

ETMOS – SRD

System Reference Document

Conjuração

- Conjurar uma magia é feito através da criação de uma Frase Mágica com a Intenção de quem conjura.
- O conjurador precisa definir a Intenção de sua magia, ou seja, o que ela fará; e a frase mágica que justifica seu efeito.
- Nenhuma frase mágica possui um efeito pré-determinado. O efeito é definido pela Intenção de quem conjura.
- A Frase Mágica é criada utilizando as Partículas contidas no Grimório da Personagem.
- Existem 4 tipos de Partículas:
 - Função** - Representa o que a magia faz de modo amplo e geral. Sempre um verbo.
 - Objeto** - Representa o que está sendo afetado pela magia. É o objeto do verbo.
 - Característica** - Representam outros fatores e elementos que a magia utilizará em seu efeito. Como se fossem os advérbios e adjetivos.
 - Complemento** - Representam os refinamentos do efeito mágico. Como se fossem os conectores.
- A Frase Mágica **tem que** conter exatamente **1 Função e 1 Objeto**. Não mais, não menos. Mas pode ter quantas **Características e Complementos** forem necessários.
- Função e Objeto se juntam para formar uma única palavra.
 - Exemplo: *Et* (Controlar) e *Imu* (Mente), se juntam para formar *Etimu* (Controlar Mente).
Essa é a menor Frase Mágica funcional possível, por possuir apenas Função e Objeto.
Ela poderia ser utilizada para forçar seu alvo a lhe contar segredos, ou literalmente controlar seu corpo através de sua mente.
- Uma mesma Frase pode ter quantos **Objetos e Características** forem necessários.
- **Objetos** existem na Frase Mágica como uma palavra individual.
 - Exemplo: *Eveli Quan* (Invocar Elemento Água) poderia ser utilizada para encher um copo d'água ou até mesmo fazer chover.
 - Exemplo: *Alali Phys Luz* (Alterar Animal Corpo Luz) poderia ser utilizada para fazer o corpo de um animal começar a brilhar.
- Existem 2 tipos de **Complementos**: Modificadores e Criadores.
 - Modificadores**: Interferem no efeito geral da magia e existem como palavras separadas na frase.
 - Mor* (Maior) - Identifica que a potência geral da magia será maior, mais rápido ou em maior amplitude.
 - Exemplo: *Emivi Ast Mor* (Empoderar Pessoa Velocidade Maior) poderia ser utilizada para fazer alguém se movimentar muito mais rápido que o normal.
 - Min* (Menor) - Identifica que a potência geral da magia será menor, mais lenta ou em menor amplitude.
 - Exemplo: *Emanu Tum Min* (Empoderar Tempo Movimento Menor) poderia ser utilizado para acelerar a passagem de tempo de um xícara quente de café até ele ficar frio.
 - Sin* (Forma: Objeto Genérico) - Identifica que o efeito da magia de algum modo envolverá um objeto genérico.
 - Exemplo: *Ilexa Sin* (Revelar Inanimado Objeto Genérico) poderia ser utilizada para descobrir o local das chaves perdidas
 - San* (Forma: Esfera) - Identifica que o efeito da magia de algum modo envolverá uma

criar uma redoma de pedra ao redor de uma pessoa para protegê-la de uma explosão.

Sar (Forma: Parede) - Identifica que o efeito da magia de algum modo envolverá uma parede, teto ou chão.

Exemplo: *Asomu Sar* (Destruir Construção Parede) poderia ser utilizada para quebrar a parede de um cômodo.

Itam (Inerte) - Essa partícula faz com que a magia fique aguardando um “gatilho” para ser ativada. O gatilho em si é definido meramente pela Intenção do conjurador, mas quanto mais específico for, ou quanto mais tempo o Conjurador definir que a magia ficará inerte, maior será a Complexidade.

Exemplo: *Anivi Phys Itam* (Restaurar Pessoa Corpo Inerte); poderia ser utilizada para recuperar Ferimentos assim que são sofridos.

Criadores: São utilizados para criar novas Características, ao se conectar com outra Partícula como prefixo.

Ada (Variação) - Conecta-se como prefixo a uma Característica para criar uma nova Característica; mediante uma variação lógica da Partícula original.

Exemplo: *Eveli adaQuan* (Invocar Elemento Variação + Água>Gelo) poderia ser utilizada para criar estacas de gelo.

Ag (Adição) - Conecta-se entre duas Características para criar uma nova Característica; ao somar duas ideias para gerar uma nova.

Exemplo: *Alayu QuanAgAer* (Alterar Clima Água+Ar>Neblina) poderia ser utilizada para fazer com que um dia ensolarado torna-se nebuloso.

No (Negação) - Conecta-se como prefixo a uma Característica para criar uma nova Característica com base na negação de um conceito.

Exemplo: *Arimu noTum* (Aprisionar Mente não Movimento>Inércia) poderia ser utilizado para impossibilitar alguém de pensar.

Mut (Derivação) - Conecta-se como prefixo a um Objeto para usá-lo como Característica.

Exemplo: *Unimu Mutexa* (Conectar Mente Inanimado) poderia ser utilizada para controlar mentalmente um conjunto de armadura.

