



R P G

GRIMÓRIO DE INTRODUÇÃO À LINGUAGEM MÁGICA

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

Editora Balde Galáctico

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Reis, Rafa

Etmos RPG : Grimório de introdução à linguagem mágica / Rafa Reis.

-- 1. ed. -- São Paulo : Balde Galáctico, 2025.

ISBN 978-65-984386-1-6

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
3. Jogos de interpretação (RPG) I. Título.

25-259586

CDD-793.93

Índices para catálogo sistemático:

1. RPG : Jogos de aventura : Recreação 793.93

Aline Graziele Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129





DEDICATÓRIA E AGRADECIMENTOS

Muita coisa precisou se alinhar pra que esse livro viesse à tona. Não apenas em termos editoriais, mas também na minha vida pessoal.

Eu tenho um imenso carinho por todos que participaram desse livro, e fizeram dele uma realidade.

Em especial queria dedicar esse livro para as pessoas que mais estiveram comigo em todo esse processo. A esposa que – além de minha inspiração e orgulho – sempre esteve ao meu lado não importa o que, Laura 'do Pântano' Bosi Ribeiro Ferreira; Gabriel "Gab" Claro Norato, um grande amigo que "perdeu" noites à fio ouvindo meus devaneios sobre "palavras mágicas" e "magia flexível em RPG"; e a meu pai, Nelson da Silva, que sempre incentivou tudo que me propus a fazer, e que – como em toda minha vida – compartilhou de cada emoção, e cada vitória conquistada.

Deixo aqui também o meu mais profundo agradecimento a todos que fizeram parte da equipe editorial desse livro, nada disso teria sido possível sem vocês. Aos amigos, que não apenas testaram esse jogo, mas me incentivaram, apoiaram e deram forças para sua conclusão. Aqui em específico quero citar Thiago "Thi" Neres, que me ajudou a chegar na ideia incrível de utilizar cartas no jogo.

E, por fim, à você. Que lê isso agora. E, espero, viva a magia de ETMOS e faça suas palavras mudarem o mundo.

Muito obrigado.
Rafa Reis.

TABLE OF CONTENTS

006_ INTRODUÇÃO

- 008_ Palavras e Sussurros
 - 009_ Promessas de Jogo
 - 009_ A Importância da Palavra
 - 010_ Sobre Etmos em RPG
 - 010_ Sobre o Cenário
 - 011_ Sobre as personagens
 - 012_ Sobre a Sessão de Jogo
 - 012_ O Grimório
 - 013_ O que você precisa?
 - 013_ Convença seus amigos
 - 014_ Segurança no RPG

016_ CENÁRIO

- 018_ Gênese
 - 019_ O Diálogo sobre a Origem
- 020_ Brasil: Fundação e Filosofia
- 030_ Os Portais do Meio
 - 031_ Santuários
 - 031_ Os Dois Lados
- 032_ O Fantástico
 - 033_ Seus Habitantes
 - 034_ Interações
- 036_ O Mundano
 - 037_ Seus Habitantes
 - 038_ Interações

048_ CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

- 050_ O conceito
 - 050_ Quem são as personagens de ETMOS?
 - 051_ Sobre o processo de criação de personagem
 - 051_ Quem vai Narrar
 - 051_ Quem vai Jogar com personagem
 - 052_ Criação de personagem
 - 054_ Comece por onde quiser
- 056_ O Grimório
 - 058_ Léxico de Etmos
 - 058_ Funções
 - 060_ Objetos
 - 063_ Características
 - 067_ Complementos

021_ MANUAL DE SOBREVIVÊNCIA DO CALOURO
021_ PARTE 1 — LOCAIS
022_ BIBLIOTECA
023_ DORMITÓRIOS
024_ SALAS DE AULA
025_ BANHEIROS
027_ ANFITEATRO
028_ ÁREAS PÚBLICAS - (LABORATÓRIOS, PRAÇAS
ESPORTIVAS, JARDINS E REFEITÓRIO)
029_ ENFERMARIA E ALMOXARIFADO

040_ CARTA DE MANDLA NGOBO
041_ PEDIDO DE EXTENSÃO DE PRAZO
042_ RELATÓRIO DE EXCURSÃO
043_ NOTA DO REITOR SOBRE A EXCURSÃO
045_ BOLETIM ESCOLAR: MARCELA
046_ MURAL DE AVISOS
047_ MISTÉRIOS - A INUNDAÇÃO





070_ A Ficha

071_ Atributos

072_ Origem

075_ Habilidades

080_ Desenvolvimento e Crescimento

082_ Marcos de Crescimento Físico

082_ Marcos de Crescimento Intelectual

083_ Marcos de Crescimento Emocional

088_ Manuscritos

090_ Manuscrito de Mandla Ngobo

092_ Manuscrito de Marcela Souza de Almeida

094_ Manuscrito de Dayana Muñoz

096_ Manuscrito de Angélica Aguilar

098_ CRIAÇÃO DA FRASE MÁGICA

100_ Como falar “Magia”?

100_ Compreensão

102_ Funções

104_ Objetos

110_ Características

114_ O que são Complementos?

116_ Complementos

118_ Complexidade

120_ Estresse

120_ Fadiga

121_ Mas magia para quê?

121_ A Manifestação da Magia

107_ EXERCÍCIO 01 DE SEMÂNTICA TEÓRICA

112_ EXERCÍCIO 02 DE SEMÂNTICA TEÓRICA

113_ EXERCÍCIO 03 DE SEMÂNTICA TEÓRICA

122_ SISTEMA

124_ Lógica e Criatividade

124_ Diversão e Desafio

125_ A mediação desses fatores

126_ Testes

126_ Tensão narrativa

127_ Conjuração, Contestados, Atributos e Habilidades

127_ Como se faz um teste?

128_ quando?

132_ Qual a dificuldade?

134_ Cenas de conflito

135_ Como conduzir conflitos

138_ como conduzir combates





140_ Regras de Combate

140_ O Turno

141_ Conjurando uma Magia

144_ Ataques não mágicos | 143_ CARTA DA PROFESSORA DE ENCANTAMENTO

146_ Ferimentos

148_ Descanso e Recuperação

150_ Npc's e antagonistas

150_ Como narrar conflitos

153_ Antagonistas

154_ Como criar criaturas mágicas

155_ Fichas Base e Aptidões

156_ Criando do zero

158_ Lista de Fichas Base

161_ Lista de Aptidões

166_ Ataques

169_ Como montar oradores NPCs

170_ Itens Encantados

170_ Magia nos objetos cotidianos

171_ Encantando Objetos

177_ os Efeitos de um Item Encantado

178_ Totens e Santuários

180_ Como jogar o ano letivo

180_ Aulas e Extracurriculares - (Segmentos de Jogo / Grade Curricular)

181_ Segmentos de Jogo

182_ Períodos Letivos

184_ Provas e Exames

185_ Eventos Aleatórios

186_ Apêndice e Anexos

186_ Como usar esse Dicionário?

187_ Glossário

187_ Dicionário de Partículas

188_ Funções

192_ Objetos

195_ Características

200_ Complementos

202_ Bestiário

203_ Oradores

204_ Lista de Encontros Aleatórios

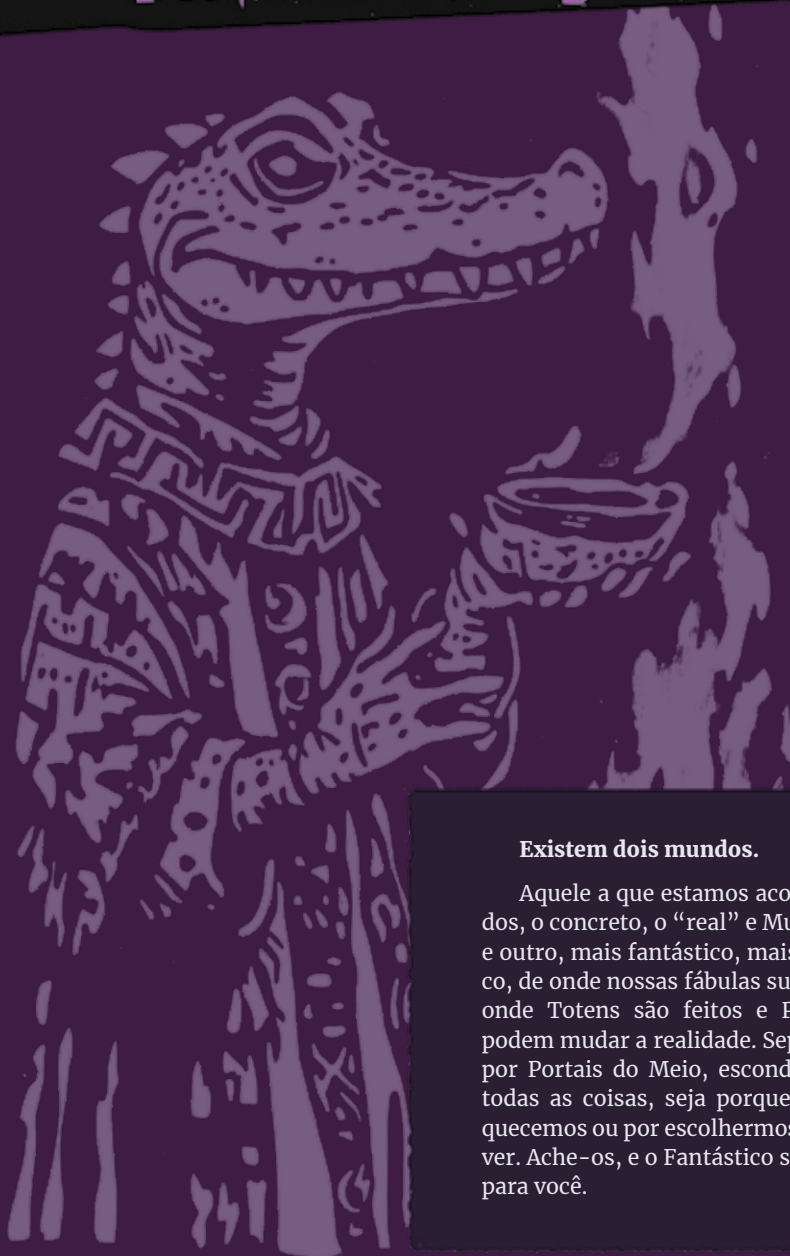
205_ Grid de partículas para impressão

206_ Ficha



INTRODUÇÃO AO MUNDO FANTÁSTICO

INTRODUÇÃO



Existem dois mundos.

Aquele a que estamos acostumados, o concreto, o “real” e Mundano; e outro, mais fantástico, mais mágico, de onde nossas fábulas surgiram, onde Totens são feitos e Palavras podem mudar a realidade. Separados por Portais do Meio, escondidos de todas as coisas, seja porque os esquecemos ou por escolhermos não os ver. Ache-os, e o Fantástico se abrirá para você.



Bianca encontrou a caixa empoeirada perdida no meio da mudança. Era Azul, de madeira velha, com entalhes e fecho de ouro. “Ué, um pente numa caixa ornamentada?”, questionou-se a adolescente ao abrir a velharia, tomada pela curiosidade. Ela perguntou à sua mãe sobre a procedência da caixa e do pente entalhado. “Ah, isso era da minha avó! E acho que da mãe dela antes disso”. O objeto devia ter, no mínimo, uns 200 anos e parecia da época colonial. A filha pediu à mãe se poderia ficar com ele. No dia seguinte, enquanto penteava os cabelos com a herança, a jovem sentiu um calafrio pela espinha ao ouvir pela primeira vez as Palavras.

Lucas achava que estava ficando louco, afinal, o avô havia ficado maluco na mesma idade, né? Velho insano... Ele gritava bobagens sobre Portais escondidos, sobre pessoas que dobravam a realidade com suas palavras, e sobre sacis, caiporas e boitatás. “Bebeu demais”, era o que Lucas acreditava. Recentemente, porém, passou a achar que era uma doença hereditária. Sua opinião só mudou quando deu de cara com um gigantesco gorila de pelos flamejantes que pulava por entre os telhados do bairro onde morava. Ele tirou o velho par de óculos que adquirira numa loja peculiar de artigos esotéricos e esfregou os olhos, sem acreditar no que via.



Carlo estava empolgado! Duas semanas atrás ele recebeu a notícia que havia sido aprovado! E, desde então, começou sua preparação, juntando os materiais escolares, despedindo-se de seus amigos e planejando o que estudaria. Tinha conhecidos que estudaram em Brasília, mas, de sua família, ele seria o primeiro! Quase não conseguia se conter, e a perspectiva de ter um totem o empolgava ainda mais: seria um pente! Não, um par de óculos! Não, não, melhor ainda: um colar de caveira! Com os pensamentos a mil, Carlo se despediu de sua família e rumou ao Portal mais próximo, bem no Meio, escondido onde as pessoas o esqueceram: na biblioteca pública, no corredor de poesia francesa dos anos 1700. Inspirou fundo, cruzou o limiar e sentiu a magia no ar.



PALAVRAS E SUSSURROS



Há segredos no interstício. Há sussurros nos espaços. Há magia no meio. Tantos vieram antes de nós, e muitos ainda virão. Você está aqui, você é agora. Inúmeras Portas lhe aguardam. Procure-as no espaço entre espaços. Quando você encontrar o perdido, o ignorado e o não visto, saiba: você achou o lugar certo.

Pois há magia no meio. Ela não é encontrada, é compreendida. Ela não é para qualquer um, mas todos podem tê-la. Ela está em cada gesto, em cada segredo e em cada ideia. Ela está em você e nos sussurros ao seu redor. Ela está em todo lugar e nos sons que saem de sua boca.

Suas palavras mudarão o mundo.



