



SCOP

QUICKSTART

BEM-VINDO AO SCOP

Este livreto apresenta o **Scop**, um sistema de RPG customizável e modular — adequado para você jogar em qualquer cenário que conseguir imaginar! Aqui, você encontrará regras simples e espaço suficiente para criar histórias memoráveis com seus amigos.

O QUE É UM RPG?

Em um RPG, cada jogador interpreta um personagem e age como se fosse ele dentro da história. Esses personagens exploram o mundo, enfrentam desafios, tomam decisões e perseguem seus próprios objetivos, sempre influenciando o rumo da narrativa.

Um dos participantes assume o papel de Mestre do Jogo (MJ). Ele apresenta o cenário, descreve acontecimentos, cria desafios, interpreta todos os personagens que não pertencem ao grupo e conduz a trama de acordo com as escolhas dos jogadores.

As regras do sistema existem para resolver situações de incerteza e dar peso às

decisões. Quando uma ação tem risco ou resultado duvidoso — como tentar convencer um guardião desconfiado, decifrar runas antigas ou enfrentar uma fera colossal — o grupo recorre aos dados e às mecânicas. As rolagens determinam o desfecho, criando surpresas e fazendo da história algo construído coletivamente, nunca totalmente previsível.

O QUE É ESTE SISTEMA?

O **Scop** é um sistema que equilibra narrativa e regras, e foi criado para ser simples, flexível e divertido, podendo ser usado em qualquer cenário ou gênero de aventura. Este livreto traz apenas as regras essenciais para começar a jogar, enquanto o material completo — com mais opções, cenários prontos e conteúdos de apoio — está disponível em nosso site. As mecânicas foram pensadas para dar sentido às rolagens e apoiar a improvisação sem perder a coerência. O sistema é distribuído sob licença Creative Commons, permitindo uso livre e adaptações com os devidos créditos.



PERSONAGENS

Seu personagem é descrito por algumas características básicas: Conceitos e Habilidades. Algumas aventuras podem incluir Poderes.

CONCEITOS

Um *Conceito* é uma frase que descreve brevemente o que *seu personagem é*, e o que consegue fazer de forma *intuitiva*, sem treinamento. Não é uma característica necessariamente *boa* ou *ruim*: em certas situações, qualquer Conceito pode ser *benéfico*, e *prejudicial* em outras. Funciona também como *linha-guia* de como interpretar seu personagem.

Responda às perguntas abaixo:

- **Meu nome é** _.
- **Eu sou um** _.
- **Minha profissão é** _.
- **Minha maior qualidade é** _.
- **Meu maior defeito é** _.

Seus Conceitos são *ativados* quando influenciam a situação, e influenciam a história da seguinte maneira:

- Você recebe um **bônus de +1 Dado de Apoio** nos Testes para cada Conceito **benéfico** à situação. Em compensação, você recebe uma **penalidade de -1 Dado de Apoio** para cada Conceito **prejudicial**.
- Se você é alvo de uma ação, cada Conceito **benéfico** para você reduz em um a quantidade de dados que o adversário joga. Por outro lado, se o Conceito é **prejudicial**, ele recebe um dado adicional.
- Você recebe um **ponto de Energia** cada vez que **interpretar bem o seu Conceito**. No entanto, você precisa **gastar um ponto de Energia** sempre que quiser **ignorar o efeito de um Conceito**. Isso inclui a interpretação, você gasta Energia para agir contra seus Conceitos.

Você pode ser **criativo** nas respostas: não existe uma lista fechada. O que fizer sentido no cenário e ajudar a descrever seu personagem é válido. Se a resposta faz sentido para a história, então ela está certa.

HABILIDADES

As *Habilidades* definem o que o seu personagem aprendeu ao longo da vida. Uma Habilidade é algo que pode ser treinado ou aprimorado como Força ou Estilo, um campo do conhecimento como Matemática ou Ciências, habilidades de luta ou artísticas.

Atribua o nível +2 à Habilidade mais significativa do seu personagem. Escolha outras quatro que recebem o nível +1. Por fim, escolha outras duas Habilidades nas quais você não é tão bom assim; elas terão nível -1. Habilidades que seu personagem não possua têm o nível predefinido em 0.

- Ao tentar realizar uma Tarefa, você vai testar **uma de suas Habilidades**. O nível da Habilidade modifica a **quantidade de Dados de Apoio** jogada em um Teste.
- Habilidades negativas **diminuem** o número de dados que você joga!

As tabelas nas próximas páginas dão bons exemplos de Conceitos e Habilidades que seu personagem pode assumir.

ENERGIA

A Energia mede a disposição geral de seu personagem. O valor inicial (e o limite máximo) é 6 pontos, que são gastos ou perdidos em diversas situações:

- Você pode gastar um **ponto de Energia** para **Buscar suas Forças**.
- Você pode gastar um **ponto de Energia** para **ignorar** o efeito de um de seus Conceitos que o esteja prejudicando naquele momento.

Você recupera Energia:

- Descansando, à taxa de **um ponto por hora**. Se seu personagem dormir por uma noite completa, acordará recuperado.
- **Agindo de maneira coerente com seus Conceitos**. Por exemplo, se você for “Protetor”, agir para salvar alguém recupera 1 ponto de Energia.

Se a Energia chegar a zero ou menos, o personagem desmaia e não pode realizar nenhuma ação até recuperar 1 ponto.