Lista Completa de Partículas

Funções	Objetos	Características	
Alterar (Al)	Abstrato (Ala)	Ácido (Dum)	Munição (Sag)
Aprisionar (Ar)	Alma (Ani)	Água (Quan)	Necrótico (Necro)
Atacar/Ferir (Im)	Animais (Ali)	Ar (Aer)	Nojento/Secreção (Apu)
Atrair/Repelir (Ir)	Aura (Iro)	Armas (Impe)	Paladar (Gus)
Banir (En)	Cadáver (Eva)	Cheiro (Kar)	Pedra (Roc)
Controlar (Et)	Clima (Ayu)	Corpo (Phys)	Radiação (Cand)
Destruir (As)	Comida (Ibo)	Dimensional (Rat)	Reflexo/Espelho (Kan)
Empoderar (Em)	Construção (Omu)	Elétrico (Triz)	Sangue (Hem)
Enfraquecer (In)	Elemento (Eli)	Emoção (Bhas-)	Som (Mul)
Invocar/Criar (Ev)	Explosão (Epi)	Escuridão (Ten)	Sono (Cysg)
Juntar/Conectar (Un)	Inanimado (Exa)	Fogo (Ig)	Tecido (Tuni)
Marcar (Es)	Informação (Azi)	Força (Vib)	Terra (Mun)
Proteger (Am)	Mente/Pensamento (Imu)	Gravidade (Ym)	Velocidade (Ast)
Restaurar (An)	Pessoa (Ivi)	Idioma (Hin)	Veneno (Tox)
Revelar (Il)	Sentido (Una)	Ilusão (Alui)	Visão (Ocul)
Transmitir (Or)	Tecnologia (Ina)	Loucura (Mok)	
Transportar (It)	Tempo (Anu)	Luz (Lum)	
	Terreno (Era)	Magia (Mag)	
	Vegetação/Flora (Ora)	Movimento (Tum)	

Complementos

Adição (Ag)

Derivação (Mut)

Forma: Círculo (San)

Forma: Parede (Sar)

Forma: Objeto Genérico (Sin)

Inerte (Itam)

Maior (Mor)

Menor (Min)

Negação (No)

Variação (Ada)

Complexidade

- Os efeitos mágicos são determinados pela Intenção do Conjurador e são tão vastos quanto sua criatividade.
- Toda magia conjurada possui um Nível de Complexidade associado a ela.

Os níveis são:

Trivial

Regular

Difícil

Complexo

Milagre

- A definição do Nível de Complexidade de cada magia é responsabilidade do Narrador de Etmos. Para fazê-lo, ele se baseia nos seguintes parâmetros para definir a 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. Quanto mais específica e rica a frase em relação ao efeito intentado, menor 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.

- Em sua ficha, cada Personagem possui o Nível de Complexidade máximo que consegue conjurar. Isso é definido pelo seu Atributo Mente.
Trivial e Regular: todos conseguem conjurar.
Difícil: apenas acima de Mente 2.
Complexo: apenas acima de Mente 4.
Milagre: apenas acima de Mente 6.

Estresse

- Toda magia conjurada acumula Estresse, exceto magias Triviais.
- Personagens possuem um “Limite de Estresse”. Passado esse limite, ao acumular pontos, entra-se em Estados de Fadiga.
A quantidade de Estresse Acumulado por magia conjurada é a seguinte:
 - Trivial - 0 Estresse
 - Regular - 1 Estresse
 - Difícil - 2 Estresse
 - Complexa - 4 Estresse
 - Milagre - 7 Estresse
- O Estresse é acumulado mesmo que a magia feita não surta o efeito pretendido.
- O Estresse é acumulado após a magia ser conjurada.
- Seu Limite de Estresse é determinado por seu Atributo Alma:
 $\text{Limite de Estresse} = 4 + \text{Alma}$
- Os Estados de Fadiga, e seus deméritos, são:
 - Cansado** - De 1 a 5 Estresse acima do Limite.
Você pode conjurar normalmente.
Sofre 1 de Ferimento extra sempre que fosse sofrer Ferimentos.
 - Exausto** - De 6 a 8 Estresse acima do Limite.
Sempre que conjurar uma magia NÃO TRIVIAL, role 2d6. Se o resultado for MAIOR que seu valor no Atributo Corpo +4, a magia falha (você ainda acumula o Estresse).
Sofre 1 de Ferimento extra sempre que fosse sofrer Ferimentos (mesmo efeito do estado anterior, não acumula).
 - Esgotado** - De 9+ Estresse acima do Limite.
Sempre que conjurar uma magia NÃO TRIVIAL, role 2d6. Se o resultado for MAIOR que seu valor no Atributo Corpo +3, a Personagem morre após a magia ser conjurada. Isso substitui o efeito do nível anterior.
Sofre 1 de Ferimento extra sempre que fosse sofrer Ferimentos (mesmo efeito do estado anterior, não acumula).

Totens e Santuários

- Magia não pode ser conjurada no mundo Mundano, a menos que a Personagem esteja na posse de um Totem sintonizado com ela, ou dentro de um Santuário.
Totens - Objetos encantados. São feitos com matéria prima Mundana, mas confeccionado no Fantástico. Se sintonizam com uma única pessoa - quem pode usufruir de seu efeito -, e apenas perdem a sintonia após 100 anos sem uso.
Santuários - Locais que fazem o mesmo efeito de um Totem, mas em toda uma área. Qualquer pessoa na área pode conjurar magia. Podem ser criados espontaneamente, ou artificialmente, com um Totem de encantamento específico para isso.

- Totens e Santuários possuem Ranks, expresso por um valor que varia de 0 a 5.
O valor do Rank indica quantos Pontos de Estresse extras são acumulados ao se conjurar uma magia NÃO TRIVIAL por intermédio do Totem ou Santuário.
- Um ser Fantástico também não consegue existir no Mundano sem estar portando um Totem sintonizado ou dentro de um Santuário.
Se ele atravessar o Mundano sem isso - ou perder acesso a seu Totem, ou deixar o Santuário - ele é forçadamente teletransportado para o Fantástico após uma quantidade de minutos igual seu valor de Corpo +1. Quando isso acontece, ele sofre Ferimentos e acumula Estresse até ficar no Limite de ambos.

