

BrumasRPG

Livro de Regras

PROVISÓRIO

Sistema narrativo de resolução de conflitos em D12

Criado por Alex “Cardhial” Devillart

Portal BrumasRPG — <https://brumasrpg.com.br/>

Manual de referência: <https://brumasrpg.com.br/manual-brumasrpg>

Sumário

1. O que é BrumasRPG	3
Visão geral	3
A ideia central do sistema	3
Conflitos que movem a história	3
Dificuldades e desafios	3
Para que o BrumasRPG foi desenvolvido	3
O espírito do BrumasRPG	3
2. Conceitos Fundamentais	4
O dado do sistema	4
Atributos Primitivos	4
Talentos	4
Leitura de cada dado	4
Recursos acumuláveis	4
3. O Teste de Conflito	5
Visão geral	5
Quando usar	5
Quando não usar	5
Como funciona	5
4. Dificuldade e Escala de Desafios	6
Perguntas antes de definir a dificuldade	6
Escala de Dificuldade	6
Boas ideias merecem reconhecimento	6
Reduzindo a dificuldade	6
Redução ou dados extras?	7
Regra de Ouro	7
5. Rolando Dados	8
Estrutura da rolagem	8
5.1 Escolha do Talento	8
5.2 Escolha da Perícia	8
5.3 Verifique Conhecimentos	8
5.4 Vantagens e Desvantagens	8
5.5 Uso de Pontos de Bônus	8
Resumo da rolagem	8
6. Definindo o Resultado	10
Visão geral	10
Tipos de resultado	10
Interpretando os resultados na cena	11
Resumo rápido	11
7. Moedas do Destino	12
Moedas do Caos	12
Moedas da Inspiração	12
Limite de moedas	12
Cuidados importantes	12
8. Cartas de Ações Extras	13
Visão geral	13
Critérios para sacar uma carta	13
Cartas de Combate	13
Cartas de Movimento	13
Cartas de Sobrevivência	13
Cartas de Social	13
Cartas de Oculto	14
9. Criando Personagem de Jogador	15
9.1 Antes de começar: entenda o universo da aventura	15
9.2 Conceito do personagem	15
9.3 Distribua os Atributos	15
9.4 Calcule os recursos iniciais	15
9.5 Escolha os Talentos	16
9.6 Entenda as Perícias	16
9.7 Lista de Perícias por Talento	16
9.8 Escolha os Conhecimentos	17
9.9 Escolha as Peculiaridades	18
9.10 Defina o Ofício ou papel narrativo	18
9.11 Escolha equipamentos iniciais	19
9.12 Revise a coerência do personagem	19
10. Evolução de Personagens (XP)	20
Quando conceder XP	20
Em que gastar XP	20
Exemplo de progressão	20
Boas práticas para o Narrador	20
11. Dados Customizados	21
As cores dos dados	21
Apêndice — Referência Rápida do Narrador	22
Fluxo de um Teste de Conflito	22
Tabela mestra de referência	22
Criação de personagem em uma página	22
Fontes e créditos	22

1. O que é BrumasRPG

BrumasRPG é um sistema narrativo sobre escolhas feitas sob incerteza, conflitos que deixam marcas e histórias que avançam mesmo quando os personagens falham.

Visão geral

O BrumasRPG é um sistema narrativo de resolução de conflitos baseado em dados de 12 faces (D12), criado por Alex “Cardhial” Devillart para priorizar a fluidez da história, a clareza das escolhas e o peso das consequências narrativas. Sua mecânica central parte de um princípio simples: em vez de modificar números depois da rolagem, o jogo trabalha com a quantidade de dados rolados.

Cada dado representa preparo, talento, criatividade, vantagem narrativa ou circunstâncias favoráveis. Quanto mais dados o personagem possui, maiores são suas oportunidades de sucesso dentro do conflito.

A ideia central do sistema

O BrumasRPG evita cálculos excessivos e decisões mecânicas demoradas. A proposta é manter Narrador e jogadores focados no que realmente importa: a cena, a interpretação, as escolhas, o risco e o impacto dramático das ações. A matemática do jogo é direta; o significado narrativo dos resultados é profundo.

Conflitos que movem a história

No BrumasRPG, os conflitos não existem apenas para determinar sucesso ou falha. Cada rolagem serve para:

- impulsionar a narrativa;
- gerar consequências;
- alterar a situação em jogo;
- aumentar a tensão;
- abrir novas possibilidades;
- transformar o mundo ao redor dos personagens.

Mesmo quando um personagem falha, algo muda. A falha não interrompe a história: ela empurra a narrativa para uma nova direção.

Dificuldades e desafios

As dificuldades são definidas de forma intuitiva, por meio de níveis de desafio claros, que representam:

Elemento	O que representa
Risco	O perigo envolvido na ação
Complexidade	O quanto a tarefa exige do personagem

Elemento	O que representa
Pressão narrativa	O peso dramático daquele momento
Consequências	O que pode mudar após o resultado

Cabe ao Narrador traduzir o contexto da cena em dificuldade, respeitando a lógica do mundo, o tom da campanha, o histórico dos personagens e o peso das decisões anteriores.

Para que o BrumasRPG foi desenvolvido

Princípio	O que significa
Acessível	Permite que iniciantes aprendam jogando, sem dominar longas listas de regras antes da primeira sessão.
Ágil	Evita interrupções desnecessárias na narrativa e mantém o ritmo da cena vivo.
Profundo	Oferece espaço para escolhas significativas, consequências duradouras e histórias memoráveis.

O espírito do BrumasRPG

BrumasRPG é sobre agir sob incerteza. É sobre tomar decisões na Bruma, sem garantias absolutas, e lidar com aquilo que emerge dessas escolhas. O sistema não protege os personagens do fracasso, mas garante que cada resultado, bom ou ruim, tenha significado dentro da história. Nada permanece exatamente igual depois de um conflito resolvido.

Mais do que um conjunto de regras, o BrumasRPG é uma ferramenta para contar histórias intensas, onde personagens são testados, o mundo reage às suas ações e cada escolha deixa uma marca.

2. Conceitos

Fundamentais

Este capítulo reúne, em uma única página, tudo o que é preciso saber para jogar a primeira cena. Os capítulos seguintes aprofundam cada elemento.

O dado do sistema

Elemento	Regra
Dado	D12 (dado de doze faces)
Limite de sucesso	Resultado igual ou maior que 8 conta como 1 sucesso
Dificuldade	O Narrador define quantos sucessos o teste exige
Quantidade de dados	Definida pelo Talento, somada a Conhecimentos, Vantagens e Pontos de Bônus

Nenhum modificador é aplicado depois da rolagem. Todo o ajuste acontece antes, na quantidade de dados lançados.

Atributos Primitivos

Atributo	Sigla	Representa
Corpo	COR	Força, vigor, saúde, resistência física e capacidade de suportar esforço
Mente/Destreza	MD	Raciocínio, precisão, agilidade mental, técnica e coordenação
Espírito	ESP	Intuição, força interior, fé, sensibilidade, presença e afinidade com o oculto

Talentos

Talento	Aplicação
Combate	Ataques, defesas, armas, luta e conflitos físicos diretos
Movimento	Corrida, escalada, natação, furtividade, iniciativa e deslocamento
Sobrevivência	Rastreamento, coleta de recursos, abrigo, percepção e adaptação ao ambiente
Social	Persuasão, intimidação, diplomacia, disfarce, liderança e interação social
Oculto	Vontade, fé, sanidade, conjuração, pressentimento e resistência mental ou mística

Leitura de cada dado

Resultado no D12	Leitura
1	Falha e 1 Moeda do Caos. Se todos os dados caírem em 1, ocorre Falha Crítica.
2 a 7	Falha. Não contribui para o sucesso.
8 a 11	1 sucesso.
12	1 sucesso e 1 Moeda da Inspiração. Se todos os dados caírem em 12, a ação é Extraordinária.

