



FICHA TÉCNICA

Direção: Lucas Basso Salgado

Edição: Rayana Fridlund e Vinícius Ferreira Barth

Autor: Rafa Reis

Projeto Gráfico, Design e Diagramação: Iago Pacheco

Ilustração: Vinícius Ferreira Barth

Consultoria de Arte: Laura Bosi Ribeiro Ferreira

Revisão: Leandro Dorval Cardoso

Redator convidado: Gabriel Claro Norato

Este é um resumo das regras do jogo de RPG ETMOS, para facilitar com que ele seja jogado a qualquer hora, em qualquer lugar. Mais informações, detalhes e a experiência completa podem ser encontrados no livro de jogo.

COMEÇA COM UMA CONVERSA.

E no começo haviam duas vozes.
Uma ordenada, concreta e Mundana
A outra caótica, abstrata e Fantástica.

Um RPG de fantasia urbana sobre linguagem,
engenhosidade e magia.

Editora Balde Galáctico

CONTEÚDO E SUMÁRIO

006_ INTRODUÇÃO

007_ CENÁRIO

010_ CRIAÇÃO DE FRASE MÁGICA

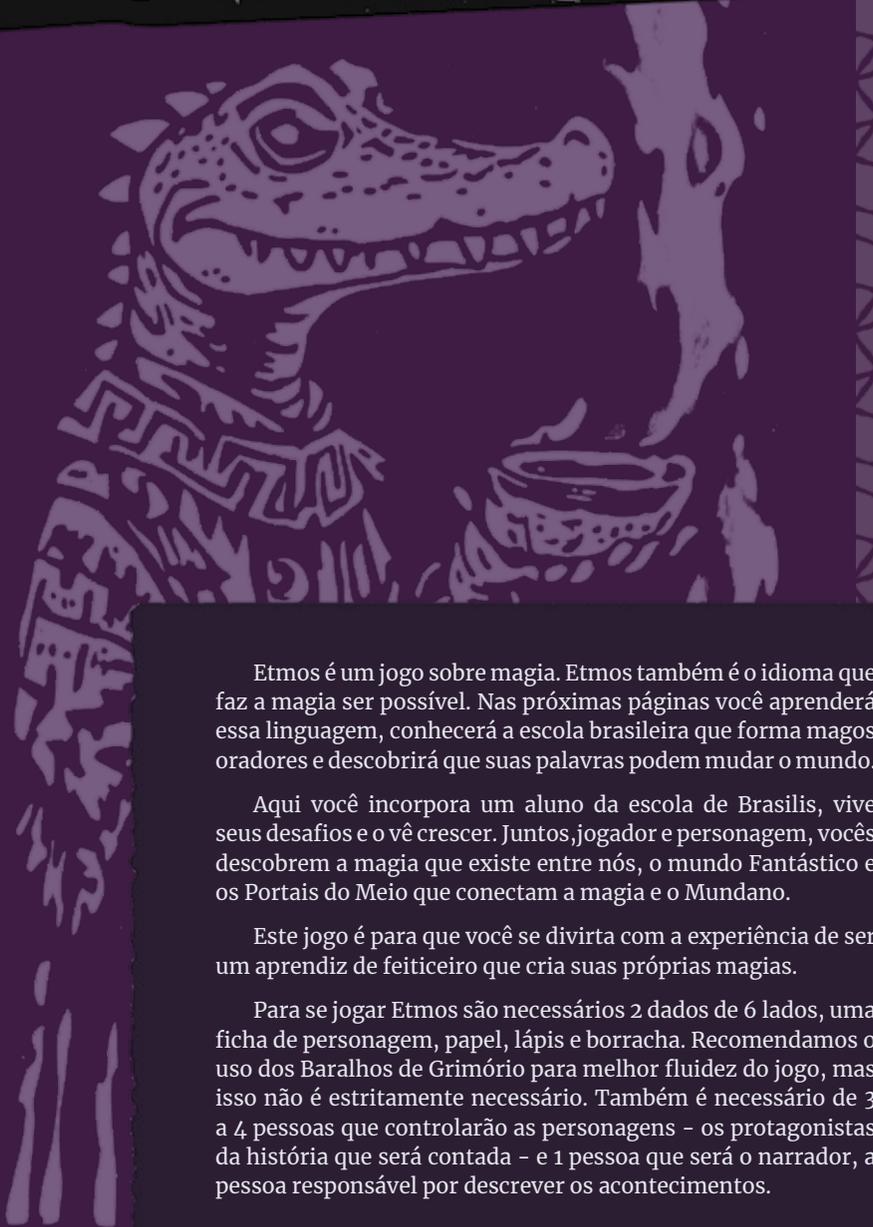
017_ SISTEMA

036_ PERSONAGENS



INTRODUÇÃO AO MUNDO FANTÁSTICO

INTRODUÇÃO



Etmos é um jogo sobre magia. Etmos também é o idioma que faz a magia ser possível. Nas próximas páginas você aprenderá essa linguagem, conhecerá a escola brasileira que forma magos oradores e descobrirá que suas palavras podem mudar o mundo.

Aqui você incorpora um aluno da escola de Brasilis, vive seus desafios e o vê crescer. Juntos, jogador e personagem, vocês descobrem a magia que existe entre nós, o mundo Fantástico e os Portais do Meio que conectam a magia e o Mundano.

Este jogo é para que você se divirta com a experiência de ser um aprendiz de feiticeiro que cria suas próprias magias.

Para se jogar Etmos são necessários 2 dados de 6 lados, uma ficha de personagem, papel, lápis e borracha. Recomendamos o uso dos Baralhos de Grimório para melhor fluidez do jogo, mas isso não é estritamente necessário. Também é necessário de 3 a 4 pessoas que controlarão as personagens - os protagonistas da história que será contada - e 1 pessoa que será o narrador, a pessoa responsável por descrever os acontecimentos.



O VÉU DAS LÍNGUAS UNINDO REINOS

CENÁRIO

O DIÁLOGO SOBRE A ORIGEM

Existem muitas teorias sobre a origem do nosso mundo. Muitos Mundanos referenciam um deus ou diferentes tipos de entidades. No entanto, pesquisadores e Oradores do Fantástico costumam reconhecer a presença de duas Vozes que, por meio de um diálogo, foram as forças criadoras da realidade. Não há consenso sobre o que eram essas Vozes, nem sobre como surgiram, mas sentimos seus ecos toda vez que magia é conjurada.

Desse diálogo surgiram dois mundos, cada qual à semelhança da Voz que o originou. A criação de um foi baseada nos conceitos de lógica, ordem e materialidade, o qual ficou conhecido como Mundano; o outro foi criado do abstrato, do caótico e do efêmero, e o chamamos de Fantástico. Dois mundos separados, exceto pelos momentos de contato que traziam vislumbres de um no outro.

No Fantástico, surgiram seres incríveis, encantos sem limites e magia, a qual consiste em ouvir os ecos do diálogo da criação e reproduzir suas Palavras. No Mundano, por outro lado, os ecos não são ouvidos, e a magia jamais poderia ser feita. Assim, surgiram os humanos, criaturas de lógica e razão que viriam a desbravar os campos da ciência e desenvolver máquinas para auxiliá-los naquilo em que a magia faltava.

Talvez, jamais haja duas coisas tão diferentes uma da outra quanto o Mundano e o Fantástico, o humano e a magia. No entanto, foram os humanos que permitiram a conexão entre os mundos. Conforme se organizavam em comunidades, a coletividade de suas mentes criou acessos ao mundo Fantástico, os quais, hoje em dia, chamamos de Portais do Meio.





“Magia não existe naturalmente no Mundano, mas ela está onde menos se espera”

Um Portal do Meio é uma porta transitória para cruzar os limites da lógica e adentrar o Fantástico. Eles se estabelecem de acordo com a percepção das comunidades Mundanas sobre seus espaços: Portais se criam a partir do momento em que os humanos ignoram seus espaços, e o local resta abandonado, evitado ou, simplesmente, “não visto”. Hoje, há Portais do Meio espalhados pelas cidades, em orelhões e cabines telefônicas esquecidas, em estabelecimentos pouco frequentados, prédios abandonados e, até mesmo, em assentos nunca comprados de uma sala de cinema. Para cruzar um Portal, basta interagir com ele: utilizar o telefone mudo na cabine, sentar-se no assento ignorado, abrir a porta da loja esquecida, etc.

Em tempos antigos, os Portais do Meio eram menores em número, mas maiores em escala. Nossos antepassados os cruzavam sem sequer perceber e, quando viam um ser Fantástico, fugiam com medo, experiências que deram origem a mitologias e folclores. Mas aqueles cuja curiosidade era maior do que o medo passaram a habitar o Fantástico, descobriram seus segredos e encantaram-se pela magia. Como fizeram com a tecnologia, humanos desenvolveram métodos para entender os ecos do diálogo criador e criaram a linguagem Etmos, utilizada até os dias de hoje.

O Fantástico ainda é desconhecido pela grande parcela da população Mundana. Ainda assim, para aqueles poucos que o viram e sentiram sua magia, escolas foram criadas no intuito de entender Etmos e formar magos Oradores capazes de usá-la. Uma dessas escolas, que você está prestes a conhecer, chama-se Brasilis.

B R S I L I S

BRASILIS

FUNDAÇÃO & FILOSOFIA

Seja bem vindo a uma das mais prestigiadas academias mágicas do mundo! Desde sua fundação no Século 18, perpetuando tradições de ensino de Etmos dos povos originários, a nobre Brasilis forma os oradores do mais alto calibre de cada geração. Nossos alunos são instruídos a serem arcanistas proficientes, com enfoque em Semântica e Oratória Prática, além de um vasto currículo que abrange de Encantamentos Básicos à Civilidade Mundana e Fantástica.

Visando preparar tanto para o Fantástico como para o Mundano, nossas lendárias instalações contam com encantamentos estruturais que facilitam o dia-a-dia cotidiano e o aprendizado e refinamento da expressividade mágica. Como o gigantesco Santuário Artificial na parcela Mundana de Brasilis, para que os alunos possam praticar e naturalizar sua experiência com o arcano em todas as dependências da escola.





Acreditamos que autonomia e inventividade são a força motriz do progresso, e procuramos garantir que alunos e professores tenham acesso a esses fatores fundamentais. Cada membro do corpo docente possui liberdade sobre como instruir e avaliar seus alunos, embora uma base de trabalhos, progresso pessoal e demonstração de conhecimento através de provas, aulas e relatórios seja comum. Essa abordagem assegura que, ao final do terceiro ano de estudo e próximos da maioria Mundana de 18 anos, nossos alunos encontram-se equipados para garantir um futuro brilhante. Também somos pioneiros em oferecer graduações especializadas, dois anos nos quais os estudantes recebem apoio e orientação institucional para focar no seu desenvolvimento das artes mágicas.

Brasília já mudou de local e até de cidade diversas vezes ao longo de sua história, mas atualmente encontra-se no coração de São Paulo, e fornece estadia para quaisquer alunos, com dormitórios individuais e acomodações para seus estudos e vidas sociais.