Atributos

- Todas as Personagens possuem 3 Atributos, com valor de 1 a 6:
 - Corpo** - Representa as capacidades físicas gerais.
Define o Limite de Ferimentos: $4 + 1$ para cada 2 pontos de Corpo.
Utilizado em Testes de Fadiga e Testes de Corpo.
 - Mente** - Representa as capacidades mentais gerais.
Define a Complexidade Máxima de magia que pode ser conjurada: até 2 - Difícil; até 4 - Com plexa, até 6 - Milagre.
Utilizado em Testes de Mente.
 - Alma** - Representa a força de conjuração e emoções.
Define o Limite de Estresse: $4 +$ valor de Alma.
Utilizado em Testes de Conjuração e Testes de Alma.
- O valor dos Atributos também é utilizado como uma somatória nos Testes de seus tipos.

Testes

- São feitos com $2d6 +$ o bônus apropriado.
- Têm êxito quando a Dificuldade numérica do teste é igualada ou superada.
- Podem ser de:
 - Atributo:** Feitos em ações genéricas. Utiliza o Atributo mais apropriado à situação. Somam o valor do Atributo como bônus
 - Habilidade:** Feitos em ações específicas, que checam o conhecimento, ou competência naquela Habilidade. Somam o bônus da Habilidade em questão
 - Conjuração:** Feitos para checar a potência mágica, velocidade de conjuração ou foco do conjurador. Somam o valor do Atributo Alma como bônus.
 - Contestado:** Feitos quando duas vontades, ou forças opostas se chocam. Geralmente quando deseja -se afetar um alvo não voluntário com magias, ou quando há defesa ativa de magias ou outros ataques e situações similares.
Ambos lados fazem um Teste de Atributo, de Habilidade ou de Conjuração, o que for mais apropriado para a situação. Vence aquele que tiver o maior valor no Teste. Em caso de empate, vence quem provocou o teste.

- O Narrador pode decidir conferir um Bônus Extraordinário a qualquer Teste.
- Este é um bônus somado ao valor do Teste, prévio à rolagem. Pode ser conferido com base na ficção, utilizando os seguintes parâmetros:
 - Situação oportuna:** Se alguma condição já presente auxilia na execução da ação pretendida.
 - Costume ou conhecimento prévio:** se a personagem já tiver muita experiência com a situação em questão.
 - Objetos úteis:** muitas tarefas se tornam mais fáceis caso você tenha as ferramentas certas.
 - 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 do que está sendo feito, ajuda não surte efeito algum.
 - Estado de equilíbrio:** assim como emoções exageradas podem impactar na execução de tarefas, estar em controle de suas emoções, determinado e concentrado pode facilitar sua execução.

Dificuldade dos Testes

- A dificuldade dos Testes 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.
 - 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.
- Outros fatores podem 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. Quanto mais ferida, doente ou enferma a personagem estiver, mais difícil será para ela executar suas ações.

Conflito/Combate

- Os Conflitos em Etnos não são compostos apenas de momentos de combate. Podem ser cenas de aventura e ação variadas, ou até disputas intelectuais. No entanto, aqui, cobriremos regras apenas para Combates.
- O Narrador informa aos Jogadores assim que um combate se inicia .

- Todos os participantes do Combate fazem um teste de iniciativa para definir a ordem de seus turnos na rodada. Aqueles que tiverem resultados mais altos agem primeiro.
O teste de iniciativa é um Teste de Corpo. Os Jogadores vencem em caso de empates contra personagens do Narrador. Empates entre Jogadores são decididos por quem tem o Atributo Corpo mais alto.
- Após a ordem de turno estabelecida, o Narrador conduz o combate passando pelos turnos de cada participante.
- Durante seu turno cada participante do combate pode fazer 3 coisas:
 - Movimento:** A Personagem se desloca pelo ambiente. Se estiver utilizando um mapa de batalha, considera-se que o movimento padrão é de 10m.
 - Conjurar uma magia:** Personagem conjura uma magia. Alternativamente, a Personagem pode Utilizar um item - usar as propriedades mágicas de um objeto encantado por exemplo -, ou Fazer um ataque não mágico - golpear com uma espada, desferir socos e chutes, etc.
 - Interagir com o Ambiente:** A Personagem utiliza de seus arredores de alguma forma. Desancar fechaduras, empurrar mobílias, se esconder atrás de árvores, etc. Alternativamente, pode-se **Conversar com Personagens** - manter um breve diálogo com um aliado ou adversário.
- Sempre que um participante do combate realiza uma ação em seu turno, objetivamente contra seus adversários, isso gera uma **Reação** dos adversários.
Uma “ação objetivamente contra seus adversários” quer dizer tentar causar-lhe algum mau. Seja com Ferimentos, magias cujo alvo não está voluntário, golpear-lhe, etc.
- Cada participante do combate pode tomar apenas uma Reação por rodada, e recupera seu uso no início do seu turno.
- Uma Reação pode ser usada para se defender, ou para defender um aliado. Isso geralmente é feito ao se conjurar uma magia.
Uma magia conjurada dessa forma **não causa Ferimentos**, mesmo que tenha um caráter ofensivo.
Você pode usar sua Reação para se defender dando um choque no adversário, por exemplo, mas isso não causa Ferimento algum.
Uma magia conjurada dessa forma também **não perdura**. Seu efeito acontece apenas na hora e depois da Reação, se desfaz.
A Reação pode ser controlar a mente do adversário, por exemplo, mas esse controle se manterá apenas durante a Reação, e logo após se encerra.
- Conjurar uma magia como Reação para defesa não significa que o ataque em questão falha. Defesas existem em um espectro:
 - 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.
- Para definir o tipo de Defesa, é feito um Teste Contestado.
O Teste Contestado feito geralmente é de **Conjuração-Conjuração**, mas pode ser alterado de acordo com o que o Narrador julgar mais apropriado de acordo com a ficção.
Isso representa a potência das magias opostas, a velocidade de conjuração dos Oradores, ou até mesmo o foco do defensor.