VITALIDADE

Representa a quantidade de ferimentos que você pode receber. O valor inicial e limite máximo é de 6 pontos. Quando perde sua Vitalidade, seu personagem está *Ferido*. Você pode se ferir:

- **Durante o combate**, ataques inimigos bem-sucedidos reduzem sua Vitalidade.
- Como resultado de **quedas, choques ou qualquer outro tipo de**

Pergunta/Frase	O que estabelece	Exemplos de Respostas
Eu sou um...	Raça ou espécie	Um elfo; Um anão; Um ogro
	Origem ou lugar de nascimento	Um habitante dos vales setentrionais; Um filho do deserto; Um marinheiro das ilhas do sul
	Papel ou título amplo	Um guerreiro; Um erudito; Um ladrão
Minha profissão é...	Ocupação comum	Mercador; Ferreiro; Caçador errante
	Função militar	Soldado; Batedor; General aposentado
	Função religiosa ou mística	Sacerdote do Templo; Guardião das Brumas; Adivinho
	Ocupação marginal ou criminosa	Contrabandista; Assassino; Trapaceiro
Minha maior qualidade é...	Ocupação exótica	Domador de feras; Inventor de engenhocas; Cartógrafo de estrelas
	Virtude pessoal	Corajoso; Generoso; Justo
	Força de caráter	Determinado; Leal; Disciplinado
	Talento ou habilidade especial	Espadachim habilidoso; Mestre das runas; Excelente contador de histórias
Meu maior defeito é...	Reputação positiva	Amado pelo povo; Conhecido por sua hospitalidade; Inspirador
	Fraqueza de caráter	Ganancioso; Impulsivo; Orgulhoso
	Limitação emocional	Medroso; Inseguro; Ciumento
	Vício ou compulsão	Viciado em jogos; Bebedor inveterado; Obcecado por glória
	Comportamento problemático	Teimoso; Desconfiado; Desonesto
	Condição física ou mental	Doente; Fraco de visão; Perseguido por visões estranhas

ação física brusca ou violenta, ou de doenças ou venenos.

Você recupera sua Vitalidade das seguintes formas:

- **Se o personagem descansar** sem esforço físico ou atividades que piorem seus ferimentos, recupera 1 ponto de Vitalidade por dia.

- **Magias de cura e/ou cuidados médicos**, dependendo do cenário, podem restaurar vários pontos em minutos ou horas.

Se a Vitalidade chegar a zero ou menos, o personagem fica fora de ação e não pode realizar tarefas. Ainda não está morto, mas se receber mais 1 ponto de Dano, é o fim.

Habilidade	Descrição
Ações Furtivas	Mover-se silenciosamente, evitar ser visto e agir com discrição.
Conhecimento (Especificar)	Saber teórico e prático sobre um tema (ex.: Direito, Física).
Criatividade (Especificar)	Expressão artística em uma área (ex.: Música, Escultura).
Empatia	Perceber emoções e intenções alheias; compreender pessoas.
Estilo e Impacto	Moldar sua imagem e causar boa impressão em qualquer ambiente.
Força	Aplicar poder físico em ações ativas: arrombar, levantar, escalar.
Força de Vontade	Resistir ativamente a pressões, medo, vícios ou dor.
Influência	Convencer, persuadir ou intimidar, qualquer que seja o método.
Lógica e Raciocínio	Analisar, deduzir e resolver problemas de forma estruturada.
Lutar (Especificar)	Treinamento em combate (armas específicas ou desarmado).
Mãos Leves	Destreza manual: furtar, esconder ou manipular objetos.
Medicina	Prestar primeiros socorros, tratar ferimentos, identificar doenças.
Memória	Recordar e conectar informações com facilidade.
Percepção	Notar detalhes, sons, cheiros, padrões ou pistas sutis.
Proezas Atléticoas	Correr, saltar, nadar, escalar ou feitos físicos exigentes.
Reflexos	Reagir rapidamente a estímulos e perigos.
Sobrevivência	Viver em ambientes hostis: caçar, rastrear, orientar-se, improvisar.
Subterfúgios	Enganar, blefar, disfarçar, falsificar ou distrair.
Tecnologia	Usar, reparar e entender sistemas mecânicos, eletrônicos ou mágicos.
Vigor	Resistir a esforço prolongado, fadiga, dor, veneno ou doença.

MENTE

A Mente representa a estabilidade mental e emocional do personagem, sua capacidade de manter o foco, resistir ao medo, lidar com traumas e manter a coerência diante do desconhecido.

O valor inicial e limite máximo é de 6 pontos. Quando seu personagem perde pontos de Mente, ele está *Perturbado*. Isso pode acontecer:

- **Quando o personagem presencia algo além de sua compreensão**, como monstrosidades ou forças que não deveriam existir no mundo real.
- **Quando sua esperança ou suas crenças são desafiadas.**
- **Quando suas próprias ações** se traduzem em sentimentos de culpa, remorso, vergonha ou desonra.
- **Quando é alvo de ataques mentais**, que funcionam como ataques físicos, mas afetam a mente do alvo.
- **A critério do Mestre do Jogo**, quando o personagem realiza tarefas mentalmente extenuantes.

Recuperar a Mente exige descanso e reconstrução emocional. Em ambientações realistas, isso deve ser feito entre aventuras; cenários fantásticos podem permitir a recuperação de um ponto por dia, como a Vitalidade:

- **Após algum tempo de descanso**, em que o personagem pode relaxar sem enfrentar novos desafios, o personagem recupera um ponto.
- **Terapia ou meditação**, caso o personagem consiga se consultar com alguém, conversar a respeito de seus traumas e experiências, à taxa de um ponto por sessão.
- **Em cenários mágicos ou tecnológicos** podem existir métodos de cura que permitem a recuperação de pontos de Mente.

Se a Mente chega a 0, o personagem perde o controle. O jogador deve representar o estado mental colapsado, ou ceder a representação do personagem ao Mestre do Jogo.



REGRAS DO JOGO

O desenrolar do jogo é simples:

1. **O Mestre do Jogo descreve a cena**, a situação, o que os personagens podem ver e ouvir, e o que mais é parte da cena.
2. **Os jogadores respondem descrevendo suas ações.** Se houver alguma dúvida se elas são possíveis, o MJ pode solicitar o teste de uma Habilidade adequada.
3. **O MJ descreve as consequências**, caso haja ou não sucesso.
4. **Retorna ao passo 2** até que a cena se resolva.

Todas as ações e tarefas que os personagens decidem realizar podem ser resolvidas com uma simples jogada de dados. Além disso, o Mestre do Jogo vai criar alguns Contadores de Tempo para resolver ações prolongadas. Isso é tudo que você precisa para uma aventura no Scop.

JOGANDO OS DADOS

Você resolve todas as situações com uma jogada de dados bastante simples. Sempre que houver dúvida se o seu personagem consegue resolver uma ação, você vai jogar alguns dados de 6 faces:

- **Escolha um dado com cor ou marca diferente.** Esse é o *Dado de Base*. Os outros são os *Dados de Apoio*. Você sempre vai jogar um e apenas um Dado de Base.
- **Jogue os dados.**
- **Elimine todos os dados com resultado 4 ou mais.** Se todos os dados forem eliminados, o teste falhou.
- **O valor do Dado de Base é o ponto de partida;** se ele foi eliminado, então o valor de base é zero.
- **Some +1** para cada Dado de Apoio que sobrou.