PROMESSAS DE JOGO

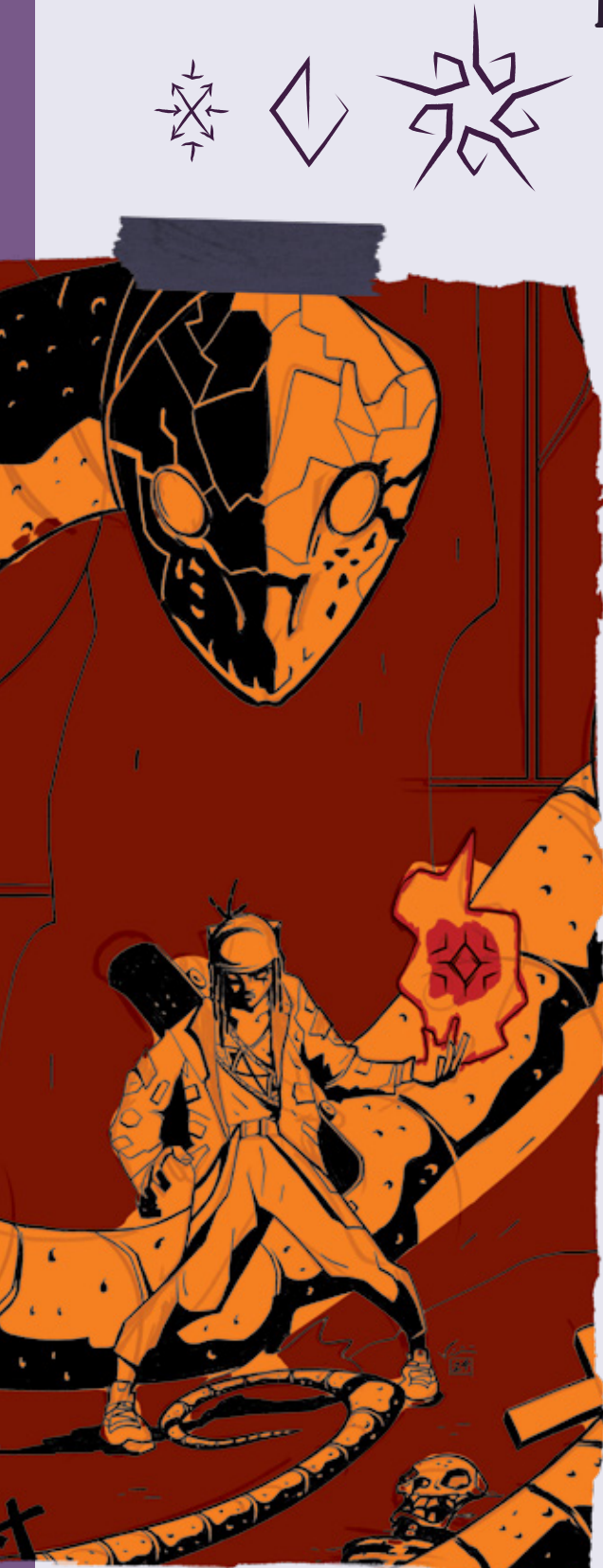
ETMOS é um jogo de RPG sobre engenhosidade, linguagem e magia. Seu cenário é dividido entre dois mundos: o Mundano, que trata do mundo como conhecemos, onde estão a maior parte da população e o cotidiano alheio à magia; e o Fantástico, **moldado pela linguagem e habitado por seres extraordinários, escondido atrás de portais que são ignorados pela percepção dos Mundanos**. Nas páginas a seguir, você descobrirá como o Fantástico impacta o Mundano, como esses mundos se entrelaçam e como é possível viajar entre um e outro. Você verá que palavras têm poder, irá aprendê-las aos poucos e descobrirá de que maneira os magos criam suas magias, como desbravam o mundo, desvendam mistérios e enfrentam os desafios que surgem do contato entre o Fantástico e o Mundano.

A IMPORTÂNCIA DA PALAVRA

Sempre buscamos a escolha certa das palavras em nossa comunicação. Mesmo agora, meu editor opina sobre os melhores termos para utilizar. A comunicação é algo complexo, e a linguagem é uma das principais ferramentas para a formação de comunidades ao redor do mundo. É importante para nossa sociedade e para sua constante evolução; como retratam a prensa de Gutenberg e a internet.

Mas qual seria a mudança de paradigma se descobríssemos que nossas palavras conseguem, *de fato*, mudar o mundo? Eu diria que teríamos que tomar cuidado com as palavras que usamos. Também diria que isso já acontece. Conseguimos alegrar ou destruir o dia de alguém com poucas palavras; incitar ódio ou declamar amor, compartilhar histórias e memórias e passar adiante conhecimento, tudo por meio das palavras. Elas são mágicas de seu próprio modo e, desde sempre, já vêm mudando o mundo.

Em ETMOS, cada palavra dessa linguagem mágica representa um aspecto extrapolado da realidade, e magia nada mais é do que a forma pela qual os magos entendem e modificam o mundo. A expressão “palavras têm poder” ganha um novo significado, e sua escolha se torna mais importante.





SOBRE ETMOS EM RPG

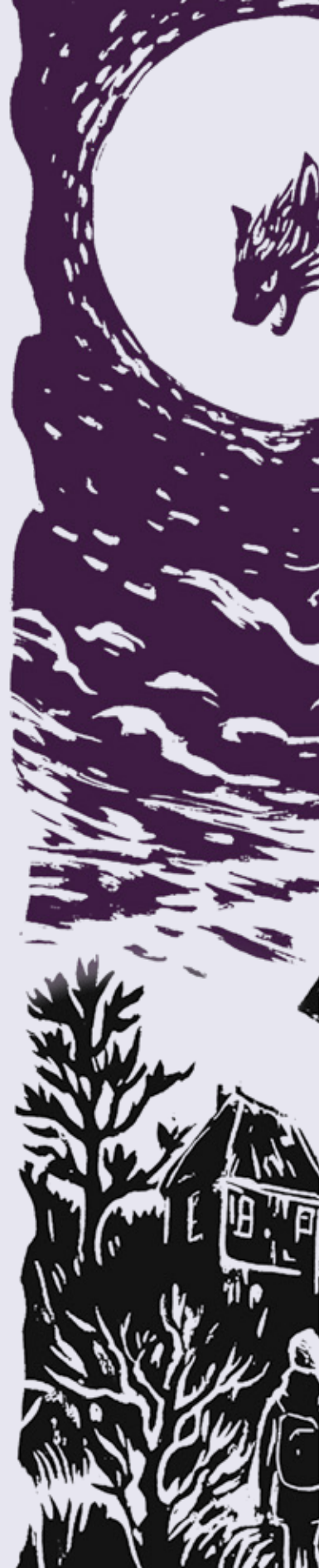
ETMOS é um jogo de RPG de Alta Fantasia, contemporâneo e rico em histórias. Ele foi idealizado para ser jogado com um narrador e entre dois a cinco jogadores. É um jogo imersivo, no qual não apenas interpretamos uma personagem, mas caímos de cabeça em seu mundo. As histórias se passam em uma realidade dividida entre o Mundano e o Fantástico e, neste livro, em um ambiente escolar mágico, com suas possíveis variações. Campanhas de jogo são melhor aproveitadas de cinco sessões para mais, durante as quais vivemos o crescimento das personagens em paralelo a seus estudos.

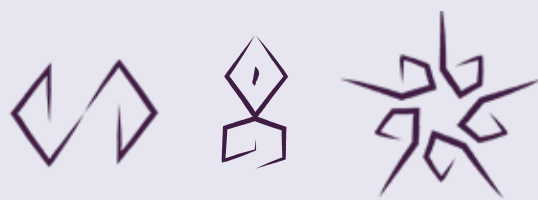
Parte integral de ETMOS é sua linguagem mágica, que as personagens aprendem com a escola e os jogadores aprendem com o jogo. Por meio dela, oradores e jogadores criam suas próprias magias e lidam com os desafios propostos pelo narrador. O sistema de ETMOS se baseia nessa linguagem e no princípio de “magia flexível”, que usa cartas para auxiliar na construção de frases mágicas, com resultados determinados pela criatividade dos jogadores e rolagens de dados.

SOBRE O CENÁRIO

Você já se perguntou onde vai dar aquela rua escura e sem saída do seu bairro, na qual ninguém entra? Ou, por que aquele banheiro da rodoviária está sempre interditado? Como aquela velha livraria, que ninguém frequenta, continua aberta? E aquele boteco esquecido e vazio no meio da cidade, que você só vê quando passa em frente a caminho do trabalho? Esses lugares, esquecidos e ignorados pela maioria das pessoas, são portais, os Portais do Meio, que conectam nosso mundo real, concreto e Mundano, ao mundo mágico, efêmero e Fantástico.

Habitar o Fantástico significa ser apresentado aos magos e à magia que eles conjuram, conhecer suas Palavras e entender que uma única frase tem o poder de mudar o mundo. Mas aprender tal magia requer tempo, estudo e disposição. Assim, diversas instituições de ensino foram criadas ao redor do planeta. Uma delas, rica em história, cultura e conhecimento, é Brasilis, localizada no Brasil. Ela recebe jovens de toda a América Latina e também de outros continentes, formando-os como grandes oradores que detêm o conhecimento da linguagem mágica de ETMOS.





SOBRE AS PERSONAGENS

As personagens de ETMOS são extensões dos jogadores: elas crescem e aprendem junto com você. É esperado que haja carinho pelas personagens e que você esteja interessado no desenvolvimento e jornada delas. É um jogo pensado para personagens heroicas, jovens e geralmente inconsequentes. Mais do que um sistema de regras, ETMOS é sobre a história e a experiência do jogo.

Existe liberdade para se jogar ETMOS no contexto que você quiser, mas, neste livro, as personagens são jovens, aprendendo a conviver entre os mundos Fantástico e Mundano. Serão alunos de Brasília, ou de outra escola mágica, aprendendo a própria linguagem da magia. Seus dramas, vivências e aventuras se dão em torno desse cenário, sempre entrelaçando-se com o fantástico. Eles são estudiosos? Rebeldes? Preguiçosos? Nerds? Atletas? Todos os estereótipos de estudantes são possíveis — ou, quem sabe, você cria algo novo e diferente?

Eles podem ser brasileiros, estrangeiros, estudantes de intercâmbio ou seres fantásticos, como um Saci ou uma fada. Podem ter vivências diversas, oriundos de qualquer classe social ou perspectiva. Podem ter nascido no Mundano ou no Fantástico, podem ser algum conhecido. Podem ser eu ou você.

Para aqueles que desejam uma abordagem mais adulta, há outras formas de jogo. Os protagonistas podem já ter aprendido o básico da linguagem de ETMOS e estarem em sua graduação, com uma perspectiva mais consolidada sobre o mundo. Podem até já ter concluído a graduação e serem adultos vivenciando o Mundano e o Fantástico em sua totalidade.



SOBRE A SESSÃO DE JOGO

As aventuras em um jogo de ETMOS consistem na exploração do Fantástico e do Mundano e em como as personagens lidam com esses dois mundos: de desvendar mistérios a fazer trabalhos escolares práticos; de se envolver nos problemas Mundanos a enfrentar magos mal intencionados; de negociar com caiporas, boitatás e outros seres mitológicos a invadir o escritório do professor para roubar as respostas da prova.

Uma sessão geralmente se passa no Fantástico, nos limites de Brasília, e no Mundano, caso as personagens decidam explorar esse aspecto da realidade ou forem levadas a isso pelos meandros da narrativa.

Como sua magia reflete quem a sua personagem é? Como sua personagem se sente em relação ao Fantástico e ao Mundano? Como suas peripécias mágicas impactam sua vida? O que você fará depois de se formar? Toda aventura é uma experiência compartilhada. Como seu grupo te faz diferente? Como ser diferente te faz ser você mesmo? ETMOS foi criado para você experimentar o Fantástico, se divertir e ser criativo extrapolando os limites da magia.

O GRIMÓRIO

Ser um mago é compreender novas Palavras, que representam diferentes aspectos da realidade. ETMOS é sobre a fantasia do que é ser um aprendiz de feiticeiro, alguém que pode alterar o mundo ao seu redor apenas enunciado palavras mágicas com a intenção correta. Para isso, as personagens dispõem de um Grimório.

Neste jogo, Grimórios são representados por baralhos de cartas. Cada carta contém uma Partícula da linguagem de Etmos, seu nome, símbolo e uma ideia do que ela pode fazer. Acima de tudo, as cartas ajudam a formar a Frase Mágica. Entender as regras para a criação das frases é essencial em ETMOS, e o baralho serve de apoio e inspiração para compor frases e feitiços dentro do Grimório de cada personagem.

Na prática, todo personagem de Etmos tem um Grimório. É a partir dele que jogador e personagem criam suas magias. O ideal é ter um baralho individual para cada jogador, que pode ser criado a partir da ficha de personagem, ou montado a partir de Manuscritos de outros Oradores (pág. 88).

O baralho não é necessário para jogar Etmos; ele é uma ferramenta de imersão que facilita a montagem das Frases Mágicas, mas você pode só usar as Partículas listadas na sua ficha de personagem, arranjando-as de acordo com as regras de Criação de Frases Mágicas (pág. 98)





O QUE VOCÊ PRECISA?

Para jogar ETMOS, você precisará de um grupo de três a seis pessoas, sendo uma delas o narrador. Também serão necessários dois dados de seis lados, e uma ficha para cada personagem (pág. 206). É importante que o jogador tenha uma noção geral das regras do sistema (pág. 122) e da construção de frases mágicas (pág. 98), mas não se preocupe em dominá-las. Vocês, assim como as personagens, aprenderão sobre o funcionamento das magias e do mundo ao longo do jogo.

Não é estritamente necessário ter os baralhos de Grimório, mas recomendamos que estejam à disposição para facilitar a montagem de suas magias e a criação da frase mágica. Também não é necessário que este livro de regras esteja presente, mas pode tê-lo à mão para consulta, caso algo escape à memória.

CONVENÇA SEUS AMIGOS

Diversos sistemas, diversos cenários, diversos jogos. Com tantas possibilidades, o que falar aos seus amigos para despertar interesse em jogar ETMOS?

