

# GESTA

# quick start



**versão 1.0**

**atributos**

CON	DES	INT	PRE	INI	RES
3	4	2	3	6	6

**nome**: Marion Galvão

**carreira**: aventureira

**# série**: #001

**ambiente**: puf

**status**: 7

**dinheiro**: \$\$\$ 320

**armas**

bastão	valor 1	dano 4	3
esgrima	1		
carabina	valor 4	dano 8	8
revólver	valor 4	dano 8	6

**perícias combate**

DIF	alc	rec
10	150	2
12	30	2

**proteção**: 5

**recarga**: 21

**perícias gerais**

artes	valor 2	5	espionagem	valor 1	0
ciências	1	1	estratégia	1	4
comércio	1	1	furtividade	3	7
comunica.	2	4	manipulação	2	6
desporto	4	8	medicina	1	-1
educação	3	6	perspicácia	1	3
empatia	1	4	persuasão	2	5
engenharia	3	5	pilotagem	5	9

**bens**

avião Lockheed Electra, pára-quedas, colete salva vidas, binóculos, sextante, mapas aéreos e terrestres, pistola de sinais, macaco de voo, roupas para safari mas também elegantes vestidos de noite, carabina Winchester M1895 (2/2), revólver Colt Detective Special (6/3), munições, candeeiro de gás, lanterna, mochilas e bornais, cantis, tenda, saco-cama, mosquiteiro, kayak e primeiros socorros

**carga**: 9,8

## folha de personagem

[www.gesta.pt](http://www.gesta.pt)

Resolução dos **Desafios**



**perícia** +





## DESAFIOS

### tarefas

Resultado (tarefa) = **Perícia + 2d6** [ ± modificadores ] ≥ **DIF**iculdade

Eficácia (tarefa) = Resultado – DIFiculdade ≥ 0

### confrontos

Resultado (confronto) = **Perícia + 2d6** (de cada interveniente)

Eficácia (confronto) = Resultado [Vencedor] – Resultado [Derrotado]

### combates

Dano Efetivo = Eficácia + Dano [Vencedor] – Protecção [Derrotado]

# GESTA

## notas

- apontamentos -  
espaço para tomar notas referentes  
aos figurantes e à aventura



no espaço em branco  
e no verso

## ferimentos

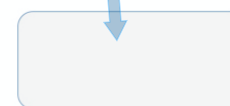
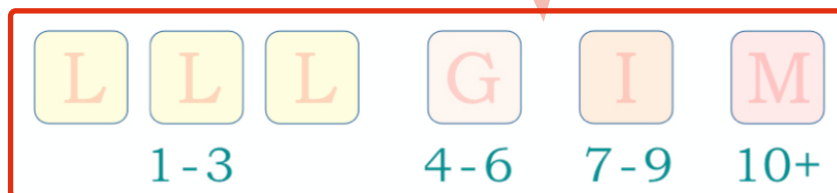
- feridas, doenças, desgaste -  
L - ligeira (recupera num dia)  
G - grave (recupera em 3 dias) -1  
I - incapacitado (rec. em 6 dias) -2  
M - moribundo

## carga

- peso transportado -  
roupa e equipamento

## dinheiro

- conta corrente -  
entradas e  
saídas de "caixa"



\$\$\$



carga

cartão para escrever alterações à folha de personagem

[www.gesta.pt](http://www.gesta.pt)

Durante uma aventura os personagens são defrontados com **DESAFIOS**.

Os desafios dividem-se em dois tipos:

**TAREFAS** ( o personagem tenta ultrapassar uma situação ) E

**CONFRONTOS** ( o personagem tenta vencer alguém )

Exemplos de **TAREFAS**:

Abrir um cadeado sem ter a chave (**mecânica**), saltar o fosso do castelo (**agilidade**), detetar vestígios de veneno numa taça (**alquimia**), ler um pergaminho numa escrita antiga (**história**), atingir um alvo com um mosquete (**tiro**).

Exemplos de **CONFRONTOS**:

Vencer um duelo de espada (**esgrima** contra **esgrima**), passar o portão sem ser detetado pela sentinela (**furtividade** contra **perspicácia**), regatear o preço de um objeto raro no mercado (**persuasão** contra **persuasão**).

### Resolução de TARFAS

O Mestre de Jogo indica qual a Perícia mais adequada e qual a **DIF**iculdade da Tarefa.

O jogador lança **2d6** e soma esse valor ao da Perícia ("caixinha" azul).

Se o resultado final for igual ou superior à DIFiculdade, o personagem é bem sucedido. Caso contrário, não.

Exemplo: O Mestre de Jogo diz

*“Forçar a fechadura da porta requer sucesso num teste à perícia*

***Mecânica com DIFiculdade 14.**”*

O jogador verifica qual é o valor da sua perícia Manusear e soma-lhe **2d6**. Se este resultado for igual a 14 ou mais, foi bem sucedido, de outro modo, falhou.

### Resolução de CONFRONTOS

Cada Personagem envolvido no confronto lança 2d6 e soma à Perícia mais apropriada. O valor mais alto ganha!