Exemplo: *Meggan jogou o Dado de Base e mais 3 Dados de Apoio em um teste. O Dado de Base foi 2, esse é o valor de base. Os Dados de Apoio foram 3, 5 e 6. Os dados iguais a 5 e 6 são eliminados; o Dado de Apoio que sobrou adiciona 1 ao valor de base. O resultado final é 3.*

Se você não tiver Dados de Apoio em um teste e ainda assim receber mais penalidades, adicione *Dados de Penalidade*, em vez de Dados de Apoio. Esses dados funcionam da mesma forma que os Dados de Apoio, mas cada dado que permanecer na rolagem subtrai 1 do valor base.

Exemplo: *Jut, um anão-cinzento, tenta escalar uma árvore para escapar de uma fera. Infelizmente, ele não tem nenhuma Habilidade que possa ajudá-lo, e sua baixa estatura impõe uma penalidade de -1 no teste. Ele rola apenas o Dado de Base e um Dado de Penalidade.*

O Dado de Base mostra um 5, e é eliminado, deixando o valor base em zero. O Dado de Penalidade mostra um 2, que não é eliminado, e aplica uma penalidade de -1. O resultado final da jogada é -1, e Jut está em maus lençóis.

BUSCANDO FORÇAS

Se você quiser melhorar o seu resultado, Busque Suas Forças:

- **Gaste 1 ponto de Energia** e jogue novamente apenas os dados que você descartou antes. Elimine todos os dados com resultado igual a 4 ou mais.
- **Cada dado restante** dá um bônus de +1 na resultado anterior.
- **O Dado de Base pode ser jogado novamente**, mas na Busca Pelas Forças, ele vale apenas +1 se não for eliminado.

Exemplo: Meggan tenta Buscar suas Forças no teste anterior, e rola novamente os dados que foram eliminados. Os resultados foram 2 e 4. O dado igual a 4 é descartado, e o dado que sobrou dá +1 na jogada anterior, resultando em 4.

RESOLVENDO TAREFAS

Para decidir quantos dados você vai jogar em um teste, faça o seguinte:

- **Pegue o Dado de Base.**
- **Para cada Conceito que te ajude nessa situação,** adicione um Dado de Apoio.
- **Para cada Conceito que te atrapalhe,** remova um Dado de Apoio.
- **Se alguma Habilidade se aplicar,** adicione o número de Dados de Apoio indicada pelo seu nível. Se a Habilidade for negativa, remova Dados de Apoio.
- **O Mestre do Jogo pode decidir aplicar bônus ou penalidades** ao número de Dados de Apoio que você joga.

O resultado dos dados é o Nível de Sucesso. Um resultado igual a 2 é o suficiente para executar uma Tarefa com sucesso, mas o Mestre do Jogo pode exigir que você alcance um valor mais alto, se a Tarefa for complicada. Um resultado igual a 1 é um *sucesso parcial*: você conseguiu, mas alguma coisa deu errado.

RESOLVENDO CONFLITOS

Quando um personagem precisar enfrentar outro, ambos fazem um teste comum da Habilidade adequada, adicionando todos seus bônus e penalidades, provenientes de Conceitos ou não. O personagem com maior resultado vence, e a margem de vitória é o Nível de Sucesso.

Se a vítima não sabe que está em um Conflito, então apenas quem executa a ação faz seu teste; no entanto, Conceitos e outras características da vítima se aplicam como penalidades ao teste.

CONTADORES DE TEMPO

Para acompanhar tarefas prolongadas, efeitos temporários ou eventos que dependem do tempo, o Mestre do Jogo cria um *Contador de Tempo*: uma série de marcadores ou caixas, representando a passagem do tempo.

A cada evento importante ou avanço da narrativa, o MJ preenche uma caixa. Quando todas forem preenchidas, o tempo acabou e o efeito, evento ou consequência ocorre.

Nível	Dificuldade	Interpretação
≤ -1	—	Falha crítica. Além de falhar, algo dá errado.
0	—	Falha total. Nada foi alcançado.
1	Trivial	Sucesso parcial. Você consegue em parte, ou com efeitos colaterais.
2	Simples	Sucesso completo, ainda que básico.
3	Média	Bom resultado, eficiente, confiável.
4	Difícil	Acima da média, você se destacou.
5	Muito Difícil	Resultado notável, chamou atenção, impressionou.
6+	Extremamente Difícil	Sucesso espetacular, você fez algo quase impossível.

Use Contadores de Tempo para acompanhar:

- **A duração de um efeito**, como Magia ou condição temporária. Use o Nível de Sucesso em um teste da Magia para determinar a quantidade de caixas.
- **O tempo restante antes de um evento crítico**, como o desabamento do teto ou o fim de um ritual.
- **O progresso** em uma tarefa prolongada.

***Exemplo:** Kaylee deseja usar sua magia para criar uma tocha que ilumine a sala. O resultado em seu teste é igual a 3, e o MJ cria um contador de tempo de 3 caixas, decidindo que a cada sala visitada, uma caixa é preenchida. Quando todas as caixas forem preenchidas, a tocha se apaga.*

USO DE EQUIPAMENTO

No *Scop*, não contabilizamos cada moeda ou cada flecha. Em vez disso, cada equipamento tem uma certa *quantidade de usos*. Ao final de cada cena em que um equipamento for usado de forma relevante, faça um **Teste de Uso**:

- **Realize um teste simples com o Dado de Base**, aplicando bônus ou penalidades conforme Conceitos ou outras circunstâncias.
- **Se o resultado for maior ou igual à quantidade de pontos atual**, nada acontece.
- **Se o resultado for menor que a quantidade de pontos atual**, reduza o total em um ponto.
- **Caso todos os dados sejam eliminados**, reduza o total em um ponto.
- **Não é possível Buscar as Forças** neste tipo de teste.