Estamos familiarizados com filmes, desenhos, animes e livros que falam sobre magia e como ela pode ser incrível. Mas, muitas vezes, a magia parece limitada, e nem sempre nos sentimos como magos de verdade. Quantas vezes você já pensou em diferentes feitiços para resolver um problema? Já considerou por que magos não conseguem criar seus próprios encantamentos? Ou como surgem palavras mágicas? Nome do Vento, por Patrick Rothfuss; Lugar Nenhum e Livros da Magia, por Neil Gaiman; e Fables, por Bill Willingham são alguns exemplos que você pode referenciar para trazer seus amigos à mesa de jogo.

Em ETMOS, você terá a experiência de aprender uma linguagem mágica e de se tornar um mago, e verá o poder de suas palavras.



SEGURANÇA NO RPG

*“Sem griteiro, e se lembrem
É tudo coisa da tua cabeça” — Clint Eastwood, Gorillaz*

ETMOS é um jogo de palavras. O universo ficcional do Mundano e do Fantástico, as personagens, tudo existe na imaginação dos jogadores. São histórias que contamos. Histórias que podem simular estados emocionais intensos: fascínio, medo, raiva, paixão, vingança. A ficção e a estrutura do jogo nos levam a encontrar diversão em ideias, sensações e situações que evitaríamos na vida real.

Mas “diversão” não significa “ninguém nunca se incomoda”. As pessoas ainda podem se descobrir desconfortáveis interagindo com a ficção. Histórias, palavras e pessoas dão forma à nossa percepção da realidade e são o bloco fundamental da experiência de ETMOS. É só isso. Palavras e pessoas. É importante que você não use um para prejudicar o outro.

Segurança no jogo é a preservação da integridade e da diversão de cada participante. A constante consideração por todos os envolvidos é a melhor forma de se assegurar que essa experiência tem um chão sólido de empatia e maturidade. Só é bom quando é bom para todos, certo?





Eis algumas ferramentas que podem ajudar:

SISTEMAS DE RETORNO são gestos, palavras ou mesmo objetos que funcionam como um “controle remoto” da narrativa. Eles permitem aos jogadores pedirem para “pular” determinada cena, encerrá-la ou pará-la totalmente. Como palavras de segurança em esportes de contato físico, a principal função é feedback e adaptação em tempo real. Você e seu grupo podem criar seus próprios códigos, ou pesquisar modelos já conhecidos como X Card e Veils.

“TROCA” é um gesto que pede que algum elemento narrativo recém-introduzido seja substituído por outro. A cena traz um gigante formado por baratas, e alguém tem fobia? Troca para formiga, louva-deus, água-viva. A troca mantém tudo na cena, menos o elemento que causa desconforto, e o jogo prossegue.

“PULA” é o gesto que avança a cena. É a famosa “tela preta” dos filmes; todos sabemos o que aconteceu, mas não queremos ver. Se elementos narrativos precisarem ser definidos para a história prosseguir, essas definições são feitas “em off”, fora da imersão narrativa, da forma mais breve possível.

“PARE” é o gesto do freio de mão. O que quer que tenha acontecido, quaisquer que sejam as questões, ficcionais ou não, o jogo é imediatamente interrompido e colocado em segundo plano. Quando Pare é acionado, o objetivo de todos é se assegurar do bem-estar uns dos outros, seja com espaço e paciência ou com conversa tranquila, e restabelecer a atmosfera de acolhimento dessa atividade em equipe.

VOCÊ NÃO ESTÁ SOZINHO, e conta com os demais jogadores para prezar pela qualidade do jogo de todos vocês. Crie espaços onde todos se sintam à vontade para falar sobre como está sendo a experiência. Projetos de LARP têm os conceitos de Briefing e Debriefing para começar e terminar as sessões que criam um espaço aberto para ouvir a si mesmo e aos demais. Vocês podem criar seus próprios “rituais” para começar e terminar o jogo, ou buscar inspiração em outros grupos.

Cada grupo de RPG, quer joguem juntos uma sessão ou uma vida inteira, vai ter que negociar os termos nos quais essa realidade compartilhada, narrada em conjunto, será criada e como mantê-la divertida e segura. Quanto mais essa negociação for aberta, menores serão as complicações de lidar com as expectativas e limites implícitos de cada jogador. Nós encorajamos que usem suas palavras e criem um ambiente tranquilo e inspirador para viver a sua própria versão de ETMOS.



RESPEITO É BOM E
FAZ BEM PROS DENTES...



O VÉU DAS LÍNGUAS UNINDO REINOS

CENÁRIO







GÊNESE



*Começa com uma conversa.
E no começo haviam duas vozes.
Uma ordenada, concreta e Mundana
A outra caótica, abstrata e Fantástica.*





Nossa,
que nome
cafona...

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.

Conheci várias pessoas que contrariariam essa afirmação.

Talvez nunca existam 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.

Eu já vi um Portal do Meio se formar no corredor de poeira de uma livraria.

“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 um lugar, 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 estas 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.





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 Oradores 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 instalações contam com encantamentos estruturais que facilitam o cotidiano, o aprendizado e o 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 maioridade 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 aperfeiçoar seu desenvolvimento das artes mágicas.

Brasilis 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 que desejem, com dormitórios individuais e acomodações para seus estudos e vidas sociais.

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



MANUAL DE SOBREVIVÊNCIA DO CALOURO

Para você que recebeu esse guia em mãos: cuidado! Se você for só um pouquinho como eu, e eu tenho uma bela suspeita de que seja, vai precisar de toda a ajuda que vier. Esse é o Guia do Aluno de Brasilis, ou, como eu gosto de chamar, G.A.B. Aqui você vai encontrar quase tudo que precisa para sobreviver à sua estadia em Brasilis. Eu digo QUASE tudo porque, como eu, você provavelmente veio do Mundano e não fazia a menor ideia da existência disso tudo aqui; é desastrado, não entende a diferença entre um Objeto e uma Característica e, na primeira vez em que viu um curupira, surtou ao ponto da chacota.

É por isso que eu criei esse guia. Para ajudar ~~paternas~~ pessoas como eu. Então se prepara e vem comigo.

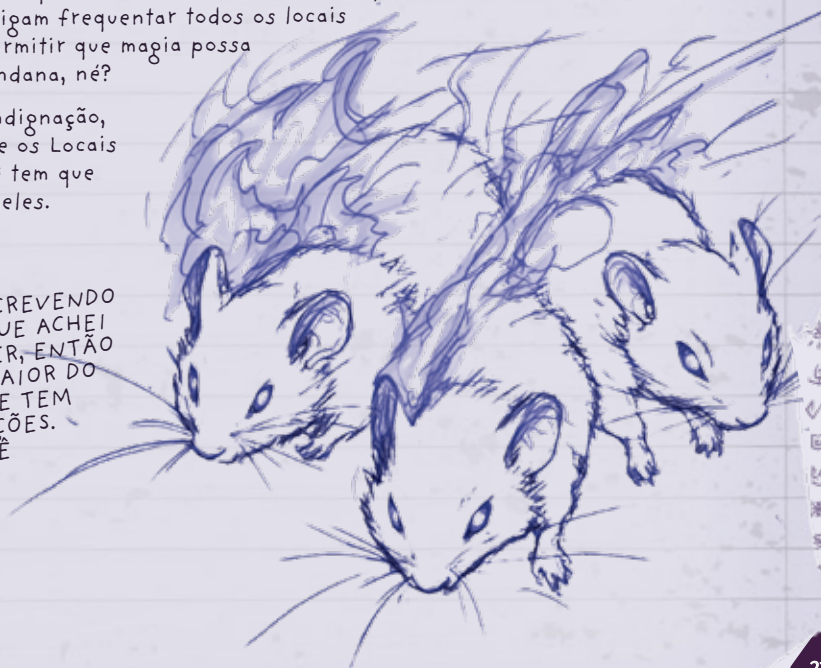
PARTE 1 – LOCAIS

Não sei se você já se perguntou isso, mas... COMO É QUE, RATOS VOADORES FLAMEJANTES, BRASILIS FICA NO MEIO DESSE MAR DE PRÉDIOS QUE É SÃO PAULO E A GENTE NUNCA PERCEBEU?! A escola mesmo fica no Fantástico, mas tem sua contraparte no Mundano. Pelo que eu soube, ao longo dos anos, sempre inventam uma fachada nova. A escola já foi o edifício de uma faculdade aleatória pela qual ninguém nunca se interessou, já foi uma livraria imensa que só tinha livros de poesia helênica, e até já se passou por um prédio abandonado. O importante sempre foi ser um lugar em que Portais do Meio pudessem se formar e que permitisse acesso fácil ao Mundano a alunos e professores. Então, a gente meio que pode falar que Brasilis existe tanto no Mundano como no Fantástico. E, como alguns dos alunos são seres Fantásticos, a parte Mundana da escola precisa de um baita Santuário para garantir que eles consigam frequentar todos os locais da escola e também permitir que magia possa ser feita na parte Mundana, né?

Exposta a minha indignação, precisamos falar sobre os Locais da escola e o que você tem que saber sobre cada um deles.

P.S.: EU ACABEI ESCRREVENDO MUITO MAIS DO QUE ACHEI QUE FOSSE ESCREVER, ENTÃO ISSO AQUI FICOU MAIOR DO QUE EU ESPERAVA E TEM VÁRIAS CONTINUAÇÕES. ESPERO QUE VOCÊ TENHA RECEBIDO A VERSÃO COMPLETA...

APARENTEMENTE,
A ESCOLA TEM
UM ACORDO COM
O GOVERNO
PAULISTANO, QUE
OS AJUDA A
ENCOBERTAR A
EXISTÊNCIA
DA ESCOLA.
MAS, AINDA
ASSIM...



BIBLIOTECA

Você provavelmente já viu a palestra do reitor sobre a história de Brasília e da Etmos, então vou te poupar dessa chatice novamente. Mas, se você quiser saber mais, ou sobre qualquer outra coisa, na verdade, vai precisar ir à biblioteca da escola. Aqui na escola, a internet não funciona, então você vai ter que pesquisar tudo à mão. Mas eu descobri um segredo pra facilitar nossa vida na biblioteca. Na seção de livros em reparo, trabalha uma Cuca que eu chamo de Jezona, porque ela nunca me contou seu nome de verdade, que é rabugenta que só, mas sabe onde está cada livro e fomo da biblioteca. Eu tinha um acordo com a Jezona: todo mês, eu trazia um livro diferente do Mundano, e ela me dava uma mão quando eu precisava de algum livro específico. Isso me ajudou muito quando eu tinha algum trabalho a fazer, mas também fez com que eu descobrisse um monte de coisas interessantes sobre a escola. Por exemplo: você sabia que a Escola já foi quase descoberta várias vezes pelos Mundanos? E que, por isso, já teve que ser movida? Ou que, dizem, os primeiros esboços das letras do Raul Seixas, de quando era aluno, estão escondidos aqui? E, até mesmo, que Brasília foi um dos principais refúgios para Oradores durante a guerra?

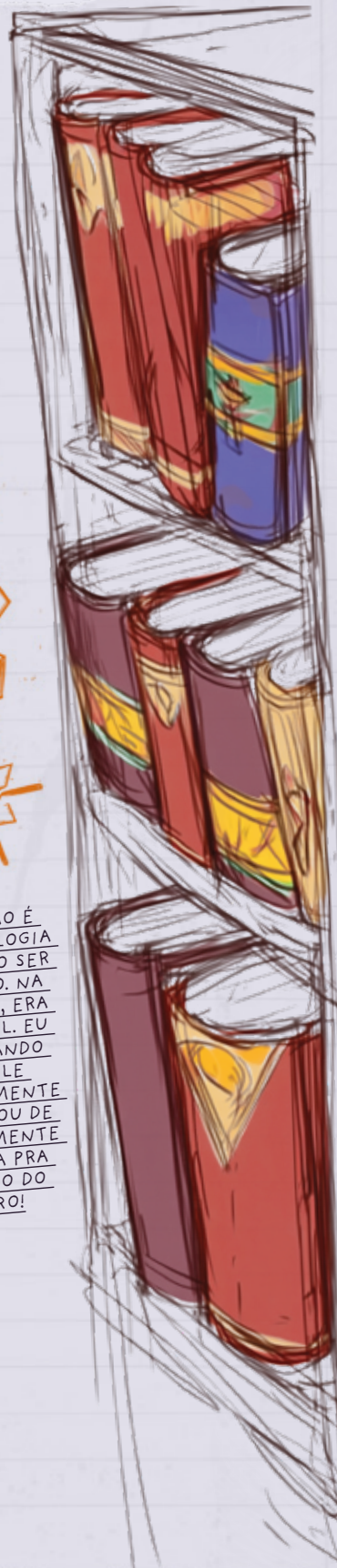
chato é você!

Eu sei que uma biblioteca pode ser chata pra caramba, mas a de Brasília esconde muitos segredos que vale a pena perder um tempo explorando. Inclusive, eu já cheguei a encontrar um livro encantado que me transportou completamente pro mundo da história. Mas depois foi confiscado por ser considerado perigoso... A mesma coisa aconteceu com um monte de outros livros e artigos da biblioteca. Textos amaldiçoados, livros conscientes e bem agressivos, encantamentos inertes de invocação e ~~alguns livros cujos conteúdos eram "arriscados" demais para permanecerem disponíveis a todos os alunos...~~ mas tudo isso já foi confiscado. Contudo, isso também não quer dizer que eles sejam completamente inacessíveis. Eu sei que, todo ano, o reitor muda o acesso, mas a seção dos livros confiscados existe na biblioteca, e a Jezona sempre sabe como acessar.

E, também, quem precisa saber disso mesmo?



ISSO NÃO É
UMA ANALOGIA
PRO LIVRO SER
BOM NÃO. NA
VERDADE, ERA
HORRÍVEL. EU
TÔ FALANDO
QUE ELE
LITERALMENTE
ME LEVOU DE
CORPO, MENTE
E ALMA PRA
DENTRO DO
LIVRO!