- Geralmente o Defensor tem uma **Defesa Completa** ao vencer o Teste Contestado - e uma **Defesa Ineficaz** ao perder - mas isso pode ser alterado para uma **Defesa Parcial** a depender das ações feitas. Cabe ao Narrador definir se o Teste resulta numa Defesa Parcial, e para isso ele utiliza os seguintes parâmetros:

Julgue **o que está sendo atacado ou afetado** e como a defesa feita se relaciona com o alvo. Por exemplo, se você estiver sendo atacado pela magia *Imimu* (Ferir Mente), que faz sua mente ser ferida por sua própria energia psíquica, a defesa *Amivi Phys* (Proteger Pessoa Corpo), conjurada com o intuito de proteger seu cérebro, não é ineficaz, mas também não é completamente correspondente, uma vez que você está sendo atacado em um âmbito abstrato e se defendendo em um âmbito físico e concreto.

Nesse exemplo, essa Defesa apenas seria Completa se a diferença numérica no Teste de Conjuração-Conjuração fosse maior do que 6 em prol do defensor.

Julgue **a amplitude do ataque e da defesa**. Se o ataque for a magia *Eveli Mutepi Ig* (Controlar Elemento Explosão Fogo), por exemplo, com o intuito de criar uma gigantesca explosão de fogo, e se defender com *Eteli Roc Sar* (Controlar Elemento Pedra Parede), com o intuito de levantar uma parede de pedra à sua frente para se defender; caso a parede conjurada não seja larga ou alta o suficiente, o fogo pode se propagar para seus limites e te afetar, uma vez que se trata de uma explosão.

Nesse exemplo, o narrador deve perguntar ao Jogador defensor quais as dimensões dessa parede e julgar se ela teria as dimensões necessárias para impedir a explosão por completo. Após isso, faz-se o Teste de Conjuração-Conjuração para definir se a parede foi resistente o suficiente para segurar o impacto da explosão.

Julgue **o quão específica foi a defesa**. Se você for afetado pela magia *Emeru Ym* (Empoderar Terreno Gravidade), por exemplo, com o intuito de aumentar a gravidade do local para prender as pessoas no chão e impedi-las de se mover, e se defender com a magia *Etivi Phys Tum* (Controlar Pessoa Corpo Movimento), com o intuito de controlar magicamente os movimentos de seu próprio corpo, independentemente da gravidade; por ter o intuito específico de ignorar a ação da gravidade e controlar o corpo de forma mágica, a defesa pode ser efetiva, mesmo que significativamente menos Complexa que a magia de ataque.

Nesse exemplo, a defesa proposta não se relaciona diretamente com a magia atacante, agindo ao redor do efeito. Nesse caso, o narrador pode conferir um Bônus Extraordinário ao Teste de Conjuração-Conjuração do Defensor; assim, mesmo que ele falhe, conseguiria uma Defesa Parcial.

- É comum conferir-se um **Bônus Extraordinário** ao Orador que conjurou a magia de maior Complexidade.
- Para realizar um Ataque não mágico, é feito um Teste da Habilidade apropriada (Armas Brancas ou Armas de Distância), somando-se o bônus dado pela Habilidade.
A Dificuldade para se acertar esse Teste é fixa: 6.

Ferimentos

- Dano é causado na forma de Ferimentos que se acumulam.
- Toda Personagem possui um Limite de Ferimentos.
Quando os Ferimentos acumulados ultrapassam esse Limite, a Personagem cai inconsciente.
Enquanto inconsciente, a Personagem morre se sofrer mais 1 Ferimento.
Se os Ferimentos acumulados totalizarem 4 acima do Limite da Personagem, ela morre imediatamente.

- Nenhuma magia ou arma causa uma quantidade exata de dano.
Dano é causado de modo narrativo, definido pelo Narrador através de parâmetros
 - 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.
- Algumas Aptidões de criaturas e antagonistas causam uma quantidade exata de dano.
- Personagens inconscientes não podem tomar ações em seus turnos, mas acordam assim que os Ferimentos acumulados voltarem para dentro do limite.
Ao acordar dessa forma, a Personagem acumula 3 pontos de Estresse

Descanso e Recuperação

- Ferimentos e Estresse podem ser recuperados com efeitos mágicos, mas são recuperados normalmente mediante descanso.
- Existem 2 características para descansos: Completo e Parcial, e Com ou Sem Tratamento Médico.
 - Descanso Parcial:** são descansos curtos ou aqueles em que o corpo não conseguiu se regenerar como deveria. Ele reduz em 1 o Ferimento acumulado e em 3 o Estresse acumulado.
 - Descanso Completo:** são descansos mais longos ou aqueles em que o corpo conseguiu se regenerar como deveria. Ele reduz em 2 os Ferimentos acumulados e completamente o Estresse acumulado.
 - Com Tratamento Médico:** independentemente de Parcial ou Completo, receber tratamento médico durante o descanso reduz em 2 os Ferimentos acumulados.
 - 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, um Descanso Completo torna-se Parcial, e um Descanso Parcial não surte efeitos.
- As Características do Descanso são definidas pelo Narrador, mediante narrativa. Elas podem ser afetados por coisas como:
 - Segurança do local em que se descansa;
 - Tempo de descanso;
 - Clima do local de descanso;
 - Acomodações;
 - Estado emocional.
- Personagens apenas conseguem descansar perfeitamente em seu mundo de origem (Mundano ou Fantástico).
Caso uma Personagem descanse fora do seu mundo de Origem, Descanso Completo torna-se Parcial e descansos Parciais não surtem efeito.