O MJ pode *cobrar* mais que um ponto por usos mais intensos. Enquanto o personagem possuir ao menos um ponto no Recurso, pode utilizá-lo livremente. Quando o Recurso se esgota, não estará mais disponível até que seja recuperado de alguma forma.

COMBATE

Quando seus personagens encontram obstáculos em busca de seus objetivos, pode ser necessário recorrer à violência para superá-los. Nesses casos, inicia-se um combate.

Combates são divididos em turnos que duram de 5 a 10s, que se repetem enquanto os personagens e seus inimigos estiverem lutando. Em cada turno:

1. Identifique quem é o **seu adversário**.
2. **Você e seu inimigo jogam os dados** usando suas Habilidades de combate adequada, Magia ou outro Poder.
3. Quem obtiver o **resultado mais alto** é o vencedor daquela rodada. Se os resultados forem iguais, nenhum dos oponentes leva vantagem nesse turno.
4. **Retorna ao passo 1** até que a cena se resolva.

Bônus e penalidades vindas de Conceitos e outras situações se aplicam, e é possível Buscar as Forças a cada troca de ataques. O vencedor do conflito consegue realizar seu intento.

ENFRENTANDO VÁRIOS ADVERSÁRIOS

Lutar contra vários inimigos é possível, mas muito arriscado.

- Para cada adversário além do primeiro, você sofre **-1 Dado de Apoio** em seu teste.
- Apenas o personagem em desvantagem recebe essa penalidade; seus inimigos rolam normalmente.
- Compare o seu resultado separadamente contra cada inimigo.
- Você só pode **atingir um dos adversários que vencer**, mas será atingido por **todos que o superarem**.

FERIMENTOS

Se a intenção é ferir o inimigo, então a vítima recebe *Dano*, que é calculado da seguinte forma:

$$\text{Dano} = \text{Nível de Sucesso} + \text{Modificadores}$$

Fatores como características das armas e armaduras, e Conceitos dos oponentes, podem modificar o Dano. Armas de combate próximo, como espadas ou machados, recebem bônus ao Dano caso o personagem tenha algum Conceito ou Poder relacionado à força física. Os modificadores são cumulativos.

O Dano é descontado da Vitalidade da vítima. Quando a Vitalidade atinge zero ou menos, o personagem está fora de ação e, se nessa situação, ele receber um ponto de Dano adicional, ele encontra seu fim. É trágico, mas é a vida.

Características da Arma	Bônus de Dano
Pequena	0
Grande	+1
Pesada	+1

Características da Proteção	Penalidade ao Dano
Leve	-1
Média	-2
Pesada	-3



PODERES

Um *Poder* é qualquer habilidade que permite a um personagem realizar uma tarefa normalmente impossível, manifestar uma característica sobre-humana ou resistir a efeitos extraordinários. Isso inclui exemplos como magia, psionismo, mutações, cibernética, superforça ou resistência sobrenatural.

Poderes simples, como a capacidade de entrar em *Fúria Incontrolável*, são chamados de *Habilidades Especiais*. Poderes mais complexos, como *Magia*, podem ter níveis, representando o grau de domínio ou familiaridade do personagem com suas capacidades. Alguns também exigem Habilidades específicas para controlá-los de forma segura.

ESCOLHENDO PODERES

Um personagem adquire um Poder ao responder a perguntas como “Meu Poder é _” ou “Minha Habilidade Especial é _.”

Por padrão, o personagem começa com **um único Poder**, normalmente em **nível 1**, se o Poder possuir níveis. O MJ pode permitir exceções — por exemplo, concedendo um nível adicional ou um segundo Poder em troca de um Conceito com conotação negativa.

Se o Poder exigir Habilidades associadas (como *Dardos de Fogo* ou *Telepatia*), elas devem ser escolhidas entre as Habilidades normais do personagem. Isso representa o tempo e o esforço dedicados a dominar o Poder, reduzindo o espaço para outros aprendizados.

USANDO UM PODER

Ativar um Poder requer gastar 1 ponto de Energia. Em geral, um Poder **nunca falha completamente**, mas o MJ pode pedir um teste para definir a *força*, *duração*, *precisão* ou *efeitos colaterais* do uso. Nesse caso,

faça o teste da seguinte forma:

1. **Gaste 1 ponto de Energia** para ativar o Poder.
2. **Faça um teste da Habilidade associada**, aplicando os Dados de Apoio pertinentes a Conceitos e modificadores.
3. **O efeito básico do Poder acontece de qualquer modo**; o Nível de Sucesso define a qualidade ou intensidade do resultado.
4. **O personagem pode Buscar Suas Forças** para melhorar o resultado, se desejar.

Exemplo: Kaylee deseja lançar um Dardo de Fogo em um inimigo. Ela usa um ponto de Energia, ativando a Magia. Para determinar se o alvo foi acertado e qual o Dano causado, o MJ pede um teste da Habilidade.

Se o efeito de um Poder puder ser resistido, resolva-o como um conflito comum. Se o alvo resiste ativamente, ambos rolam testes, e a margem de sucesso é o Nível de Sucesso. Se o alvo empatar ou superar o resultado, o Poder foi lançado, mas resistido, e o MJ descreve o resultado narrativamente.

PODERES QUE AFETAM OUTRAS JOGADAS

Alguns Poderes servem para modificar outras ações, tornando-as mais fáceis ou mais difíceis.

Exemplo: Uma Barreira Mágica pode reduzir o dano recebido ou dificultar ataques. Um Encantamento pode conceder bônus em interações sociais.

Nesses casos, use o Nível de Sucesso do teste do Poder como bônus ou penalidade na jogada afetada. Se o modificador final for zero, o MJ pode considerá-lo como

+1 para manter o impacto narrativo. O MJ deve ajustar conforme o contexto e incentivar soluções criativas.

DURAÇÃO DE UM PODER

Alguns efeitos permanecem ativos por um tempo antes de desaparecer. Para definir a duração:

- **Crie um Contador de Tempo** baseado no resultado dos dados ou no Nível de Sucesso.
- **Em Combate ou situações rápidas**, o Poder pode durar um número de Turnos igual ao Nível de Sucesso.
- Opcionalmente, o MJ pode determinar que um resultado excepcional **mantém o efeito até o fim da Cena**.