DORMITÓRIOS

É claro que você já foi apresentado aos dormitórios e que, nessa altura do campeonato, já deve ter percebido que a maioria fica na porção Mundana de Brasília. Provavelmente se perguntou o porquê. Há um motivo que eles falam pra gente, e um outro, que eu acredito ser o verdadeiro. O que os membros do corpo docente falam é que os dormitórios ficam no Mundano porque os corpos dos Mundanos se regeneram mais devagar no Fantástico. Então, após um longo dia de estudo e de estresse acumulado no corpo, é necessário descansar da maneira apropriada, e isso simplesmente não seria possível no Fantástico. Mas eu acredito que o motivo para que isso aconteça é que é mais fácil nos controlar no Mundano. Tipo, pensa: tacar um monte de adolescentes juntos, no mesmo lugar, já não parece a melhor das ideias. Fazer isso com um monte de adolescentes que conseguem fazer magia, pior ainda. Apesar de o Santuário que existe na escola permitir que os alunos façam magia nas dependências do Mundano, não significa que seja fácil. Logo, eles são mais facilmente controlados.

EU SEI QUE É SÓ UMA TEORIA DA CONSPIRAÇÃO,
MAS NÃO DIGA QUE NÃO AVISEI.



Ah, talvez você já tenha percebido que ficar hospedado em Brasília é opcional. A maioria dos alunos paulistanos preferem voltar às suas casas a dormir na escola, mas como Brasília recebe alunos de toda a América Latina e até alguns de intercâmbio, é muito comum que a escola também seja uma espécie de internato. Só que, olha, fica atento, se você não for dormir na escola e pretende dar um rolê no Mundano, tem que se lembrar de uma das principais regras: “chamar a atenção dos Mundanos para a existência do Fantástico é punível com expulsão imediata e com possíveis repercussões legais”. Então, mesmo que você volte para sua casa depois das aulas, tome cuidado lá fora.

SALAS DE AULA

Não sei quantas aulas você já teve antes de pegar este Guia, mas vou considerar que ainda não teve nenhuma. A primeira coisa que você vai perceber nas aulas aqui de Brasília é que elas são totalmente diferentes das do Mundano, ou mesmo das escolas de formação de base do Fantástico. A maioria é repleta de encantamentos intrincados que permitem aos professores mudar seu espaço físico. Alguns professores optam por fazer suas salas se assemelharem a um palco em formato de concha, com diferenças de altura aumentando a ressonância dos sons; outros utilizam os encantamentos da sala para que suas palavras fiquem marcadas no ar; e alguns chegam até mesmo a criar "hologramas" (uma espécie de ilusão) tão perfeitos que possuem cor, cheiro e até mesmo gosto, para melhor apresentar aos alunos o assunto em questão. Lembro até hoje de uma aula de História que tive sobre os impactos das guerras Mundanas no Fantástico. Lembro da professora falar que um mundo impacta o outro de formas diferentes e mostrar-nos como o estrago das bombas atômicas no Japão Fantástico foi ainda mais aterrador, ou como a Grande Depressão foi causada por uma guerra civil no Fantástico.

É importante dizer também que muitas aulas são tidas fora das salas de aula propriamente ditas. Muitos professores optam por fazer "visitas de campo" e por levar os alunos para outros locais para ministrar suas aulas, excursões, palestras e oficinas. Além disso tudo, a escola ainda dispõe de diversas salas para clubes e atividades extracurriculares. Nem todas elas seguem o mesmo padrão de encantamentos que as salas de aula, mas o corpo docente sempre fornece o necessário para que tais atividades sejam feitas. No entanto, saiba para qual professor pedir. Se eles não forem com sua cara, são capazes de ignorar sua solicitação.

Mas esse não seria o G.A.B. se eu também não lhe falasse sobre os segredos de Brasília. Existem muitas salas de aula abandonadas que foram "descontinuadas" por "insalubridade". Pouco depois de Brasília vir para

UM JEITO
BONITO DE
FALAR QUE
ELAS ERAM
PERIGOSAS.

o lugar em que atualmente está, um antigo reitor criou salas especiais que estavam destacadas do espaço. Tratava-se de portas que levavam a dimensões paralelas, criadas magicamente, e ali alguns professores ministravam aulas avançadas. Durante toda a minha estadia em Brasília, eu jamais consegui descobrir o que aconteceu nessas salas de aula, mas sei que foram abandonadas e suas entradas seladas. Talvez você consiga descobrir onde elas estão, ou o que aconteceu nelas? Mas cuidado! Como dizemos no Mundano, "a curiosidade matou o gato".

PRA VOCÊS,
MEUS AMIGOS
VINDOS DO
MUNDANO:
SABEM
EXATAMENTE
DO QUE EU TÔ
FALANDO.





BANHEIROS

É claro que eu tinha que falar do cômodo mais importante de qualquer sociedade civilizada, o banheiro. E, olha, que bom que existe magia, porque os banheiros do Mundano, francamente...

Como Brasília também recebe seres Fantásticos, todos os banheiros contam com os mesmos encantamentos das salas de aula, de modo que sua forma possa ser levemente alterada, melhor se adaptando à fisiologia de quem os utilize. Agora, você já percebeu que há uma quantidade estonteante de Portais do Meio que se formam em banheiros no Mundano? É, pois é... Apesar de serem lugares muito frequentados, também são muito ignorados, e sempre tem um box ou outro que está interditado, o que acaba sendo um nojo, mas também propicia a formação de um Portal do Meio. Mas eu descobri uma forma de tirar vantagem disso em Brasília.

Nossa, é mesmo! Não tinha reparado.



Sempre fiquei muito curioso com as diversas pichações nos banheiros de Brasília, porque isso é uma coisa muito comum no Mundano, mas, lá, muitas dessas pichações são, em geral, apenas Mundanos fazendo graça, ou gangues mágicas marcando seu território. Mas essas pichações nos banheiros de Brasília não eram de nenhuma gangue e não faziam muito sentido... Então eu decidi pesquisar e perguntei pra Jezona. Acontece que elas foram feitas por uma antiga aluna, uma tal de Clarice, que descobriu como reescrever os encantamentos dos banheiros de Brasília de uma forma que os conectasse a algum outro banheiro no Mundano que seja um Portal do Meio! Quando eu descobri isso, sabia que tinha de achar um jeito de fazer funcionar de novo. Tentei de tudo, diversas frases mágicas, pesquisei sobre como reescrever encantamentos, mas nada deu certo. Até o dia em que encontrei, sem querer, uma citação de um poeta anotada num livro sobre encantamentos avançados de teletransporte na biblioteca, anotação essa

É, eu descobri isso da pior forma...

Pelo menos, na próxima, você já sabe!

ENTÃO, ISSO É QUE SÃO AQUELAS PICHACOES BIZARRAS?



que, por acaso, tinha a mesma caligrafia daqueles garranchos estranhos nos banheiros. Eu sabia que já havia visto a mesma frase como uma pichação em um dos banheiros mais isolados nos andares superiores da escola, então não podia ser coincidência. Ela também havia deixado uma outra anotação ao lado da citação que ela mesma escreveu: A chave é sempre rimar.

Eu anotei aquela frase pra não esquecer e, morrendo de curiosidade, saí correndo em direção ao banheiro de que eu me lembrava. Quando entrei no box, procurei pela caligrafia familiar e, quando achei, disse qualquer coisa que rimasse com a frase escrita na parede! E voilá! Quando eu abri a porta e percebi que estava no banheiro do Museu do MASP, quase enfartei. Tinha dado certo! Eu mal podia acreditar. Ai, eu aproveitei, dei um rolê ali no museu, vi a exposição que estava lá e voltei para Brasília. Ah, importante dizer que o encantamento não funciona para voltar, só para ir. Então, fique ligado.

NEM FODENDO
QUE ISSO DEU
CERTO!

Ao longo dos anos, encontrei outras frases deixadas por Clarice em outros livros, e basta rimar com elas para ativar a conexão. Muitas dessas citações eram de autores famosos de que, acredito, ela gostava, mas admito ter desconfiado de que ela tinha uma predileção por Drummond. A frase que eu mais vi era:

“Vamos fazer um poema, ou qualquer outra besteira.”

Para a qual eu sempre respondia:

“Vamos nos meter em um problema, ou fazer qualquer asneira!”

Não restam muitas dessas marcas hoje em dia, por causa de reformas e tal. E eu acho que os professores ainda não estão cientes disso, e que talvez seja melhor assim, porque suspeito de que eles acabariam com todas se soubessem. Então, tome cuidado quando for usar.

Ouvim,
manda?!

AH, QUAL FOR EU
NEM USO MUITO...

CLARO, E EU SOU
UM CURUPIRA!



ANFITEATRO

TE ENTENDO. IÊS ASSOMBROSO!

Olha, eu nasci no Mundano, em uma família que não fazia a menor ideia da existência do Fantástico, e só fui descobrir sobre quando era criança e, sem querer, cruzei um Portal do Meio. Foi desesperador. Por sorte, fui encontrado por Iaras que me acolheram, me explicaram o que havia acontecido e me levaram de volta para minha família. Nesse momento, eu já sabia que não poderia falar abertamente sobre o Fantástico. Era um pouco solitário. Sinto-me assim até hoje. E existem muitas coisas fenomenais no Fantástico, mas algo que me surpreende até hoje no Mundano é a arte.

Não me entenda mal. A primeira vez em que eu tive a oportunidade de ver a Amazônia Fantástica foi um absurdo, e os habitantes do Fantástico têm uma veia artística fantástica (piada horrível, eu sei...). Mas há algo na arte Mundana que, para mim, torna-a incrível. Pô, no Fantástico nós vemos o impossível acontecer todos os dias! Mas, no Mundano, as pessoas apenas o vislumbram. Elas sonham com o irreal. E, por mais que muito disso seja influência do Fantástico, nada muda o fato de que um Mundano, sem magia, consiga criar uma obra de arte que só possa ser descrita como mágica!

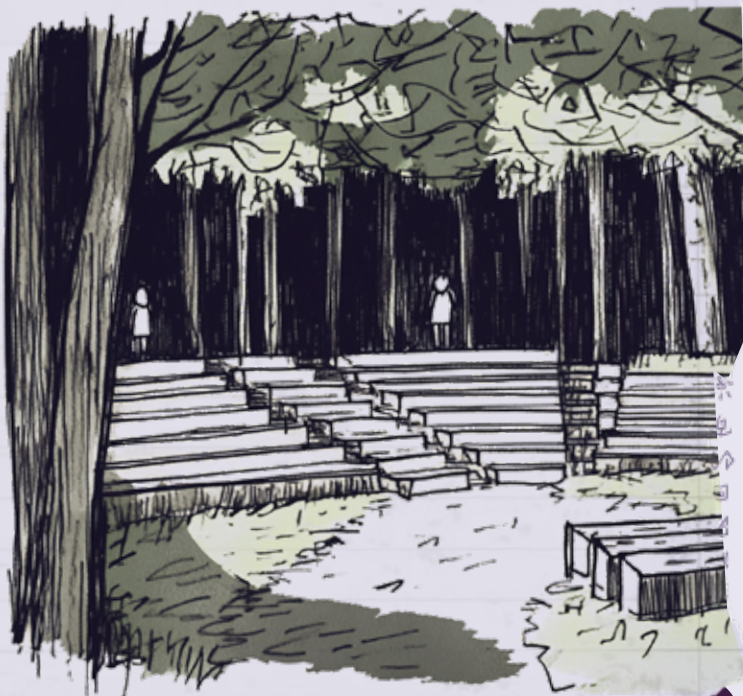
Eu 'tava mesmo me perguntando onde isso ia chegar!

Enfim... Eu dei essa volta toda para falar sobre o anfiteatro de Brasilis, que, para mim, é um dos lugares mais importantes da escola toda. Cara, os Mundanos já têm umas ideias muito doidas sobre arte e sobre como representar suas emoções, mas, agora, imagina o que pode ser feito em um palco que tem uma consciência própria. Sim, é sério! O anfiteatro de Brasilis tem sua própria consciência e consegue se reformar e moldar-se magicamente durante as apresentações. Eu não faço ideia de como isso foi possível, mas juntar a força mágica e a engenhosidade Mundana criou as mais incríveis apresentações artísticas que já vi em toda minha vida. Quer representar uma noite estrelada no teatro? O próprio palco faz com que seja noite. Precisa que o local tenha um formato específico para captar melhor as vibrações sonoras de uma música? Yep, fácil. Várias vezes durante a mesma música, inclusive. Você quer que os assentos se mexam no ar para que os espectadores sintam a movimentação da cena? Se for em prol da arte, assim você será. O palco não se torna apenas o local da apresentação, mas parte integrante dela, como personagem, instrumento e arte.

Eu sei que não é para todo mundo, mas eu acredito sinceramente que você deveria dar uma chance para a próxima apresentação que houver.

VAI NESSE.

DAI, VOCÊ VAI NEM COMEÇA.



ÁREAS PÚBLICAS

(LABORATÓRIOS, PRAÇAS ESPORTIVAS, JARDINS E REFEITÓRIO)

A extensão do território de Brasília no Fantástico é muito maior do que no Mundano, e a escola em si conta com diversas áreas públicas, de acesso para todos os alunos a todo momento.

A MENOS
QUE VOCÊ
TENHA SIDO
PROIBIDO DE
UTILIZÁ-LAS.

Além de salas de clubes, existem vários laboratórios para a prática das diversas matérias. Claro que, apesar de públicos, esses laboratórios precisam ser supervisionados, principalmente os de alquimia e de Oratória prática, mas a diversidade garante aos alunos a possibilidade de praticar seus estudos. As salas dos laboratórios não contam com os mesmos encantamentos das salas de aula, o que faz sentido se você parar pra pensar que, mesmo que sob supervisão, na maioria do tempo, quem mais controla essas salas são os próprios alunos.