Recursos acumuláveis

Recurso	Origem	Limite	Efeito ao atingir 3
Moeda da Inspiração	Cada dado com resultado 12	3	O jogador ativa um Evento Inspirador
Moeda do Caos	Cada dado com resultado 1	3	O Narrador ativa um Evento Caótico
Carta de Ação Extra	3+ sucessos e 50% de aproveitamento na rolagem	3 na mão	Vantagem tática imediata, conforme o Talento

3. O Teste de Conflito

Um Teste de Conflito acontece quando uma ação importante encontra risco, dúvida ou oposição. No BrumasRPG, rolar dados não serve para interromper a história: serve para descobrir como ela muda.

Visão geral

Durante uma aventura, personagens inevitavelmente encontram situações incertas. Esses momentos surgem quando o resultado de uma ação não é óbvio e envolve risco, tensão, dúvida ou oposição. Essas situações são chamadas de Conflitos.

Um conflito pode ser simples, como procurar um objeto em uma sala bagunçada, ou complexo, como enfrentar um inimigo perigoso, atravessar um local hostil ou convencer alguém relutante. Sempre que a conclusão de uma ação não for garantida e houver consequências relevantes em jogo, o Narrador pode pedir um Teste de Conflito.

Quando usar

- o resultado da ação for incerto;
- existir risco real, oposição ou pressão significativa;
- o sucesso ou a falha puderem alterar o rumo da cena;
- algo importante puder ser conquistado, perdido ou transformado.

Dados não existem para controlar cada passo do personagem. Eles existem para marcar momentos de incerteza, quando agir significa aceitar riscos e lidar com consequências.

Quando não usar

Nem toda ação merece uma rolagem. Quando uma ação for simples, rotineira ou claramente compatível com a experiência do personagem, o jogo deve avançar sem interrupções. O personagem age, o mundo responde, a história continua. Não peça um teste quando:

- a ação não apresenta risco real;
- a falha não teria consequências interessantes;
- a competência do personagem torna o sucesso evidente;
- o teste apenas atrasaria a narrativa;
- a preparação dos personagens eliminou completamente o risco.

Testes não servem para perguntar “você consegue fazer isso?”. Testes servem para perguntar “o que está em jogo se você tentar?”.

Como funciona

Etapa	Ação	Função
1	Declare a intenção	O jogador diz o que o personagem quer alcançar.
2	Avalie o conflito	O Narrador identifica risco, oposição, pressão ou consequência.
3	Defina a dificuldade	O Narrador escolhe quantos sucessos serão exigidos.
4	Aplique vantagens ou reduções	Boas ideias, ajuda e preparação podem alterar a rolagem.
5	Role os dados	O resultado revela como a cena muda.
6	Narre as consequências	Sucesso ou falha devem mover a história adiante.

No BrumasRPG, rolar dados é assumir responsabilidade narrativa. Um bom Narrador não testa tudo: ele testa o que importa. E tudo o que importa deixa marcas.

4. Dificuldade e Escala de Desafios

Dificuldade não é um número arbitrário. Ela é a tradução direta do risco narrativo de uma escolha. Definir a dificuldade de um conflito é decidir o quanto o mundo resiste à ação do personagem.

Perguntas antes de definir a dificuldade

- O que está realmente em jogo nesta cena?
- O que pode ser perdido se a ação falhar?
- O mundo facilita ou resiste a essa escolha?
- Essa rolagem tem peso suficiente para mudar a narrativa?

A dificuldade não existe para punir nem para proteger. Ela existe para revelar a verdade do conflito.

Escala de Dificuldade

Tipo de Desafio	Sucessos exigidos	Quando usar
Básico	1 a 3 sucessos	Situações comuns, mas ainda incertas.
Elevado	4 a 6 sucessos	Pressão clara, oposição forte ou condições adversas.
Épico	7 a 9 sucessos	Momentos extremos e decisivos da história.
Divino	10 a 12 sucessos	Feitos que rompem limites naturais ou narrativos.

Desafios Básicos — 1 a 3 sucessos

Representam situações comuns, mas ainda incertas: ações que exigem atenção, esforço ou cuidado, sem colocar o personagem em grande perigo imediato. Comece exigindo 1 sucesso e aumente para até 3 quando o personagem não tiver familiaridade com a situação, agir sob leve pressão ou enfrentar resistência moderada do ambiente ou de terceiros. Esse nível estabelece tensão sem travar a narrativa: o erro é possível, mas não devastador.

Desafios Elevados — 4 a 6 sucessos

Surgem quando o conflito se impõe de forma clara. Aqui o mundo não colabora: ele reage. Use esse nível quando o personagem enfrenta um oponente claramente superior, está ferido, cansado ou em desvantagem, age sob pressão intensa ou tenta algo que exige precisão, tempo ou sacrifício. Esses testes devem fazer o jogador hesitar. O sucesso é valioso; a falha cobra seu preço.

Desafios Épicos — 7 a 9 sucessos

Marcam momentos extremos da história. Eles não medem apenas dificuldade: medem importância narrativa. Use esse nível apenas quando o conflito define rumos importantes da campanha, coloca o personagem no limite de suas capacidades ou exige feitos além do que se espera de pessoas comuns. Esses testes devem ser raros e, quando surgirem, memoráveis.

Desafios Divinos — 10 a 12 sucessos

Representam situações que ultrapassam a capacidade humana, mesmo em seus momentos mais heroicos. Lidam com aquilo que rompe regras naturais, desafia verdades estabelecidas ou invade territórios reservados a entidades, forças primordiais ou eventos únicos da história. Esse nível não mede habilidade: mede transgressão narrativa. Use quando a ação envolver enfrentar leis do mundo que não foram feitas para serem dobradas, confrontar forças que não reagem como pessoas comuns ou buscar resultados que alteram destinos, estruturas ou verdades do cenário.

Mesmo quando permitida, uma ação dessa magnitude nunca é trivial. O sucesso tende a ser único e carregado de consequências duradouras. O mundo reage a feitos divinos: o cenário muda, forças se movem e algo é cobrado em troca, agora ou mais tarde. Quando um Desafio Divino entra em jogo, ele marca um ponto de ruptura na narrativa.

Boas ideias merecem reconhecimento

Criatividade é parte do coração do BrumasRPG. Quando um jogador apresenta uma solução engenhosa, uma abordagem inesperada ou uma interpretação especialmente bem construída, o Narrador pode conceder dados adicionais à rolagem. Isso não elimina o risco: reconhece a inteligência da escolha. Boas ideias não garantem sucesso automático, mas merecem melhores chances.

Reduzindo a dificuldade

Quando os jogadores pensam antes de agir, observam o cenário, usam recursos disponíveis, trabalham em equipe ou criam uma boa estratégia, o Narrador pode reconhecer essa preparação reduzindo a dificuldade do conflito. O obstáculo continua existindo, mas agora está menos perigoso, menos complexo ou mais favorável ao personagem.

A redução pode acontecer quando os personagens:

- observam o ambiente antes de agir;
- criam uma distração;
- usam ferramentas adequadas;
- recebem ajuda direta de aliados;
- exploram uma fraqueza do inimigo;

- preparam uma armadilha;
- aproveitam cobertura, altura, escuridão ou terreno favorável;
- obtêm informações importantes antes da ação.