PODERES EM COMBATE

Alguns Poderes, ou as Habilidades derivadas deles, podem ser usados em Combate, criando efeitos variados como repelir inimigos, desorientá-los ou causar ferimentos.

O uso de um Poder ofensivo segue as mesmas regras de qualquer ataque comum. Em essência, um Poder de ataque funciona como uma arma — apenas com efeitos diferentes:

- **O jogador ativa o Poder** gastando 1 ponto de Energia.
- **Faz o teste de ataque normalmente**, usando a Habilidade do Poder, e considerando Conceitos e modificadores aplicáveis.
- **Se o ataque for bem-sucedido**, todos os efeitos do Poder (inclusive o Dano) são resolvidos conforme o resultado dos dados e a descrição da Habilidade.

PODERES PROTETIVOS

Se um Poder puder ser usado para proteger ou evitar Dano, há três possibilidades:

- **O Poder isola o alvo:** qualquer ataque deve superar o resultado do teste do Poder para atingir a vítima.
- **O Poder dificulta atingir o alvo:** o resultado do teste do Poder é usado como penalidade a qualquer agressor que tente atingir o protegido.
- **O Poder reduz os efeitos:** nesse caso, se o ataque for bem-sucedido, o resultado do teste do Poder é a redução ao Dano causado.

A tabela abaixo dá alguns exemplos de Poderes, mas você pode usar a Criatividade e inventar outros.

Poder	Habilidades	Descrição
Magia (Nivelada)	Cada feitiço é uma Habilidade (<i>Luz, Detectar Magia</i> , etc.)	Manipula energia arcana para atacar, iluminar ou criar efeitos mágicos.
Milagres (Nivelada)	Cada milagre é uma Habilidade (<i>Cura, Detectar Mentiras</i> , etc.)	Canaliza poder divino para curar, abençoar e proteger aliados.
Psiônicos (Nivelada)	Cada efeito é uma Habilidade (<i>Telepatia, Telecinésia</i> , etc.)	Usa poderes desconhecidos da mente para afetar o mundo à sua volta
Fúria Incontrolável	Lutar, Reflexos	Estado de fúria em combate.
Empatia Animal	Empatia, Sobrevivência	Permite compreender e influenciar o comportamento de animais.
Pele Dura	Sempre ativa	Reduz o Dano físico recebido.
Sombra Silenciosa	Ações Furtivas	Permite mover-se sem ser notado, confundindo quem observa.

AVENTURA: O TEMPLO DE ASHA

Esta aventura pronta apresenta as mecânicas do Scop, para você já pular direto para o jogo. Cada passo apresenta um conceito específico. A aventura é curta e cabe em uma sessão de duas a três horas, e mistura investigação, exploração de ruínas e combate. A aventura é dividida em cenas, que descrevem o cenário e sugerem como resolver os desafios impostos. Leia os *textos em itálico* em voz alta para os jogadores.

Além dos Conceitos e Habilidades, os personagens desta aventura também têm **Poderes** ou **Habilidades Especiais**. Elas funcionam de maneira bem simples: basta gastar 1 ponto de Energia, e o efeito acontece. As fichas de personagem no final deste livreto trazem a descrição de cada Poder.

Os personagens vão enfrentar alguns inimigos. Os oponentes são descritos pelos seguintes Conceitos e Habilidades:

- **Habilidade de Combate:** indica o número de Dados de Apoio que a criatura recebe para realizar um ataque.
- **Bônus de Dano:** em caso de ataque bem-sucedido, adicione esse valor ao dano causado pela criatura.
- **Resistência:** penalidade ao dano causado à criatura sob certas circunstâncias.
- **Vitalidade:** a quantidade de pontos de ferimento que a criatura recebe antes de ficar fora de ação.

Criaturas de maneira geral não têm Energia e não podem Buscar Suas Forças.

INTRODUÇÃO

“Nas terras próximas à vila de Ravon, histórias antigas falam de um templo esquecido, erguido em honra a uma divindade felina chamada apenas de Asha, a Caçadora Silenciosa. Conta-se que seus seguidores desapareceram há séculos, deixando apenas

ruínas escondidas pela floresta e protegidas por maldições.”

“Recentemente, lincos selvagens e agressivos começaram a rondar as proximidades da vila, atacando viajantes e assustando os moradores. Os mais velhos dizem que isso só pode ser um sinal de que os guardiões de Asha despertaram — e que o templo voltou a reclamar atenção.”

“Os anciãos da vila pediram a vocês que investiguem as ruínas. Se encontrarem o templo, devem tentar entender o que despertou sua fúria. Alguns acreditam que riquezas antigas ainda estão guardadas lá dentro, mas os mais sábios avisam: entrar nesse lugar esquecido pode significar muito mais do que enfrentar animais selvagens.”

O primeiro objetivo dos personagens é encontrar a trilha que leva à entrada secreta do santuário perdido na floresta, e decifrar seus enigmas. Os jogadores entenderão o que significam seus Conceitos, Habilidades e como realizar testes.

“Vocês chegam a uma floresta antiga, onde árvores altas bloqueiam a luz e o chão está coberto de folhas e musgo. Entre o farfalhar do vento e o canto distante de pássaros, surgem ruínas cobertas pela vegetação, sugerindo que algo esquecido repousa adiante...”

LOCALIZANDO A TRILHA

Os personagens precisam encontrar sinais da trilha que leva ao templo. Pergunte o que cada um faz e busque aceitar soluções criativas.

Testes sugeridos: Percepção ou Sobrevivência.

- **Sucesso:** encontram a trilha e seguem até o templo.
- **Falha:** a trilha é mais difícil e hostil; alguns personagens podem perder 1 ponto de Vitalidade ou Energia antes de alcançar o destino.