Ah, que
nem a Day!
Que gratuito

Aliás, um dos lugares mais frequentados em toda a Brasília, é óbvio, é o refeitório. Um salão gigantesco com diversas mesas e cadeiras que se materializam quando você se aproxima delas. Além de haver também um espaço que serve como “sala comunal”, onde alunos e professores vão apenas para jogar conversa fora, divertir-se com algum jogo ou, até mesmo — pasmem! —, estudar. A comida é preparada por membros do corpo docente e, de vez em quando, pelo Clube de Culinária Fantástica. Em raras vezes, eu me lembro de comer algo que não estava saboroso, mas sei que o pessoal da cozinha leva isso muito a sério, pois os corpos dos humanos, que seguem uma fisiologia Mundana, nem sempre se adequam muito bem à comida do Fantástico, o que já causou sérios acidentes e, em tempos passados, até mesmo doenças contagiosas.

Já do lado de fora de Brasília, existe um enorme jardim, com um pequeno bosque ao qual as pessoas vão pra caminhar, apreciar a paisagem, fazer piqueniques e, bem... outras coisas. O jardim em si é repleto de uma vasta flora, tanto Fantástica como Mundana, e não se meta a perturbar as flores, porque eu já vi o professor de Herbologia dando suspensão para engraçadinhos que acharam uma boa ideia irritar as plantas. Isso quando as próprias plantas não resolvem revidar. Enfim, é claro que sempre têm muitas histórias doidas sobre os jardins de Brasília à noite. De alunos que sumiram e o caso foi abafado, de pessoas que perderam suas memórias, de luzes funestas e soturnas na calada da noite. Tem de tudo um pouco. Eu mesmo nunca decidi averiguar esses relatos, mas eu sugeriria tomar cuidado.

QUÊ CHUCHA?

São plantas
Fantásticas.
Esperava o
que?

E temos, por fim, as diversas quadras e praças esportivas. Algumas ficam em ambientes fechados, outras são abertas. Tem de tudo que você imaginar, e as que não têm podem ser recriadas com uma solicitação ao professor de Educação Física, para que altere o formato das quadras. A gente está no Brasil, né, então tem muita gente que pratica futebol, mas não é a mesma coisa quando se pode usar magia, sabe? Tudo bem que, geralmente, as pessoas respeitam e não conjuram nada, mas sempre tem um caso ou outro por jogo. Mas o que eu mais vejo as pessoas jogarem é Magifenda.

Não
entendi...
Eles vão pra
"namorar",
nah.

aaaaah,
entendi!

LD



Se você chegou de paraquedas aqui no G.A.B. e nunca viu uma partida de Magifenda, assim como eu quando cheguei em Brasília, vou tentar explicar por cima. Basicamente, é um jogo em que pequenos portais se abrem aleatoriamente na quadra a cada trinta segundos, e o objetivo dos jogadores é jogar a bola através desses portais, fazendo assim um ponto. Após a bola passar pelo portal, um novo reaparece, mesmo antes dos trinta segundos, e uma nova bola surge no centro da quadra para o jogo continuar. E ganha quem tiver mais pontos depois de um tempo determinado. Do que pude entender, há algumas regras extras também, tipo: não pode ter mais de um jogador de cada time voando (ah, eu esqueci, são só quatro jogadores por time), e ninguém pode usar uma magia que afete diretamente outro jogador, como controlar sua mente, enfraquecer seu corpo, coisas assim.



Mas, ué! como que eles sabem? No meio da confusão, nem sempre dá pra ouvir o jogador fazendo magia. *A GENTE GERALMENTE USA UM COLETE QUE MUDA DE COR SE QUEM O VESTE FOR AFETADO DIRETAMENTE POR MAGIA.*

ENFERMARIA E ALMOXARIFADO

Os últimos locais de que quero falar são a enfermaria e o almoxarifado. Olha, sejamos sinceros, o almoxarifado de uma escola mágica do calibre de Brasília é um verdadeiro arsenal. Por isso mesmo, é um dos locais mais bem protegidos de toda a escola. Ninguém sabe exatamente tudo que tem lá, e o local onde os artefatos mágicos são de fato guardados fica atrás de uma porta lacrada por encantamentos, maldições e chaves mágicas às quais apenas alguns poucos membros do corpo docente têm acesso. O almoxarifado também possui uma parcela Mundana, onde localiza-se a sala do Santuário de Brasília. Caso você não esteja ciente, Santuários são locais no Mundano, criados por Totens, onde magia pode ser feita e seres Fantásticos podem existir sem desaparecer.

Admito que já tentei invadir o almoxarifado antes... EU SEI, TÁ LEGAL? Mas minha curiosidade falou mais alto. Eu fui pego e quase expulso, e malemá consegui passar pela primeira das proteções da porta. Eu ouvi boatos de uma antiga aluna que conseguiu fazê-lo na década de 1980, mas não consegui descobrir nem seu nome. Ela devia ser um gênio.

E, por fim, a enfermaria de Brasília. Não tem muito o que se falar do lugar, exceto que é tão visitada quanto os refeitórios. Afinal, uma escola de adolescentes e magia, preciso falar mais? A escola sempre precisa ter vários enfermeiros e médicos à disposição, e até mesmo os alunos do clube de medicina mágica quebram um galho aqui. Mas o que me assusta de verdade é o número de alunos que vem pra enfermaria por haver trombado com gangues mágicas no Mundano. Eu não acho que preciso falar para você tomar cuidado, mesmo no Mundano, mas as gangues são um problema crescente.

A maioria delas é composta por Oradores marginalizados, mas os grupos mais preocupantes são aqueles subversivos que agem contra o Fantástico e o Mundano. Muitos acreditam em uma supremacia Fantástica, o que, por si só, já é uma besteira sem tamanho. Eles são perigosos, e não só para os Mundanos, mas para todos. É por isso que, quando eu me formar, pretendo tornar-me um Buscador.



OS PORTAIS DO MEIO

“PROCURE O ESPAÇO ENTRE OS ESPAÇOS. LÁ VOCÊ ENCONTRARÁ O FANTÁSTICO”

Portais do Meio são criados e desfeitos pela percepção coletiva de uma sociedade mundana. Um local que é ignorado, ou “não visto” por uma grande parcela da sociedade torna-se um Portal do Meio. Quando esse mesmo local passa a ser visitado, ressignificado e percebido, o Portal se desfaz. Não estamos falando de uma porta mágica, mas de um fenômeno que transforma uma certa extensão territorial. Portais do Meio já se formaram em escadas de shoppings não utilizadas, em túneis de metrô, em caminhos abandonados de uma trilha florestal, em vielas escuras à noite, e até em shows de comédia stand-up. Um Portal não é um objeto específico, mas um espaço que permite cruzar entre Mundano e Fantástico.

Essa transição entre mundos pode ocorrer de ambos os lados, de um mundo para o outro, mesmo por incautos. Para ir de um lado para o outro, só é necessário interagir com o ambiente de algum modo: comer um fruto de um árvore, tropeçar nos degraus do prédio abandonado, sentar-se nos bancos do ponto de ônibus raramente utilizado. Como não é necessário saber sobre o Portal do Meio para cruzá-lo, muitos mundanos já tiveram contato não premeditado com o Fantástico, e muitos já foram taxados de loucos ao relatarem o ocorrido. E assim deu-se nossa mitologia e folclore, graças aos contatos com seres Fantásticos que habitam do outro lado de Portais do Meio.



EU vim pra cá quando
ENTREI NUMA LOJA QUE
VENDIA SÓ TELEFONES FIXOS.



SANTUÁRIOS

Todos os anos são registrados diversos seres fantásticos que vivem no Mundano, além de inúmeros acidentes provocados por Oradores ilegais que ameaçam expor o Fantástico. Como isso é possível, já que a magia não pode ser conjurada no Mundano? Totens e Santuários.

Santuários são locais onde a magia pode ser conjurada normalmente no Mundano, e onde seres fantásticos podem permanecer sem que seus corpos desapareçam e reapareçam forçadamente no Fantástico (processo relatado como traumático e doloroso). Santuários surgem de modo espontâneo, dada a percepção coletiva de uma sociedade mundana: locais repletos de superstição, vistos e percebidos, porém evitados. Locais sobre os quais histórias são contadas, que criam uma mística ao seu redor. Locais que geram curiosidade e fantasias, temor e respeito. “Casas assombradas”, ruas evitadas durante a noite, cenários de tragédias e ninhos de onde lendas urbanas surgem.

Com o progresso de Etmos, aprendemos a infundir encantamentos em objetos, e com isso, como recriar os efeitos de um Santuário Espontâneo. Criamos Totens, objetos individuais que garantem a seu portador a capacidade de conjurar magias no Mundano e, se for um ser Fantástico, de existir ali. Aprendemos como usar Totens para criar Santuários Artificiais. Um grande avanço para a comunidade fantástica, mas também uma série de conflitos para garantir a segurança dos mundanos e a permanência do segredo da existência do 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 Crise de 2008, que coincidiu com guerras fantásticas, ou a queima da biblioteca de Alexandria.



O FANTÁSTICO

O mundo Fantástico parece ter saído da mais fértil das imaginações. Apesar da geografia semelhante à Mundana, suas peculiaridades são muitas. As árvores de suas florestas podem ter olhos e estrelas, a chuva pode cair ao contrário, suas montanhas podem ter formas estranhas e impossíveis, nuvens podem sentir emoções, pode-se ter dois sóis e três luas em um dia e nenhum no outro; o céu pode mudar de cor, sua própria sombra conversar com você e tudo isso ser diferente de lugar para lugar, de dia para dia.

Suas leis físicas variam, seu clima pode ser alterado por um capricho do acaso e, apesar de raros, até fenômenos espaço-temporais já foram relatados. Isso tudo trouxe severa dificuldade para humanos viverem lá, que muitas vezes parecia mais um mundo de sonhos do que real. E uma vez que a tecnologia digital não funciona no Fantástico, foi necessário adaptar-se à magia.

Essas habitações do Fantástico contam com uma série de encantamentos em sua infraestrutura que permitem-nas se adequar às mudanças repentinas de gravidade e clima. Os humanos também foram os primeiros a constatar que os mapas de ambos mundos se assemelham em forma, topologia e hidrografia. Descobriram também uma forma de contabilizar horas e dias no Fantástico relativamente próximas à do Mundano quando não há flutuações no tempo-espaço.



SEUS HABITANTES

Os habitantes do Fantástico são, pelo menos, tão variados quanto a mitologia e o folclore mundano. Chamados de “seres fantásticos”, a definição abrange desde criaturas extremamente inteligentes, capazes de fazer uso do Etnos, até feras movidas apenas por seus instintos, plantas mágicas e objetos sencientes.

Já foram registrados inúmeros tipos diferentes de seres fantásticos: mortos vivos, zumbis, espíritos, golems, grimórios voadores, bustos falantes, elementais de água, ifrits, driades, manifestações de emoções e fenômenos naturais, aparições mascaradas, tempestades vivas, boitatás, dragões e unicórnios; e seres humanoides que compuseram a teologia e mitologia de muitas comunidades Mundanas, como Iansã, Anúbis ou Czernobog.

Mas no Fantástico também existem alguns humanos que optaram por fazer dele sua residência, e o número de Mundanos que nascem no Fantástico aumenta a cada ano. Nem todos esses Mundanos que vivem no Fantástico são Oradores formados, mas a grande maioria possui um pouco de conhecimento sobre Etnos e são capazes de conjurar magias.



Eu adorei!

MANDOU BEM
MARCELA!

Fiz com
carinho
gente! =)

TODA
TALENTOSA
ELA...



INTERAÇÕES

Desbravar o Fantástico significa lidar com fenômenos climáticos intensos e imprevisíveis, navegar por terrenos inóspitos e traiçoeiros, como florestas alucinógenas, pântanos vivos, desertos de vidro e montanhas eletrificadas. É se deparar com flutuações gravitacionais, distorções espaço-temporais e toda sorte de fenômenos estranhos e nunca registrados. Não é incomum encontrar locais jamais antes vistos no Fantástico, tropeçar em um Portal do Meio desconhecido ou descobrir novos Santuários Espontâneos.

Preparar Oradores para viver no Fantástico é trabalho de instituições como Brasília. Ao longo do período de formação, providenciamos excursões exploratórias, incentivamos a ida a festivais e reuniões culturais, bem como a visita a museus de história viva, apresentações artísticas que utilizam de Etmos como parte do show e a prática de esportes mágicos. Levamos os alunos a presenciar os fenômenos climáticos e metafísicos do Fantástico nos institutos de pesquisa, e os apresentamos a diversas comunidades fantásticas distintas.

Essa interação é de suma importância para qualquer jovem Orador. Alguns seres fantásticos são amigáveis aos mundanos, alguns são completamente avessos, outros os veem como presas ou com desdém. Todo ser fantástico é uma caixa de surpresas. Muitos estão dispostos ao diálogo e a ajudar, enquanto outros preferem zombarias maldosas ou conselhos perigosos. Seja como for, o contato com seres fantásticos é a causa de histórias e lendas entre humanos desde o primeiro Diálogo.







O MUNDANO



“Mundano” é um adjetivo genérico que refere-se a seres humanos ou animais que populam este mundo. Embora todos possuam a capacidade de aprender Etnos e conjurar magias, o número total de Mundanos que conhecem o Fantástico é mínimo. Assim, o Fantástico permanece como um segredo esotérico. “Fantástico” denomina alguém ou algo de origem do outro mundo; “Orador”, entretanto, refere-se a qualquer pessoa com conhecimento sobre Etnos e com a capacidade de conjurar magias, seja oriunda ou moradora do Mundano ou Fantástico.

Há uma preocupação em manter a existência deste mundo em segredo. Para isso existem Buscadores, Oradores especializados cujo trabalho envolve confiscar totens ilegais, dismantelar gangues criminosas de Oradores, negociar com seres fantásticos que ameaçam expor a existência do mundo e encontrar Mundanos que tiveram contato inesperado com o Fantástico, introduzindo-os a este mundo de forma pacífica e comedida.



SEUS HABITANTES

Magias não podem ser conjuradas no Mundano sem o uso de um totem ou Santuário e, mesmo nestes casos, o Estresse acumulado é significativamente maior. Por isso, a vida de um Orador no Mundano pode ser tão caótica quanto a de um Orador que desbrava o Fantástico.