A redução não deve acontecer apenas porque a descrição foi bonita ou dramática. Ela deve surgir quando a ideia dos jogadores muda de verdade as condições da cena.

Quanto reduzir

Vantagem obtida	Redução sugerida	Quando usar
Pequena vantagem	-1 sucesso	A preparação ajuda, mas não muda totalmente o risco.
Vantagem clara	-2 sucessos	A estratégia enfraquece o obstáculo de forma relevante.
Preparação decisiva	-3 sucessos	A situação foi transformada de maneira significativa.

Limite da redução

Se ainda existe risco, a dificuldade nunca deve cair abaixo de 1 sucesso. Mas, se a preparação elimina completamente o risco, o Narrador não precisa pedir rolagem: a ação simplesmente acontece. Da mesma forma, uma boa ideia não torna possível algo impossível dentro do cenário. Se algo não existe naquele mundo, não pode ser feito apenas por criatividade.

Redução ou dados extras?

Situação	Melhor escolha	Motivo
O personagem age com mais cuidado ou precisão	Dados extras	A capacidade do personagem foi favorecida.
O obstáculo ficou mais fraco ou menos perigoso	Redução de dificuldade	A cena mudou de forma concreta.
A preparação eliminou o risco	Sem teste	Não há mais conflito relevante.

Exemplo — dados extras

Situação: um personagem quer atravessar um pátio vigiado. Ação: ele se move com cuidado, observando sombras, rotas e patrulhas. Rolagem: o Narrador concede dados extras, pois o personagem está agindo melhor. Resultado: o risco continua o mesmo, mas o personagem tem melhores chances.

Exemplo — redução de dificuldade

Situação: o grupo precisa invadir uma torre protegida por sentinelas, com dificuldade inicial de 4 sucessos. Preparação: os personagens observam a ronda, percebem um intervalo entre os guardas e derrubam uma carroça em uma rua próxima para criar distração. Nova dificuldade: 2 sucessos. O conflito continua

existindo, mas os jogadores foram recompensados por pensar antes de agir.

Regra de Ouro

A dificuldade só deve ser reduzida quando a preparação muda o conflito. Boas ideias não servem para evitar o jogo: servem para transformar a cena, criar vantagem e tornar as escolhas dos jogadores importantes. No BrumasRPG, dificuldade não é obstáculo. É Bruma.

5. Rolando Dados

Quando o Narrador pede um Teste de Conflito, significa que a ação envolve risco, incerteza e consequências. Nesse momento, o jogador monta sua rolagem escolhendo o que melhor representa a ação do personagem.

Estrutura da rolagem

Etapa	Escolha	Função
1	Talento	Define quantos D12 serão rolados
2	Perícia	Define a abordagem usada pelo personagem
3	Conhecimentos	Podem contribuir com a ação
4	Vantagens e Desvantagens	Ajustam a cena conforme a narrativa
5	Pontos de Bônus	Permitem esforço extra em momentos importantes

5.1 Escolha do Talento

O primeiro passo é identificar qual Talento melhor representa a ação que o personagem está tentando realizar: Combate, Movimento, Sobrevivência, Social ou Oculto. O nível do Talento define quantos D12 o jogador irá rolar. Quanto maior o nível, maior a quantidade de dados disponíveis e maiores são as chances de sucesso. Cada dado representa uma oportunidade de a ação dar certo.

5.2 Escolha da Perícia

Dentro de cada Talento existem Perícias, que indicam como o personagem realiza aquela ação. Em geral, cada Talento possui oito Perícias; a única exceção é o Talento Oculto, que possui cinco. As Perícias não adicionam dados à rolagem. Elas servem para:

- deixar clara a abordagem do personagem;
- ajudar o Narrador a entender melhor a ação descrita;
- conectar a ação ao estilo do personagem;
- indicar qual Atributo Primitivo pode ser usado em determinadas situações.

Atributo	Representação
Corpo (COR)	Força física, resistência e ação corporal
Mente/Destreza (MD)	Precisão, raciocínio, técnica e agilidade
Espírito (ESP)	Vontade, presença, sensibilidade e força interior

5.3 Verifique Conhecimentos

Depois de escolher o Talento e a Perícia, o jogador verifica se o personagem possui Conhecimentos que possam contribuir para aquela ação. Conhecimentos representam domínio, estudo, prática ou familiaridade com temas específicos, e ajudam a responder: o personagem entende o que está tentando fazer? Já viu algo parecido antes? Existe alguma especialização que favorece essa ação? A situação exige preparo técnico, cultural, arcano ou prático?

Quando um Conhecimento se aplica, ele deve fazer sentido dentro da cena. Conhecimento não é apenas informação: é aquilo que o personagem sabe transformar em ação.

5.4 Vantagens e Desvantagens

Vantagens representam qualidades especiais, talentos naturais, preparo diferenciado, situações favoráveis ou recursos narrativos relevantes. Elas podem adicionar de 1 a 3 dados à rolagem, dependendo do impacto narrativo. Uma Vantagem deve reforçar a cena, não substituir a interpretação.

Desvantagens representam limitações, fraquezas, traumas, condições desfavoráveis ou pressões narrativas contra o personagem. Elas não retiram dados diretamente; em vez disso, podem fazer com que o Narrador aumente a dificuldade do teste, aplique consequências mais severas em caso de falha ou introduza complicações coerentes com a história. Uma Desvantagem não existe para punir o jogador: existe para tornar a história mais intensa.

5.5 Uso de Pontos de Bônus

Por fim, o jogador pode decidir se deseja usar Pontos de Bônus. Ao gastar um Ponto de Bônus, os valores dos Atributos ligados à Perícia escolhida se transformam em dados adicionais para aquela rolagem, representando esforço extra, foco, superação momentânea, impulso dramático ou a tentativa de ir além do limite comum. Cada ponto usado é gasto.

Resumo da rolagem

1. Escolha o Talento mais adequado.
2. Escolha a Perícia que melhor representa a abordagem.
3. Verifique se algum Conhecimento se aplica.
4. Considere Vantagens e Desvantagens.
5. Decida se usará Pontos de Bônus.
6. Role os D12 e conte os sucessos conforme a dificuldade definida pelo Narrador.

Antes dos dados caírem sobre a mesa, algo já precisa estar claro: o que o personagem quer, como ele tenta

alcançar isso, o que pode dar errado e por que esse momento importa. Quando essas respostas existem, a rolagem deixa de ser apenas mecânica: ela se torna Bruma em movimento.

6. Definindo o Resultado

Depois que os dados são rolados, o resultado não diz apenas se a ação funcionou ou falhou. Ele revela como a cena muda, quais consequências surgem e de que forma a história avança.

Visão geral

O Narrador interpreta o resultado com base no número de sucessos obtidos em relação à dificuldade definida. Em BrumasRPG, os resultados não existem apenas para dizer “funcionou” ou “falhou”: eles existem para impulsionar a narrativa, gerar consequências e mover a história adiante.

Quando a ação tiver a intenção direta de causar dano, especialmente com armas, o resultado também indica a intensidade do impacto. O Sucesso com Êxito indica que o golpe atingiu de forma plena; o Sucesso Parcial indica um golpe incompleto, limitado ou mal posicionado; a Falha indica que o ataque não causou dano efetivo. Nesses casos, cada arma é tratada por dois valores principais — Dano e Dano Parcial — cuja regra completa de cálculo, incluindo sucessos aplicados ao dano e interação com armaduras, pertence à seção Armas / Aplicação de Dano.