Criação de Personagem

- Para criar um Personagem de Nível 1, faça o seguinte:
Escolha **2 Origens**.
Distribua **6 Pontos de Atributo**, mas nenhum Atributo pode ser maior que 4.
Escolha **2 Habilidades Práticas** e **2 Habilidades Teóricas**.
Monte seu Grimório com **2 Funções**, **3 Objetos** e **4 Características**.
- Para criação de Personagens de nível mais alto, crie o Personagem de nível 1 e siga pela progressão de nível, adquirindo novas Partículas, Habilidades e Pontos de Atributo.

Progressão de Nível

- A Progressão da Personagem acontece “em partes”.
- Todas as Personagens possuem 3 categorias de desenvolvimento: Físico, Mental e Emocional
Ao longo da ficção, a Personagem adquire Pontos de Desenvolvimento, em cada categoria, ao concluir Marcos de Crescimento do mesmo tipo.
Quando a Personagem adquire 5 Pontos de Desenvolvimento em cada categoria ela adquire um “Bônus de Progressão”, e não pode ganhar mais pontos naquela categoria até subir de nível.

- **Marcos de Crescimento** são momentos na ficção que a Personagem cresceu, e podem ser físicos, mentais ou emocionais.

•

1. Marcos de Crescimento Físico

Participar de uma competição esportiva significativa;
Derrotar um antagonista em uma luta ou duelo;
Progredir em uma prática desportiva (passar de faixa em uma arte marcial; avançar de nível em uma turma de esporte; ganhar uma posição de titular em um time, etc.);
Passar por uma situação “perigosa” e sair vivo;
Treinar com afinco para uma competição;
Aprender uma nova habilidade ou esporte;
Ficar muito doente ou severamente ferido e recuperar-se;
Perder peso, ganhar massa muscular e/ou ser mais ativo;
Sofrer 4 ou mais Ferimentos de uma única vez;
Entrar no estado Esgotado por acúmulo de Estresse e continuar uma cena de ação por, pelo menos, 3 rodadas.

2. Marcos de Crescimento Intelectual

Passar em testes e exames acadêmicos para os quais você tenha estudado;
Participar de uma competição de cunho intelectual (xadrez; competição de redação; turma de debate etc.);
Concluir uma importante tarefa acadêmica (escrever um livro; adquirir uma certificação ou diploma; finalizar uma pesquisa científica etc.);
Descobrir a verdade por trás de um mistério;
Ajudar um amigo a estudar e passar em uma prova difícil;
Estudar com afinco para um prova ou exame;
Defender-se completamente, pela primeira vez, de uma magia Complexa feita contra você;
Ter uma interação significativa com um ser que não entende sua linguagem ou que tenha uma cultura muito diferente da sua;
Ser criativo de forma surpreendente ao conjurar uma magia;
Fazer uma viagem para longe e imergir na cultura local.

1. Marcos de Crescimento Emocional

Realizar uma apresentação artística para um grande público;
Alcançar um objetivo pessoal (vencer uma competição; obter uma certificação de prestígio; ser reconhecido por suas habilidades etc.);
Passar por uma desilusão amorosa;
Criar laços fortes com alguém, de amizade ou românticos;
Enfrentar seus medos;
Falhar durante uma competição ou evento para qual você se esforçou;
Comparecer em eventos sociais importantes (bailes; apresentações; festas etc.);
Ter suas crenças e moralidades confrontadas;
Reconhecer seus erros e falhas;
Se Humano, fazer amizade com um ser Fantástico de fora da escola, e vice-versa.

- Ao completar 5 Marcos do mesmo tipo, a Personagem ganha 1 Bônus de Progressão.
- Os Bônus de Progressão são divididos entre os níveis para qual a Personagem se encaminha, e sempre possuem 3 opções (uma para cada Categoria de Desenvolvimento)
-
- Ao adquirir 1 Bônus de Progressão, a Personagem escolhe a opção que desejar, mas não pode escolher a mesma mais de uma vez:

Do Nível 1 para o 2:

- » Ganha +1 **Objeto** e +1 **Característica**;
- » +1 **ponto de Atributo** para distribuir onde quiser;
- » Ganha +1 **Habilidade Prática**.

Do Nível 2 para o 3:

- » Ganha +1 **Função**;
- » +1 **ponto de Atributo** para distribuir onde quiser;
- » Ganha +1 **Habilidade Teórica**.

Do Nível 3 para o 4:

- » Ganha +1 **Objeto** e +1 **Característica**;
- » +1 **ponto de Atributo** para distribuir onde quiser;
- » Ganha +1 **Habilidade Prática**.

Do Nível 4 para o 5:

- » Ganha +1 **Função**;
- » +1 **ponto de Atributo** para distribuir onde quiser;
- » Ganha +1 **Habilidade Teórica**.

Do Nível 5 para o 6:

- » Ganha +1 **Função**, +1 **Objeto** e +1 **Característica**;
- » +1 **ponto de Atributo** para distribuir onde quiser;
- » Ganha +1 **Habilidade Teórica**. e +1 **Habilidade Prática**.

