativos - Tecido e Álcool.

Álcool - Pote de Conserva ou Cartola de Vinhos e Comida *In Natura* (Cereais).

Lembrando que os ARTESANATOS aqui listados são somente sugestões, ou seja, são exemplos para ajudar a impulsionar sua criatividade e não para limitá-la.

Contos de Neve - Resumo de Regras

TRAÇOS BÁSICOS PARA PJ

	Normal	Difícil	Fácil									
FOME	12	6	20									
SAÚDE	8	4	12									
MOCHILA	8	4	12									
TEMPERATURA	❄ 1 2 3 4 5 • 6 7 8 9 10 ☀											

AÇÕES

- Interagir
- Cuidar
- Explorar
- Coletar
- Produzir

(-1 pto de FOME por AÇÃO, exceto Cuidar para Comer.)

ORÁCULOS

Simples (2d6)

Base: 4 a 6 = Acerto "o"; 1 a 3 = Erro "x".

Interpretações:

o = Sucesso; Sim; Mais que Suficiente.

xo = Sucesso Parcial; Sim, mas...; Suficiente.

xx = Falha; Não; Insuficiente.

Complexo

Sorteie palavras aleatórias em um livro.

PASSAGEM DO TEMPO

Dia: 3 AÇÕES; Noite: 1 AÇÃO

(+1 AÇÃO noturna se não dormir com penalidade de -2 ptos de SAÚDE. Estado Negativo Insone se não dormir duas noites seguidas.)

COMIDA

In Natura: recupera 1d3 ptos de FOME (Coletar).

Elaborada: recupera todos os ptos de FOME. (1 *In Natura* + Estrutura ou Apetrecho = Produzir)

RECURSOS

Básicos: Abundante (Coletar).

Incomuns: Local Específico (Coletar) OU menor quantidade (Explorar).

Raros: Local Específico E menor quantidade (Explorar).

ACONTECIMENTOS DIÁRIOS

- 1- Clima Severo: use sua imaginação e considere um clima que atrapalhe sua PJ de acordo com a Área.
- 2- Encontro: sorteie ou escolha um encontro com Animal ou Pessoa.
- 3- Dia de Sorte: rolagens do dia têm bônus de +1.
- 4- Dia de Azar: rolagens do dia têm penalidade de -1.
- 5- Achado: use o Oráculo Complexo para descobrir o que achou.
- 6- Escassez de recursos: nesse dia, role para a AÇÃO de Coleta da mesma forma que para Explorar.

