

Table of Contents

Crédito do MJ

MJs ganham Créditos de MJ, Pontos de Realização e uma Crônica na primeira vez em que narram uma aventura. Em todas as sessões subsequentes do MJ, eles recebem créditos de MJ e PdR, a não ser que a aventura possua o rótulo de Repetível. Crônicas ganhas ao narrar devem ser designadas a personagens quando recebidas, mas não precisam ser aplicadas imediatamente. Veja Aplicando Crônicas para mais detalhes. MJs possuem algumas regras especiais quando aplicam crônicas a personagens.

- Crônicas ganhas por narrar garantem recompensas completas. Isso inclui todos os Pacotes de Tesouro/Ouro, XP, Reputação e Dias de Recesso, assim como acesso a itens e benefícios.
- MJs podem escolher não receber uma Crônica para algum jogo que narrem, atrasando a Crônica para a próxima vez em que fizerem a aventura.
- MJs podem designar Crônicas para personagens que estejam jogando outra aventura no momento. Neste caso, Aplique a Crônica depois que o personagem completar a aventura atual.
- Quando for aplicar a regra de uma Crônica por personagem, Crônicas de MJs contam da mesma forma que Crônicas de jogador.
- Se a Crônica for designada para um personagem que esteja abaixo do nível mínimo do cenário, é tratada como se o MJ tivesse jogado com um pré-gerado do mesmo nível do que o nível mínimo do cenário.
- O MJ pode escolher qualquer combinação de caixas/benefícios/recompensas que eles poderiam ter recebido como jogador.

Glifos de MJ



A Sociedade Pathfinder (Segunda edição) oferece reconhecimento aos MJs em forma de glifos, baseado

na quantidade de créditos de MJ recebidos. Glifos de MJ são visíveis em seu cartão de Identificação da Campanha Organizada e nos fóruns da paizo.com. MJs podem obter os primeiros quatro níveis de glifos automaticamente ao narrar e reportar jogos.

- 1 Glifo = 10 créditos de MJ
- 2 Glifos = 30 créditos de MJ
- 3 Glifos = 60 créditos de MJ
- 4 Glifos = 100 créditos de MJ

Cada sessão de um Cenário garante 1 crédito. Missões garantem 1/4 crédito. Outros produtos garantem quantidades variáveis de créditos.

Para receber 5 glifos, um MJ deve preencher o seguinte critério:

- Ganhar 150 créditos de MJ
- Narrar e reportar 50 aventuras únicas
- Completar 3 jogos de avaliação na presença de um capitão-de-ventura, coordenador-de-ventura regional ou equipe da Campanha Organizada da Paizo utilizando a rubrica da Campanha Organizada. (Veja [#GM-Credit](#) para a rubrica). Para obter a experiência completa dos benefícios da revisão de colegas e críticas, recomendamos observar o seguinte cronograma de observação:
- 0-10 Créditos de MJ: Você tá começando a sentir o clima. Obrigado por narrar!
- 11-49 Créditos de MJ: Use a rubrica para entender as melhores práticas da campanha organizada. Considere ter um MJ colega na sua mesa para dar críticas.
- 50-99 Créditos de MJ: Peça a qualquer oficial-de-ventura na sua mesa para fazer uma avaliação com a rubrica para dar crítica como se fosse um jogo de avaliação.
- 100 Créditos de MJ: Peça a um observador qualificado para completar uma avaliação formal.

Todos os MJs recebem as seguintes recompensas

para usar como um jogador, baseado no número de Glifos de MJ que receberam.

- Durante a distribuição inicial de Pontos de Heroísmo, jogadores que possuem Glifos de MJ recebem Pontos de Heroísmo igual aos seus glifos para distribuir na mesa. Um jogador não pode ganhar mais do que um Ponto de Heroísmo adicional de glifos.
- Um número de repetições em Cenários que dão Crônicas igual a uma por glifo ganho. Quando utilizar uma dessas repetições, faça uma nota na crônica ou em seus registros digitais.

A Paizo reconhece todos os MJs com 5 Glifos por nome em blogs em paizo.com.

Rubrica da Campanha Organizada

Aspecto	Não Cumpre Expectativas	Cumpre Expectativas	Excede Expectativas
A preparação do MJ permitiu um fluxo tranquilo de jogo.	O MJ tinha que verificar informações repetidamente durante a sessão e/ou fazia intervalos grandes para descobrir o que aconteceria em seguida.	O MJ tinha que verificar coisas ao longo da sessão, mas o jogo não experimentou atrasos consideráveis.	O MJ foi capaz de manter o fluxo do jogo consistente e lidou com desafios imprevistos ao exercer administração habilidosa de tempo.

O MJ possui uma compreensão sólida das regras do jogo	O MJ possui conhecimento básico das regras, mas pausas ou perguntas frequentes impactaram o fluxo do jogo. O MJ não sabia a maior parte das regras. O MJ preferiu regras improvisadas arbitrarias. O MJ confundia regras entre sistemas consistentemente. O MJ não permitia que jogadores questionassem as decisões que o MJ fazia na mesa.	O MJ tinha conhecimento médio das regras e as perguntas não afetaram o fluxo do jogo. O MJ sabia as regras mais comuns do jogo bem e o MJ não teve confusões entre sistemas de jogo. O MJ permitia que jogadores questionassem as decisões do MJ e resolvia as questões de forma profissional.	O MJ tinha compreensão sólida das regras e manteve o jogo fluindo enquanto cuidava de perguntas. O MJ sabia quando uma regra não estava clara ou quando o MJ fazia um erro. O MJ não se confundia entre sistemas de jogos. Se uma dúvida de regras surgia, o MJ cuidava disso justamente e consistentemente.
O MJ se esforçou para deixar o jogo único e interessante.	O MJ fez pouco esforço para conectar a ambientação, PdMs ou imagens para passar um cenário imaginativo. O MJ não providenciou oportunidades para jogadores se envolverem com a história.	O MJ fez um esforço razoável para tornar o jogo distinto em pelo menos uma forma significativa, tal como interpretação profunda dos PdMs, utilizando termos e conhecimento específicos da ambientação para aumentar a imersão, ou utilizou palavras com imagens para descrever o ambiente e situação.	O MJ fez bastante esforço para tornar o jogo distinto, utilizando diversas técnicas além da lista de "cumpre expectativas".
O MJ apresentou o cenário como escrito.	O MJ seguiu o enredo da história, mas ajustou o conteúdo. O MJ não fez os encontros como escrito. O MJ fez os encontros no sub-ranque errado.	O MJ narrou a aventura como escrita. O MJ não permitiu soluções criativas pelos PJs para resolver situações.	O MJ foi preciso à história enquanto permitia soluções criativas e interesses dos jogadores.