Novos Portais do Meio são descobertos e criados todos os dias, e Mundanos são alvos fáceis para gangues mágicas ou seres Fantásticos perversos. Incidentes misteriosos que confundem investigações mundanas quase sempre podem ser explicados por influências do Fantástico, e contrabandistas de artefatos e toda sorte de delinquentes arcanos utilizam do Mundano como esconderijo. Essas são algumas das inúmeras situações desagradáveis relatadas por Oradores que vivem no Mundano, além de incidentes ocasionais com a polícia, criminosos e outros problemas cotidianos enfrentados por seus habitantes. Motivos pelos quais um jovem Orador deveria evitar de se envolver com magia no Mundano até estar plenamente apto a arcar com suas responsabilidades.





INTERAÇÕES

Expor a existência do Fantástico é um dos piores crimes cometidos por um Orador. Por isso Brasília emprega normas quanto às idas de seus alunos ao Mundano, podem variar desde toques de recolher, necessidade de declarar sua saída das dependências do campus, até a Buscadores que trabalham para a escola; o que também acompanha punições que podem chegar até mesmo à expulsão.

Não é recomendado que Oradores incautos e despreparados explorem o Mundano, ainda mais quando não concluíram seus estudos de base e não possuem a permissão legal para portar Totens. Eles podem ser alvos de gangues mágicas ou se deparar com um ser fantástico que fez um Santuário Espontâneo de covil; muitos já foram abordados por contrabandistas de artefatos e tiveram de lutar para escapar; talvez sejam confundidos com Oradores ilegais e tenham que prestar contas aos Buscadores. Podem até mesmo ser presos por autoridades mundanas ou fantásticas.

Muitos dos acidentes inexplicáveis que circulam na mídia mundana têm origem em Oradores que não tomaram os devidos cuidados. Casos de pessoas desaparecidas, avistamentos de seres fantásticos, crises de pânico e histeria coletiva, aparentes milagres e outras catástrofes semelhantes são praticamente inevitáveis. Por isso, é imprescindível que um jovem Orador em formação aja com cautela e interaja com o Mundano apenas quando for estritamente necessário.







CARTA DE MANDLA NGOBO

AOS MEUS QUERIDOS IRMÃOS QUE ME ENCHEM A PACIÊNCIA, MAS DE QUEM SINTO FALTA.

BRASIL É BASTANTE DIFERENTE DE CASA. PÔ, COMEÇA QUE A ESCOLA FICA EM UM LUGAR SÓ. BELEZA QUE HÁ VÁRIAS EXCURSÕES E QUE SEMPRE SAÍMOS PARA TER AULA EM "LOCAIS MAIS APROPRIADOS", COMO DIZ O PROFESSOR OUDUM, SÓ QUE, AINDA ASSIM, É ESTRANHO SEMPRE VOLTAR PARA O MESMO LUGAR. MAS ADMITO QUE É FASCINANTE E O QUE É MAIS LEGAL: EU POSSO CAMINHAR PELO MUNDANO! É MUITO INTERESSANTE VER COMO AS PESSOAS NÃO FAZEM A MENOR IDEIA DOS PORTAIS DO MEIO E DA MAGIA QUE EXISTE ENTRE ELAS! ONTEM MESMO EU TAVA VOLTANDO PARA A ESCOLA DEPOIS DE TER SAÍDO PARA FAZER UM TRABALHO NO PARQUE DO IBIRAPUERA, QUANDO VI UM SACI PASSANDO POR UM PORTAL DO MEIO, NOS BOSQUES DE BAMBUZAL DO PARQUE. ELE TAVA LOGO ALÍ COMO QUE OS MUNDANOS NÃO VIRAM ELE, CARA? EU ENTENDO, PORTAIS DO MEIO E TAL, BELEZA. MAS, COMO? O CARA TAVA LOGO ALÍ. EU GOSTO DOS MUNDANOS, MAS ÀS VEZES ELAS SÃO TÃO TAPADAS...

EU TAVA LÁ FAZENDO UM TRABALHO DE HERBOLOGIA. A PROFESSORA TINHA PEDIDO PARA QUE ESCRIVÊSSEMOS SOBRE QUAIS TIPOS DE ÁRVORES PODEM SER USADAS COMO MATÉRIA PRIMA PARA CONFECCIONAR TOTENS. ELA DISSE QUE TINHA QUE SER UMA ÁRVORE QUE TIVESSE ALGUM TIPO DE CONEXÃO COM O FANTÁSTICO, ENTÃO ACHO QUE, TALVEZ, OS BAMBUS DESSEM CERTO, POR ESTAREM BEM ALÍ NO PORTAL DO MEIO. MAS O QUE EU QUERIA MESMO ERA ACHAR PAU-BRASIL. LEMBRO DO PROFESSOR DE HISTÓRIA CONTAR QUE ESSA ÁRVORE ERA MUITO COMUM NA ÉPOCA DA COLONIZAÇÃO E QUE MUITOS NATIVOS A UTILIZAVAM PARA FAZER SEUS TOTENS, MAS ELA FICOU ESCASSA COM A EXPLORAÇÃO.

DE MODO GERAL, A ESCOLA TEM SIDO PUXADA, MAS EU TÔ GOSTANDO. ADMITO QUE O MAIS DA HORA SÃO AS MATÉRIAS EXTRACURRICULARES. TÔ FAZENDO TODAS AS MATÉRIAS EXTRAS SOBRE A CULTURA MUNDANA QUE POSSO, E TAMBÉM UM CURSO AVANÇADO SOBRE SEMÂNTICA E ORATÓRIA PRÁTICA. AINDA NÃO TIVE TEMPO PARA VER OS CLUBES, MAS ACHO QUE VOU ENTRAR NO CLUBE DE FUTEBOL DAQUI. ATÉ PENSEI EM VOLTAR A PRATICAR MAGIFENDA, MAS FUTEBOL É MAIS A MINHA CARA, E TAMBÉM POSSO JOGAR NO MUNDANO... HAHA!

E VOCÊS, COMO ESTÃO? JÁ RETORNARAM PARA MALÍ? NA ÚLTIMA VEZ EM QUE SOUBE ALGO, VOCÊS ESTAVAM PEREGRINANDO DE GUINÉ PARA SENEGAL. O PAI AINDA TÁ BRAVO?

COM AMOR E SAUDADES, MANDLA NGOBO.

P.S.: AH, EU ESQUECI. NO FINAL DO MÊS QUE VEM VAMOS FAZER UMA EXCURSÃO EM UM INSTITUTO DE METEOROLOGIA! ACHO QUE VAMOS VER COMO OS ORADORES DE LÁ PREVEEM E CONTROLAM O CLIMA, E TAMBÉM DEVEMOS TER UMA AULA APLICADA DE ORATÓRIA SOBRE COMO UTILIZAR PARTICULAS NÃO CONVENCIONAIS PARA INTERAGIR COM O CLIMA!

P.S.2: ESTOU ENVIANDO TAMBÉM UMA COMIDA TÍPICA DAQUI DO MUNDANO BRASILEIRO, CHAMA-SE BRIGADEIRO! VOCÊS PRECISAM EXPERIMENTAR.



PEDIDO DE EXTENSÃO DE PRAZO

É UMA SERPENTE FANTÁSTICA. FAZ PARTE DA MITOLOGIA PERUANA.

O QUE É UMA YACUMAMA?

Para Professor Sylvano,

Professor, eu gostaria de solicitar uma extensão do prazo para entrega do trabalho de Zoologia que você nos passou na quarta-feira passada. Tive um imprevisto meio perigoso e, atualmente, encontro-me na enfermaria de Brasília, sendo tratada por envenenamento de Yacumama. Estou, neste momento, de cama, ditando este bilhete para uma caneta encantada.

Duas semanas atrás, a Professora Amélia nos passou um trabalho de Encantamentos em que precisávamos confeccionar uma poção de ressurreição. Parte do trabalho era descobrirmos, por nossa conta, quais seriam os materiais cabíveis para isso, bem como a frase mais apropriada e as ferramentas corretas.

ISSO É PERMITIDO?! ACHEI QUE ATÉ MESMO FAZER MAGIAS DESSE TIPO ERA PROIBIDO...

Não vou te importar com os detalhes, mas não demorei muito e cheguei à conclusão de que não seria possível conseguir os materiais para confeccionar a poção de maneira legítima. Agora, pensando em retrospecto, creio que essa era a lição que a Professora Amélia queria passar: entendermos os limites que não devemos ultrapassar em nossas empreitadas. De qualquer modo, sinto-me envergonhada em dizer que não captei a lição por trás da tarefa e procurei métodos de obter os materiais necessários para a fabricação dessa poção.

TÁ BOM, ANGE, SEI...

Apesar de não serem completamente ilícitos, eu tenho um amigo que conhece um grupo de mercadores nômades que negociam materiais para confecção de encantamentos avançados. Por isso, tomada por soberba e desejo de impressionar a professora, procurei-os. Pois bem, o que eu não sabia é que tais mercadores têm rixa com uma das gangues de Orodores ilegais no Mundano. E eu meio que fui pega em uma disputa de território entre eles. Como a negociação aconteceu dentro de um Santuário no Mundano, pude me defender, mas isso também permitiu que um deles trouxesse a Yacumama que mencionei, e eu acabei sendo picada no processo.

Estou gravemente arrependida por minha transgressão e já fui severamente repreendida pelo Ritor. Espero que você entenda minha situação e conceda-me essa extensão de prazo.

PORRA, ANGE, SÉRIO?! VOCÊ PASSOU POR ISSO TUDO E ESTÁ PREOCUPADA COM UM TRABALHO?

Atenciosamente, **ANGÉLICA ÁGUILAR**

valia ponto na nota final! =(









RELATÓRIO DE EXCURSÃO

B R A S I L I S

No dia 18 de Abril de 2022, os alunos de zoologia foram levados ao Zoológico de São Paulo, na sua parte Fantástica, tutorados por mim, Lidia Castillo de la Cruz, em uma excursão trimestral cotidiana.

O local foi escolhido para que fosse possível analisar melhor algumas criaturas Fantásticas encontrados por toda a América Latina, de modo que tivessem um contato mais próximo com os seres citados em aula.

O objetivo principal era apenas ver, de longe, alguns dos seres da mitologia latina, em especial a brasileira, por conta da localização da própria escola. Os alunos deveriam, então, produzir um relatório sobre o ser que mais chamasse sua atenção, baseando-se em suas anotações feitas em campo e na sala de aula e também em uma possível pesquisa na biblioteca.

Vimos do lado Fantástico e conversamos com uma mãe de ouro, que nos auxiliou na locomoção até o local. Utilizamos suas chamas para nos locomovermos até o mais próximo possível e, de lá, seguimos caminhando.

Mantivemos nosso acesso aos habitats de seres que possuíam um teor menos perigoso. Uma das atrações principais foram os curupiras, com sua pelagem avermelhada e seus pés invertidos, que chamaram a atenção de muitos dos calouros, em especial dos brasileiros. Quetzals, já vistos em sala, com sua plumagem, encantaram a turma como um todo. Também foram registrados tlaloacs, com suas asas nebulosas e eventos de estática, e um dos únicos culebróns criados em cativeiro de toda a América Latina.

Acontece que, próximo ao fim da excursão, alguns alunos se destacaram do grupo inteiro para realizar uma "visita não planejada" ao território dos seres perigosos. Roberto Lima, de boa-fé, foi até o abrigo do Boitatá para que pudesse "salvá-lo", colocando-o novamente em contato com a natureza. Seus colegas Marcela Souza de Almeida, Dayana Muñoz e Mandla Ngobo foram atrás dele, também furtivamente, para investigar o sumiço do colega.

Os alunos citados atravessaram, então, alguns Portais do Meio, chegando até o lado Mundano, e encontraram um alvoroço. Por portar um totem herdado, Roberto utilizou magia para abrir as jaulas dos animais e foi devidamente punido por uso de magia sem autorização. No santuário presente na ala das serpentes, Marcela e Mandla também realizaram magia sem autorização e também foram punidos.

Roberto pretendia libertar a serpente de fogo para que ela pudesse voltar às florestas. No entanto, não era de seu conhecimento que ela havia sido naturalizada no local e que não se adaptaria facilmente à natureza. Agindo de forma imprudente, ele foi salvo por seus colegas, mas logo todos foram localizados pelos guardas.

Após o incidente, receberam orientações e foram punidos com detenção estudantil em zoologia. Alguns mal-entendidos precisaram ser resolvidos no Mundano, mas graças a um patrocinador de Brasilis, a situação foi rapidamente resolvida. Com isso, a excursão chegou ao fim, e os alunos foram transportados de volta à escola por meio de magia de teletransporte.

E EU LÁ TENHO CULPA SE NÃO
TEM UM AVISO NA IDENTIFICAÇÃO
DO HABITAT???

Era só pensar por
3 segundos!

Lidia CC.

MAS, SE
A GENTE
NÃO
TIVESSE
FEITO
ISSO, ELE
TAVA EM
BAIXO DA
TERRA
AGORA...

Justo.
Mas
não
precisava
disso
tudo.



NOTA DO REITOR SOBRE A EXCURSÃO

Entendo que a situação tenha sido problemática e que os alunos tenham colocado em risco não apenas o bem-estar do Boitatá, que vive na Serra Paulista, mas também suas próprias vidas. É importante que a punição tenha sido proporcional ao erro cometido, mas, mais essencial do que a punição em si, é que eles compreendam o motivo por trás dela. Dito isso, também devemos considerar a boa intenção por trás de suas ações. Não podemos reprimir o instinto de ajudar o próximo em nossos jovens, mas precisamos encontrar formas de melhor orientar esses impulsos.

