

SUPER-HERÓIS DA VIZINHANÇA



REGRAS BÁSICAS, FICHAS & TABELAS

A AVENTURA DO DIA

REGRAS SIMPLIFICADAS & DINÂMICA DO JOGO

1. Começando Seu Dia:

Jogue 1d6 para criar uma cena começando seu dia:

1	Você estava Aproveitando Um Hobby,
2	Você estava Patrulhando O Bairro,
3	Você estava No Trabalho,
4	Você estava Se Divertindo Com Alguém Querido,
5	Você estava Cumprindo Suas Obrigações,
6	Você estava Cuidando Do Seu Bichinho,

quando de repente...

2. Algo Aconteceu! :

Jogue 1d6 para descobrir o que foi!

Num **1, 2 ou 3**: é um **CRIME!**

Vá para a Tabela "ENFRENTANDO O CRIME" para descobrir que Crime enfrentar!

Num **4, 5 ou 6**: é um **VIZINHO PRECISANDO DE AJUDA!**

Vá para a Tabela "AJUDANDO VIZINHOS" para descobrir do que eles precisam!

Ao invés disso, você também pode usar as duas tabelas ao mesmo tempo, criando um problema enorme em que os Vizinhos Precisam De Ajuda **por causa** do Crime, e as duas coisas acontecem simultaneamente!

3. Como Resolver Problemas:

Use as Tabelas "Enfrentando O Crime" e "Ajudando Vizinhos" para gerar problemas. **Crie cenas para descrever ações que seu Herói tomou tentando construir uma solução. Escolha o Atributo que traduz melhor cada ação, e jogue um número de d6 igual ao valor daquele Atributo.**

Jogando Dados:

■ Se o Atributo da ação **não for Resistido**: Sua rolagem foi um Sucesso caso pelo menos um dado consiga um **5 ou um 6**

■ Se o Atributo da ação **for Resistido**: Sua rolagem foi um Sucesso caso pelo menos um dado consiga um **6**

Se você puder usar sua Habilidade Especial para **conseguir uma vantagem na cena, jogue 1d6 extra.**

■ Você pode gastar **1 Ponto SUPER** para adicionar **mais dados à sua cena**, numa quantidade igual ao **Nível da sua Habilidade** - você pode fazer isso **antes ou depois** de ver o resultado dos dados.

Checando Seus Resultados:

■ Se sua ação foi uma **Falha**: Marque **1 Ponto de Inconveniência** no Atributo usado para a cena. Crie uma cena nova descrevendo uma **complicação** trazida pela falha.

Pelo menos você aprendeu com isso! Escolha entre ganhar **1 Ponto de Experiência** ou **1 Dado Extra para sua próxima cena!**

■ Se sua ação foi um **Sucesso**: Ganhe **1 Ponto de Progresso**; marque a caixa de **Em Série**. Esse Atributo está Resistido até que você faça Progresso com outro Atributo.

Se você teve Sucesso numa **Ação Resistida, ganhe 1 Ponto de Experiência.**

Resolvendo Problemas:

Crie cenas até que você tenha Pontos de Progresso o bastante. Descreva como resolver a situação usando o Progresso que você construiu, e com **que Atributo** você vai fazer essa ação. **Todas as regras para rolar dados se mantêm, mas ao invés de usar o valor do Atributo escolhido, jogue um número de dados igual ao seu número de Pontos de Progresso.**

■ Se sua ação for uma **Falha, perca todos Pontos de Progresso e repita o processo para conquistá-los de novo.**

■ Se sua ação for um **Sucesso, você resolveu aquele problema! Receba 1 Conquista para o Atributo usado para resolver o problema.** Agora resolva o próximo problema ou siga para a próxima parte do seu dia!

4. Oh, não! Aconteceu Mais Uma Coisa!:

Se você acabou de Enfrentar Um Crime, é hora de **Ajudar Um Vizinho!**

Se você acabou de Ajudar Um Vizinho, é hora de **Enfrentar Um Crime!**

■ Decida se os dois problemas estão relacionados (e se sim, **como**).