A importância de Brasília não pode ser relegada a um bastião local. Ela é reconhecida internacionalmente como uma das melhores instituições de ensino de Etnos do Fantástico. Com seus diversos programas de intercâmbio, competições esportivas, e desafios acadêmicos e arcanos com outras escolas e organizações, Brasília é um dos pilares que sustentam o diálogo entre o Mundano e o Fantástico.

OS DOIS LADOS

Ambos os mundos influenciam e impactam um ao outro. O Mundano impacta o Fantástico de modo objetivo, interferindo em sua topologia e geografia. Onde há a presença de florestas, rios, montanhas e oceanos no Mundano, podemos esperar o mesmo no Fantástico, mesmo que com extensões maiores por não haver um desmatamento tão acentuado.

Já o Fantástico afeta o Mundano de modos mais sutis. Onde há muita movimentação de energia no Fantástico, há também alteração na percepção e nas emoções dos mundanos. Muitos estudiosos acreditam que as maiores crises da história mundana tenham sido provocadas por essa influência, como a Grande Depressão de 1929, que coincidiu com guerras civis fantásticas, ou a queima da biblioteca de Alexandria.



◀ ▶ ↻ 🔍 📄 📖 📑 🗂 📁 📂 📃 📅 📆 📇 📈 📉 📊 📋 📌 📍 📎 📏 📐 📑 📒 📓 📔 📕 📖 📗 📘 📙 📚 📛 📜 📝 📞 📟 📠 📡 📢 📣 📤 📥 📦 📧 📨 📩 📪 📫 📬 📭 📮 📯 📰 📱 📲 📳 📴 📵 📶 📷 📸 📹 📺 📻 📼 📽 📾 📿 📠 📡 📢 📣 📤 📥 📦 📧 📨 📩 📪 📫 📬 📭 📮 📯 📰 📱 📲 📳 📴 📵 📶 📷 📸 📹 📺 📻 📼 📿

LINGUAGEM MÁGICA E SINTAXE

criação da

frase mágica





A magia em ETMOS muda o mundo por meio de suas palavras. Aqui você constroi uma frase mágica que diz para a realidade se rearranjar de acordo com a sua intenção. Por isso, a frase em si está vinculada à intenção de quem conjura a magia.

Para realizar magias, é necessário falar suas palavras em alto e bom tom, empregando as Partículas contidas no Grimório de sua personagem, de modo a criar uma frase mágica. Por exemplo:



ETIVI

(Controlar + Pessoa)

A frase acima, Etivi (Controlar + Pessoa), pode ser utilizada para forçar uma pessoa a falar algo que mantém em segredo, caminhar em uma direção específica ou soltar um objeto; depende da intenção de quem faz a magia durante sua conjuração. Essa Frase Mágica é a menor possível, pois conta apenas com Função (Et - Controlar) e Objeto (Ivi - Pessoa).

Funções são a Partícula em sua frase que determina o que a magia fará, enquanto o Objeto determina o que será afetado.

Para conjurar uma magia, sua frase precisa ter exatamente 1 Função e 1 Objeto.

Dê uma olhada em alguns exemplos de frases mágicas utilizando o Grimório das Personagens neste guia:

B R S I L I S

MANDLA

- ◇ **ALORA (ALTERAR VEGETAÇÃO):** FAZER UMA MACIEIRA DAR LARANJAS AO INVÉS DE MAÇÃS.
- ◇ **EVALI (INVOCAR ANIMAIS):** INVOCAR UM CAVALO.

DAYANA

- ◇ **EMIVI (EMPODERAR PESSOA):** FAZER UMA PESSOA FICAR MAIS FORTE FÍSICAMENTE.
- ◇ **AMEXA (PROTEGER INANIMADO):** ENDURECER UM ESPELHO PARA QUE ELE NÃO SEJA FACILMENTE QUEBRADO.

Angélica

- ◇ **Etimu (Controlar Mente):** Forçar uma pessoa a dizer algo.
- ◇ **Stazi (Transportar Informação):** Enviar uma mensagem diretamente para a mente de alguém.

Marcela

- ◇ **Inani (Enfraquecer Alma):** Tornar a alma da pessoa mais frágil, fazendo-a ficar mais suscetível a efeitos mágicos.
- ◇ **Anivi (Restaurar Pessoa):** Curar os ferimentos de alguém.





CARACTERÍSTICAS



Apesar de ser possível realizar magias apenas com Função e Objeto, há ainda outro tipo de Partícula que permite refinar sua frase, criando novas possibilidades; essas são as Características.

A Frase Mágica Eveli (Invocar Elemento), por exemplo, por si só, indica apenas que algum elemento básico natural será invocado, mas não diz qual. É aqui que precisamos colocar uma Característica.



EVELI QUAN

(Invocar Elemento Água)

Ao adicionarmos a Característica Quan (Água) à frase, indicamos que a magia utilizará a água para criar seu efeito, invocando tal elemento. Somada à intenção do Orador, podemos fazer essa mesma frase, Eveli Quan, encher um copo d'água, fazer chover, invocar água em uma pressão forte o suficiente para cortar metal, etc. A imaginação e a lógica da frase em si são o limite.

Uma Frase Mágica pode conter quantas Características forem necessárias para cumprir seu efeito, sempre escritas como palavras individuais na frase e sempre após a Função e o Objeto.

Veja mais alguns exemplos utilizando o Grimório dos Personagens deste guia:

B R S I L I S

MANDLA

- ◊ *ALORA LUM (ALTERAR VEGETAÇÃO LUZ): FAZER AS FOLHAS DE UMA ARVORE COMEÇAREM A BRILHAR.*
- ◊ *EVELI PHYS TRIZ (INVOCAR ANIMAL CORPO ELETRICIDADE): INVOCAR UM TIGRE FEITO TOTALMENTE DE ELETRICIDADE.*

DAYANA

- ◊ *AMEXA IMPE (PROTEGER INANIMADO ARMAS): FAZER UM ESCUDO REPELIR OUTRAS ARMAS QUE BATAM CONTRA ELE.*
- ◊ *EVELI IQ AST (EMPODERAR ELEMENTO FOGO VELOCIDADE): ACELERAR A VELOCIDADE DE QUEIMA DO FOGO EM UM ALVO.*

Angélica

- ◊ *Etimu Ocul Tum (Controlar Mente Visão Movimento): Fazer o alvo ver as coisas se movendo de forma turva.*
- ◊ *Itala Bhas (Transportar Abstrato Emoção): Fazer uma pessoa sentir o que a outra está sentindo.*

Marcela

- ◊ *Inivi Hen (Enfraquecer Pessoa Sangue): Fazer uma pessoa desmaiar, ao fazer seu sangue correr mais devagar.*
- ◊ *Anora Tox (Restaurar Vegetação Veneno): Remover venenos e toxinas de uma planta venenosa.*



COMPLEMENTOS

Esse último tipo de Partícula é utilizado para determinar ou modificar outros fatores em sua frase mágica. Neste guia disponibilizamos 5 Complementos; esses sempre vêm ao final da frase, como uma palavra individual:

MOR (MAIOR)



♦ Eveli Quan Mor (Invocar Elemento Água Maior): Fazer chover em toda uma cidade.

MIN (MENOR)



♦ Etimu Mul Min (Controlar Mente Som Menor): Fazer o alvo achar que ouviu um barulho à distância.

SAN (FORMA: CÍRCULO)



♦ Evora San (Invocar Vegetação Círculo): Criar uma redoma de madeira.

SAR (FORMA: PAREDE)



♦ Emexa Ast Sar (Empoderar Inanimado Velocidade Parede): Proteger uma parede contra objetos em alta velocidade.

SIN (FORMA: OBJETO)



♦ Aleli Lum Sin (Alterar Elemento Luz Objeto): Fazer com que o brilho de uma lâmpada assumira uma forma específica.



COMPLEXIDADE

Nem toda magia é igual. “Eveli Ig” (Invocar Elemento Fogo) para acender uma vela é muito diferente de “Anani Phys” (Restaurar Alma Corpo) para fazer uma alma desencarnada retornar para um corpo morto. Baseada em seus efeitos, cada magia possui Complexidades diferentes, e, quanto mais o efeito for diferente de um fenômeno natural, maior será a Complexidade. Em outras palavras: Quanto mais o mundo precisa se reorganizar para seguir as instruções do Orador, mais Complexa será a magia.

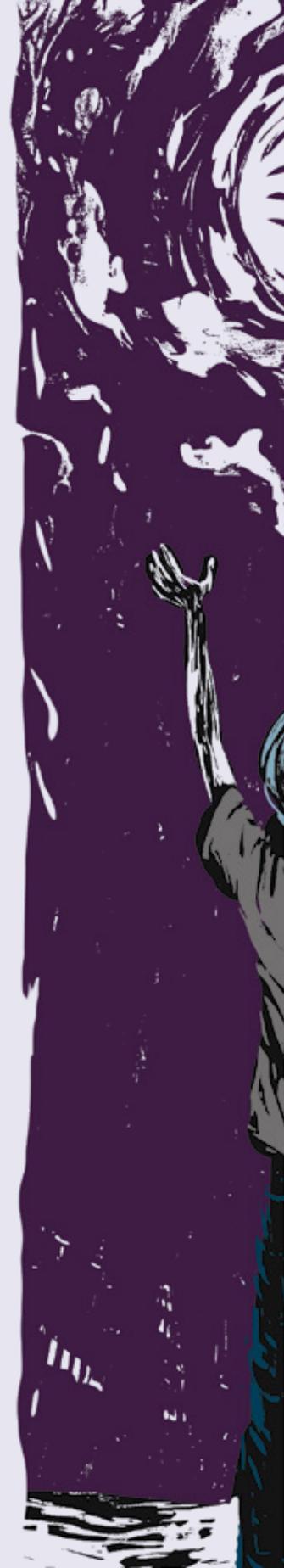
Há 5 níveis de Complexidade:

1. **Trivial:** efeitos comuns, cotidianos, de pouca intensidade ou quase Mundanos. Causam ferimentos negligíveis. A magia quase não precisa reorganizar a realidade para fazer efeito, e todo Orador consegue conjurá-las.
2. **Regular:** efeitos simples; expressivos, mas ainda pouco intensos. Capazes de causar ferimentos superficiais. A magia precisa reorganizar a realidade de forma branda para fazer efeito, e todo Orador consegue conjurá-las.
3. **Difícil:** efeitos rebuscados e potencialmente perigosos, de intensidade mediana, capazes de causar ferimentos potencialmente letais. A magia precisa reorganizar a realidade de forma expressiva para fazer seu efeito. Apenas Oradores com Atributo de Mente 2 ou mais podem conjurá-las.
4. **Complexa:** efeitos poderosos e perigosos, de alta intensidade, capazes de causar ferimentos letais. A magia precisa reorganizar a realidade em grande escala para fazer seu efeito. Apenas Oradores com Atributo de Mente 4 ou mais podem conjurá-las.
5. **Milagre:** efeitos extremamente poderosos, de intensidade cataclísmica, capazes de encerrar a vida mesmo do mais poderoso dos seres. A magia precisa reorganizar a realidade de um modo que mesmo para seres Fantásticos seria visto como impossível. Apenas Oradores com Atributo de Mente 6 podem conjurá-las.