BOLETIM ESCOLAR: MARCELA SOUZA DE ALMEIDA



B R  S I L I S

BOLETIM ESCOLAR PRIMEIRO TRIMESTRE 2010
ALUNA: MARCELA SOUZA DE ALMEIDA

DISCIPLINAS

Semântica Teórica:	7
Oratória Prática:	8
Civilidade Mundana:	10
Filosofia e Ética:	6
História:	6
Encantamentos Básicos:	2
Herbologia Básica:	7
Zoologia Básica:	7
Educação Física:	3

ELETIVAS

Culinária:	7
Medicina Básica:	9

CARACA, MAH! AI SIM!
: É que eu cresci no
Mundano, né? ^^

Cara, isso não entra na minha cabeça!
Na minha também não.
FRACOS.

VAMO MELHORAR ISSO, HEIN!?
Eu não nasci pra fazer exercícios...

E QUANDO É QUE VOCÊ VAI
COZINHAR PRA GENTE MESMO?
VAI SIM! Eu tenho vergonha...
VAI SIM!
VAI SIM!
VAI SIM!

03/07/2010





MURAL DE AVISOS

999

FÉRIAS (MEIO DO ANO): As férias escolares estão chegando! Começarão na data Mundana de 10 de julho, com retorno em 2 de agosto! Os alunos que pretendem solicitar transporte mágico para suas cidades devem marcar uma reunião com o Reitor até o dia 20 de junho, para que providenciemos o traslado. Esperamos que todos aproveitem o merecido descanso.

Obs.: Aqueles que ficarão em Brasília para a colônia de férias, lembrem-se de entrar em contato com seus Coordenadores até 1 de julho!



FÉRIAS (FIM DE ANO): Mais um ano se encerra no Mundano e, com isso, chega o recesso de fim de ano: do dia 17 de dezembro a 05 de fevereiro. Todos os alunos são bem-vindos a comemorar as festas conosco. Aqueles que pretendem retornar para suas casas devem marcar uma reunião com o Reitor até o dia 1 de dezembro, para que possamos providenciar o traslado. Boas festas!

Obs.: Aqueles que ficarão em Brasília para a colônia de férias, lembrem-se de entrar em contato com seus Coordenadores até 8 de Dezembro!

SARAU: O Sarau semestral se aproxima! Dessa vez, ocorrerá entre os dias 10 e 14 de outubro. Não percam as inscrições, abertas entre 18 e 25 de agosto, e certifiquem-se de ter um professor mentor para suas apresentações!



INSCRIÇÕES ABERTAS PARA O TIME DE MAGIFENDA!: Se você tem interesse em se juntar aos Sacis, não perca os testes para o time! As inscrições ficarão abertas de 15 a 20 de fevereiro, e os testes ocorrerão no dia 22, às 13h! Vamos trazer mais um título pra casa!

TORNEIO INTERESCOLAS DE MAGIFENDA: Mais um torneio IATAM Interescolas de Magifenda se aproxima! Entre os dias 15 de abril e 7 de junho, o time de Brasília enfrentará as outras escolas da América Latina. Venha torcer por nossos Sacis!



AVISO DE MANUTENÇÃO: Aos alunos das turmas de Encantamentos da professora Amélia: a sala de aula está passando por manutenções devido a um acidente na última aula de terça-feira. Em decorrência disso, as aulas da professora estão canceladas e serão repostas em data futura. Agradecemos a atenção e a compreensão.



PROVAS FINAIS DOS TERCEIRANISTAS: Atenção, alunos do terceiro^o ano: as provas finais estão se aproximando. Elas ocorrerão na semana de 28 de novembro a 2 de dezembro. Já no dia 7 de dezembro, será necessário comparecer à sala de encantamentos para a confecção dos Totens de formatura. Desejamos a todos ótimos estudos!



MISTÉRIOS - A INUNDAÇÃO



Já era tarde quando eu ouvi pela primeira vez. O barulho era alto, mas eu não sabia identificar o que era. No dia seguinte, perguntei a meus amigos se eles também haviam ouvido, mas ninguém ouviu. Eu acabei deixando de lado, devia ser só um sonho estranho que me acordou — afinal, sempre acontecem coisas estranhas no Fantástico, e eu tinha o trabalho de Oratória Prática do professor Nicholas para me preocupar.

Na noite seguinte, já era tarde e eu continuava estudando. Eu tinha que compreender uma nova partícula de Etnos para o trabalho e já tava quebrando a cabeça com aquilo. Era por volta de duas manhã quando eu ouvi o barulho de novo. Parecia o som de alguém caindo em um lago. Não é possível que ninguém tenha ouvido aquilo de novo. Eu saí do dormitório com pressa e, para minha surpresa, eu era o único. De onde vinha aquele barulho? Meu dormitório ficava longe das piscinas, mas elas certamente estavam fechadas naquela hora da noite. E porque aquilo estava me irritando tanto? Eu sentia que conseguia ouvir aquele som de mergulho ecoando em minha cabeça, a ponto de não me deixar estudar.

No dia seguinte, comecei a sentir meu corpo frio e úmido, mesmo no Mundano e mesmo sendo verão. Aquela noite foi ainda pior do que as outras. O barulho se repetiu várias vezes, e eu senti minha audição ficando abafada. Eu saí correndo durante a noite e fui para a enfermaria. Não havia nada errado comigo, mas o enfermeiro Thiago me passou alguns remédios para dormir. Até que, de certo, mas, no dia seguinte, eu acordei exausto. Além de frio, eu também estava sentindo meu corpo mole, como se eu estivesse “flutuando” debaixo d’água.

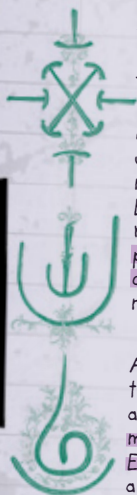
Que sinistro cara!

Nesse dia, decidi que ia matar as aulas para estudar. Eu não tava conseguindo estudar de noite, então tirei a tarde para isso e, assim, tentaria dormir melhor. Debrucei-me sobre o livro de Semântica Teórica para tentar, mais uma vez, compreender uma nova partícula e preparar-me para o trabalho de Oratória Prática. Não percebi o quão cansado estava e peguei no sono em cima do livro. Só acordei novamente à noite, quando ouvi o barulho mais uma vez. Mas, quando levantei, tudo estava abafado. Eu prendia a respiração e sentia que não podia soltá-la de jeito nenhum. Saí desesperado do meu quarto. Corria sem direção nenhuma.

Não sei se você já teve a sensação de estar se afogando. De sentir seus pulmões queimarem com a falta de ar, e o desespero que disso resulta. Eu nem sabia pra onde estava correndo, mas, cada vez mais, eu sentia a água ao meu redor, até o momento em que parei de correr e comecei a nadar. Nada fazia sentido, mas, novamente, nada faz sentido quando estamos nos afogando.

Foi aí que eu comecei a ouvir outra coisa no meio dos sons abafados. Não era aquele mergulhar, era algo diferente. E eu me apeguei ao diferente: era a única coisa que podia fazer enquanto ficava cada vez mais sem ar. Foi aí que me veio a compreensão. Eu estava sem ar e, de algum modo, debaixo da água. Então, eu conjurei: Eteli Quan. A ideia era só abaixar o nível da água a meu redor, e foi isso que aconteceu. Parecia uma barragem explodindo. Eu arfava por ar, com o coração batendo a mil, e podia jurar ter visto uma silhueta com patas de cavalo e escamas no meio da água. Eu estava nos banheiros masculinos do terceiro andar, e o lugar tava completamente alagado.

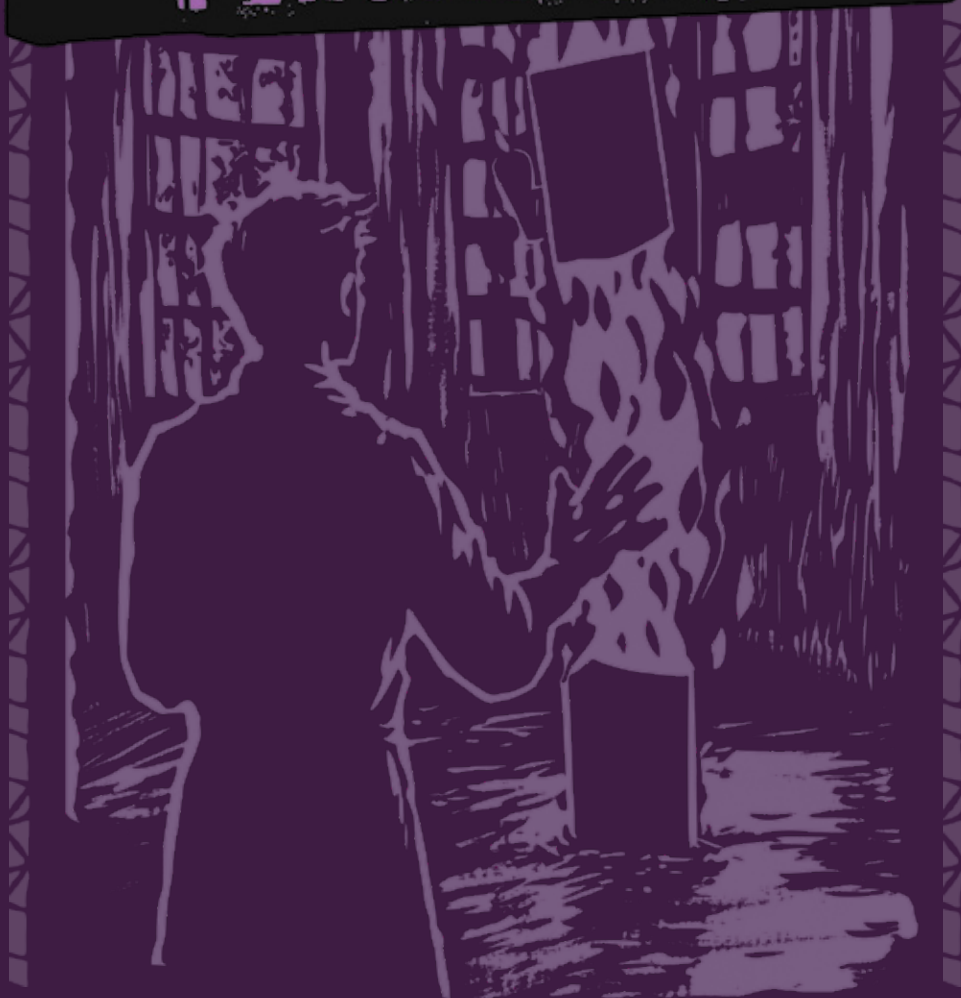
Nos dias que se seguiram, eu fui questionado sobre o que aconteceu. Alguns acharam que eu havia inundado o banheiro de propósito, como algum tipo de pegadinha; outros, que eu havia enlouquecido; e alguns poucos acreditavam piamente no que eu havia descrito. Eu não sei o que aconteceu, mas o que sei é que, até aquele dia, eu não compreendia a partícula “Água” de Etnos, e foi apenas na “hora H” que consegui utilizá-la. Eu nunca mais ouvi aquele barulho de mergulho durante a noite e passei com nota máxima no meu trabalho de Oratória Prática.





GRADE CURRICULAR

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM



B R S I L I S

FICHA CADASTRAL

Nome: Mandla Ngobo

Idade: 15 anos

País de Origem: Mali

Ano Letivo: 1º Ano



Anotações do Reitor:

Mandla é um jovem humano que cresceu no Fantástico, vindo de uma família de tradição nômade cuja origem remonta à Mali Fantástica. Ele mesmo afirma que a razão de ter optado pelo intercâmbio em Brasilis é a distância em relação à sua família, não por ter uma relação ruim com eles, e sim para ter liberdade de explorar o Mundano como preferir.

Ele é extremamente enérgico, muito curioso e tem uma tendência natural a se meter em confusões. Recomendo a todos os professores que, a menos que ele esteja colocando em risco sua própria segurança, a de outra pessoa ou a integridade do Fantástico, permitam que ele aprenda com seus próprios erros.

Mandla também demonstra grande aptidão para esportes, tanto Fantásticos quanto Mundanos, e uma afinidade com manipulação elemental.

GRIMÓRIO:

Funções: Invocar (Ev), Alterar (Al)

Objetos: Elementos (Eli), Animais (Ali), Vegetação (Ora)

Características: Eletricidade (Triz), Água (Quan), Corpo (Phys), Luz (Lum)



O CONCEITO

QUEM SÃO AS PERSONAGENS DE ETMOS?

As personagens são, geralmente, jovens vivendo a vida escolar em Brasilis 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 Brasilis e no nosso mundo real, sejam dramas e desafios enfrentados, sejam vitórias e conquistas.

O que a sua personagem acha da escola? Ela é um ser Humano ou Fantástico? Do que ela gosta e por quê? Ela sabe o que quer fazer após se formar? Tem algum interesse? Já teve uma decepção amorosa? O que ela faz fora da escola? Quem são seus amigos? Responder perguntas é um processo útil na criação de personagens, além de ajudar a imaginar uma pessoa com seus próprios sonhos e desejos com a qual seja divertido jogar.





SOBRE O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

ETMOS é um jogo sobre liberdade criativa e extrapolação dos limites da magia; toda personagem de jogador é um Orador, nome dado aos magos falantes de ETMOS, mas também é um estudante, geralmente adolescente, que está aprendendo essa linguagem mágica e vivendo os dramas da juventude. Toda personagem é uma história, e sua ficha representa as mecânicas de jogo que o jogador usa para contar essa história.

Você é bem-vindo para criar sua personagem como quiser, mas a ordem sugerida é começar pelo seu conceito, montar o grimório e, por último, preencher a ficha. Este capítulo segue esse processo.

QUEM VAI NARRAR

Ao longo do jogo, um jogador assume a função de narrador, descrevendo os acontecimentos e controlando os NPCs (as personagens que não pertencem a nenhum jogador, do original em inglês, *Non-Playing Character*). Os demais jogadores usam suas personagens e ações para afetar a narrativa do jogo. O narrador controla o cenário, os NPCs e os desafios apresentados na história, e os jogadores afetam a narrativa por meio de seus personagens, ações e criatividade.