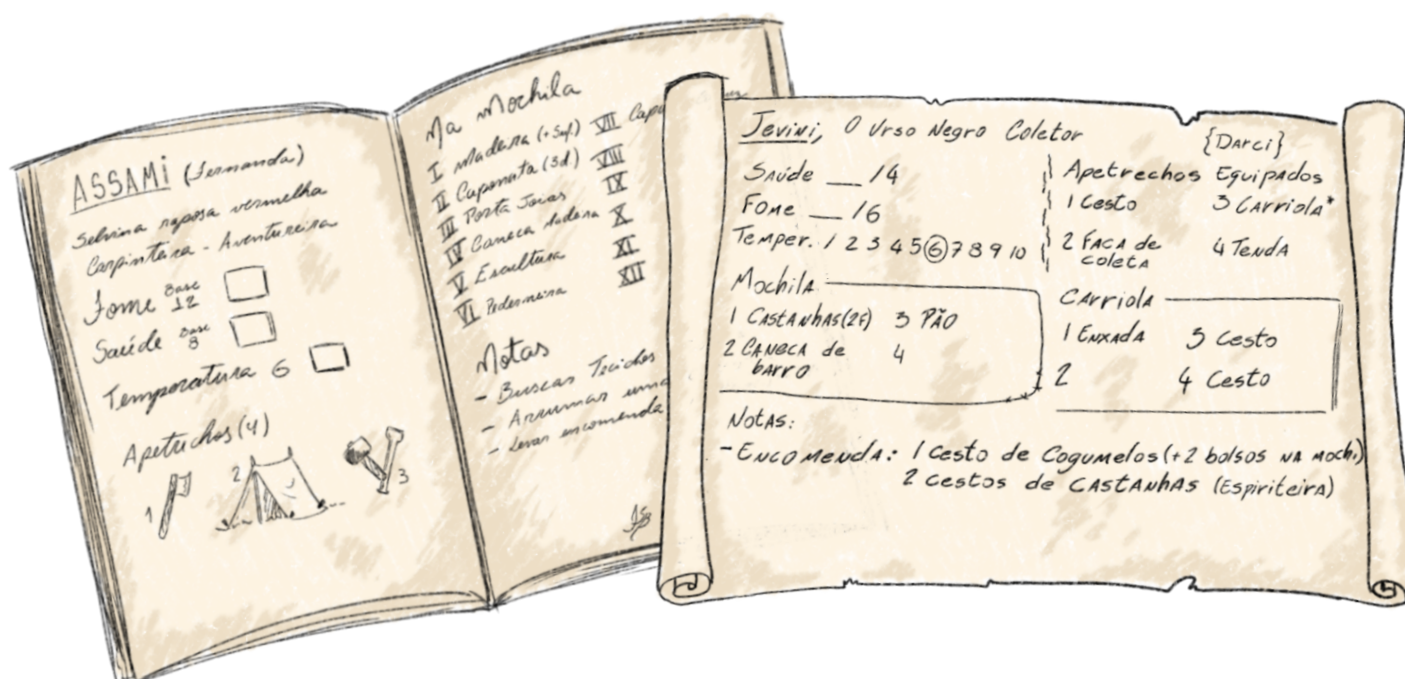
Ficha

Não darei aqui um modelo de ficha pronto, pois tudo dependerá de suas preferências: folha grande, folha pequena, documento digital, notas adesivas, com desenhos, com detalhes, minimalista, etc.

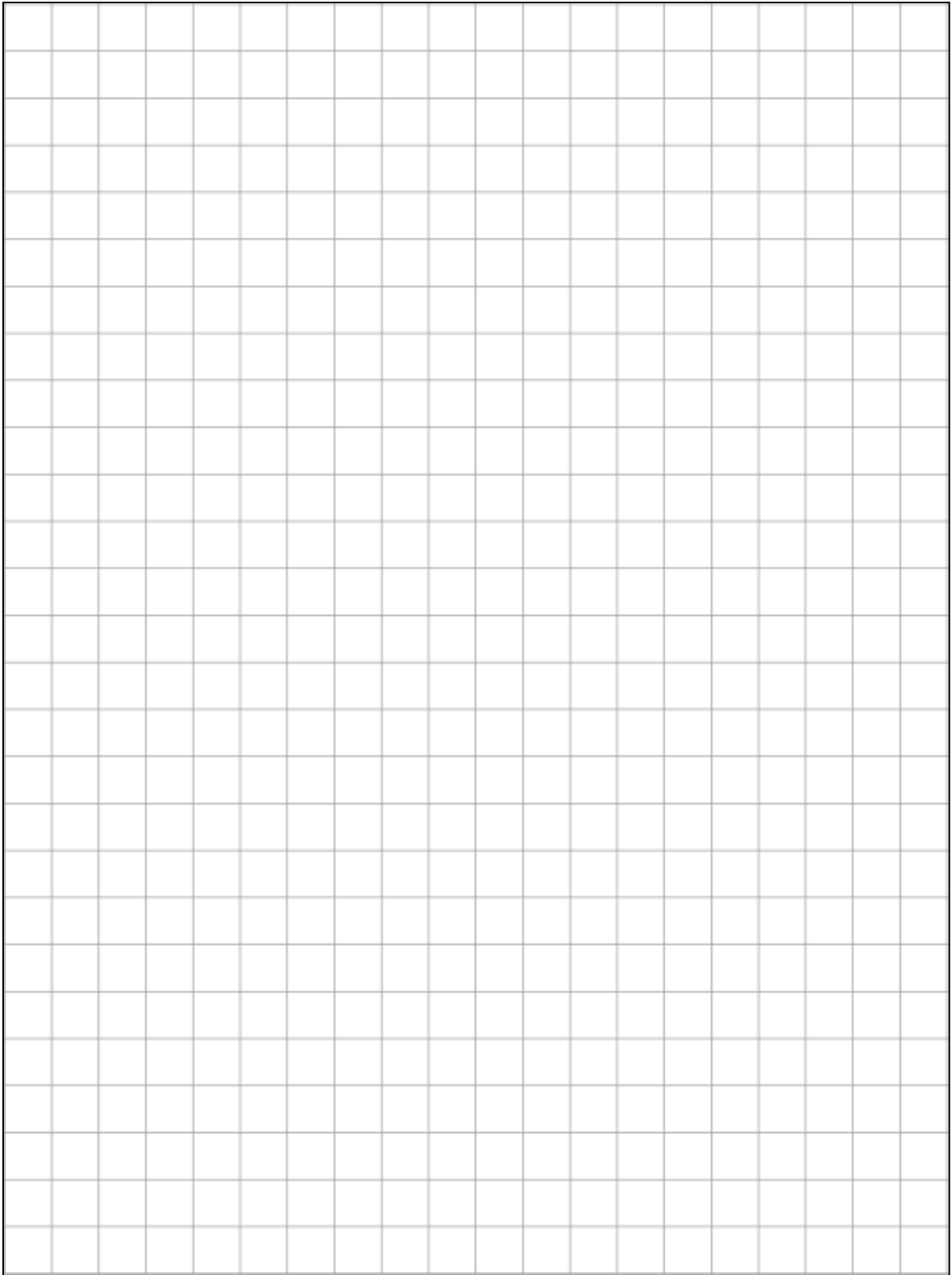
Quando começar a jogar, teste um jeito de fazer a ficha da sua PJ. Sinta ao longo do jogo o que não funcionou bem e mude.