■ Repita o processo até que todos os problemas sejam resolvidos e você possa **Encerrar Por Hoje!**

5. Encerrando Por Hoje:

Você conseguiu! Você sobreviveu esse dia! Agora só falta...

■ Criar uma cena para encerrar seu dia. **Seus Atributos não estão mais "Em Série". Retorne seu Progresso a 0 Pontos.**

■ Você pode **solucionar permanentemente** algo que enfrentou no dia. Escolha entre o **"Plano" do Crime** ou o **"Problema" do Vizinho**. Descreva essa solução e anote sua escolha. **Sempre que esse "Plano" ou "Problema" retornarem ao jogo, você recebe 1 Dado Extra em todas as ações para solucioná-los.**

Gaste Pontos de Experiência segundo essas opções:

3xp	Recupere 1 Inconveniência de algum Atributo
4xp	Recupere 1 Ponto SUPER
5xp	Crie uma Solução Permanente para um problema
5xp	Aumente em 1 Ponto o Nível de Uma Habilidade
10xp	Aumente em 1 Ponto um Atributo
10xp	Receba 1 Ponto de Conquista
10xp	Aprenda uma nova Habilidade Especial

6. Continue A Jornada:

Jogue novos Dias de Aventura **até atingir 10 Pontos em uma Inconveniência ou uma Conquista. Encerre sua jornada!**

TABELA “ENFRENTANDO CRIMES”

Você vai precisar Conquistar Progresso **Duas Vezes**: para derrotar o **Líder e o Método**

Existe... (Jogue um d20 para gerar um Líder)

LÍDER		Resistido por
1	Um Conquistador Alienígena	PODER
2	Uma Guerreira De Outro Tempo	PODER
3	Uma Entidade Elemental	PODER
4	Uma Divindade	PODER
5	Um Invasor De Outra Dimensão	PODER
6	Uma Mercenária Sanguinária	HABIL.
7	Uma Pirata Do Mar	HABIL.
8	Um Velocista	HABIL.
9	Uma Arma Humana	HABIL.
10	Um Herói Decaído	HABIL.
11	Um Gênio Excêntrico	MENTE
12	Uma Pirata Espacial	MENTE
13	Um Animal Inteligente	MENTE
14	Uma Cientista Alienígena	MENTE
15	Um Gênio Do Mal	MENTE
16	Um Avatar Do Medo	EMOÇÃO
17	Um Robô Assassino	EMOÇÃO
18	Um Demônio Ditador	EMOÇÃO
19	Uma Colméia Alienígena	EMOÇÃO
20	Um Feiticeiro Enlouquecido	EMOÇÃO

Tentando... (Jogue um d20 para gerar um Plano)

PLANO	
1	Roubar Um Laboratório Científico
2	Controlar As Autoridades
3	Destruir A Cidade
4	Construir Uma Máquina Apocalíptica
5	Envenenar A Represa
6	Sequestrar O Transporte Público
7	Bombardear A Praça Local
8	Destruir As Plantações
9	Roubar Os Recursos Da Cidade
10	Hackear Todos Os Sistemas
11	Sequestrar Todos Os Bichinhos
12	Cavar Um Buraco Gigante
13	Roubar O Museu Da Cidade
14	Trazer Escuridão Eterna
15	Abrir Um Portal Dimensional
16	Acordar Um Mal Indescritível
17	Construir Um Robô Gigante
18	Conjurar Uma Força Mágica
19	Transportar O Bairro No Tempo
20	Hipnotizar Os Cidadãos

Através de... (Jogue um d20 para gerar um Método)