- As categorias de desenvolvimento podem ser concluídas apenas 1 vez por nível.
- Quando a Personagem sobe de nível, as categorias se reiniciam, para que assim a Personagem possa concluir novos Marcos.

- A Personagem apenas sobe de nível após concluir todos os Marcos.
Em uma cenário de escola mágica a Personagem sobe de nível ao realizar uma prova de final de ano, mas o Narrador tem liberdade para definir um momento narrativo, após a conclusão de todas as categorias de desenvolvimento, para avançar o nível das Personagens.

Habilidades

- Habilidades são capacitações da Personagem para além de sua proeza mágica.
- Elas são divididas em dois tipos:
 - Práticas: Competências e capacidades obtidas através de prática e treino contínuo
 - Teóricas Competências e capacidades obtidas através de estudo contínuo.

Exemplo de Habilidades

Habilidades Práticas:

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

Armas Brancas (P): a personagem adquire a habilidade de lutar com armas brancas, como facas, espadas, martelos, etc. Você pode escolher essa habilidade mais de uma vez. A cada vez em que a escolher, some +2 ao teste de ataque feito com armas brancas.

Diplomacia (P): habilidade de convencer ou negociar com palavras. Você pode escolher essa habilidade mais de uma vez. Para cada vez em que for escolhida, some +2 nos testes da habilidade

Performance (P): trata-se da capacidade artística em geral. Ao escolher essa habilidade, escolha também um ofício artístico (dança, canto, instrumento musical, teatro etc.). Essa habilidade pode ser escolhida mais de uma vez. A cada vez em que a escolher, escolha também um novo ofício artístico e some +2 nos testes da habilidade.

Habilidades Teóricas:

Treinamento Mágico (T): você estudou e adquiriu conhecimento de uma nova Característica. Você pode escolher essa habilidade até 3 vezes. A cada vez, escolha uma Característica diferente para adicionar a seu Grimório.

Conhecimento (T): você estudou e adquiriu conhecimentos teóricos sobre algum assunto específico. Escolha uma das opções a seguir:

História: estudo acerca de eventos históricos, pessoas, lugares, conflitos políticos e militares etc. Você pode escolher essa habilidade mais de uma vez. Para cada vez em que for escolhida, some +2 nos testes da habilidade.

Geografia: estudo acerca da topologia do Mundano e do Fantástico, bem como de eventos físicos e climáticos. Você pode escolher essa habilidade mais de uma vez. Para cada vez em que for escolhida, some +2 nos testes da habilidade.

Zoologia: estudo acerca da fisiologia e do comportamento dos animais, sejam Mundanos ou Fantásticos. Você pode escolher essa habilidade mais de uma vez. Para cada vez em que for escolhida, some +2 nos testes da habilidade.

Herbologia: estudo acerca da flora Mundana e Fantástica, desde plantas cotidianas a ervas raras e mágicas. Você pode escolher essa habilidade mais de uma vez. Para cada vez em que for escolhida, some +2 nos testes da habilidade.

Medicina: estudo da fisiologia de pessoas e de como tratar suas aflições físicas. Você pode escolher essa habilidade mais de uma vez. Para cada vez em que for escolhida, some +2 nos testes da habilidade.

Mecânica e Engenharia: estudo e aplicação de conhecimentos básicos sobre máquinas em geral. Você pode escolher essa habilidade mais de uma vez. Para cada vez em que for escolhida, some +2 nos testes da habilidade.

Computação: estudo e aplicação de conhecimentos básicos sobre computadores (hacking, criptografia e uso de sistemas e softwares). Você pode escolher essa habilidade mais de uma vez. Para cada vez em que for escolhida, some +2 nos testes da habilidade.

Artes de Combate (T): seja por estudo próprio, ensinamentos de um mestre, ou a própria vida, você aprendeu lições sobre como melhor se portar em um confronto direto. Quando fosse fazer uma rolagem de iniciativa, ao invés você pode optar por não realizar nenhuma rolagem e se colocar onde desejar na Ordem de Iniciativa.

Origens

- Toda Personagem possui 2 características de Origem.
- Elas são um tipo único de habilidade, que representa a cultura, histórico ou fisiologia da Personagem
- São divididas entre Origens MUNDANAS e FANTÁSTICAS.
- Uma Origem que esteja marcada como Exclusiva só pode ser obtida por uma Personagem daquele tipo. Ou seja, Origens “MUNDANA, Exclusiva” só pode ser obtida por uma Personagem Mundana, e “FANTÁSTICA, Exclusiva” só pode ser obtida por uma Personagem do mundo Fantástico.
- Origens apenas são obtidas durante a criação de Personagem, e em nenhum outro momento.

Exemplo de Origens

Berço de Ouro (Mundano, EXCLUSIVO): vindo de uma família rica e opulenta, sua personagem é herdeira de uma fortuna familiar. Dinheiro não é uma preocupação. Você sempre tem fundos suficientes para adquirir quaisquer bens cotidianos e Mundanos.

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

Atleta (Mundano): sua personagem sempre mostrou aptidão aos esportes e cultiva o aprimoramento físico. Aumente seu limite de Ferimentos em 1.

“Inteligência das Ruas” (Mundano, EXCLUSIVO): por qualquer situação que seja, a vida levou sua personagem a ter experiência com a realidade de sobreviver nas ruas. Você começa o jogo com uma das seguintes Habilidades, à sua escolha:

Ladinagem;

Enganar;

Aparar.