Dicas para o Mestre:

- Lembre os jogadores que, se eles descreverem suas ações de acordo com seus Conceitos, recebem bônus que vão facilitar a resolução das ações.
- Evite narrar apenas em termos de falha ou sucesso. Descreva a trilha com detalhes, e faça com que pareça que eles gastaram algum tempo antes de chegar ao templo.
- A aventura não acaba se eles não encontrarem a trilha! Descreva uma trilha mais perigosa e cheia de obstáculos. Peça alguns testes para que alguns personagens tropecem e se machuquem, perdendo um ponto de Vitalidade. Ao final dessa trilha, o esforço foi tão grande que todos eles perdem um ponto de Energia.
- Se quiser, os personagens são atacados por lincês, em um número igual ao número de personagens:
 - **Habilidade de Combate:** +1
 - **Bônus de Dano:** +1
 - **Vitalidade:** 4 pontos

DECIFRANDO AS INSCRIÇÕES ANTIGAS

No caminho, os personagens encontram pedras cobertas de musgo com inscrições que indicam a entrada do santuário. Pergunte como eles tentam interpretá-las e incentive soluções criativas.

Os personagens serão capazes de entender completamente as inscrições apenas se passarem em um teste. As inscrições dizem o seguinte: *“Entre o sussurro das folhas e a sombra do carvalho mais antigo, a pedra que guarda a passagem se esconde sob a vigilância do musgo e do tempo. Aquele que observa com olhos atentos verá o caminho onde o passado repousa.”*

Testes sugeridos: Conhecimento (História ou Religioso).

- **Sucesso:** os personagens são capazes de traduzir integralmente as inscrições.

- **Sucesso Parcial:** eles conseguem traduzir apenas algumas passagens relevantes.
- **Falha:** apenas alguns fragmentos aparecem, como palavras isoladas.

Dicas para o Mestre:

- A entrada está escondida atrás de uma grande pedra coberta de musgo, na base de um carvalho antigo próximo ao templo. À primeira vista, parece apenas uma formação natural.
- Os personagens podem encontrá-la de maneiras diferentes. Peça que eles descrevam com detalhes o que estão vasculhando. A mensagem das inscrições devem inspirá-los a procurar sob as sombras do carvalho:
 - **Observação cuidadosa (Percepção):** notar que a pedra é diferente das outras — mais regular, como se tivesse sido colocada ali.
 - **Conhecimento ou História:** lembrar que árvores antigas, especialmente carvalhos, eram usadas como marcos sagrados em construções passadas.
 - **Sobrevivência ou Exploração:** perceber que o musgo na pedra cresce de forma desigual, sugerindo que ela já foi movida.
 - **Magia (se aplicável):** sentir resquícios de energia fluindo da região próxima à pedra.

EXPLORAÇÃO DA MASMORRA

Os personagens agora passam por um corredor estreito que tem uma armadilha.

“Vocês atravessam a passagem secreta e entram em corredores escuros e úmidos. O ar é pesado, cheira a mofo e pedra antiga. É claro que ninguém pisa aqui há muito tempo...”

“O corredor diante de vocês é estreito e empoeirado. Algumas pedras no chão parecem soltas, e há riscos estranhos nas paredes, como se algo tivesse se movido ali há muito tempo.”

Testes sugeridos: Percepção (para identificar a armadilha) ou Reflexos (para atravessar sem acioná-la) ou Tecnologia (para tentar desarmar a armadilha).

- **Sucesso:** os personagens descobrem que algumas lajes do chão acionam dardos escondidos nas paredes. Podem atravessar com cuidado ou tentar desarmar a armadilha.
- **Falha:** as lajes afundam sob o peso dos passos dos personagens, e uma chuva de dardos metálicos cruza o corredor com um assobio mortal. Cada personagem sofre **1 ponto de Dano**, que não pode ser absorvido por suas armaduras.

Dicas para o Mestre:

- Ao descrever a cena, faça parecer com que o caminho à frente é perigoso e eles deveriam tomar cuidado, mas não seja explícito em relação à presença da armadilha.
- Os personagens podem também tentar acionar a armadilha de maneira controlada, por exemplo, jogando pedras sobre as lajes soltas, ou outra ideia criativa. Premie a criatividade, mas mantenha o tom de dúvida — exija um ou dois testes para decidir se a tentativa tem sucesso.
- Após atravessarem a armadilha, os personagens podem querer recolher alguns dardos para uso futuro.

OS GUARDIÕES DA TUMBA

“Após os corredores escuros, vocês chegam a um salão subterrâneo. Colunas rachadas sustentam o teto, e no centro há um altar coberto de musgo. O ar é pesado, como se o tempo tivesse parado. Das sombras, figuras de pedra em forma de homens-lince começam a se erguer — guardiões que nunca abandonaram este lugar.”

Desafio: Os personagens serão atacados por 2 ou 3 Guardiões (dependendo do número de personagens). São criaturas irracionais e não há como argumentar com eles — seu único propósito é proteger o templo.

- **Habilidade de Combate:** +2
- **Bônus de Dano:** +1
- **Resistência:** Dano cortante ou perfurante (espadas ou machados) causam 1 ponto de Dano a menos.
- **Vulnerabilidade:** Dano contundente (martelos ou porretes) ou Fogo (mágico ou de outra fonte) causam 1 ponto de Dano adicional.
- **Vitalidade:** 7 pontos

Ao serem derrotados, os Guardiões esfaçam-se e desaparecem em uma nuvem de pó soprada pelo vento.

Dicas para o Mestre:

- Não conte para os jogadores as resistências e vulnerabilidades dos Guardiões, mas permita testes de Conhecimento (História ou semelhante) para descobri-las.
- Incentive descrições criativas dos jogadores. Se alguém usar o ambiente a seu favor (derrubar uma coluna, usar fogo do tocha, jogar pedras), aceite a ideia e peça um teste apropriado.
- Se a luta ficar longa, reduza a resistência dos guardiões para manter o ritmo.

Derrotando os Guardiões, os personagens podem explorar o salão. A investigação revelará que algo profano aconteceu no templo:

“Com os guardiões derrotados, o silêncio retorna ao grande salão. No altar, além de relíquias antigas, vocês percebem sinais de um ritual interrompido: inscrições incompletas, símbolos queimados e restos de velas apagadas. Algo no templo foi perturbado recentemente, e a energia ali parece instável. Aparentemente, esse desequilíbrio está ligado à onda de ataques das feras nas vilas próximas. Agora vocês têm pistas suficientes para entender que há uma ameaça maior, e que sua investigação está apenas começando.”

ALLIS

Allis é jovem, idealista e dedicada a ajudar os outros. Desde cedo percebeu que sua vocação era curar e treinou para se tornar uma clériga. Testemunhou sofrimento suficiente para decidir que faria a diferença como curadora.

