

OLD GUS'

REFERÊNCIA RÁPIDA CYPHER SYSTEM

COMO JOGAR

1. Você diz ao **mestre** qual **ação** você quer tomar e como você planeja executá-la. Inclua os diálogos que você gostaria de fazer enquanto toma a ação.
2. Muitas vezes as suas ações são rotineiras—mover alguns passos, conversar com outro personagem ou girar uma maçaneta—você apenas executa a ação e tem sucesso automático. Se há uma chance de falha, o mestre designa uma **tarefa**, diz qual **estatística** será testada—sua **Potência**, **Velocidade** ou **Intelecto**—e determina a dificuldade em uma escala de 1 (simples) a 10 (impossível).
3. Você e o mestre determinam se algo sobre o seu PJ deveria modificar a dificuldade em um ou mais passos. Ser treinado em **perícias** relevantes, ter **recursos** favoráveis e usar esforço **facilitam** uma tarefa, diminuindo a dificuldade. Ter uma inabilidade ou circunstâncias externas adversas **dificultam** uma tarefa, aumentando a dificuldade.
4. Se você facilita a dificuldade para o (rotina), você tem sucesso automático. Se a tarefa ainda não for rotina, o mestre usa a dificuldade modificada para determinar o **número alvo**. O mestre não tem que dizer qual é o número alvo, mas pode dar uma dica.
5. Você **rola o dado**—um d20. Se o resultado for igual ou exceder o **número alvo**, você tem sucesso na tarefa.

É isso. É assim que se faz tudo—identificar um dispositivo desconhecido, acalmar um bêbado, escalar um penhasco traiçoeiro ou lutar contra um semideus.

O Cypher System evidencia personagem e narrativa. O mestre tem a palavra final, mas você—e seus colegas jogadores—têm bastante poder narrativo e liberdade no jogo comparado com muitos outros TTRPG—incorpore isso para aproveitar o máximo ao jogar Cypher!

SE PREPARANDO PARA JOGAR

Ficha de Personagem: Uma ficha para manter informações sobre seu personagem de jogador (PJ).

EU SOU UM(A) [TIPO]

[DESCRITOR] QUE [FOCO]

Dados: Um dado de vinte lados (**d20**), um dados de seis lados (**d6**) e dois dados de dez lados (**d10**). Você pode compartilhar seus dados com os outros.

O JOGADOR SEMPRE ROLA

O mestre determina ações e tarefas, mesmo quando você não tomou uma ação ou não é seu turno.

- Se você ataca o inimigo, você rola para ver se acertou.
- Se o inimigo te ataca, você rola para ver se desvia do ataque.
- Se você pula de um veículo em movimento, você rola para ver se teve sucesso.
- Se um deslize de pedras cai sobre você, você rola para sair do caminho.

Geralmente, ações que você toma quando não é o seu turno serão para se **defender**.

OG-CSRD



<https://callmepartario.github.io/og-csrd>

REFERÊNCIA RÁPIDA

TENTE QUALQUER COISA!

O mestre determina a dificuldade. Para tentar novamente, use pelo menos 1 nível de esforço.

MODIFICANDO A DIFICULDADE

Perícias (até 2 passos)	Dificuldade
Inábil	+1
Hábil (default)	—
Treinado	-1
Especializado	-2

Recursos (até 2 passos): Um item útil, ajuda ou circunstâncias favoráveis.

Esforço (até 6 passos): Custa 3 pontos de **reserva** + 2 pontos por nível adicional.

ROLAGENS ESPECIAIS

d20	Efeitos
1	Intrusão de mestre, sem XP
17	+1 dano
18	+2 dano
19	Efeito menor ou +3 dano
20	Efeito maior ou +4 dano pontos gastos devolvidos

PAGANDO O CUSTO

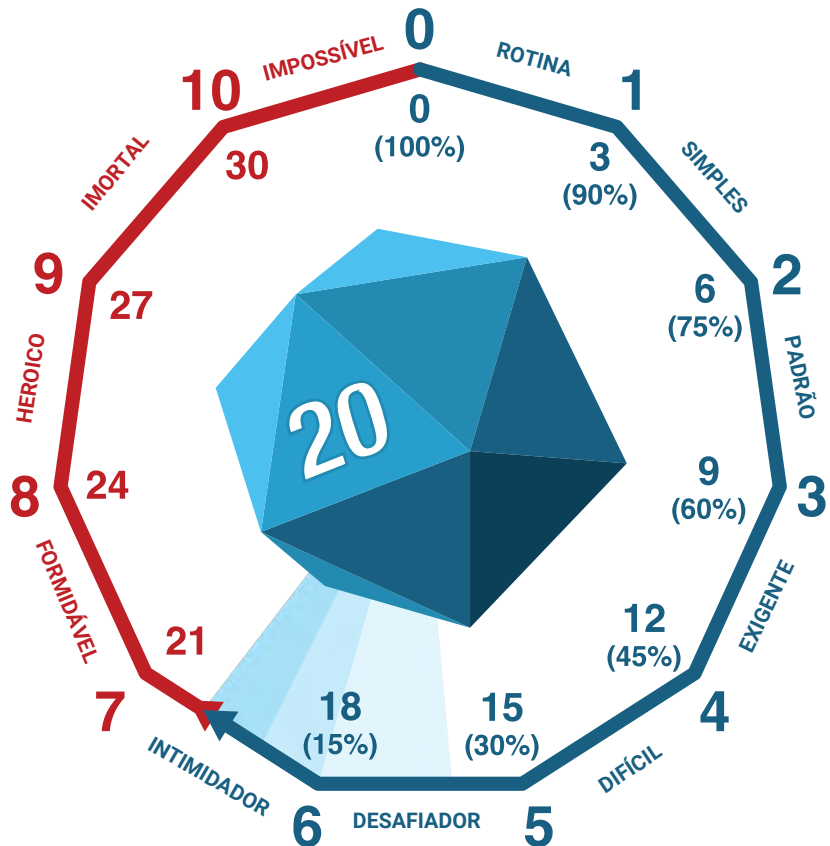
Custo total de **Reserva**, subtrai **Margem**

MOVIMENTO

Imediato: parte de outra ação.

Curto: custa ação ou sucesso em tarefa de velocidade (4).

Longo: custa ação se sucesso em tarefa de velocidade (4).



GASTANDO XP

XP	Efeito
1 XP	rerolagem, recusar intrusão de mestre, criar intrusão
2 XP	perícia temp. ou habilidade
3 XP	trabalho, título, fortuna, casa
4 XP	avanço de personagem —aumento de Reservas , Esforço , Margem ou Perícia

DISTÂNCIA E ALCANCE

Distância	Alcance
Imediata	3 m (10 pés)
Curta	15 m (50 pés)
Longa	30 m (100 pés)
Muito Longa	150 m (500 pés)

CYFRAS

Use **cyfras**, você vai achar mais!

COMBATE

Arma	Dano	Ataque
Leve	2	facilitado
Média	4	—
Pesada	6	duas mãos

Dano pelo Esforço: +3 por nível

Armadura	Valor	Custo em Velocidade
Leve	+1	+2
Média	+2	+3
Pesada	+3	+4