Contudo, seguem aqui algumas dicas:

- Os status de FOME, SAÚDE e TEMPERATURA podem ser marcados com dados poliédricos. A quantidade de pontos, em todos os níveis de dificuldades - não por acaso - equivalem aos dados d4, d6, d8, d12 e d20.
- Deixe um espaço para Anotações, onde poderá registrar informações importantes de sua aventura: objetivos, detalhes sobre Personagens Não Jogadoras, funções de algum item exótico, ou o que achar relevante.
- Se for jogar em um documento digital, escrevendo sua jogatina em forma de texto ou tópicos, experimente colocar a ficha logo abaixo do registro da aventura! Assim ela estará sempre próxima, facilitando consultas e modificações.



Mapa



Cenário

Você pode criar um cenário como desejar, contudo, segue aqui um cenário prontinho para experimentar e se aventurar.

Lembrando que este jogo foi pensado para ser pacífico, portanto, os povos e animais não estarão inclinados à violência. Ou seja, podem brigar, xingar, grunhir e afugentar, mas não tentarão, jamais, ferir ou matar. Sua PJ deve adotar essa inclinação não violenta, abraçando o desafio de resolver os conflitos que surgirem de forma respeitosa e amigável.



No continente de Belo-Céu existem seis diferentes áreas singulares, com clima, habitantes e vida própria:

1- Terras Nevadas

4- Cavernas Geladas

2- Bosques Verdes

5- Deserto do Fogo

3- Terras Áridas

6- Vale Noite

Terras Nevadas

As Terras Nevadas estão quase sempre cobertas com uma fofa camada de neve. Essa área é pontilhada com árvores e arbustos espaçados, porém abundantes, e é cortada por dois rios, o Corre-Céu (ao Norte) e o Véu-Verde (Sul).

É onde moram os **selvinos**, na charmosa Vila de Passa-Vento, e a peculiar **moradora dos ermos**, no local conhecido como Casa da Bruxa.

Recursos: Neve, Madeira, Gravetos, Pedriscos, Raízes, Flores, Bagas, Pinhas, Tufos de Pelos de Loburús, Penas de Urjas, Presa-de-leite de Boimutes, Gosma de Bolhusas, etc.

Animais: Loburús (lobo + canguru), Boimutes (boi + mamute), Bolhusas (bolha + medusa/água-viva), Urjas (urso + coruja), Gaivinguins (gaivota + pinguim), Ursavalí (javali + urso), etc.



Bosques Verdes

A leste das Terras Nevadas estão os Bosques Verdes, área de árvores altas e frondosas, próximas umas das outras de forma que dificilmente se vê o céu, mas onde o sol pinta tudo de verde e cria feixes belíssimos de luzes dançantes.

Aqui vivem os **gobilinos**, encontrados tanto na Vila Gobím como esparramados pelos corredores e clareiras entre as árvores.