Tipos de resultado

Resultado	Quando acontece	Efeito principal
Sucesso com Êxito	Sucessos iguais ou superiores à dificuldade	A ação acontece como esperado. Em ataques, pode aplicar dano pleno.
Sucesso Parcial	Ao menos 1 sucesso, mas abaixo da dificuldade	A ação avança, mas com custo ou limitação. Em ataques, pode aplicar dano parcial.
Falha	Nenhum dado atinge 8 ou mais	A ação não se concretiza.
Falha Crítica	Todos os dados resultam em 1	Algo dá muito errado.
Sucesso Extraordinário	Todos os dados resultam em 12	A ação supera todas as expectativas.

Sucesso com Êxito

O personagem alcança o que pretendia, sem desvios relevantes. A ação acontece conforme esperado, de maneira competente e eficaz, sem penalidades, custos adicionais ou complicações relevantes. Cabe ao Narrador descrever os efeitos completos da ação, alinhados à intenção do jogador, ao contexto da cena, à dificuldade superada e ao impacto esperado do sucesso. Em ataques, a quantidade de sucessos obtidos poderá reforçar o dano final.

Sucesso Parcial

O personagem avança, mas não da forma ideal. Algo funciona, mas não completamente: ele pode conseguir parte do que queria, abrir caminho, obter uma informação, evitar o pior ou alterar a cena a seu favor, porém com custos, limitações ou efeitos colaterais. O Narrador decide como esse sucesso incompleto se manifesta, podendo envolver:

- consequências narrativas;
- complicações inesperadas;
- custos físicos, mentais ou sociais;
- exposição a novos riscos;
- necessidade de ajuda;
- tempo adicional;
- perda parcial de oportunidade;
- escolha difícil entre dois efeitos possíveis.

Em ataques, aplica-se o Dano Parcial da arma: os sucessos obtidos indicam contato, pressão ou ferimento incompleto, mas não transformam o golpe parcial em um golpe pleno. O Sucesso Parcial é um dos principais motores do BrumasRPG. O personagem consegue algo, mas a Bruma cobra passagem.

Falha

A Falha ocorre quando nenhum dado obtém resultado igual ou superior a 8. O personagem pode errar o tempo, interpretar mal a situação, ser surpreendido, perder uma oportunidade, agir tarde demais ou simplesmente não conseguir executar o que pretendia. Em ataques, o golpe pode errar, ser evitado, atingir uma proteção ou não encontrar abertura real no alvo.

Ainda assim, a Falha não precisa ser vazia. O Narrador deve aplicar uma consequência que reforce a tensão da cena:

Consequência	Exemplo narrativo
Perda de oportunidade	A janela de ação se fecha
Exposição ao perigo	O personagem se coloca em risco
Atraso	Algo demora mais do que deveria
Desgaste	O personagem perde energia, foco ou recurso
Agravamento	A situação se torna mais difícil
Nova ameaça	Um problema adicional surge

Falhar não significa parar. Significa avançar por um caminho pior.

Falha Crítica

A Falha Crítica acontece exclusivamente quando todos os dados rolados resultam em 1. É o pior resultado possível em um Teste de Conflito e indica uma falha catastrófica, em que a situação se agrava de maneira marcante. Pode representar acidente grave, erro humilhante, perda importante, dano inesperado, exposição severa, quebra de equipamento, agravamento da ameaça, surgimento

de um novo problema ou consequência emocional e simbólica forte.

Em ataques, pode indicar que o golpe não apenas fracassa, mas gera consequência grave para quem tentou agir: perder a arma, atingir um obstáculo perigoso, abrir completamente a guarda, ferir um aliado, ficar em posição vulnerável ou permitir uma reação imediata do inimigo. A Falha Crítica não deve ser apenas uma falha comum com penalidade maior: deve ser um evento marcante, ainda respeitando o tom da campanha e a lógica do mundo.

Sucesso Extraordinário

Ocorre exclusivamente quando todos os dados rolados resultam em 12. Representa execução perfeita e excepcional, indo além das expectativas normais: o personagem obtém sucesso de forma impressionante, precisa, inspiradora, simbólica, inesperadamente eficiente ou dramaticamente poderosa. Além de cumprir a ação proposta, o Narrador pode conceder benefícios adicionais:

- vantagens narrativas;
- efeitos colaterais positivos;
- impacto emocional ou simbólico na cena;
- alteração favorável no curso dos acontecimentos;
- ganho de tempo ou redução de risco;
- abertura de uma nova oportunidade;
- inspiração para aliados;
- intimidação ou surpresa em inimigos.

Em ataques, pode representar um golpe excepcionalmente preciso, brutal, elegante ou decisivo, com consequências narrativas favoráveis como derrubar o alvo, quebrar sua postura, assustar inimigos próximos, abrir espaço para um aliado ou alterar o ritmo do combate. Quando todos os dados mostram 12, a Bruma se abre por um instante.

Interpretando os resultados na cena

O resultado dos dados deve sempre ser traduzido para a narrativa. Antes de descrever o efeito, o Narrador pode se perguntar:

- O que o personagem queria alcançar?
- O que estava em risco?
- A cena favorecia ou resistia à ação?
- O resultado muda apenas o personagem ou também o ambiente?
- Essa consequência cria novas escolhas?
- O tom da campanha pede algo sutil, dramático ou brutal?
- Se a ação causou dano, o golpe foi pleno, parcial ou ineficaz?

Os números indicam a direção. A narração revela o impacto.

Resumo rápido

Resultado	Leitura narrativa
Sucesso com Êxito	O personagem consegue o que queria.
Sucesso Parcial	O personagem consegue algo, mas paga um preço.
Falha	O personagem não consegue, e a cena piora.
Falha Crítica	Algo dá muito errado e muda a situação.
Sucesso Extraordinário	Algo dá excepcionalmente certo e cria vantagem.

Em BrumasRPG, nenhum resultado deve ser vazio. Mesmo quando houver dano, o resultado não deve ser tratado apenas como perda de Pontos de Vitalidade: um ataque pode abrir uma guarda, forçar um recuo, quebrar o ritmo do inimigo, revelar uma fraqueza, criar medo, consumir recursos ou mudar completamente a posição dos envolvidos. O dano mede o impacto físico; o resultado mede o impacto da cena.

7. Moedas do Destino

Sempre que, em um Teste de Conflito, um ou mais dados apresentarem o resultado 1 ou 12, o jogador recebe uma Moeda do Destino para cada dado com esse resultado. As Moedas do Destino representam forças narrativas que se acumulam ao redor dos personagens, refletindo tanto o Caos quanto a Inspiração gerados por suas ações.

Tipo	Gerada por	Ao acumular 3
Moeda do Caos	Cada dado com resultado 1	O Narrador pode ativar um Evento Caótico contra o personagem
Moeda da Inspiração	Cada dado com resultado 12	O jogador pode ativar um Evento Inspirador em seu favor

Moedas do Caos

Ao acumular 3 Moedas do Caos, o Narrador pode, a qualquer momento apropriado da narrativa, ativar um Evento Caótico contra aquele personagem, impactando diretamente a cena ou a situação em que ele se encontra. Essa ativação representa interferências negativas, azar acumulado, erros críticos ou forças adversas agindo contra o personagem. Após o evento ser ativado, as 3 Moedas do Caos são descartadas.

Moedas da Inspiração

Ao acumular 3 Moedas da Inspiração, o jogador pode ativar um Evento Inspirador, utilizando esse recurso para influenciar positivamente uma ação, cena ou situação narrativa. Nesse evento, o jogador pode barganhar com o Narrador que um acontecimento alinhado com as motivações do seu personagem o ajude. Após a ativação, as 3 Moedas da Inspiração são descartadas.