CONCEITOS

- *Eu sou uma Humana.*
- *Minha maior qualidade é a Empatia.* (Bônus para compreender emoções, perceber mentiras ou segundas intenções).
- *Meu maior defeito é a Compaixão.* (Penalidades se confrontada com sofrimento intenso ou se sua compaixão for explorada por alguém mal-intencionado).
- *Minha profissão é Clériga.* (Pode realizar feitiços de Cura e Proteção, mas deve manter a lealdade à sua ordem e seus deuses).
- *Meu Poder é Milagres.* (Veja as Habilidades abaixo).

HABILIDADES

- **Cura (-1 Energia):** +2 (Gaste 1 ponto de Energia, teste esta Habilidade. O resultado indica os pontos de Vitalidade recuperados.)
- **Proteção (-1 Energia):** +1 (Gaste 1 ponto de Energia, teste esta Habilidade. O resultado indica a penalidade para acertar o recipiente deste milagre.)
- **Empatia:** +1
- **Influência:** +1
- **Luta com Maças:** +1
- **Subterfúgios:** -1
- **Percepção:** -1

EQUIPAMENTO

- **Suprimentos:** 2
- **Maça** (+1 de Dano)
- **Cota de Malha** (-2 Dano recebido, -1 em testes envolvendo coordenação motora)
- **Símbolo Religioso**

BROUNIC

Brounic é um anão ranzinza, teimoso e tradicionalista. Valoriza a lealdade ao seu clã e acredita em defender seu modo de vida com armas e coragem. Apreciador da ourivesaria, mas sempre pronto para entrar em ação.

CONCEITOS

- *Eu sou um Anão das Montanhas.* (Bônus em testes de Sobrevivência e resistência a terrenos difíceis, penalidades em interações sociais delicadas).
- *Minha maior qualidade é a Dignidade.* (Bônus ao manter a compostura ou liderar aliados).
- *Meu maior defeito é a Honestidade.* (Penalidades ao tentar mentir ou enganar outras pessoas).
- *Minha profissão é Guerreiro.* (Bônus em combate corpo a corpo, penalidades em tarefas que exijam sutileza ou furtividade).
- *Minha Habilidade Especial é a Pele Dura.* (Reduz 1 ponto de dano físico recebido em cada ataque. Essa Habilidade Especial está sempre ativa e não é necessário gastar Energia para ela entrar em ação).

HABILIDADES

- **Luta com Machados:** +2
- **Conhecimento (Cavernas):** +1
- **Criatividade (Ourivesaria):** +1
- **Influência:** +1
- **Sobrevivência:** +1
- **Empatia:** -1
- **Ações Furtivas:** -1

EQUIPAMENTO

- **Suprimentos:** 2
- **Machado de Batalha** (+2 de Dano)
- **Cota de Malha** (-2 Dano recebido, -1 em testes envolvendo coordenação motora)

GELEANOR

Geleanor é um elfo guerreiro experiente e taciturno. Treinado nas fronteiras élficas, dedicou sua vida a caçar criaturas malignas, tornando-se calado, observador e focado em sua missão.

CONCEITOS

- *Eu sou um Elfo.* (Bônus em testes de Agilidade e Percepção, penalidades em tarefas que exigem força bruta ou resistência física).
- *Minha maior qualidade é a Força de Vontade.* (Bônus para resistir a medo ou coerção).
- *Meu maior defeito é ser Duro de Coração.* (Penalidades ao lidar com aliados necessitados ou situações emocionais).
- *Minha profissão é Rastreador.* (Bônus em rastreamento e exploração, penalidades em interações sociais complexas ou diplomáticas).
- *Minha Habilidade Especial é Empatia Animal.* (Gastando 1 ponto de Energia, Geleanor consegue garantir que animais domésticos ou selvagens não o ataquem e facilita a comunicação com eles).

HABILIDADES

- **Luta com Cimitarras:** +2
- **Ações Furtivas:** +1
- **Sobrevivência:** +1
- **Luta com Arco e Flechas:** +1
- **Percepção:** +1
- **Influência:** -1
- **Luta Desarmada:** -1

EQUIPAMENTO

- **Suprimentos:** 2
- **Cimitarra** (+1 de Dano)
- **Colete de Couro** (-2 Dano recebido)

KAYLEE

Kaylee é uma jovem humana de família nobre agrícola. Enviada para uma academia distante, fascinou-se pelo fogo e especializou-se em magias desse elemento. Tornou-se ranzinza e rebelde, com um temperamento explosivo.

CONCEITOS

- *Eu sou uma Humana.*
- *Minha maior qualidade é ser Boa com os Estudos.* (Bônus em testes de Conhecimento, pesquisa ou magia).
- *Meu maior defeito é Teimosia.* (Precisa gastar Energia para mudar de ideia).
- *Minha profissão é Feiticeira (Especializada em Fogo).* (Pode lançar magias de fogo, mas deve lidar com o risco de explosões inesperadas ou desgaste de Energia).
- *Meu Poder é Magia.* (Veja as Habilidades abaixo).

HABILIDADES

- **Dardos de Fogo (-1 Energia):** +2 (Projéteis flamejantes que atingem inimigos à distância, causando dano direto).
- **Luz (-1 Energia):** +1 (Gera uma esfera luminosa que pode ser fixada em um objeto, iluminando o ambiente. O resultado do teste define quantas caixas de um Contador de Tempo ela permanecerá ativa).
- **Toque Flamejante (-1 Energia):** +1 (Encanta a mão com chamas intensas, causando dano em um inimigo em alcance corpo a corpo).
- **Criar Fogo (-1 Energia):** +1 (Produz chamas capazes de acender tochas, velas ou manter uma fogueira acesa por um período).
- **Lutar com Adagas:** +1
- **Medicina:** -1
- **Conhecimento (Religiões):** -1

EQUIPAMENTO

- **Suprimentos:** 2
- **Adaga** (-1 de Dano)
- **Livro de Feitiços**

MEGGAN

Meggan é uma Elfa Negra que se rebelou contra a tendência maligna de seu povo. Entre sua gente, presenciou brutalidade e violência, e decidiu que gostaria de evitar que pessoas vivessem assim. A despeito de sua cultura de origem ser brutal, é tímida e inocente.