Recursos: Madeira, Gravetos, Pedriscos, Bagas Silvestres, Flores, Castanhas, Raízes, Cipós, Penas de Araraisão e Rapovão, etc.

Animais: Esquilebres (esquilo + lebre), Miconças (mico-leão-dourado + onça), Araraisões (arara + faisão), Rapovões (raposa + pavão), etc.

Terras Áridas

Área ao sul, as Terras Áridas possuem um clima mais seco e menos frio, a água vem de poços profundos, e é uma grande planície de terra batida, com rochas, poeira e vegetação descorada e rala.

Mesmo com a aparência inóspita, ali se encontra a Vila Oc, onde vivem **gobilinos** um pouco diferentes daqueles nos Bosques Verdes.

Recursos: Rochas, Gravetos, Pedriscos, Vagens, Raízes, Aloe, Pele Seca de Serpenxugo, Tufo de Pelos de Leofante, etc.

Animais: Serpenxugos (serpente + texugo), Javarontes (javali + rinoceronte), Leofantes (leão + elefante), Gazerafas (gazela + girafa), etc.

Cavernas Geladas

A nordeste das Terras Nevadas e norte dos Bosques Verdes está um conjunto de montanhas chamado de Gelo-Alto, com as várias e complexas Cavernas Geladas. A mais visitada é a Gruta do Pirata.

Não há vilas ou povoados nesta área... que se tenha conhecimento, pelo menos.

Recursos: Rochas, Pedriscos, Gelo, Musgo, Metal, Cristais, Muco de Lesmázulis, Esporos de Fungmeus, etc.

Animais: Lesmázulis (lesma + pedra lápis-lazúli), Aveposas (ave + mariposa), Caranzouros (caranguejo + besouro), Fungmeus (fungo + pigmeu), etc.

Deserto do Fogo

Área ao sul, além das Terras Áridas. O Deserto de Fogo é muito quente, com dunas ondulantes de areias finas e escassos cactos e olhos d'água em torno dos quais pequenos oásis se formam.



No maior oásis está a Vila Éphius, onde vivem os **noxcinos**.

Recursos: Areia, Gravetos Retorcidos, Cactos, Cristais, Ignitium, Fruto de Coqueiro, Flor de Fogo, Flor de Cobre, Placas Secas de Escorpreia e Cobraia, etc.

Animais: Cobraias (cobra + arraia), Coiangos (coiote + calango), Escorpreias (escorpião + lampreia), Lagartotús (lagarto + tatu), etc.

Vale Noite

A oeste há um vale que é quase um desfiladeiro e o Sol pouco o ilumina diretamente. Nele está a Vila da Lua, onde vivem os **sombrinos**, a quem poucos conhecem.

Recursos e Animais: Desconhecidos...

Espécies

Selvinos

São animais comuns (como gatos, coelhos, lontras, falcões...), mas que andam em duas pernas, vestem roupas, falam, escrevem, constroem... Vivem principalmente nas Terras Nevadas, seja na Vila de Passa-Vento, ou como nômades ou andarilhos.

São curiosos e engenhosos.

Gobilinos

Têm pele verde e são baixos em comparação com os selvinos, possuem orelhas pontudas e uma ou outra mancha pelo corpo, em um tom verde mais fechado.

Costumam morar nos Bosques Verdes, mas podem ser achados nas Terras Áridas também, na Vila Oc, onde o clima lhes dá pequenas diferenças na aparência, tendo a pele de um verde-ocre, com manchas menores e mais numerosas e orelhas um pouco maiores.

Apreciam música e são famosos tecelões.

Noxcinos

Vivem no grande oásis do Deserto do Fogo, na Vila Éphius.

São altos, de pele preta como o céu noturno, olhos luzentes e estão sempre cobertos por túnicas com capuz, para se protegerem do calor.

São reconhecidos pela habilidade em trabalhar o vidro e guardam o grande mistério de como é sua aparência sob a túnica.

Sombrinos

São feitos de sombra e podem ter formas e tamanhos variados. Não usam roupas, pois não são afetados por calor ou frio. À luz do dia são translúcidos e dá pra ver seus corações.

Têm uma grande vila no Vale Noite. São tímidos e pouco se sabe sobre eles.