MÉTODO		Resistido por
1	Roubar A Alma Dos Civis	PODER
2	Um Exército De Dinossauros	PODER
3	Um Exército De Mutantes	PODER
4	Guerreiros Alienígenas	PODER
5	Um Exército De Fantasmas	PODER
6	Armadilhas Laser	HABIL.
7	Mestres Ninja	HABIL.
8	Mercenários Cruéis	HABIL.
9	Agentes Da Máfia	HABIL.
10	Assassinos Alienígenas	HABIL.
11	Prender Os Civis Em Armadilhas	MENTE
12	Drones De Guerra	MENTE
13	Armas Científicas	MENTE
14	Bruxas Maléficas	MENTE
15	Um Exército De Gênios Alienígenas	MENTE
16	Aterrorizar Os Civis	EMOÇÃO
17	Controlar A Mente Das Autoridades	EMOÇÃO
18	Um Exército de Robôs	EMOÇÃO
19	Um Exército De Animais	EMOÇÃO
20	Um Exército De Vampiros	EMOÇÃO

Você pode usar a Tabela “Ajudando Vizinhos” para determinar a Idade e Personalidade do Líder do Crime!

TABELA “AJUDANDO VIZINHOS”

Você vai precisar Conquistar Progresso **Uma Vez**: para **resolver um Problema!**

Para criar um Vizinho, role um d20 para gerar sua Personalidade. Idade e Atividade podem ser rolados ou escolhidos!

O... (Jogue um d20 para gerar uma Atividade)

ATIVIDADE

1	Político
2	Jornalista
3	Empresário
4	Ativista
5	Líder Comunitário
6	Atleta
7	Cientista
8	Estudioso
9	Escritor
10	Professor
11	Cozinheiro
12	Segurança
13	Artista
14	Músico/Ator
15	Fã de Heróis
16	Paranóico De Teorias Da Conspiração
17	Amante Dos Animais
18	Cuidador
19	Estudante
20	Artesão

(Jogue um d20 para gerar uma Personalidade)

PERSONALIDADE

Impressionado por

1	Esquentado	PODER
2	Rebelde	PODER
3	Esnobe	PODER
4	Ambicioso	PODER
5	Ousado	PODER
6	Prático	HABIL.
7	Esforçado	HABIL.
8	Preocupado	HABIL.
9	Determinado	HABIL.
10	Inseguro	HABIL.
11	Nerd	MENTE
12	Estressado	MENTE
13	Ancioso	MENTE
14	Criativo	MENTE
15	Curioso	MENTE
16	Quieto	EMOÇÃO
17	Sozinho	EMOÇÃO
18	Cuidadoso	EMOÇÃO
19	Delicado	EMOÇÃO
20	Protetor	EMOÇÃO

Precisa de sua ajuda para...

(Jogue um d20 para gerar um Problema)

PROBLEMA

1	Resgatar Um Bichinho
2	Encontrar O Caminho De Casa
3	Pagar As Contas
4	Escapar De Um Prédio Em Chamas
5	Vencer O Bullying
6	Fazer Uma Sessão De TV
7	Vencer Uma Competição
8	Passar De Nível Num Videogame
9	Impressionar Os Amigos
10	Carregar As Compras
11	Reconstruir Seu Negócio
12	Recuperar Um Item Roubado
13	Encontrar Uma Pessoa Desaparecida
14	Fazer Uma Pesquisa
15	Preparar Uma Apresentação Importante
16	Construir Um Projeto
17	Tomar Conta De Bebês
18	Tomar Conta De Bichinhos
19	Cozinhar Uma Refeição Importante
20	Conseguir Um Presente Raro

IDADE

1	Criança	2	Adolescente	3	Jovem - Adulto
4	Adulto	5	Idoso	6	Ser Para Quem O Tempo Não Importa

SUPER-HERÓIS

DA VIZINHANÇA

FICHA DE PERSONAGEM



Nome

Pronome

Identidade Secreta

Nome do Bairro

Anotações

Conquistas

Segurança

Atributos

Poder

Em Série

Inconveniências

Destruição

Eficiência

Habilidade

Em Série

Dúvida

Controle

Mente

Em Série

Engano

Inspiração

Emoção

Em Série

Confusão

Progresso

Experiência (XP)

Habilidades Especiais

Nível

Nível.

Nível.

Nível.

Nível.

SUPER!!!