Definir a Complexidade de cada magia é trabalho do narrador. Essa tarefa é importantíssima e impacta diretamente no jogo; algumas personagens não conjuram magias de Complexidade mais alta por não possuírem o nível necessário de Mente, e a Complexidade também define o Estresse Acumulado pela magia.

Como definir a Complexidade das magias?

Nenhuma magia possui Complexidade previamente definida, e cada pessoa e grupo de jogadores pode interpretar efeitos mágicos e Complexidades de forma diferente. Para auxiliar nessa definição, eis parâmetros que narrador e jogadores podem seguir:





PARÂMETROS PARA DEFINIÇÃO DE COMPLEXIDADE

1. Quão diferente de um fenômeno natural é o efeito mágico?

Quanto mais o efeito diferir de um fenômeno natural, maior sua Complexidade.

2. Quanto a realidade precisa se reorganizar para o efeito ocorrer?

Por mais que o efeito mágico seja um fenômeno natural, quanto mais distante ele estiver da realidade, mais Complexo será.

3. Quão amplo é o efeito?

Quanto mais genérico, amplo ou pouco específico for o efeito, maior sua Complexidade.

4. Quão específico é o efeito?

Se o efeito for específico demais, a ponto de entrar em minúcias ou detalhes pontuais, então a Complexidade será maior.

5. Quanto a Frase Mágica se aproxima do efeito?

A Frase Mágica é o que conecta sua Intenção com o efeito da magia em si. É necessário que haja lógica nessa proximidade. Quanto mais falha ou forçada for essa lógica, maior a Complexidade.

6. Qual o alcance do efeito?

Quanto maior for o tamanho da área que a magia vai afetar, ou quanto mais longe ela vai para realizar seu efeito, maior a Complexidade.

7. Por quanto tempo o efeito dura?

Quanto mais tempo o efeito durar, maior a Complexidade.

8. Quão potente é o efeito?

Quanto mais potente, forte ou enérgico for o efeito, maior a Complexidade.

9. E o livre-arbítrio?

O fator livre-arbítrio não interfere na Complexidade das Magias. No entanto, há uma resistência natural de uma pessoa para não ser afetada por efeitos mágicos.





ESTRESSE



SEmpre que você conjurar uma magia, uma quantidade de Pontos de Estresse se acumula, podendo, eventualmente, impactar sua capacidade de conjurar magias.

- ♦ Magias Triviais NÃO acumulam Pontos de Estresse.
- ♦ Magias Regulares acumulam 1 Ponto de Estresse.
- ♦ Magias Difíceis acumulam 2 Pontos de Estresse.
- ♦ Magias Complexas acumulam 4 Pontos de Estresse.
- ♦ Magias Milagres acumulam 7 Pontos de Estresse.

FADIGA



Toda personagem possui um limite de quantos Pontos de Estresse ela consegue acumular.

Limite de Estresse = 4 + Valor do Atributo Alma

Caso o Estresse acumulado ultrapasse o limite, a personagem começa a entrar em estados de Fadiga, que é determinado por quantos Pontos ela acumulou acima do limite.

CANSADO: 5 pontos acima do Limite de Estresse. Enquanto estiver nesse Estado, todo Ferimento que sofrer é aumentado em 1.

Essa penalidade se mantém nos estados seguintes.

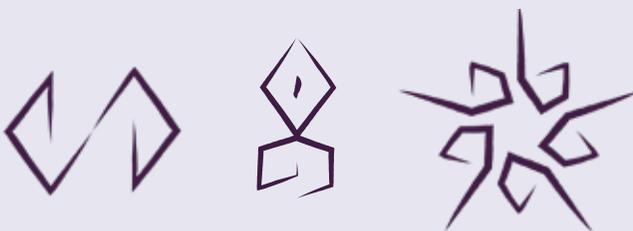
EXAUSTO: de 6 a 8 pontos acima do Limite de Estresse. Enquanto estiver nesse Estado, sempre que conjurar uma magia NÃO Trivial, role 2d6. Se o valor rolado for MAIOR do que seu Atributo de Corpo +4, então a magia não acontece.

Exemplo: O Atributo de Corpo de Dayana é 4, e ela está no Estado de Fadiga “exausto”. Ao conjurar a magia Emexa Impe Ig (Empoderar Inanimado Armas Fogo), de Complexidade Regular, ela rola 2 dados de 6 lados e tira um total de 7. O valor rolado é menor do que seu Atributo de Corpo +4, então a magia acontece sem problema nenhum.

Essa penalidade é substituída no próximo estado

ESGOTADO: a partir de 9 pontos acima do Limite de Estresse. Enquanto estiver nesse Estado, sempre que conjurar uma magia não Trivial, role 2d6. Se o valor rolado for MAIOR do que seu Atributo de Corpo +3, então sua personagem morre após a conjuração da magia.

- ♦ O efeito da magia ainda acontece;
- ♦ Essa penalidade substitui a penalidade do estado Exausto.





MANUAL DO

ORADOR

SISTEMA





LÓGICA E CRIATIVIDADE

Lógica e criatividade são fatores essenciais para jogar ETMOS. Elas fazem parte integral da vida de um Orador de Brasília, auxiliando-o a criar magias e a pensar em soluções oportunas. Queremos que os jogadores que explorem suas habilidades, criando novas magias e procurando soluções expressivas e inovadoras.

Lógica e criatividade não são distantes uma da outra; existe lógica por trás da criação de sua frase mágica e do efeito que você quer com ela, da mesma forma que, ao entender sua lógica, é possível ser criativo com relação à magia, às ações dos personagens e ao jogo em si.

EXPLODINDO, LUDIBRIANDO,
INFILTRANDO. COISAS DO DIA-A-DIA



DIVERSÃO E DESAFIO

Jogos dependem de um equilíbrio delicado entre diversão e dificuldade. Se o jogo for excessivamente difícil, pode ser injusto; se for pouco, não desafia os jogadores e torna-se obsoleto. Balancear o jogo é uma necessidade, ainda mais em ETMOS, já que nenhuma magia tem efeito ou Complexidade pré-determinados. Os jogadores constroem suas frases mágicas utilizando os próprios Grimórios e criam os efeitos na hora. Essa é a base da resolução dos conflitos da narrativa em ETMOS, e as complicações surgem a partir do que as personagens conseguem ou não executar e como lidam com isso. Haverá momentos em que uma personagem não será capaz de executar uma magia na Complexidade necessária para o efeito desejado, ou que o Grimório não terá as Partículas ideais. A diversão é encontrar uma forma de lidar com a situação criada pelo narrador, que propõe situações difíceis e desafiadoras, mas possíveis de serem resolvidas pelas personagens.





A MEDIAÇÃO DESSES FATORES

O narrador de ETMOS tem seu espaço entre todos esses fatores. Mais do que apenas narrar a história, ele descreve os acontecimentos, interpreta os NPCs, media a lógica e criatividade das frases e seus efeitos, toma as decisões mecânicas do jogo e propõe situações variadas nas quais os demais jogadores sejam desafiados.

Muitas vezes, o narrador terá que equilibrar esses fatores. Principalmente quando se trata de definir a Complexidade de magias, a quantidade de Ferimentos causada e quando pedir por Testes. Esse é o paradigma do narrador de ETMOS: mediar esses fatores, tomando por base os parâmetros encontrados neste livro, deixando claro qual raciocínio está seguindo.

Agora: o narrador tem liberdade para tomar uma decisão contrária ao que este livro indica, como parte da sua função de garantir o equilíbrio de todos esses fatores. Em troca, espera-se que sempre comunique seu raciocínio e ouça os demais jogadores, além de se assegurar que as mesmas regras sejam aplicadas a todos.

HA! BOA SORTE COM ISSO. DESCULPA, FUI CÍNICA
DEMAIS? QUE PENA... MAS É IMPORTANTE MESMO.





TESTES

Como parte do jogo de interpretação de papéis, ETMOS requer que testes sejam feitos para determinar se uma ação feita por uma personagem foi bem sucedida.

Todo Teste é feito rolando 2 dados de 6 lados (2d6) e, quando aplicável, somando o bônus apropriado. Quanto mais alto o resultado, melhor a personagem executou a ação. Para ser bem-sucedido, o resultado do Teste precisa ser igual ou maior do que a dificuldade indicada pelo narrador.





QUAIS SÃO OS TIPOS DE TESTE?

Todo Teste de ETMOS é feito rolando 2 dados de 6 lados (2d6) e, quando aplicável, somando o bônus apropriado. Esse resultado representa o quão bem a personagem executou sua ação: quanto mais alto o resultado, melhor. Para ser bem-sucedido, o resultado do Teste precisa ser igual ou maior do que a dificuldade indicada pelo narrador.

Existem 4 tipos de Teste em ETMOS: Conjuração, Contestados, Atributo e Habilidades. Esses Testes são provocados pelas ações dos jogadores, e cada categoria representa um tipo de interação diferente.

COMO SE FAZ UM TESTE?

TESTE DE CONJURAÇÃO: representa a capacidade de Conjuração de sua personagem, e o quão potente, rápida ou precisa foi a magia realizada. São feitos jogando-se 2 dados de 6 lados e somando-se, ao resultado, o Atributo de Alma.

EM OUTRAS PALAVRAS:
"QUÃO FODA FOI SUA MAGIA"

2d6 + Alma

TESTE CONTESTADO: representa duas forças se opondo diretamente de algum modo. São feitos com os Atributos específicos que o Teste requer: **Teste Contestado de Conjuração-Mente**; **Teste Contestado de Corpo-Corpo**; **Teste Contestado de Conjuração-Conjuração**. É bem-sucedido no Teste quem obtiver o maior resultado; em caso de empate, vence quem tiver o Atributo mais alto. Se houver novo empate, é bem-sucedido aquele que provocou o Teste. São feitos jogando-se 2 dados de 6 lados e somando o Atributo apropriado.

É QUE NÃO DA PRA AFETAR
FACILMENTE QUEM NÃO QUER.

2d6 + Atributo apropriado (Corpo/Mente/Alma)

TESTE DE ATRIBUTO: representa as capacidades inerentes da personagem. São feitos jogando-se 2 dados de 6 lados e somando-se, ao resultado, o Atributo apropriado.

TIPO QUANDO VC TÁ TENTANDO
ESCALAR UM MURO, DECIFRAR
UMA MENSAGEM CIFRADA OU
CONTROLAR O DESESPERO.

2d6 + Atributo apropriado (Corpo/Mente/Alma)

TESTE DE HABILIDADE: representa a personagem utilizando uma Habilidade específica. São feitos jogando-se 2 dados de 6 lados e somando-se o bônus da Habilidade em questão.