Limite de moedas

Um personagem pode manter no máximo 3 Moedas do Caos e 3 Moedas da Inspiração ao mesmo tempo. Caso já possua o limite de um dos tipos, não poderá receber novas moedas desse tipo até que o jogador utilize um Evento Inspirador ou o Narrador ative um Evento Caótico.

Cuidados importantes

Eventos Inspiradores não substituem o conflito

As Moedas da Inspiração não existem para resolver uma cena de forma automática ou eliminar obstáculos centrais da narrativa. Um Evento Inspirador deve criar oportunidades, abrir caminhos ou melhorar as condições de uma ação, não garantir resultados absolutos. Um bom

Evento Inspirador ajuda o personagem a avançar, mas ainda o mantém dentro dos riscos, custos e consequências do conflito em curso.

Inspiração deve emergir da história

Sempre que possível, Eventos Inspiradores devem se apoiar em elementos já estabelecidos na narrativa: motivações do personagem, relações anteriores, detalhes do cenário ou consequências de escolhas passadas. Isso fortalece a coerência do mundo e evita soluções artificiais.

Caos não é punição, é desdobramento

As Moedas do Caos não devem ser usadas como punição arbitrária ou vingança mecânica contra os personagens. Um Evento Caótico representa a materialização de tensões acumuladas, falhas anteriores, riscos ignorados ou forças adversas já presentes na cena. O Caos deve agravar, complicar ou revelar algo que já fazia parte da situação, empurrando a narrativa para um estado mais instável e exigindo novas decisões dos jogadores.

8. Cartas de Ações Extras

A Carta de Ação Extra representa uma vantagem tática poderosa, permitindo alterar o curso da ação, antecipar efeitos ou reagir com mais força após a cena ser descrita.

Visão geral

O jogador pode sacar uma Carta de Ação Extra sempre que, em um Teste de Conflito, obtiver pelo menos 3 sucessos e atingir 50% ou mais de aproveitamento em relação à quantidade total de dados rolados. Essa mecânica pode ser ativada mesmo em um Sucesso Parcial, desde que os critérios estatísticos sejam cumpridos. Cada Talento possui suas próprias variações de cartas, e as cartas devem ser compradas aleatoriamente de um baralho previamente preparado pelo Narrador.

Crítérios para sacar uma carta

Crítério	Exigência
Sucessos mínimos	Pelo menos 3 sucessos
Aproveitamento	50% ou mais de sucesso em relação à quantidade total de dados rolados
Resultado permitido	Pode ser ativada mesmo em um Sucesso Parcial
Limite de cartas	O personagem nunca pode manter mais de 3 cartas na mão

Exemplo: um personagem rola 6 dados e obtém 4 sucessos. Ele não atinge a dificuldade 5, portanto é um Sucesso Parcial. Mas, como obteve 3+ sucessos e 50% de aproveitamento, pode sacar uma Carta de Ação Extra, ganhando uma nova oportunidade estratégica para influenciar essa cena ou outra de sua escolha.

Cartas de Combate

Carta	Efeito
DESESTABILIZAR	Derrube o alvo, que perde um turno. No próximo turno, o alvo precisará obter 3 sucessos para se defender. Não reutilizável no mesmo inimigo.
REFLEXO	Receba 2 sucessos garantidos na próxima esquiva.
ADRENALINA	Recupere 1 Ponto de Bônus imediatamente.
DERRUBAR OBJETO	Derrube a arma ou objeto que o inimigo esteja segurando. Não causa dano. Não reutilizável no mesmo inimigo.
DANO CONCENTRADO	Cada sucesso obtido no ataque gera +1 dado de dano

Carta	Efeito
	adicional, conforme o tipo de dano.

Cartas de Movimento

Carta	Efeito
AGILIDADE	Receba 1 sucesso garantido no próximo Teste de Movimento.
FÔLEGO EXTRA	Realize uma segunda ação, independente do Talento. Não reutilizável consecutivamente.
ARRANCADA	Faça um deslocamento rápido sem rolagem, para perseguir ou fugir.
SOMBRA	Passa despercebido ao seguir um alvo ou entrar em um ambiente. Não funciona se já foi percebido.
AÇÃO INSTANTÂNEA	Seja o primeiro a agir na cena, sem rolar Iniciativa.

Cartas de Sobrevivência

Carta	Efeito
ENGENHOSO	Receba 1 sucesso garantido no próximo Teste de Sobrevivência ou desenvolva algo útil com acordo do Narrador.
PERCEPÇÃO TOTAL	Durante os próximos turnos, foque em sons, odores ou detalhes para obter informações extras. Não funciona se mudar de ambiente.
CAÇA RECURSOS	Encontre suprimentos ou materiais úteis. Não funciona se mudar de ambiente.
CAMUFLADO	Encontre um esconderijo. Dificuldade 3 para ser encontrado. Perde efeito se se mover após usar.
TRATAMENTO TOTAL	Cada sucesso no teste de cura gera +1d4 PV adicionais e remove efeitos negativos de um alvo.

Cartas de Social

Carta	Efeito
SOB PRESSÃO	Obrigue o alvo a conseguir 3 sucessos contra sua intimidação. Até conseguir, terá +1 de dificuldade para reagir. Não reutilizável no mesmo personagem.
CHAMAR A ATENÇÃO	Atraia o foco de inimigos ou aliados, desviando o foco de outro personagem. Não reutilizável no mesmo inimigo.
DECIFRAR INTENÇÃO	Identifique as intenções do alvo; o Narrador revelará informações conforme o tópico escolhido.
MOTIVAÇÃO	Doe 1 sucesso garantido a outro personagem, jogador

Carta	Efeito
	ou NPC, para um Teste de Talento.
TRAPAÇA	Roube uma carta aleatória das mãos de outro jogador e adicione ao seu baralho.

Cartas de Oculto

Carta	Efeito
DETERMINAÇÃO	Negue penalidades por dor ou confusão. Converta sucessos de Oculto em Pontos de Vitalidade positivos. Não utilizável se estiver com -10 PV ou menos.
VONTADE SOBERANA	Anule qualquer influência: nada poderá obrigá-lo a agir contra sua vontade até o fim da cena.
SORTE	Repita um teste falho, sem recuperar Pontos de Bônus.
REVELAÇÃO	Detecte um fenômeno sobrenatural que afeta o ambiente ou controla alguém. Não utilizável se estiver sob controle mental.
REVIGORAR	Recupere todos os seus Pontos de Bônus.

As Cartas de Ação Extra recompensam boas rolagens, mesmo quando o personagem não alcança completamente a dificuldade. Na Bruma, às vezes uma ação incompleta ainda abre espaço para uma virada decisiva.

9. Criando Personagem

de Jogador

Criar um personagem em BrumasRPG não é apenas preencher números em uma ficha. É construir alguém capaz de existir dentro do mundo, agir diante dos conflitos e deixar marcas na narrativa.

Um personagem deve responder a duas perguntas ao mesmo tempo: quem ele é dentro da história e como ele age quando entra em conflito com o mundo. As regras ajudam a transformar essa identidade em possibilidades concretas de ação.

9.1 Antes de começar: entenda o universo da aventura

Antes de criar o personagem, o jogador deve se atentar ao conceito do universo apresentado pelo Narrador: o tom da campanha, os temas centrais da história, os limites do mundo e os três níveis estruturais que orientam o cenário.

Sígl	Nome	O que define
NT	Nível de Tecnologia	O grau tecnológico disponível no mundo
NF	Nível de Fantasia	A presença, intensidade e acesso ao fantástico
NS	Nível de Sociedade	A organização social, cultural e política do cenário

Esses níveis ajudam a definir o que existe, o que é comum, o que é raro, o que é proibido e o que pode ser impossível dentro da aventura. Um guerreiro com espada faz sentido em um mundo medieval; um piloto de nave, em uma campanha de ficção científica; um conjurador ritualístico precisa de um cenário onde esse fenômeno exista; um hacker treinado depende de tecnologia compatível.