CONCEITOS

- *Eu sou uma Elfa Negra.* (Bônus em testes de visão no escuro, furtividade e percepção em ambientes subterrâneos, mas sofre com o medo que induz em pessoas de outras raças).
- *Minha maior qualidade é o Pacifismo.* (Bônus para acalmar ou mediar conflitos).
- *Meu maior defeito é a Ingenuidade.* (Penalidades para reconhecer mentiras e manipulações).
- *Minha profissão é Espiã.* (Capaz de infiltrar-se, coletar informações e manipular o ambiente sem ser percebida).
- *Minha Habilidade Especial é Sombra Silenciosa.* (Fundeu-se às sombras de forma quase sobrenatural. Gastando **1 ponto de Energia**, pode atravessar um ambiente pouco iluminado sem ser percebida).

HABILIDADES

- **Ações Furtivas:** +2
- **Tecnologia:** +1
- **Percepção:** +1
- **Mãos Leves:** +1
- **Luta com Arco e Flechas:** +1
- **Subterfúgios:** -1
- **Força:** -1

EQUIPAMENTO

- **Suprimentos:** 2
- **Espada Curta**
- **Arco e Flechas**
- **Colete de Couro** (-2 Dano recebido)
- **Ferramentas de Ladrão**
- **Lanterna**

NGHAR

Nghar é um bárbaro típico: nasceu e cresceu em uma pequena vila além das fronteiras do que se entende por mundo civilizado. Quando se tornou adulto, decidiu viajar pelo mundo para conhecê-lo melhor. Durante suas viagens tornou-se um guerreiro de fato, ao encontrar horrores que jamais sonhara e combatê-los com coragem.

CONCEITOS

- *Eu sou um Bárbaro Humano.* (Bônus em testes ligados a sobrevivência, resistência física e bravura; penalidade em etiqueta e interações refinadas em ambiente urbano).
- *Minha maior qualidade é a Honestidade.* (Bônus em interações sociais quando fala de forma direta e sincera).
- *Meu maior defeito é o Desprezo pela Civilização.* (Penalidade para se orientar em grandes cidades e lidar com autoridades e protocolos sociais).
- *Minha profissão é Guerreiro.* (Bônus em situações de combate; penalidade em papéis que exigem sutileza ou raciocínio especializado).
- *Minha Habilidade Especial é Fúria Incontrolável.* (Ao gastar 1 ponto de Energia, Nghar entra em um estado de fúria e se lança de corpo e alma ao combate. Enquanto está nesse estado, ignora todas as penalidades e condições advindas de ferimentos; e recebe +1 em todas as jogadas de ataque).

HABILIDADES

- **Luta com Machados:** +2
- **Luta com Espadas:** +1
- **Luta com Martelos:** +1
- **Proezas Atléticas:** +1
- **Influência:** +1
- **Luta Desarmada:** -1
- **Criatividade (Forja):** -1

EQUIPAMENTO

- **Suprimentos:** 2
- **Machado de Batalha** (+2 de Dano)
- **Colete de Couro** (-1 Dano recebido)

PERSONAGEM: _____
JOGADOR: _____
CAMPANHA/DM: _____



Conceitos

EU SOU: _____
MINHA MAIOR QUALIDADE É: _____
MEU MAIOR DEFEITO É: _____

Habilidades

Nível

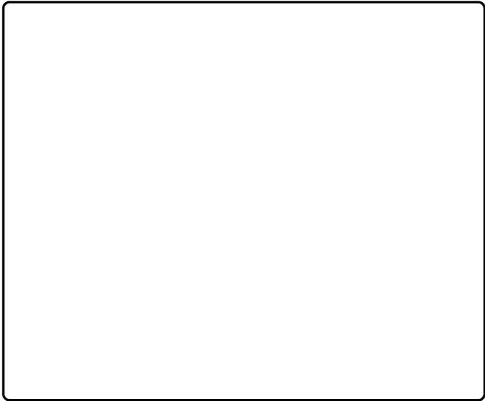
AÇÕES FURTIVAS	_____
CONHECIMENTO	_____
CRIATIVIDADE	_____
EMPATIA	_____
ESTILO & IMPACTO	_____
FORÇA	_____
FORÇA DE VONTADE	_____
INFLUÊNCIA	_____
LÓGICA & RACIOCÍNIO	_____
LUTAR	_____
LUTAR	_____
MÃOS LEVES	_____
MEDICINA	_____
MEMÓRIA	_____
PERCEPÇÃO	_____
PROEZAS ATLÉTICAS	_____
REFLEXOS	_____
SOBREVIVÊNCIA	_____
SUBTERFÚGIOS	_____
TECNOLOGIA	_____
VIGOR	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Condições

ENERGIA	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
VITALIDADE	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
MENTE	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Equipamentos

_____	☐ ☐ ☐ ☐
_____	☐ ☐ ☐ ☐
_____	☐ ☐ ☐ ☐
_____	☐ ☐ ☐ ☐
_____	☐ ☐ ☐ ☐
_____	☐ ☐ ☐ ☐
_____	☐ ☐ ☐ ☐
_____	☐ ☐ ☐ ☐
_____	☐ ☐ ☐ ☐
_____	☐ ☐ ☐ ☐





O **Scop** é um sistema é muito mais amplo: **modular, flexível e customizável**, feito para se adaptar a qualquer cenário que você imaginar. Você pode usá-lo de forma simples, em partidas rápidas, ou explorá-lo em profundidade, adicionando camadas de detalhe conforme desejar.

No **site oficial do Scop**, você encontra tudo o que precisa para expandir suas histórias: regras mais completas, dicas para lidar com situações variadas, guias de construção de personagens, listas extensas de Conceitos, Habilidades e Poderes, além de criaturas para desafiar seus jogadores e até cenários prontos para jogar.

E o melhor de tudo: o **Scop é livre e aberto**. Ele é publicado sob licença **Creative Commons**, o que significa que você pode utilizá-lo como quiser – em suas mesas de jogo, em publicações próprias, em financiamentos coletivos ou em qualquer outro projeto. O sistema é seu tanto quanto nosso: basta jogar, criar e compartilhar.



<https://scop.net.br/>



@scop.rpg



@scop.rpg