2d6 + bônus dado pela Habilidade



QUAL É A DIFICULDADE?

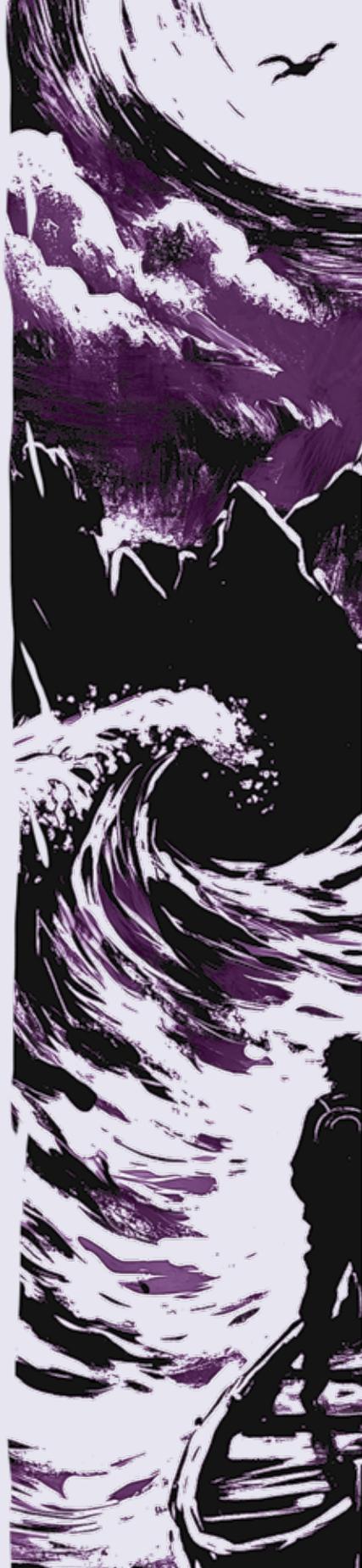
A dificuldade dos Teste é definida pelo narrador, dependendo das circunstâncias do personagem em cena. A dificuldade base para qualquer Teste é 6, e o narrador pode ajustá-la de acordo com cada situação.

PARÂMETROS GERAIS DE DIFICULDADE:

- ♦ **Menos de 6:** Simples. Uma pessoa capacitada falha apenas se estiver distraída.
- ♦ **6: Fácil.** Uma pessoa capacitada deve conseguir realizar a tarefa sem muitos problemas
- ♦ **7-10: Mediano.** Uma pessoa capacitada consegue realizar a tarefa, mas requer um pouco mais concentração e foco.
- ♦ **11-14: Árduo.** Uma pessoa capacitada talvez não consiga realizar a tarefa. Requer empenho.
- ♦ **15 ou mais: Difícil.** Mesmo uma pessoa capacitada provavelmente não terá êxito. Requer concentração completa.

Além de estimar o quão complexo, difícil ou improvável é o objetivo da personagem, uma série de outros fatores pode afetar a dificuldade, como:

- ♦ **Alta ou baixa luminosidade e visibilidade:** se a capacidade de ver seu alvo, o ambiente ou os objetos ao redor for necessária para realizar a ação.
- ♦ **Estado emocional das personagens:** estar em pânico, desesperado, altamente deprimido, eufórico ou em qualquer outro estado emotivo desmedido.
- ♦ **Solo Instável:** caso a personagem se encontre em um local em que é difícil permanecer em pé ou que tenha que se concentrar para não cair.
- ♦ **Alta movimentação:** a alta velocidade pode tornar mais difícil executar uma tarefa, seja pela dificuldade de manter o alvo ou o objeto em foco, por não conseguir localizá-lo ou por suas habilidades manuais não acompanharem os movimentos.
- ♦ **Cansaço:** a exaustão física, mental e espiritual da personagem afeta todas as suas capacidades, podendo tornar qualquer tarefa mais difícil de ser executada.





♦ **Estado físico:** sua integridade física impacta diretamente suas capacidades. Quão mais ferida, doente ou enferma a personagem estiver, mais difícil será para ela executar suas ações. PALAVRA BONITA PARA 'GANHA +1, +2 OU QUALQUER NÚMERO, NO TESTE'

Assim como o narrador define a dificuldade de um teste baseado no quão provável é o êxito naquelas circunstâncias, ele também pode determinar que a personagem tenha um **bônus extraordinário**. Por exemplo:

♦ **Situação oportuna:** o alvo do ataque é pego de surpresa, uma fechadura trancada já está meio quebrada, a parede que se tenta quebrar já está fragilizada. Se alguma condição já presente auxilia na execução da ação pretendida pela personagem, pode-se conceder um bônus.

♦ **Costume ou conhecimento prévio:** se a personagem já tiver muita experiência com a situação em questão. Por exemplo, digamos que ela tenha crescido em um sítio repleto de cavalos e que esteja tentando acalmar um cavalo; ou que esteja tentando hackear um computador e já estudou como fazê-lo.

♦ **Objetos úteis:** muitas tarefas se tornam mais fáceis caso você tenha as ferramentas certas. Arrombar uma porta, por exemplo, é mais fácil se você tiver um kit para abrir fechaduras; localizar-se em uma selva, se você tiver uma bússola; ou quebrar um objeto, se você tiver um martelo.

♦ **Ajuda de outra personagem:** receber ajuda, mesmo de alguém pouco capacitado, pode auxiliar na execução de uma tarefa. Mas, se a pessoa ajudando não tiver conhecimento algum do que está sendo feito, a ajuda não surte efeito algum.

♦ **Estado de equilíbrio:** assim como emoções exageradas podem impactar na execução de tarefas, estar no controle de suas emoções, determinado e concentrado pode facilitar sua execução.

***Importante!** Outros fatores podem afetar a dificuldade dos testes. Nesse caso, considere como a situação em questão pode tornar a execução das ações das personagens mais fácil ou difícil.

***Importante!** Um jogador não pode repetir o mesmo Teste, com o mesmo propósito, durante a mesma cena em que ele falhou naquele teste. Por exemplo: Caso você falhe ao tentar arrombar uma porta, você não pode tentar arrombar ela novamente na mesma cena.



Ao longo de uma campanha de ETMOS, conflitos podem aparecer de diversas formas: combates, perseguições, fugas, partidas esportivas, duelos mágicos, debates e infiltrações, entre vários outros.

Cenas de conflito são cenas de Tensão Narrativa alta, e têm uma dinâmica específica. É importante entender como conduzir uma cena de conflito primeiro, e aí as regras do Combate deixam as personagens partirem para a briga sem dó.





COMO CONDUZIR COMBATES

Combates são bastante comuns em ETMOS. Por isso, este livro conta com um conjunto de regras para conduzir cenas assim e mantê-las o mais balanceadas possível.

Durante um Combate, personagens e inimigos têm turnos individuais que seguem a ordem de Iniciativa definida no começo. Cada personagem pode se movimentar, interagir com objetos e conjurar magias em seu turno.

Ações próprias são restritas ao turno da personagem, mas a defesa contra magias e ataques feitos contra elas ocorre imediatamente, no turno dos adversários.

Durante o combate, siga estes passos:

1. **DESCREVA O CENÁRIO;**
2. **DESCREVA OS ADVERSÁRIOS;**
3. **DESCREVA OUTROS NPCs NO AMBIENTE;**
4. **DETERMINE A ORDEM DE INICIATIVA;**
5. **TRANSCORRA PELOS TURNOS, SEGUINDO A ORDEM DE INICIATIVA E DESCREVENDO OS ACONTECIMENTOS EM CADA TURNO;**
6. **REPITA O PASSO 5 ATÉ QUE O COMBATE SE ENCERRE.**





O TURNO

Durante seu turno, personagens e NPCs podem fazer 3 coisas:

Movimentar-se em até 10 metros.

A distância pode ser alterada em função, por exemplo, de algum efeito mágico a que você esteja submetido, ou da dificuldade de locomoção no terreno.

Conjurar uma magia, ou fazer um ataque não mágico, ou utilizar um objeto.

Utilizar um objeto significa fazer ativamente uso de algo que esteja em sua posse, como beber uma poção, ativar um item encantado, manobrar um drone por controle remoto etc.

O jogador escolhe qual das 3 opções deseja realizar.

Interagir com Cenário e NPCs.

O jogador vai interagir sem conjurar uma magia com algo no ambiente, ou conversar com um NPC. Por exemplo, esconder-se atrás de uma parede, abrir uma porta, ligar ou desligar interruptores, derrubar cadeiras, convencer o NPC neutro a lhe auxiliar etc.





CONJURAR UMA MAGIA

Durante o Combate você segue as regras normais para conjuração de magia através de suas frases mágicas, acumulando Estresse, causando Ferimentos e afetando seus alvos. No entanto, sempre que uma magia é conjurada durante o turno de quem a conjurou, ela também dá aos adversários a chance de agir antes de seu efeito, provocando uma Reação.

REAÇÃO: Uma Reação é um tipo de ação que uma personagem pode realizar fora de seu turno, sendo provocada pela conjuração mágica de um adversário. A Reação pode ser feita para conjurar uma magia ou para utilizar um objeto em posse de quem reage, podendo ser feita apenas pelos adversários de quem conjurou a magia. Cada integrante do Combate só pode realizar 1 Reação por rodada, direito esse que a personagem recupera em seu próximo turno conforme a Ordem de Iniciativa.

Essa ação, porém, não pode ser empreendida para causar Ferimentos em qualquer alvo do Combate e, caso uma magia seja conjurada como Reação, ela segue as regras normais de conjuração, mas seu efeito é instantâneo e se encerra logo que a ação é concluída.

Na maioria das vezes, o objetivo da Reação será o de proteger o alvo de uma magia conjurada, ou de mitigar seus efeitos.

Quando você utiliza uma magia de Reação para de se defender, o narrador pode solicitar um Teste Contestado de Conjuração-Conjuração, ou qualquer outro cabível, entre quem atacou e quem se defende. Esse Teste pode ter 3 resultados diferentes:

- DEFESA COMPLETA:** a defesa foi perfeita. O ataque foi completamente ineficaz.
- DEFESA PARCIAL:** a defesa não foi perfeita. O ataque causou a maior parte dos possíveis Ferimentos e de seu efeito.
 - ♦ Reduz em 2 ou 1 (até o mínimo de 1) os Ferimentos causados pelo ataque.
 - ♦ Os demais efeitos da magia ainda acontecem, mas com duração reduzida.
- DEFESA INEFICAZ:** a defesa falhou por completo. O ataque não é alterado de nenhuma forma.

É responsabilidade do narrador determinar qual foi o tipo de Defesa, com base no resultado do Teste realizado e nos efeitos das magia de ataque e defesa. Alguns ataques são mais difíceis de se evitar do que outros: assim sendo, não é apenas porque o defensor foi bem-sucedido no Teste que sua Defesa será Completa.