Antes de escolher qualquer elemento da ficha, pergunte:

- Que tipo de mundo é este? Qual é o nível tecnológico disponível?
- A magia existe? Ela é comum, rara, proibida ou desconhecida?
- Como a sociedade se organiza?
- Quais profissões, culturas, armas, poderes ou conhecimentos fazem sentido?
- O personagem pertence ao centro desse mundo ou vive à margem dele?

Um bom personagem não nasce isolado. Ele nasce em diálogo com o mundo.

9.2 Conceito do personagem

O conceito é a ideia central que resume quem o personagem é antes dos números. Não precisa ser longo: precisa ser claro. Exemplos: um caçador de fronteira que conhece trilhas esquecidas; uma médica de colônia espacial que carrega culpa por uma missão fracassada; um diplomata treinado para negociar com facções rivais; uma jovem sensível que não entende completamente seus pressentimentos; um mercenário cansado que tenta abandonar a violência.

Perguntas para construir o conceito:

- Qual é o nome do personagem? De onde ele vem?
- O que ele fazia antes da aventura?
- O que ele deseja? O que ele teme perder?
- Por que ele se envolve com o grupo?
- Qual é seu papel provável dentro da história?

9.3 Distribua os Atributos

Todo personagem possui três Atributos Primitivos, que representam suas bases físicas, mentais e espirituais.

Atributo	Sígl	Representa
Corpo	COR	Força, vigor, saúde, resistência física e capacidade de suportar esforço
Mente/Destreza	MD	Raciocínio, precisão, agilidade mental, técnica e coordenação
Espírito	ESP	Intuição, força interior, fé, sensibilidade, presença e afinidade com o oculto

Na criação, o jogador possui 5 pontos para distribuir entre os três Atributos, observando as regras:

- Todos os 5 pontos devem ser distribuídos.
- Nenhum Atributo pode ficar abaixo de 0.
- Nenhum Atributo pode ultrapassar 3 na criação inicial.

Exemplo	COR	MD	ESP
Distribuição equilibrada	2	2	1
Personagem físico	3	1	1

9.4 Calcule os recursos iniciais

Recurso	Base	Modificador	Fórmula
PV — Pontos de Vitalidade	10	+3 por ponto em COR	$PV = 10 + (COR \times 3)$
PB — Pontos de Bônus	3	+1 por ponto em ESP	$PB = 3 + ESP$
PC — Pontos de Conhecimento	2	+1 apenas se MD 3	$PC = 2$ (ou 3 com MD 3)

Exemplos: com COR 2, PV = 10 + (2 × 3) = 16. Com ESP 1, PB = 3 + 1 = 4. Com MD 3, PC inicial = 3.

Os Pontos de Vitalidade indicam o quanto o personagem resiste a ferimentos, desgaste e dano físico. Os Pontos de Bônus representam esforço, foco e superação, e podem ser usados durante o jogo para reforçar Testes de Conflito, convertendo o Atributo vinculado à Perícia em dados extras. Os Pontos de Conhecimento são usados para comprar Conhecimentos na criação.

MD	PC inicial
0	2
1	2
2	2
3	3

9.5 Escolha os Talentos

Os Talentos representam as grandes áreas de competência do personagem e definem a quantidade base de dados rolados em um Teste de Conflito.

Talento	Aplicação
Combate	Ataques, defesas, armas, luta e conflitos físicos diretos
Movimento	Corrida, escalada, natação, furtividade, iniciativa e deslocamento
Sobrevivência	Rastreamento, coleta de recursos, abrigo, percepção e adaptação ao ambiente
Social	Persuasão, intimidação, diplomacia, disfarce, liderança e interação social
Oculto	Vontade, fé, sanidade, conjuração, pressentimento e resistência mental ou mística

Regras dos Talentos na criação:

- Todos os Talentos começam em 1.
- O jogador recebe 3 pontos adicionais para distribuir.
- O máximo inicial é investir 2 pontos adicionais em um mesmo Talento; nesse caso, o ponto restante deve ir para outro Talento.

Exemplos de distribuição inicial dos 3 pontos:

Talento	Especialista moderado	Generalista
Combate	3	2
Movimento	2	2
Sobrevivência	1	2
Social	1	1
Oculto	1	1

9.6 Entenda as Perícias

As Perícias não recebem pontos próprios na criação. Elas existem dentro dos Talentos e ajudam a definir como o personagem realiza uma ação. Talento e Perícia são inseparáveis: primeiro identifique o Talento adequado, depois escolha a Perícia que descreve melhor a ação.

Exemplo 1 — atacar com uma espada: Talento Combate, Perícia Arma (Uma Mão) ou Arma (Duas Mãos), conforme a arma. Exemplo 2 — convencer um guarda a permitir passagem: Talento Social, Perícia Lábia, Diplomacia / Política ou Carisma / Analisar Intenção, conforme a abordagem.

Cada Perícia possui uma tag indicando qual Atributo pode ser usado quando o jogador gastar Pontos de Bônus.

Tag	Atributo	Quando costuma aparecer
COR	Corpo	Força, resistência, impacto físico e esforço bruto
MD	Mente/Destreza	Técnica, precisão, raciocínio, coordenação e agilidade
ESP	Espírito	Vontade, presença, intuição, fé, sensibilidade e força interior
COR ou MD	Corpo ou Mente/Destreza	Quando a ação pode ser física ou técnica
MD ou ESP	Mente/Destreza ou Espírito	Quando a ação pode ser técnica, intuitiva ou interpretativa
ESP ou MD	Espírito ou Mente/Destreza	Quando a ação pode nascer da percepção, vontade ou método

9.7 Lista de Perícias por Talento

Perícias de Combate

Use Combate quando a ação envolver confronto físico direto, ataque, defesa, uso de armas ou estratégia imediata de luta.

Perícia	Tag	Leitura rápida
Luta	COR ou MD	Golpes desarmados, técnicas corporais ou combate corpo a corpo sem arma
Aparar / Bloqueio	COR	Resistir, bloquear, segurar impacto ou conter um ataque
Arma (Duas Mãos)	COR	Usar armas pesadas, longas ou que exigem força corporal
Artimanha	MD	Truques, fintas, movimentos enganosos ou estratégia imediata
Esquiva	MD	Evitar ataques com agilidade, leitura corporal ou reflexos
Arma (Uma Mão)	MD	Usar armas leves, ágeis ou de precisão em uma mão
Mira / Precisão	MD	Acertar com precisão, atacar à distância ou atingir pontos específicos
Desvencilhar	MD	Escapar de agarrões, travas, pressão física ou combate próximo

Perícias de Movimento

Use Movimento quando a ação envolver deslocamento, velocidade, equilíbrio, fuga, perseguição, condução, furtividade ou reação rápida.

Perícia	Tag	Leitura rápida
Escalada	COR	Subir, agarrar, sustentar o corpo ou vencer obstáculos verticais
Natação	COR	Nadar, resistir à correnteza ou se mover em água
Salto / Acrobacia	COR	Saltar, girar, cair bem, equilibrar-se ou superar obstáculos físicos
Deslocamento / Corrida	COR	Correr, perseguir, fugir ou manter ritmo físico
Arrasto	COR	Puxar, carregar, empurrar ou mover algo pesado
Condução / Montaria	MD	Pilotar, cavalgar, conduzir veículos ou controlar montarias
Furtividade	MD	Mover-se sem ser percebido, esconder passos ou agir discretamente
Iniciativa	MD	Reagir rápido, agir primeiro ou perceber o instante certo de ação

Perícias de Sobrevivência

Use Sobrevivência quando a ação envolver adaptação ao ambiente, recursos, rastreamento, abrigo, percepção, tratamento emergencial ou leitura prática do terreno.