Voo (Fantástico, EXCLUSIVO): seja por ter asas ou capacidade de flutuação, a fisiologia de seu ser Fantástico garante a capacidade de voar. Sua personagem consegue voar livremente a uma velocidade máxima de 30 km/h. Ao usar essa capacidade no Mundano, você acumula 1 ponto de Estresse a cada 10 minutos de voo, ou a cada duas rodadas que permanecer voando durante uma cena de Combate

Criando a ficha de Antagonistas

- Um inimigo que seja outro Orador (conjurador) pode ter sua ficha feita que nem a ficha de uma Personagem, e segue as mesmas regras
- Para criação de seres Fantásticos e bestas mágicas, o Narrador pode optar por utilizar as Fichas Base e escolher quantas Aptidões quiser para montar sua criatura.
- As Fichas Base possuem 3 diferentes níveis: Simples, Intermediária e Avançada. Cada qual com valores mais altos nos atributos gerais da criatura.
- As Aptidões são habilidades e características que representam o que a criatura pode fazer e como ela é. Algumas Aptidões são Ataques, que podem ser usados durante uma Cena de Conflito ao utilizar da Ação regular ou da Ação de Interagir com o Ambiente da criatura.
- As Aptidões não possuem uma justificativa narrativa de como aquela criatura a possui, ou de como ela se manifesta. Cabe ao narrador utilizar de sua criatividade para colocar a roupagem que quiser em tais Aptidões.

Exemplo de Ficha Base

MORTO VIVO SIMPLES

◇ Limite de Ferimentos: 5

◇ Estresse: 4

◇ Complexidade Máxima: Regular

◇ Movimentação: 6m

◇ Comunicação?: Não.

◇ Corpo: 1

◇ Mente: 0

◇ Alma: 0

Exemplo de Aptidões

Comunicação de Intenção: A criatura consegue distinguir os dialetos Mundanos, independente do idioma, pois se comunica através de intenção, mas não pode ser entendido por seres Mundanos.

Bruto: A criatura sofre 1 Ferimento a menos de qualquer fonte.

Habitat Natural: Enquanto estiver dentro do seu Habitat Natural, a criatura possui um bônus de +1 em seus testes. O Habitat da criatura pode ser: florestas, montanhas, corpos d'água, desertos ou cavernas. Você determina o Habitat da criatura quando monta sua ficha, ao escolher essa Aptidão.

Resistência Fantástica: A criatura recebe um bônus de +2 em qualquer Teste Contestado contra um efeito mágico.

Ninho: A criatura pode estabelecer um ninho em um local isolado e seguro de até 200m². Enquanto estiver em seu ninho, ela trata qualquer descanso como Completo, e tem um bônus de +1 em qualquer teste.

Combatente: A criatura soma um de seus Atributos em suas rolagens de Ataque (Corpo, Mente ou Alma). Escolha qual Atributo será utilizado durante a montagem da ficha da criatura, ao escolher essa Aptidão.

Pancada Pesada(Ataque): A criatura realiza um Ataque Desarmado contra um alvo em até 1m, causando 2 Ferimentos numa Defesa Ineficaz

Grito Fúnebre(Ataque): Todas as criaturas que ouvem esse grito, em até 30m, sofrem 2 Ferimentos, em uma Defesa Ineficaz e até o final do seu próximo turno estão surdas e suas magias acumulam 1 Ponto de Estresse adicional.

Explosão Mental(Ataque): A criatura realiza 1 Ataque à Distância contra um alvo em até 15m; causando 2 Ferimentos numa Defesa Ineficaz. Se o alvo estiver com Estresse acumulado acima do seu limite ele sofre 2 Ferimentos a mais.

Explosão Elemental(Ataque): A criatura causa uma explosão de energia elemental numa área de 5m ao seu redor. Qualquer criatura pega na explosão, realiza um teste de Corpo Dificuldade 13 e sofre 3 Ferimentos numa Defesa Ineficaz. A natureza da explosão elemental pode ser ígneo, gélida, ácida, elétrica ou venenosa.

Exemplo de Ficha de Antagonista

CURUPIRA (FERA INTERMEDIÁRIA)

◇ Limite de Ferimentos: 7

◇ Estresse: 6

◇ Complexidade Máxima: Difícil

◇ Movimentação: 9m

◇ Comunicação?: Não

◇ Corpo: 3

◇ Mente: 2

◇ Alma: 2

Aptidões

Ser Fantástico, Comunicação de Intenção, Bruto, Escalador, Habitat Natural (florestas), Pés Virados, Combatente, Ninho, Imunidade ígnea, Fogo Intenso.

Ataques

Pancada Pesada (Ataque), Constringir (Ataque), Explosão Elemental (Ataque).

Encantamento de Itens

- Qualquer objeto pode ser encantado.
- Um encantamento nada mais é do que uma frase mágica, com Intenção pré-definida, gravada no objeto, de modo que ele possa replicar a exata magia posta nele pelo encantador.
- O processo leva uma quantidade de dias seguidos de trabalho. Cada dia requer ao menos 3 horas trabalhadas para realizar o encantamento.
- É preciso definir quantos Pontos de Preparo o Encantamento requer para calcular a quantidade de dias necessários de trabalho.

Para isso, o Narrador define o Grau de Sofisticação do Encantamento:

Simple: encantamentos cuja frase mágica tem Complexidade Trivial ou Regular. Requer 5 Pontos de Preparo (PP).

Sofisticado: encantamentos cuja frase mágica tem Complexidade Difícil. Requer 10 Pontos de Preparo (PP).

Primoroso: encantamentos cuja frase mágica tem Complexidade Complexa ou Milagre. Requer 15 Pontos de Preparo (PP).