PARÂMETROS PARA DEFINIÇÃO DE DEFESA

- ♦ Quanto maior for a diferença numérica no Teste Contestado em favor do Defensor, melhor será a defesa.
- ♦ Quanto mais especializada contra o ataque realizado for a magia feita para se defender, melhor será a defesa.





ATAQUES NÃO MÁGICOS

Ataques não mágicos são feitos com armas ou com o próprio corpo. Apesar do que a definição dá a entender, esse tipo de ataque até pode envolver magia, mas ele será feito com as próprias habilidades e técnicas combativas do personagem.

Para realizá-lo, é necessário um Teste utilizando a Habilidade apropriada:

- ♦ **Armas Brancas:** para ataques feitos com armas de curta distância, como adagas, bastões, espadas etc. Também é utilizado para ataques desarmados.
- ♦ **Armas de Longo Alcance:** para ataques feitos com armas de longa distância, como armas de fogo, estilingues, objetos arremessados, etc.

A Dificuldade base do Teste de Habilidade para se acertar um ataque não mágico é 6, mas pode sofrer alteração com base nas regras de Dificuldade de Testes.

Ataques não mágicos também despertam Reações. Contudo, apenas uma magia Trivial ou Regular pode ser feita como reação a um ataque não mágico.

FERIMENTOS

Sempre que sua personagem sofrer algum tipo de dano, através de magias, golpes não mágicos, ou outras situações perigosas, ela acumula Ferimentos. Isso pode levar a personagem à inconsciência e até a morte. A quantidade de Ferimentos causados de uma única vez representa a severidade do dano, que é definida pelo narrador, de acordo com as sugestões abaixo.

- ♦ **1 Ferimento:** danos superficiais. Contusões, escoriações, cortes simples e limpos e queimaduras pequenas e leves.
- ♦ **2 Ferimentos:** danos ainda não preocupantes, mas mais severos. Cortes mais profundos, torções, leves concussões, queimaduras medianas e danos mentais e espirituais de baixa intensidade.
- ♦ **3 Ferimentos:** danos possivelmente letais. Cortes profundos, hemorragias, quebra de ossos, concussões, grandes queimaduras e danos mentais e espirituais de intensidade mediana.
- ♦ **4 Ferimentos:** danos letais. Hemorragia severa, perda de membros, traumatismos, queimaduras graves e danos mentais e espirituais de alta intensidade, que ameaçam a vida.

Todas as Personagens têm um Limite de Ferimentos, que aumenta conforme seu valor de Corpo.

Limite de Ferimentos: 4 + 1 para cada 2 pontos de Corpo

Ferimentos se acumulam. Sempre que uma personagem sofre Ferimentos, deve-se somar a quantidade que tinha antes com a quantidade que sofreu. Caso essa nova quantidade acumulada esteja acima do seu Limite de Ferimentos, ela cai inconsciente.

Enquanto estiver inconsciente desse modo, a personagem morre ao sofrer mais 1 Ferimento e também se os Ferimentos acumulados chegarem a 4 acima do seu Limite.



DESCANSO E RECUPERAÇÃO

Descanso, de modo geral, é o meio pelo qual uma personagem se recupera de seus Ferimentos e de seu Estresse acumulado. No entanto, para um descanso ser mais efetivo, é necessário que ele se dê no mundo de origem da personagem. Assim, um Mundano se recupera melhor ao descansar no Mundano, e um Fantástico, ao descansar no Fantástico.

Descansos possuem 2 características distintas: é Parcial ou Completo e Com Tratamento Médico ou Sem Tratamento Médico.

1. **DESCANSO PARCIAL:** são descansos curtos ou aqueles em que o corpo não conseguiu se regenerar como deveria. Reduz os Ferimentos Acumulados em 1 e o Estresse acumulado em 3.

2. **DESCANSO COMPLETO:** são descansos mais longos ou aqueles em que o corpo conseguiu se regenerar como deveria. E Reduz os Ferimentos Acumulados em 2 e elimina todo o Estresse acumulado.

3. **COM TRATAMENTO MÉDICO:** independentemente de Parcial ou Completo, receber tratamento médico durante o descanso reduz em 2 os Ferimentos acumulados.

4. **SEM TRATAMENTO MÉDICO:** independentemente de Parcial ou Completo, não contar com nenhum auxílio médico durante o descanso tem um impacto na recuperação: se a personagem estiver no limite de Ferimentos ou acima, um Descanso Completo torna-se Parcial, e um Descanso Parcial não surte efeitos.

Quem define as categorias de um Descanso é o narrador, com base na situação que as personagens encontraram para descansar. Ser Parcial ou Completo pode ser afetado por fatores como:

- ◇ Segurança do local em que se descansa;
- ◇ Tempo de descanso;
- ◇ Clima do local de descanso;
- ◇ Acomodações;
- ◇ Estado emocional.





SEGMENTOS DE JOGO



As aventuras de uma personagem de ETMOS envolvem desvendar mistérios, enfrentar criaturas fantásticas e Oradores perversos, explorar os limites da magia e desbravar o Fantástico e o Mundano. Envolvem, também, sua vida escolar: participar de aulas, clubes, atividades extracurriculares, torneios esportivos, saraus, apresentações artísticas, provas, amigos e rivais, romances e uma série de outras peripécias que compõem essa vivência.

Para auxiliar nessa tarefa, este guia conta com a mecânicas de Segmentos de Jogo, que determinam uma quantidade de atividades escolares para serem feitas em um dia, bem como o tempo livre disponibilizado aos jogadores, e beneficia mecanicamente as Personagens que frequentarem aulas e participarem de atividades extracurriculares.

Existem 3 diferentes tipos de Segmentos de Jogo;

1. **AULA:** durante Esse Segmento, o narrador e os demais jogadores definem uma aula do dia para que todos possam interpretar suas personagens nesse momento. Pode ser prática ou teórica, uma excursão, palestra, atividade física ou qualquer coisa que se encaixe como aula.

2. **ATIVIDADE EXTRACURRICULAR:** similar ao anterior, mas, em vez de uma Aula regular da grade de Brasília, os jogadores são livres para frequentar uma atividade extracurricular de sua preferência, como clubes, aulas avançadas, práticas esportivas ou artísticas ou qualquer coisa que contribua para o desenvolvimento acadêmico e pessoal da personagem.

3. **TEMPO LIVRE:** nesse Segmento, as personagens estão livres para fazer com seu tempo o que bem entenderem, seja continuar estudando ou praticando esportes, seja ir ao Mundano, flertar ou investigar mistérios, etc.

Cabe ao narrador determinar quantos Segmentos de Jogo cada dia possui. Eles servem para ajudar o grupo a organizar melhor o jogo de acordo com a vida escolar das personagens e para propiciar momentos interpretativos dessa vida. Claro que não é necessário fazer todos os Segmentos a cada dia, nem contar a história dia após dia na escola. Seu grupo de jogo é bem vindo a adequar os Segmentos de acordo com o interesse e vontade de cada pessoa à mesa.





DADOS DE EMPENHO



Por participar do Segmento de Aula ou Extracurricular, o Jogador recebe 1 Dado de Empenho. Esse é um recurso que ele pode gastar para rolar novamente um 1d6 em um Teste já feito e optar pelo melhor resultado. O Dado de Empenho pode ser gasto em qualquer teste, e, caso o Jogador tenha acumulado mais de 1 Dado de Empenho, pode gastar tantos quantos quiser. Isso é feito antes de o narrador declarar se o resultado do teste foi bem-sucedido ou não.

Os Dados de Empenho se acumulam, mas desaparecem no começo do dia seguinte àquele em que eles foram ganhos.

SUGESTÕES DE AVENTURA



O cenário de ETMOS propicia inúmeras possíveis histórias e aventuras. Aqui você encontrará sugestões simples para histórias de ETMOS em Brasilis. Sinta-se livre para se apropriar dessas ideias e sugestões e desenvolvê-las como desejar para criar sua própria história!

DESAPARECIMENTOS NO MUNDANO - Fredinho, um primeiranista de Brasilis, se demonstra preocupado com acontecimentos em sua antiga escola mundana. Muitos dos alunos têm desaparecido ou contraído uma doença estranha que os deixa catatônicos. A escola tem abafado o caso, mas uma crescente preocupação vem se espalhando entre o corpo discente. Fredinho tem receio do que pode acontecer com seus amigos Mundanos se os Buscadores se envolverem nisso, e pede ajuda do grupo para investigar os estranhos desaparecimentos na escola, que - ao que tudo indica - tem envolvimento de algum ser fantástico.

DÍA DE LOS MUERTOS - O clube de necromancia de Brasilis decide executar um ritual em 02 de Novembro, “Lo Día de Los Muertos”. Eles invadem um cemitério, e exumam o cadáver de um antigo Orador enterrado no Mundano, com o intuito de praticar e aprender com o velho orador. O ritual dá certo, mas o tiro sai pela culatra. Durante o feriado, enquanto parte dos alunos e corpo docente estão fora da escola, uma infestação zumbi se propaga pelos corredores da instituição, com o perigo de atravessar para o Mundano.

UMA PROVA IMPOSSÍVEL - O professor Nicholas Rurik está prestes a aplicar uma prova que promete ser bastante difícil. Durante a preparação, o grupo é informado por um aluno veterano de que essa prova é impossível de ser concluída e que o verdadeiro objetivo do professor é ver como os alunos se portam de frente a uma tarefa impossível; e que os únicos alunos que passaram por essa tarefa foram aqueles que “colaram” e roubaram as respostas da prova, antes dela acontecer.

A seguir você encontrará uma lista com alguns NPCs simples já feitos para servir de inspiração em seus jogos de Etmos. Sinta-se livre para utilizar essas sugestões exatamente como estão, alterá-las como achar melhor, conceder as Habilidades que quiser, criar seus Grimórios, fazer suas próprias fichas de criatura ou criar seus próprios personagens.







SUGESTÕES DE NPCs

PROFESSOR SYLVANUS E BETINHO (PROFESSOR) - Sylvanus é um caipora que leciona Zoologia fantástica em Brasilis. Betinho é o nome do porco selvagem que sempre o acompanha. O professor tem vasta experiência e contato com todo tipo de ser fantástico e principalmente com as ‘feras’. Ele é bastante enérgico, divertido e fácil de agradar. Ele sempre promove diversas excursões para os alunos, pois acredita que “não há melhor nada para o aprendizado do que contato em primeira mão”.

PROFESSORA AMÉLIA FRANCINE FONTANELLE (PROFESSORA) - Professora Amélia é uma francesa naturalizada brasileira. Ela é uma das melhores alquimistas do mundo no campo de encantamentos e é verdadeiramente apaixonada em lecionar, tanto que constantemente tem discordâncias com o reitor de Brasilis sobre a grade curricular da escola. Ela também é a responsável por supervisionar a confecção de totens dos alunos do terceiro ano.