Perícia	Tag	Leitura rápida
Caça / Coletar Recursos	MD ou ESP	Encontrar alimento, água, materiais úteis ou recursos naturais
Localização / Reconhecimento	MD ou ESP	Orientar-se, ler o terreno, reconhecer pontos de referência
Abriço / Acampamento	ESP ou MD	Preparar proteção, montar acampamento ou escolher local seguro
Condução / Montaria	ESP ou MD	Controlar montaria ou condução em ambiente hostil ou natural
Rastrear / Seguir Pistas	ESP ou MD	Seguir marcas, rastros, indícios ou sinais deixados no ambiente
Primeiros Socorros	ESP ou MD	Estabilizar ferimentos, improvisar cuidados ou agir sob pressão
Engenhosidade	MD	Improvisar soluções, adaptar ferramentas ou resolver problemas práticos
Camuflagem	MD	Ocultar presença, esconder objetos ou se misturar ao ambiente
Sentidos Aguçados	ESP	Perceber sinais sutis, pressentir perigo ou notar alterações no ambiente

Perícias Sociais

Use Social quando a ação envolver influência, conversa, manipulação, liderança, intimidação, engano, análise de intenção ou interação com outros personagens.

Perícia	Tag	Leitura rápida
Provocar / Amedrontar	COR	Impor presença física, ameaçar, intimidar pela postura ou força
Inibir / Intimidar	MD	Pressionar, constranger, controlar a situação ou usar frieza calculada
Roubar / Ocultar Objetos	MD	Furtar, esconder, manipular objetos discretamente ou distrair
Lábia	MD	Convencer com discurso rápido, improvisado, engano ou esperteza
Disfarce / Atuação	MD	Fingir, interpretar, assumir papel ou sustentar uma mentira visual ou social
Carisma / Analisar Intenção	ESP	Cativar, perceber emoções, interpretar intenções ou ler pessoas
Diplomacia / Política	ESP	Negociar, mediar, formalizar acordos ou agir com tato social
Motivar / Liderar	ESP ou MD	Inspirar aliados, coordenar ações, conduzir grupo ou organizar decisões

Perícias Ocultas

Use Oculto quando a ação envolver resistência mental, fé, sanidade, pressentimentos, conjuração, fenômenos sobrenaturais ou força interior.

Perícia	Tag	Leitura rápida
Persistência	COR	Resistir fisicamente ao desgaste, dor, exaustão ou pressão sobrenatural
Vontade / Resistir Controle	MD	Resistir manipulação, controle mental, influência ou dominação
Confiança / Fé	ESP	Sustentar crença, presença interior, coragem espiritual ou convicção
Sanidade	ESP	Resistir horror, choque, perda de controle ou abalo psicológico
Conjuração	ESP	Canalizar fenômenos místicos, rituais, forças mágicas ou sobrenaturais
Pressentimento	ESP	Sentir perigo, perceber sinais ocultos ou captar manifestações sutis

9.8 Escolha os Conhecimentos

Os Conhecimentos representam especializações práticas ou teóricas adquiridas pelo personagem durante sua

vida. Enquanto os Talentos mostram a aptidão geral, os Conhecimentos mostram aquilo que o personagem estudou, praticou ou viveu de forma mais específica. Um personagem pode ser bom em Combate e ter Conhecimento em Armas Corpo-a-Corpo; bom em Sobrevivência e ter Conhecimento em Caça; bom em Social e ter Conhecimento em Negociações.

Regras básicas dos Conhecimentos:

- Cada personagem começa com 2 PC; personagens com MD 3 começam com 3 PC.
- Cada nível de Conhecimento custa 1 PC.
- Cada nível de Conhecimento adiciona 1 dado ao teste quando for aplicável.
- O Conhecimento precisa fazer sentido na cena.
- O Conhecimento precisa existir dentro do universo da aventura.

Níveis de Conhecimento

Nível	Custo	Dados adicionais	Descrição
Iniciante	1 PC	+1 dado	O personagem conhece o básico e já teve contato com a área
Praticante	2 PC	+2 dados	O personagem atua com autonomia em situações comuns
Experiente	3 PC	+3 dados	O personagem possui domínio sólido e adapta o saber a diferentes situações
Especialista	4 PC	+4 dados	O personagem domina a área com precisão e criatividade
Mestre	5 PC	+5 dados	O personagem é referência excepcional naquele campo

Na criação inicial, a quantidade de PC normalmente limita o personagem a poucos Conhecimentos. Isso é intencional: o jogador deve escolher aquilo que realmente define o passado e a especialização do personagem. Com 2 PC, ele poderia escolher Armas Corpo-a-Corpo 1 e Caça 1, ou concentrar em Medicina 2.

Coerência com NT, NF e NS

Antes de escolher Conhecimentos, confira se eles são compatíveis com o universo da aventura. Um Conhecimento tecnológico avançado não deve ser escolhido em um mundo sem tecnologia compatível, a menos que o Narrador defina uma exceção narrativa clara. Um Conhecimento mágico não deve ser escolhido em um mundo onde a magia não existe ou não é acessível. Um Conhecimento ligado a estruturas sociais complexas pode não fazer sentido em uma sociedade simples, isolada ou tribal.

9.9 Escolha as Peculiaridades

As Peculiaridades representam traços marcantes do personagem: qualidades, limitações, dons, fragilidades, marcas de destino, condições físicas, traços psicológicos ou elementos narrativos importantes. Elas se dividem em Vantagens e Desvantagens.

Vantagens

Vantagens representam traços positivos: treinamento incomum, adaptação, talento especial, resistência, dom natural ou alguma condição favorável. Uma Vantagem pode conceder benefícios mecânicos, como dados adicionais em situações específicas, ou vantagens narrativas, dependendo de sua descrição.

Desvantagens

Desvantagens representam limitações, fraquezas, vícios, medos, traumas, condições físicas ou complicações sociais. Elas não existem apenas para punir o personagem: servem para criar drama, tensão, profundidade narrativa, conflitos internos e oportunidades de interpretação. Uma Desvantagem pode aumentar a dificuldade de certos testes, impor restrições ou gerar complicações quando for relevante para a cena.

Custo das Peculiaridades

As Peculiaridades possuem custo em Pontos de Peculiaridade. Ao escolher Vantagens, o custo dessas Vantagens deve ser compensado por Desvantagens de valor equivalente, conforme aprovação do Narrador. Exemplo: Vantagem de custo 25 compensada por Desvantagem de custo 25 resulta em equilíbrio de Peculiaridades.

O jogador deve evitar escolher Peculiaridades apenas pelo benefício mecânico. Uma boa Peculiaridade deve responder: como isso aparece na história? Quando ajuda? Quando complica? O que esse traço revela sobre o personagem?

9.10 Defina o Ofício ou papel narrativo

No BrumasRPG não existem classes fixas. Em vez disso, o Narrador pode usar o conceito de Ofício como rótulo narrativo, indicando o papel social, profissional ou cultural do personagem dentro do mundo. Exemplos: Caçador, Mercenário, Curandeiro, Diplomata, Investigador, Piloto, Ferreiro, Inquisidor, Tecnomante, Explorador, Acadêmico, Contrabandista.