- Ao iniciar o processo de Encantamento você começa com 0 PP, e acumula PP, ou perde, ao definir outros fatores do Encantamento:

Veículo: O objeto em si que será Encantado

Consumível: Objetos utilizados uma única vez, que perdem a eficácia, são destruídos ou consumidos. Poções, comidas, adesivos, etc. O encantamento se encerra após o uso do objeto +1 PP

Persistente: Objetos utilizados diversas vezes, que perduram seu efeito (vestuário, joias, acessórios, etc). O encantamento permanece após o uso do objeto.- 2 PP

Qualidade do Veículo: Quão bom - em termos de matéria prima, qualidade de fabricação e resistência - é o Veículo utilizado.

Inferior = -2 PP

Mediana = +0 PP

Alta = +2 PP

Ideal = +3 PP

Qualidade das Ferramentas de Encantamento: Quão boas - em termos de bem feitas e próprias para o trabalho - são as Ferramentas de Encantamento. São as Ferramentas que você utilizará para marcar a Frase Mágica no objeto. Podem ser coisas como um kit de joalheria, tintas e até mesmo cinzeis.

Ruins = -2 PP

Medianas = 0 PP

Boas = +1 PP

Excelentes = +3 PP

Frase a ser marcada: A Frase Mágica marcada no objeto precisa fazer sentido com a Intenção da magia em si. Quanto mais a frase fizer sentido, melhor será o Encantamento.

Nada = -15 PP

Pouco = -5 PP

Bastante = +2 PP

Completamente = +5 PP

Habilidade Artesão: Quão mais habilidoso você for (nível da Habilidade Artesão), mais PP acumula.

Nível 1 = +1 PP

Nível 2 = +2 PP

Nível 3 = +3 PP

Quantas sessões de encantamento (1 por dia, com 3 horas de duração) fará: Quanto mais dias seguidos você utilizar, melhor.

1 sessão= -15 PP

2 sessões= -12 PP

3 sessões= -7 PP

4 sessões= -3 PP

5 sessões= 0 PP

6 sessões= +1 PP

7 sessões= +2 PP

9 sessões= +3 PP

12 sessões= +4 PP

20 sessões= +5 PP

30 sessões= +6 PP

- Após definir todos esses fatores, a quantidade de PP acumulados deve ser igual ou superior a quantidade PP requerida pelo Grau de Satisfação.
 - O Encantamento é concluído apenas após você ter realizado a quantidade de Sessões que estabeleceu. As Sessões precisam ser feitas em no máximo 24 horas de distância uma da outra. Caso mais de 24 horas se passem entre uma Sessão e outra, é necessário recomeçar.
 - Uma Personagem pode realizar mais de uma Sessão no mesmo dia, mas acumula 3 Pontos de Estresse para cada Sessão além da primeira realizada.
- Algumas definições, como Qualidade do Veículo e Qualidade das Ferramentas, podem não estar sob controle da Personagem. Cabe ao Narrador, então, informar isso ao Jogador, que por sua vez pode tentar adquirir Veículos ou Ferramentas de melhor qualidade dentro da ficção do jogo.

- A definição do efeito final é responsabilidade do Narrador, mas pode ser feita junto com o Jogador. Algumas perguntas úteis para definir seu efeito são:
 - Se for um Veículo Persistente, ele concederá um efeito que fica ativo o tempo todo, ou deve ser ativado para realizá-lo?
 - O Item Encantado requer que seu usuário acumule Pontos de Estresse para surtir efeito?
 - Se for um Veículo Consumível, o efeito é imediato e logo se encerra, ou tem duração?
 - O efeito do item afeta quem o utiliza ou outro alvo?
 - O efeito traz benefícios ou malefícios?
 - Há algum ônus a quem usa o item, além do acúmulo de Estresse?

Segmentos de Jogo

- Essa mecânica serve para representar um dia de uma escola mágica. O narrador pode optar por ignorar essa mecânica e montar sua própria estrutura de jogo se assim quiser.
- Cada dia de aula jogado dentro da ficção é separado por Segmentos, que representam os momentos vividos em uma escola mágica.
 - Isso não é para uma sessão de jogo, é separado por dias jogados dentro da ficção.
 - O que também não significa que é preciso simular cada dia de uma semana inteira, ou de um mês que seja.
- Existem 3 tipos de Segmento:
 - Aula:** Momento em que as Personagens estão em aula propriamente dita, ou em alguma outra atividade acadêmica como palestras, excursões, provas, etc. Servem para que os Jogadores possam interpretar suas Personagens nesses momentos. O Narrador também pode utilizar esse momento para fazer uma exposição narrativa dentro da ficção para explicar elementos relevantes para a história, sem quebrar a diegese do jogo.
 - Extracurricular:** Momento em que as Personagens estão praticando alguma habilidade extra acadêmica tangencial ao seu crescimento ou hobby. Clubes, práticas esportivas, oficinas de aprendizado, etc. Serve como outro momento de interpretação da vida escolar.
 - Tempo Livre:** Momento, como o nome indica, em que as Personagens estão livres para fazerem o que acharem melhor. Geralmente é onde a história do jogo em si se desenrola.
- Cada dia jogado na ficção pode ter quantos Segmentos o Narrador achar razoável colocar, mas a recomendação é de 4 a 3 Segmentos por jogo, com 1 ou mais de Tempo Livre.
- Participar de Segmentos de Aula e Extracurricular confere à Personagem 1 Dado de Empenho.
 - Esse Dado se acumula indefinidamente ao longo do dia, mas se perde sempre no começo de um novo dia na ficção.
 - Personagens podem gastar 1 Dado de Empenho para re-rolar 1 dado em qualquer um de seus Testes.
 - Narradores podem optar por conferir Dados de Empenho por outros motivos além de participar de Segmentos de Aula ou de Extracurricular, como achar melhor.