VINÍCIUS PARRA (ALUNO) - Vinícius é um aluno do segundo ano de Brasilis. Ele é uma fada que constantemente se mete em todo tipo de confusão, frequentemente sendo punido com detenção e suspensão por ter metido a si, e outros alunos, em roubadas homéricas. É uma pessoa com jeito de malandro, mas bastante alegre e simpático. Vinícius também conhece todo tipo de pessoas, desde Buscadores a membros de gangues mágicas, e provavelmente deve favores a todos eles.

FREDERICO “FREDINHO” DOS SANTOS (ALUNO) - Mais chamado por seu apelido, “Fredinho” é um primeiranista bastante tímido que apenas recentemente descobriu a existência do Fantástico e veio estudar em Brasilis. Ele é aquele típico “nerdinho”, que adora mangás, quadrinhos, filmes da Marvel e videogames. Fredinho ainda conserva seus amigos da escola Mundana que frequentava antes de vir para Brasilis e sempre os visita. Apesar da sua severa timidez, por algum motivo, ele conquistou a simpatia de alunos esportistas, que sempre o incentivam a se exercitar e participar dos eventos esportivos da escola, mesmo que ele sempre recuse.

BRUNA DUARTE (BUSCADORA DE BRASILIS) - Buscadores são agentes do governo Fantástico, cujo trabalho é encontrar e neutralizar ameaças à existência e a manutenção do segredo da existência do mundo Fantástico. Seus deveres consistem em dismantelar gangues mágicas, confiscar totens ilegais e assegurar uma transição pacífica dos Mundanos que acabaram de descobrir a existência do Fantástico. Por conta de sua importância, alguns Buscadores são “emprestados” para Brasilis e agem em prol da escola. Bruna Duarte é uma dessas Buscadoras. Ela é uma mulher divertida e despreocupada em seu dia-a-dia, mas que leva seu trabalho extremamente a sério e executa suas funções à perfeição.





PERSONAGENS

QUEM SÃO AS PERSONAGENS DE ETMOS?

As personagens são, geralmente, jovens vivendo a vida escolar em Brasília e aprendendo a linguagem mágica Etmos. Por se tratar de um mundo mágico, as vivências são diferentes, mas há certa equivalência entre o dia-a-dia em Brasília e no nosso mundo real, sejam dramas e desafios enfrentados, sejam vitórias e conquistas.





As personagens são, geralmente, jovens vivendo a vida escolar em Brasília e aprendendo a linguagem mágica Etmos. Por se tratar de um mundo mágico, as vivências são diferentes, mas há certa equivalência entre o dia-a-dia em Brasília e no nosso mundo real, sejam dramas e desafios enfrentados, sejam vitórias e conquistas.

Nas fichas das Personagens apresentados neste guia você encontrará alguns valores e termos que serão explicados mais à frente. Mas por agora é importante que você saiba sobre:

♦ **CORPO:** Representa a fortitude e resistência. É utilizado para determinar seu Limite de Ferimentos ($4 + \text{Corpo}/2$), e auxilia a resistir aos efeitos de Fadiga. Também é utilizado em testes que envolvam a constituição física. Limite máximo: 6.

♦ **MENTE:** Representa o intelecto e as capacidades cognitivas. Ele define a Complexidade de magia que sua personagem pode executar (2: Difícil, 4: Complexa, 6: Milagre). Também é utilizado em testes que envolvem a capacidade intelectual da personagem. Limite máximo: 6.

♦ **ALMA:** Representa a emoção e força mágica. É responsável por definir seu Limite de Estresse ($4 + \text{Alma}$). É também o atributo utilizado em Testes de Conjuração. Limite máximo: 6.

♦ **ORIGENS:** são características únicas da sua personagem, adquiridas no momento que você primeiro faz sua ficha. Cada personagem possui 2 Características de Origem, que podem ser associadas ao mundo Mundano, ou ao mundo Fantástico.

♦ **HABILIDADES PRÁTICAS E TEÓRICAS:** são capacidades não mágicas que uma pessoa possui. As Práticas tratam justamente de habilidades refinadas com o tempo e seu exercício constante; as Teóricas são habilidades adquiridas através de estudo e aprendizado.

Neste guia disponibilizamos apenas as Características de Origem e as Habilidades Práticas e Teóricas presentes nas fichas das Personagens previamente criadas.



FICHA DE PERSONAGEM

MANDLA NGOBO

NOME DO JOGADOR:

NOME DO PERSONAGEM: *MANDLA NGOBO*

ANO ESCOLAR: *1º* IDADE: *15* NÍVEL: *1* DADOS DE EMPENHO:

ATRIBUTOS

Corpo

X X

Alma

X X

Mente

X X

ESTADOS DE FADIGA

Normal
O

Cansado
+1 Ferimento

Esgotado

+1 Ferimento,
Para magias não triviais = Role 2d6,
Compare o resultado ao valor de corpo +3.
(abaixo disso tá tranquilo; acima, você morre)

Exausto

+1 Ferimento,
Para magias não triviais = Role 2d6,
Compare o resultado ao valor de corpo +4.
(abaixo disso tá tranquilo; acima, a magia falha)

LIMITE DE FERIMENTOS

4 +1 para cada 2 pontos de Corpo

ESTRESSE ACUMULADO

Limite de Estresse = 4 + Alma

COMPLEXIDADE

MAXIMA DE MÁGIA

Regular Complexo
O

Trivial Difícil Milagre

MARCOS DE CRESCIMENTO

Físicos

Emocionais

Mentais

ORIGENS

VIAJADO: PODE COMEÇAR O JOGO COM UMA DAS SEGUINTE HABILIDADES: LINGUISTA, SOBREVIVÊNCIA OU CULINÁRIA.

CRiado no Fantástico: SEMPRE QUE FIZER UM TESTE DE HABILIDADE PARA OBTER INFORMAÇÕES OU PARA INTERAGIR COM O MUNDO FANTÁSTICO, GANHARÁ UM BÔNUS DE +1 NO TESTE.

HABILIDADES TEÓRICAS

Inspirador: DURANTE SEU TURNO, COMO OPÇÃO A SUA AÇÃO DE INTERAGIR COM O AMBIENTE, VOCÊ INSPIRA UM ALIADO DE ALGUM MODO ARTÍSTICO OU SOCIAL E LHE CONFERE UM DADO DE EMPENHO. CADA PESSOA SÓ PODE SER AFETADA POR ESSA HABILIDADE UMA ÚNICA VEZ POR DIA.

Fanático por Mundanos: BÔNUS DE +1 PARA QUALQUER TESTE QUE FAÇA QUE ENVOLVA SERES MUNDANOS DIFERENTES DE VOCÊ.

HABILIDADES PRÁTICAS

Sobrevivência: CONHECIMENTO E DO TREINAMENTO PARA SOBREVIVER EM LUGARES INÓSPITO. SOME +2 NOS TESTES DA HABILIDADE EM TESTES RELACIONADOS.

Expert em Oratória (Invocar): +2 EM TESTES CONTESTADOS E EM TESTES DE CONJURAÇÃO.

Pronto para Ação: BÔNUS DE +3 EM SUA ROLAGEM DE INICIATIVA.

INVENTÁRIO





CONCEITO

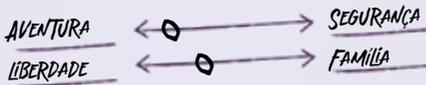
BÁSICO:

HUMANO, VINDO DE TRIBO NÔMADE DE MALÉ. ALUNO DE INTERCÂMBIO.

APARÊNCIA:

VESTE UMA JAQUETA LARANJA REPLETA DE RECALQUES COM AS BANDEIRAS DOS PAÍSES QUE JÁ VISITOU. USA DREADS QUE ESCAPAM DA BANDANA QUE SEMPRE VESTE

VALORES E COMPORTAMENTO:



PONTOS DE IMPORTÂNCIA:

SUA FAMÍLIA NÔMADE DE MALÉ OS RECALQUES DE BANDEIRA DE POR ONDE PASSOU. SUA CURIOSIDADE PELO MUNDANO. SEU SENSO DE AVENTURA.

FUTURO:

MANDA QUER SER UM EXPLORADOR. DESBRAVAR OS RECÔNDITOS DO MUNDANO E DO FANTÁSTICO, ENCONTRANDO NOVOS PORTAIS E SANTUÁRIOS E DIMINUIR AS DISTÂNCIAS ENTRE OS DOIS

GRIMÓRIO

FUNÇÕES

- Alterar (Al)
- Aprisionar (Ar)
- Atacar/Ferir (Im)
- Atrair/Repelir (Ir)
- Banir (En)
- Controlar (Et)
- Destruir (As)
- Empoderar (Em)
- Enfraquecer (In)
- Invocar/Criar (Ev)
- Juntar/Conectar (Un)
- Marcar (Es)
- Proteger (Am)
- Restaurar (An)
- Revelar (Il)
- Transmitir (Or)
- Transportar (It)

OBJETOS

- Abstrato (Ala)
- Alma (Ani)
- Animais (Ali)
- Aura (Iro)
- Cadáver (Eva)
- Clima (Ayu)
- Comida (Ibo)
- Construção (Omu)
- Elemento (Eli)
- Explosão (Epi)
- Inanimado (Exa)
- Informação (Azi)
- Mente/Pensamento (Imu)
- Pessoa (Ivi)
- Sentido (Una)
- Tecnologia (Ina)
- Tempo (Anu)
- Terreno (Era)
- Vegetação/Flora (Ora)

CARACTERÍSTICAS

- Ácido (Dum)
- Água (Quan)
- Ar (Aer)
- Armas (Impe)
- Cheiro (Kar)
- Corpo (Phys)
- Dimensional (Rat)
- Elétrico (Triz)
- Emoção (Bhas-)
- Escuridão (Ten)
- Fogo (Ig)
- Força (Vib)
- Gravidade (Ym)
- Idioma (Hin)
- Ilusão (Alui)
- Loucura (Mok)
- Luz (Lum)
- Magia (Mag)
- Movimento (Tum)
- Munição (Sag)
- Necrótico (Necro)
- Nojento/Secreção (Apu)
- Paladar (Gus)
- Pedra (Roc)
- Radiação (Cand)
- Reflexo/Espelho (Kan)
- Sangue (Hem)
- Som (Mul)
- Sono (Cysg)
- Tecido (Tuni)
- Terra (Mun)
- Velocidade (Ast)
- Veneno (Tox)
- Visão (Ocul)

COMPLEMENTOS

1º Nível

- Maior (Mor)
- Menor (Min)
- Forma: Círculo / Redoma / Esfera (San)
- Forma: Parede/Barreira/Muralha (Sar)
- Forma: Objeto em geral (Sin)

2º Nível

- Adição (Ag)

3º Nível

- Variação (Ada-)
- Negação (No-)
- Derivação (Mut-)

4º Nível

- Inerte (Itam)

GRIMÓRIO LVL 1

CARACTERÍSTICA



ÁGUA
QUAN

CARACTERÍSTICA



CORPO
PHYS

CARACTERÍSTICA



ELÉTRICO
TRIZ

CARACTERÍSTICA



LUZ
LUM

FUNÇÃO



ALTERAR
AL

FUNÇÃO



INVOCAR-CRIAR
EV

OBJETO



ANIMAIS
ALI

OBJETO



ELEMENTO
ELI

OBJETO



VEGETAÇÃO-FLORA
ORA

FICHA DE PERSONAGEM

DAYANA MUÑOZ

NOME DO JOGADOR:

NOME DO PERSONAGEM: DAYANA MUÑOZ

ANO ESCOLAR: 1º IDADE: 15 NÍVEL: 1 DADOS DE EMPENHO:

ATRIBUTOS

Corpo

* * * * *

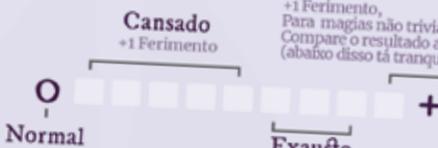
Alma

□ □ □ □ □ □ □ □

Mente

* * □ □ □ □ □ □

ESTADOS DE FADIGA



Esgotado

+1 Ferimento, Para magias não triviais = Role 2d6, Compare o resultado ao valor de corpo +3. (abaixo disso tá tranquilo; acima, você morre)

Exausto

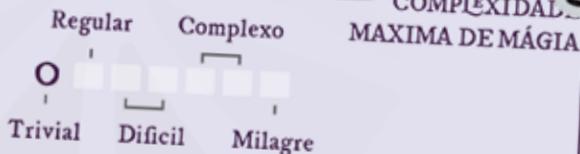
+1 Ferimento, Para magias não triviais = Role 2d6, Compare o resultado ao valor de corpo +1. (abaixo disso tá tranquilo; acima, a magia)

LIMITE DE FERIMENTOS

4 +1 para cada 2 pontos de Corpo

ESTRESSE ACUMULADO

Limite de Estresse = 4 + Alma



MARCOS DE CRESCIMENTO

Físicos

□ □ □ □ □ □ □ □

Emocionais

□ □ □ □ □ □ □ □

Mentais

□ □ □ □ □ □ □ □

ORIGENS

ATLETA: FÍSICA. AUMENTE SEU LIMITE DE FERIMENTOS EM 1.

"INTELIGÊNCIA DAS RUAS": EXPERIÊNCIA COM A REALIDADE DE SOBREVIVER NAS RUAS. VOCÊ COMEÇA O JOGO COM UMA DAS SEGUINTESS HABILIDADES, À SUA ESCOLHA: LADINAGEM, ENGANAR, APARAR.

HABILIDADES PRÁTICAS

APARAR: A DIFICULDADE PARA QUE TE ACERTEM COM ATAQUES CORPORAIS OU A DISTÂNCIA SOBRE EM 2.

ARMAS BRANCAS

LADINAGEM: CONJUNTO DE HABILIDADES QUE COMPÕEM UM BOM LADRÃO. FURTIVIDADE, ROUBAR SEM SER VISTO, DESTRANCAR FECHADURAS, ETC. SOME +2 NOS TESTES DA HABILIDADE.

HABILIDADES TEÓRICAS

AGILIDADE MENTAL: VOCÊ PODE REALIZAR DUAS REAÇÕES ENTRE SEUS TURNOS, AO INVÉS DE APENAS UMA. A SEGUNDA REAÇÃO QUE VOCÊ EXECUTA PESSA FORMA ACUMULA 3 PONTOS DE ESTRESSE ADICIONAL.

CONHECIMENTO EM HISTÓRIA: ESTUDO ACERCA DE EVENTOS HISTÓRICOS, PESSOAS, LUGARES, CONFLITOS POLÍTICOS E MILITARES ETC. PARA CADA VEZ EM QUE FOR ESCOLHIDA, SOME +2 NOS TESTES DA HABILIDADE.

INVENTÁRIO





CONCEITO



RPG

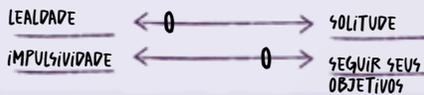
BÁSICO:

HUMANA, PERUANA

APARÊNCIA:

É BAIXINHA. TEM UM CABELO PRETO E VERMELHO. VESTE-SE DE FORMA IRREVERENTE E FAZ QUESTÃO DE SEMPRE MOSTRAR AS BANDAGENS DE MACHUCADOS.

VALORES E COMPORTAMENTO:



PONTOS DE IMPORTÂNCIA:

O PRESENTE DO SEU ANTIGO AMIGO E MENTOR. A MITOLOGIA DO SEU PAÍS. A PRÁTICA DE DUELOS MÁGICOS. SEUS AMIGOS DE ESCOLA.

FUTURO:

SE VÊ COMO A CAMPEÃ OLÍMPICA DE DUELOS MÁGICOS.

GRIMÓRIO

FUNÇÕES

- Alterar (Al)
- Aprisionar (Ar)
- Atacar/Ferir (Im)
- Atrair/Repelir (Ir)
- Banir (En)
- Controlar (Et)
- Destruir (As)
- * Empoderar (Em)
- Enfraquecer (In)
- Invocar/Criar (Ev)
- Juntar/Conectar (Un)
- * Marcar (Es)
- * Proteger (Am)
- Restaurar (An)
- Revelar (Il)
- Transmitir (Or)
- Transportar (It)

OBJETOS

- Abstrato (Ala)
- Alma (Ani)
- Animais (Ali)
- Aura (Iro)
- Cadáver (Eva)
- Clima (Ayu)
- Comida (Ibo)
- Construção (Omu)
- * Elemento (Eli)
- Explosão (Epi)
- * Inanimado (Exa)
- Informação (Azi)
- Mente/Pensamento (Imu)
- * Pessoa (Ivi)
- Sentido (Una)
- Tecnologia (Ina)
- Tempo (Anu)
- Terreno (Era)
- Vegetação/Flora (Ora)

CARACTERÍSTICAS

- Ácido (Dum)
- Água (Quan)
- Ar (Aer)
- * Armas (Impe)
- Cheiro (Kar)
- * Corpo (Phys)
- Dimensional (Rat)
- Elétrico (Triz)
- Emoção (Bhas-)
- Escuridão (Ten)
- * Fogo (Ig)
- Força (Vib)
- Gravidade (Ym)
- Idioma (Hin)
- Ilusão (Alui)
- Loucura (Mok)
- Luz (Lum)
- Magia (Mag)
- Movimento (Tum)
- Munição (Sag)
- Necrótico (Necro)
- Nojento/Secreção (Apu)
- Paladar (Gus)
- Pedra (Roc)
- Radiação (Cand)
- Reflexo/Espelho (Kan)
- Sangue (Hem)
- Som (Mul)
- Sono (Cysg)
- Tecido (Tuni)
- Terra (Mun)
- * Velocidade (Ast)
- Veneno (Tox)
- Visão (Ocul)

COMPLEMENTOS

1º Nível X

Maior (Mor)
Menor (Min)
Forma: Círculo / Redoma / Esfera (San)
Forma: Parede/Barreira/Muralha (Sar)
Forma: Objeto em geral (Sin)

2º Nível

Adição (Ag)

3º Nível

Variação (Ada-)
Negação (No-)
Derivação (Mut-)

4º Nível

Inerte (Itam)





GRIMÓRIO LVL 1

CARACTERÍSTICA



ARMAS

iMPE

CARACTERÍSTICA



CORPO

PHYS

CARACTERÍSTICA



FOGO

iG

CARACTERÍSTICA



VELOCIDADE

AST

FUNÇÃO



EMPODERAR

EM

FUNÇÃO



PROTEGER

AM

OBJETO



ELEMENTO

ELi

OBJETO



INANIMADO

EXA

OBJETO



PESSOA

iVi





Angélica Aguilar

RPG

FICHA DE PERSONAGEM

NOME DO JOGADOR: _____

NOME DO PERSONAGEM: *Angélica Aguilar*

ANO ESCOLAR: 1º

IDADE: 15

NÍVEL: 1

DADOS DE EMPENHO: _____

ATRIBUTOS

Corpo

x [] [] [] [] [] []

Alma

x x x x [] [] [] []

Mente

x [] [] [] [] [] []

ESTADOS DE FADIGA

Cansado
+1 Ferimento

Normal

Esgotado

+1 Ferimento,
Para magias não triviais = Role 2d6,
Compare o resultado ao valor de corpo +3.
(abaixo disso tá tranquilo; acima, você morre)

Exausto

+1 Ferimento,
Para magias não triviais = Role 2d6,
Compare o resultado ao valor de corpo +4.
(abaixo disso tá tranquilo; acima, a magia falha)

LIMITE DE FERIMENTOS

4 +1 para cada 2 pontos de Corpo

ESTRESSE ACUMULADO

Limite de Estresse = 4 + Alma

COMPLEXIDADE MAXIMA DE MÁGIA

Regular Complexo
Trivial Difícil Milagre

MARCOS DE CRESCIMENTO

Físicos

Emocionais

Mentais

ORIGENS

HABILIDADES PRÁTICAS

Orador Prodígio: Magia (Mag); desde cedo, sua personagem demonstrou aptidão para lidar com o Fantástico e o Etnico, sendo um verdadeiro prodígio. Você começa o jogo com uma Característica adicional.

Charme Fantástico: Influencia uma pessoa com quem esteja conversando card a cara. O alvo realiza um teste de Mente, dificuldade 7; com uma falha, torna-se receptivo a você. Esse efeito cessa após 5 minutos, e o alvo não entende qui foi afetado. Você acumula 1 ponto de Estresse.

Diplomacia: habilidade de convencer ou negociar com palavras. Você pode escolher essa habilidade mais de uma vez. Some +2 nos testes da habilidade.

Percepção: seus olhos são treinados para perceber detalhes. Some +2 nos testes a habilidade.

HABILIDADES TEÓRICAS

INVENTÁRIO

Dedicado: Você é uma pessoa que se empenha em todos seus objetivos. A primeira vez em cada dia que você fosse ganhar um Dado de Empenho, você ganha 1 dado extra.

Comunicação de Intenção: Você consegue distinguir intenções, ideias e emoções simples de qualquer criatura, independente de idioma. Você pode fazer um Teste de Alma Dificuldade 8, para entender e se fazer entendido por qualquer criatura, mesmo que não compartilhem um idioma em comum.

24



CONCEITO



BÁSICO:

Ser Fantástico, uma Dara. 15 anos.

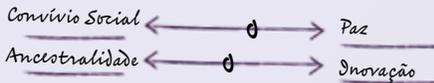
PONTOS DE IMPORTÂNCIA:

O som de água corrente e ondas quebrado. As histórias de seus antepassados e uma gravação das canções dos iaras.

APARÊNCIA:

Sua pele preta contrasta com seus olhos completamente brancos. Veste um vestido que lembra do ondo do mar e possui um charme natural. Adorna também um brinco de penas de um antigo amigo.

VALORES E COMPORTAMENTO:



FUTURO:

Quer se tornar uma embaixadora para as relações entre Mundanos e Fantásticos, ajudando Mundanos e Fantásticos igualmente.