O Ofício não cria regra própria: a parte mecânica continua vindo da combinação de Atributos, Talentos, Perícias, Conhecimentos, Peculiaridades, equipamentos e recursos narrativos autorizados pelo cenário. Ainda assim, o Ofício é importante porque posiciona o

personagem no universo: ele pode ter contatos, deveres, reputação, inimigos ou responsabilidades por causa dele, desde que definido pelo Narrador.

9.11 Escolha equipamentos iniciais

Os equipamentos iniciais devem ser definidos com o Narrador, respeitando o conceito do personagem e os limites do cenário. Considere o Nível de Tecnologia, o Nível de Sociedade, o acesso real do personagem a recursos, seu Ofício ou histórico, o tom da campanha e o equilíbrio do grupo.

Um personagem não deve começar com equipamentos que contradizem o mundo ou anulam os desafios da aventura. Em um cenário tribal, uma arma de energia não faz sentido; em um cenário urbano moderno, um comunicador simples pode ser comum; em uma campanha de fantasia sombria, uma relíquia mágica pode existir, mas talvez seja rara, perigosa ou proibida.

9.12 Revise a coerência do personagem

- Os Atributos combinam com o conceito?
- Os Talentos representam o modo como o personagem age?
- As Perícias mais usadas estão coerentes com os Talentos escolhidos?
- Os Conhecimentos fazem sentido para o cenário?
- As Peculiaridades enriquecem o personagem?
- O Ofício combina com a história de origem?
- O equipamento é adequado ao mundo?
- O personagem tem motivo para participar da aventura?
- O personagem consegue cooperar com o grupo?

Uma boa ficha não serve apenas para vencer testes. Ela serve para contar quem o personagem é quando a Bruma exige uma escolha.

10. Evolução de

Personagens (XP)

A progressão permite que os personagens aprimorem seus Talentos e Conhecimentos, tornando-se mais capazes, marcantes e épicos ao longo da campanha.

Quando conceder XP

Conceda XP ao final de cada sessão, somando pequenos méritos de participação e destaque. Use os critérios abaixo como lista de conferência para premiar o grupo de forma clara e justa.

Critério	XP
Participou da sessão	20 XP
Manteve foco na proposta da aventura	40 XP
Ajudou um personagem em situação difícil, sem risco pessoal	50 XP
Assumiu risco para salvar outro personagem	60 XP
Realizou uma ação épica ou memorável	60 XP
Melhor interpretação da sessão, por votação do grupo	40 XP

Em que gastar XP

Os jogadores podem investir XP para elevar Talentos ou adquirir Pontos de Conhecimento (PC).

Evolução	Pré-requisito	Custo
Talento Nv 1 → 2	Ter o Talento no Nv 1	150 XP
Talento Nv 2 → 3	Ter o Talento no Nv 2	225 XP
Talento Nv 3 → 4	Ter o Talento no Nv 3	300 XP
Talento Nv 4 → 5	Ter o Talento no Nv 4	450 XP
Ponto de Conhecimento (PC)	—	300 XP por 1 PC

Cada PC evolui um nível de um Conhecimento já adquirido ou permite aprender um novo Conhecimento no nível apropriado. Cada nível de Conhecimento aumenta a quantidade de dados quando aquele Conhecimento é aplicável.

Exemplo de progressão

Lia participou da sessão (20 XP), manteve foco na proposta da aventura (40 XP), ajudou alguém (50 XP) e realizou uma ação épica (60 XP), totalizando 170 XP. Com isso, ela pode elevar um Talento de Nv 1 para Nv 2

pagando 150 XP e guardar 20 XP. Em duas sessões semelhantes, somaria 340 XP, podendo comprar 1 PC por 300 XP e guardar 40 XP para a próxima evolução.

Boas práticas para o Narrador

- Seja consistente e aplique o mesmo checklist a todos.
- Vincule a evolução à ficção.
- Peça uma breve justificativa narrativa quando um Talento subir: treino, experiência marcante, mentor encontrado, superação de um desafio ou prática durante a aventura.

Cada avanço na ficha deve carregar uma marca da história vivida.

11. Dados Customizados

Símbolos substituem os números do D12 para acelerar a leitura da rolagem e manter o foco na narrativa. Os Dados Customizados não alteram as regras do sistema: sua função é tornar a interpretação dos resultados mais rápida, clara e intuitiva.

Use os Dados Customizados apenas em Testes de Conflito e em Resistência da Armadura.

Faixa do dado	Função narrativa
1 — Falha Crítica	Soma 1 falha e conta como Moeda do Caos. Se todos os dados caírem nesse resultado, ocorre uma Falha Crítica.
2 a 7 — Falha	Soma 1 falha e não contribui para o sucesso do personagem.
8 a 11 — Sucesso	Soma 1 sucesso. Um único sucesso já impede a falha total.
12 — Extraordinário	Soma 1 sucesso e conta como Moeda da Inspiração. Se todos os dados caírem nesse resultado, a ação se torna Extraordinária.

As cores dos dados

Para facilitar ainda mais a leitura da rolagem, cada tipo de dado possui uma cor própria: dados de Talentos, dados de Conhecimentos, dados de Vantagens e dados de Bônus.

Apêndice — Referência

Rápida do Narrador

Fluxo de um Teste de Conflito

Passo	O que fazer
1	O jogador declara a intenção.
2	O Narrador avalia risco, oposição, pressão e consequência.
3	O Narrador define a dificuldade (sucessos exigidos).
4	Aplique dados extras (boa ideia) ou redução de dificuldade (obstáculo enfraquecido).
5	O jogador monta a rolagem: Talento + Conhecimentos + Vantagens + Pontos de Bônus.
6	Role os D12: cada resultado 8 ou mais é 1 sucesso.
7	Compare sucessos com a dificuldade e narre a consequência.

Tabela mestra de referência

Item	Valor
Dado	D12
Sucesso	8 ou mais em cada dado
Desafio Básico	1 a 3 sucessos
Desafio Elevado	4 a 6 sucessos
Desafio Épico	7 a 9 sucessos
Desafio Divino	10 a 12 sucessos
Redução por preparação	-1, -2 ou -3 sucessos (nunca abaixo de 1 se houver risco)
Vantagens	+1 a +3 dados
Conhecimento	+1 dado por nível
Falha Crítica	Todos os dados em 1
Sucesso Extraordinário	Todos os dados em 12
Moeda do Caos / Inspiração	1 por dado em 1 / em 12, máximo 3 de cada
Carta de Ação Extra	3+ sucessos e 50% de aproveitamento, máximo 3 na mão

Criação de personagem em uma página

Elemento	Regra de criação
Atributos	5 pontos entre COR, MD e ESP; nenhum acima de 3
PV	10 + (COR × 3)
PB	3 + ESP
PC	2, ou 3 se MD 3
Talentos	Todos em 1, mais 3 pontos; máximo 2 pontos em um mesmo Talento

Elemento	Regra de criação
Perícias	Sem pontos próprios; definem a abordagem e o Atributo do Ponto de Bônus
Conhecimentos	1 PC por nível, +1 dado por nível, até Nv 5 (Mestre)
Peculiaridades	Vantagens compensadas por Desvantagens de custo equivalente
Ofício	Rótulo narrativo, sem regra mecânica própria

Fontes e créditos

Conteúdo compilado a partir da base de conhecimento oficial do Portal BrumasRPG (<https://brumasrpg.com.br/api/ai-knowledge>) e do Manual BrumasRPG (<https://brumasrpg.com.br/manual-brumasrpg>). Sistema criado por Alex “Cardhial” Devillart.

Seções ainda pendentes de detalhamento na base consultada: Armas / Aplicação de Dano (Dano, Dano Parcial e interação com armaduras), lista completa de Conhecimentos e lista oficial de Peculiaridades com custos.