GRIMÓRIO

FUNÇÕES

- Alterar (Al)
- Aprisionar (Ar)
- Atacar/Ferir (Im)
- Atrair/Repelir (Ir)
- Banir (En)
- Controlar (Et)
- Destruir (As)
- Empoderar (Em)
- Enfraquecer (In)
- Invocar/Criar (Ev)
- Juntar/Conectar (Un)
- Marcar (Es)
- Proteger (Am)
- Restaurar (An)
- Revelar (Il)
- Transmitir (Or)
- Transportar (It)

OBJETOS

- Abstrato (Ala)
- Alma (Ani)
- Animais (Ali)
- Aura (Iro)
- Cadáver (Eva)
- Clima (Ayu)
- Comida (Ibo)
- Construção (Omu)
- Elemento (Eli)
- Explosão (Epi)
- Inanimado (Exa)
- Informação (Azi)
- Mente/Pensamento (Imu)
- Pessoa (Ivi)
- Sentido (Una)
- Tecnologia (Ina)
- Tempo (Anu)
- Terreno (Era)
- Vegetação/Flora (Ora)

CARACTERÍSTICAS

- Ácido (Dum)
- Água (Quan)
- Ar (Aer)
- Armas (Impe)
- Cheiro (Kar)
- Corpo (Phys)
- Dimensional (Rat)
- Elétrico (Triz)
- Emoção (Bhas-)
- Escuridão (Ten)
- Fogo (Ig)
- Força (Vib)
- Gravidade (Ym)
- Idioma (Hin)
- Ilusão (Alui)
- Loucura (Mok)
- Luz (Lum)
- Magia (Mag)
- Movimento (Tum)
- Munição (Sag)
- Necrótico (Necro)
- Nojento/Secreção (Apu)
- Paladar (Gus)
- Pedra (Roc)
- Radiação (Cand)
- Reflexo/Espelho (Kan)
- Sangue (Hem)
- Som (Mut)
- Sono (Cysg)
- Tecido (Tuni)
- Terra (Mun)
- Velocidade (Ast)
- Veneno (Tox)
- Visão (Ocul)

COMPLEMENTOS

1º Nível

- Maior (Mor)
- Menor (Min)
- Forma: Círculo / Redoma / Esfera (San)
- Forma: Parede/Barreira/Muralha (Sar)
- Forma: Objeto em geral (Sin)

2º Nível

Adição (Ag)

3º Nível

- Variação (Ada-)
- Negação (No-)
- Derivação (Mut-)

4º Nível

Inerte (Itam)



Grimório Lvl 1

CARACTERÍSTICA



Emção

Bhas-

CARACTERÍSTICA



Magia

Mag

CARACTERÍSTICA



Movimento

Tum

CARACTERÍSTICA



Som

Mul

CARACTERÍSTICA



Visão

Ocul

UNÇÃO



Controlar

Et

UNÇÃO



Transportar

It

OBJETO



Abstrato

Ala

OBJETO



Informação

Azi

OBJETO



Mente-Pensamento

IMU



Illegible vertical text on the right edge of the page.

FICHA DE PERSONAGEM

MARCELA SOUZA DE ALMEIDA

NOME DO JOGADOR:

NOME DO PERSONAGEM:

Marcela Souza de Almeida

ANO ESCOLAR:

1º

IDADE:

14

NÍVEL:

1

DADOS DE EMPENHO:

ATRIBUTOS

Corpo

□ □ □ □ □ □ □ □

Alma

X X X X □ □ □ □

Mente

X X □ □ □ □ □ □

ESTADOS DE FADIGA

Cansado
+1 Ferimento

Normal

Esgotado

+1 Ferimento,
Para magias não triviais = Role 2d6.
Compare o resultado ao valor de corpo +4.
(abaixo disso tá tranquilo; acima, tá ruim)

Exausto

+1 Ferimento,
Para magias não triviais = Role 2d6.
Compare o resultado ao valor de corpo +4.
(abaixo disso tá tranquilo; acima, a magia falha)

LIMITE DE FERIMENTOS

4 + 1 para cada 2 pontos de Corpo

ESTRESSE ACUMULADO

Limite de Estresse = 4 + Alma

Regular

Complexo

COMPLEXIDADE
MAXIMA DE MÁGIA

Trivial

Difícil

Milagre

MARCOS DE CRESCIMENTO

Físicos

□ □ □ □ □ □ □ □

Emocionais

□ □ □ □ □ □ □ □

Mentais

□ □ □ □ □ □ □ □

ORIGENS

Ensino Formal Mundano: você foi instruído nos meios Mundanos. Sempre que você fizer um teste de Habilidade para obter informações ou para interagir com o Mundo Mundano, ganhará um bônus de +1 no teste.

Aluno Modelo: Você sempre foi um bom aluno e aprendeu os melhores métodos para absorver informações e aprender. Você começa o jogo com a Habilidade "Conhecimento em Herbologia".

HABILIDADES PRÁTICAS

Exceder os Limites: Uma vez por dia, você pode conjurar uma magia de Complexidade uma categoria acima de seu limite, gerando 2 pontos de Estresse extra além do valor normal para aquela Complexidade.

Conjuração Silenciosa: o conjurador é capaz de realizar suas magias sussurrando, devendo aumentar 1 ponto de estresse acumulado ao conjurar a magia.

HABILIDADES TEÓRICAS

Conhecimento em Herbologia: Você estudou e adquiriu conhecimentos teóricos sobre algum assunto específico. Escolha uma das opções a seguir:
Herbologia: Você pode escolher essa habilidade mais de uma vez. Para cada vez em que for escolhida, some +2 nos testes da habilidade.

Culinária: Uma vez por dia, cada personagem que coma dos pratos que você preparar recupera 1 Ferimento a mais durante o próximo descanso.

Reconhecer Sinais: Se você estiver em uma cidade que lhe seja familiar, você sempre sabe a localização de Portais do Meio próximos a você. Do contrário, você pode fazer uma pesquisa rápida de 10 minutos (através da internet, em uma biblioteca, ou conversando com moradores locais) para descobrir Portais do Meio nas proximidades.

INVENTÁRIO



CONCEITO



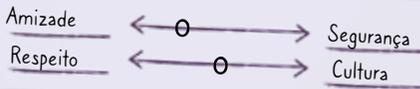
BÁSICO:

Humana, crescida no Mundano e no Fantástico, perto da Serra da Mantiqueira. 14 anos.

APARÊNCIA:

Sempre é vista com seus fones de ouvido e óculos. Gosta de usar largos macacões que tenham espaço nos bolsos para seu sapo de estimação.

VALORES E COMPORTAMENTO:



PONTOS DE IMPORTÂNCIA:

Seu sapo de estimação. Sua 'vózinha querida. Seu diário onde mantém os desenhos e esboços que faz, e as principais lições que aprendeu. Música em geral.

FUTURO:

Ela não pensa muito sobre o futuro, tem um pouco de receio. Mas gosta de botânica, de animais e de medicina.

GRIMÓRIO

FUNÇÕES

- Alterar (Al)
- Aprisionar (Ar)
- Atacar/Ferir (Im)
- Atrair/Repelir (Ir)
- Banir (En)
- Controlar (Et)
- Destruir (As)
- Empoderar (Em)
- Enfraquecer (In)
- Invocar/Criar (Ev)
- Juntar/Conectar (Un)
- Marcar (Es)
- Proteger (Am)
- Restaurar (An)
- Revelar (Il)
- Transmitir (Or)
- Transportar (It)

OBJETOS

- Abstrato (Ala)
- Alma (Ani)
- Animais (Ali)
- Aura (Iro)
- Cadáver (Eva)
- Clima (Ayu)
- Comida (Ibo)
- Construção (Omu)
- Elemento (Eli)
- Explosão (Epi)
- Inanimado (Exa)
- Informação (Azi)
- Mente/Pensamento (Imu)
- Pessoa (Ivi)
- Sentido (Una)
- Tecnologia (Ina)
- Tempo (Anu)
- Terreno (Era)
- Vegetação/Flora (Ora)

CARACTERÍSTICAS

- Ácido (Dum)
- Água (Quan)
- Ar (Aer)
- Armas (Impe)
- Cheiro (Kar)
- Corpo (Phys)
- Dimensional (Rat)
- Elétrico (Triz)
- Emoção (Bhas-)
- Escuridão (Ten)
- Fogo (Ig)
- Força (Vib)
- Gravidade (Ym)
- Idioma (Hin)
- Ilusão (Alui)
- Loucura (Mok)
- Luz (Lum)
- Magia (Mag)
- Movimento (Tum)
- Munição (Sag)
- Necrótico (Necro)
- Nojento/Secreção (Apu)
- Paladar (Gus)
- Pedra (Roc)
- Radiação (Cand)
- Reflexo/Espelho (Kan)
- Sangue (Hem)
- Som (Mul)
- Sono (Cysg)
- Tecido (Tuni)
- Terra (Mun)
- Velocidade (Ast)
- Veneno (Tox)
- Visão (Ocul)

COMPLEMENTOS

1º Nível

- Maior (Mor)
- Menor (Mín)
- Forma: Círculo / Redoma / Esfera (San)
- Forma: Parede/Barreira/Muralha (Sar)
- Forma: Objeto em geral (Sin)

2º Nível

Adição (Ag)

3º Nível

- Variação (Ada-)
- Negação (No-)
- Derivação (Mut-)

4º Nível

Inerte (Itam)



④
 ⑤
 ⑥
 ⑦
 ⑧
 ⑨
 ⑩
 ⑪
 ⑫
 ⑬
 ⑭
 ⑮
 ⑯
 ⑰
 ⑱
 ⑲
 ⑳
 ㉑
 ㉒
 ㉓
 ㉔
 ㉕
 ㉖
 ㉗
 ㉘
 ㉙
 ㉚
 ㉛
 ㉜
 ㉝
 ㉞
 ㉟
 ㊱
 ㊲
 ㊳
 ㊴
 ㊵
 ㊶
 ㊷
 ㊸
 ㊹
 ㊺
 ㊻
 ㊼
 ㊽
 ㊾
 ㊿
 0
 1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 10
 11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24
 25
 26
 27
 28
 29
 30
 31
 32
 33
 34
 35
 36
 37
 38
 39
 40
 41
 42
 43
 44
 45
 46
 47
 48
 49
 50
 51
 52
 53
 54
 55
 56
 57
 58
 59
 60
 61
 62
 63
 64
 65
 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100

GRIMÓRIO LVL I

CARACTERÍSTICA



CORPO

PHYS

CARACTERÍSTICA



EMOÇÃO

BHAS-

CARACTERÍSTICA



SANGUE

HEM

CARACTERÍSTICA



VENENO

TOX

FUNÇÃO



ENFRAQUECER

IN

FUNÇÃO



RESTAURAR

AN

OBJETO



ALMA

ANI

OBJETO



PESSOA

IVI

OBJETO



VEGETAÇÃO-FLORA

ORA



Illegible vertical text on the right edge of the page.