QUEM VAI JOGAR COM PERSONAGEM

Engenhosidade, linguagem, magia. Etmos conta com um sistema flexível pelo qual as personagens exploram seus limites mágicos, buscando soluções criativas para os problemas e desafios. Lembre-se também que não existe uma única solução: jogar ETMOS significa procurar diversos meios, nem sempre mágicos, de resolver problemas e explorar possibilidades.

Pense em como adolescentes podem ser inconsequentes, até insensatos, mas também inventivos e originais. Pense em como isso pode gerar complicações e problemas na história corrente. As personagens podem se envolver em dilemas além dos apresentados pelo narrador, ou mesmo criar suas próprias adversidades. Em suma, “se meterem onde não são chamadas”.

E, por fim, faça magia! Sempre respeitando os limites de todos os envolvidos no jogo, mas cometa erros, seja heroico, invente magias, enfie-se em furadas e saia por cima. Isso constitui a narrativa de ETMOS.





CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

O conceito de uma personagem é a sua centelha inicial: quem é essa pessoa? Como ela se parece, do que gosta, o que faz? Você pode imaginar sua personagem como quiser. Aqui sugerimos perguntas para determinar os fatores de importância para a sua personagem, bem como o exemplo de Dayana Muñoz, mas sinta-se livre para acrescentar tudo que achar relevante.

BÁSICO:

1. Como ela se chama?
2. Qual é a sua idade? (se a sua personagem tiver entre 15 e 18 anos, provavelmente será um aluno do Ensino Médio em Brasília. Entre 18 e 19, um aluno do Ensino Superior Técnico Mágico; mais de 20, e será um Orador formado, livre para atuar no Mundano e Fantástico. Variações são bem vindas.)
3. Brasília recebe alunos de ambos os Mundos e Origens. Ela é um ser humano ou fantástico?
4. Qual é o Nível de Orador da sua personagem? (A maioria das personagens começa no Nível 1. Mais informações na página 86.)
5. Ela veio do Mundano ou do Fantástico? Qual seu país de origem? Qual era a cultura de seus pais?

APARÊNCIA:

1. O que mais chama a atenção de quem vê a personagem pela primeira vez?
2. Quais são outros fatores determinantes de sua aparência?
3. Como ela enfatiza um aspecto que gosta em sua aparência ou personalidade?
4. O que ela faz para esconder um aspecto que desgosta em sua aparência ou personalidade?

PONTOS DE IMPORTÂNCIA:

Defina um ou mais:

1. Uma atividade frequente a que ela dedica o seu tempo livre?
2. Um presente ou legado que objeto dado por outra pessoa é importante para ela?
3. Um interesse a que ela dedica seus pensamentos e divagações?





- 𠂇 𠂈 𠂉 𠂊 𠂋 𠂌 𠂍 𠂎 𠂏 𠂐 𠂑 𠂒 𠂓 𠂔 𠂕 𠂖 𠂗 𠂘 𠂙 𠂚 𠂛 𠂜 𠂝 𠂞 𠂟 𠂠 𠂡 𠂢 𠂣 𠂤 𠂥 𠂦 𠂧 𠂨 𠂩 𠂪 𠂫 𠂬 𠂭 𠂮 𠂯 𠂰 𠂱 𠂲 𠂳 𠂴 𠂵 𠂶 𠂷 𠂸 𠂹 𠂺 𠂻 𠂼 𠂽 𠂾 𠂿 𠃀 𠃁 𠃂 𠃃 𠃄 𠃅 𠃆 𠃇 𠃈 𠃉 𠃊 𠃋 𠃌 𠃍 𠃎 𠃏 𠃐 𠃑 𠃒 𠃓 𠃔 𠃕 𠃖 𠃗 𠃘 𠃙 𠃚 𠃛 𠃜 𠃝 𠃞 𠃟 𠃠 𠃡 𠃢 𠃣 𠃤 𠃥 𠃦 𠃧 𠃨 𠃩 𠃪 𠃫 𠃬 𠃭 𠃮 𠃯 𠃰 𠃱 𠃲 𠃳 𠃴 𠃵 𠃶 𠃷 𠃸 𠃹 𠃺 𠃻 𠃼 𠃽 𠃾 𠃿 𠄀 𠄁 𠄂 𠄃 𠄄 𠄅 𠄆 𠄇 𠄈 𠄉 𠄊 𠄋 𠄌 𠄍 𠄎 𠄏 𠄐 𠄑 𠄒 𠄓 𠄔 𠄕 𠄖 𠄗 𠄘 𠄙 𠄚 𠄛 𠄜 𠄝 𠄞 𠄟 𠄠 𠄡 𠄢 𠄣 𠄤 𠄥 𠄦 𠄧 𠄨 𠄩 𠄪 𠄫 𠄬 𠄭 𠄮 𠄯 𠄰 𠄱 𠄲 𠄳 𠄴 𠄵 𠄶 𠄷 𠄸 𠄹 𠄺 𠄻 𠄼 𠄽 𠄾 𠄿 𠅀 𠅁 𠅂 𠅃 𠅄 𠅅 𠅆 𠅇 𠅈 𠅉 𠅊 𠅋 𠅌 𠅍 𠅎 𠅏 𠅐 𠅑 𠅒 𠅓 𠅔 𠅕 𠅖 𠅗 𠅘 𠅙 𠅚 𠅛 𠅜 𠅝 𠅞 𠅟 𠅠 𠅡 𠅢 𠅣 𠅤 𠅥 𠅦 𠅧 𠅨 𠅩 𠅪 𠅫 𠅬 𠅭 𠅮 𠅯 𠅰 𠅱 𠅲 𠅳 𠅴 𠅵 𠅶 𠅷 𠅸 𠅹 𠅺 𠅻 𠅼 𠅽 𠅾 𠅿 𠆀 𠆁 𠆂 𠆃 𠆄 𠆅 𠆆 𠆇 𠆈 𠆉 𠆊 𠆋 𠆌 𠆍 𠆎 𠆏 𠆐 𠆑 𠆒 𠆓 𠆔 𠆕 𠆖 𠆗 𠆘 𠆙 𠆚 𠆛 𠆜 𠆝 𠆞 𠆟 𠆠 𠆡 𠆢 𠆣 𠆤 𠆥 𠆦 𠆧 𠆨 𠆩 𠆪 𠆫 𠆬 𠆭 𠆮 𠆯 𠆰 𠆱 𠆲 𠆳 𠆴 𠆵 𠆶 𠆷 𠆸 𠆹 𠆺 𠆻 𠆼 𠆽 𠆾 𠆿 𠇀 𠇁 𠇂 𠇃 𠇄 𠇅 𠇆 𠇇 𠇈 𠇉 𠇊 𠇋 𠇌 𠇍 𠇎 𠇏 𠇐 𠇑 𠇒 𠇓 𠇔 𠇕 𠇖 𠇗 𠇘 𠇙 𠇚 𠇛 𠇜 𠇝 𠇞 𠇟 𠇠 𠇡 𠇢 𠇣 𠇤 𠇥 𠇦 𠇧 𠇨 𠇩 𠇪 𠇫 𠇬 𠇭 𠇮 𠇯 𠇰 𠇱 𠇲 𠇳 𠇴 𠇵 𠇶 𠇷 𠇸 𠇹 𠇺 𠇻 𠇼 𠇽 𠇾 𠇿 𠈀 𠈁 𠈂 𠈃 𠈄 𠈅 𠈆 𠈇 𠈈 𠈉 𠈊 𠈋 𠈌 𠈍 𠈎 𠈏 𠈐 𠈑 𠈒 𠈓 𠈔 𠈕 𠈖 𠈗 𠈘 𠈙 𠈚 𠈛 𠈜 𠈝 𠈞 𠈟 𠈠 𠈡 𠈢 𠈣 𠈤 𠈥 𠈦 𠈧 𠈨 𠈩 𠈪 𠈫 𠈬 𠈭 𠈮 𠈯 𠈰 𠈱 𠈲 𠈳 𠈴 𠈵 𠈶 𠈷 𠈸 𠈹 𠈺 𠈻 𠈼 𠈽 𠈾 𠈿 𠉀 𠉁 𠉂 𠉃 𠉄 𠉅 𠉆 𠉇 𠉈 𠉉 𠉊 𠉋 𠉌 𠉍 𠉎 𠉏 𠉐 𠉑 𠉒 𠉓 𠉔 𠉕 𠉖 𠉗 𠉘 𠉙 𠉚 𠉛 𠉜 𠉝 𠉞 𠉟 𠉠 𠉡 𠉢 𠉣 𠉤 𠉥 𠉦 𠉧 𠉨 𠉩 𠉪 𠉫 𠉬 𠉭 𠉮 𠉯 𠉰 𠉱 𠉲 𠉳 𠉴 𠉵 𠉶 𠉷 𠉸 𠉹 𠉺 𠉻 𠉼 𠉽 𠉾 𠉿 𠊀 𠊁 𠊂 𠊃 𠊄 𠊅 𠊆 𠊇 𠊈 𠊉 𠊊 𠊋 𠊌 𠊍 𠊎 𠊏 𠊐 𠊑 𠊒 𠊓 𠊔 𠊕 𠊖 𠊗 𠊘 𠊙 𠊚 𠊛 𠊜 𠊝 𠊞 𠊟 𠊠 𠊡 𠊢 𠊣 𠊤 𠊥 𠊦 𠊧 𠊨 𠊩 𠊪 𠊫 𠊬 𠊭 𠊮 𠊯 𠊰 𠊱 𠊲 𠊳 𠊴 𠊵 𠊶 𠊷 𠊸 𠊹 𠊺 𠊻 𠊼 𠊽 𠊾 𠊿 𠋀 𠋁 𠋂 𠋃 𠋄 𠋅 𠋆 𠋇 𠋈 𠋉 𠋊 𠋋 𠋌 𠋍 𠋎 𠋏 𠋐 𠋑 𠋒 𠋓 𠋔 𠋕 𠋖 𠋗 𠋘 𠋙 𠋚 𠋛 𠋜 𠋝 𠋞 𠋟 𠋠 𠋡 𠋢 𠋣 𠋤 𠋥 𠋦 𠋧 𠋨 𠋩 𠋪 𠋫 𠋬 𠋭 𠋮 𠋯 𠋰 𠋱 𠋲 𠋳 𠋴 𠋵 𠋶 𠋷 𠋸 𠋹 𠋺 𠋻 𠋼 𠋽 𠋾 𠋿 𠌀 𠌁 𠌂 𠌃 𠌄 𠌅 𠌆 𠌇 𠌈 𠌉 𠌊 𠌋 𠌌 𠌍 𠌎 𠌏 𠌐 𠌑 𠌒 𠌓 𠌔 𠌕 𠌖 𠌗 𠌘 𠌙 𠌚 𠌛 𠌜 𠌝 𠌞 𠌟 𠌠 𠌡 𠌢 𠌣 𠌤 𠌥 𠌦 𠌧 𠌨 𠌩 𠌪 𠌫 𠌬 𠌭 𠌮 𠌯 𠌰 𠌱 𠌲 𠌳 𠌴 𠌵 𠌶 𠌷 𠌸 𠌹 𠌺 𠌻 𠌼 𠌽 𠌾 𠌿 𠍀 𠍁 𠍂 𠍃 𠍄 𠍅 𠍆 𠍇 𠍈 𠍉 𠍊 𠍋 𠍌 𠍍 𠍎 𠍏 𠍐 𠍑 𠍒 𠍓 𠍔 𠍕 𠍖 𠍗 𠍘 𠍙 𠍚 𠍛 𠍜 𠍝 𠍞 𠍟 𠍠 𠍡 𠍢 𠍣 𠍤 𠍥 𠍦 𠍧 𠍨 𠍩 𠍪 𠍫 𠍬 𠍭 𠍮 𠍯 𠍰 𠍱 𠍲 𠍳 𠍴 𠍵 𠍶 𠍷 𠍸 𠍹 𠍺 𠍻 𠍼 𠍽 𠍾 𠍿 𠎀 𠎁 𠎂 𠎃 𠎄 𠎅 𠎆 𠎇 𠎈 𠎉 𠎊 𠎋 𠎌 𠎍 𠎎 𠎏 𠎐 𠎑 𠎒 𠎓 𠎔 𠎕 𠎖 𠎗 𠎘 𠎙 𠎚 𠎛 𠎜 𠎝 𠎞 𠎟 𠎠 𠎡 𠎢 𠎣 𠎤 𠎥 𠎦 𠎧 𠎨 𠎩 𠎪 𠎫 𠎬 𠎭 𠎮 𠎯 𠎰 𠎱 𠎲 𠎳 𠎴 𠎵 𠎶 𠎷 𠎸

Valor 01



Valor 02

Defina duas atitudes típicas da sua personagem. Nomeie uma em cada pólo da linha e posicione sua personagem onde ela se encontra, neste período da vida, nesta escala.

Comportamento 01



Comportamento 02

Após momentos marcantes da história, verifique se sua personagem ainda está na mesma posição em relação à seus valores e se ele ainda são os mesmos. Reflita também se sua personagem ainda age da mesma forma, ou se seu comportamento mudou.

FUTURO:

1. Como a personagem se vê no futuro?
2. O que ela faz atualmente para alcançar, ou evitar, essa previsão?
3. O que ela precisa mudar para alcançar, ou evitar, esse futuro?



COMECE POR ONDE QUISER!

BÁSICO:

DAYANA MUÑOZ, 15 ANOS
HUMANA, PERUANA!

APARÊNCIA:

O QUE MAIS CHAMA ATENÇÃO?

SEU CABELO PRETO E VERMELHO, BAIXINHA E CHEIA DE MACHUCADOS, BAND-AIDS E FAIXAS

O QUE MAIS GOSTA EM APARÊNCIA OU PERSONALIDADE?

USA ROUPAS QUE COMBINAM COM O TOM VERMELHO DO CABELO

FAZ QUESTÃO DE NÃO ESCONDER OS MACHUCADOS, OSTENTANDO AS BANDAGENS COMO SE FOSSEM BRASÕES DE HONRA

O QUE DESGOSTA EM SUA APARÊNCIA OU PERSONALIDADE?

DAYANA SE FAZ DE DURONA PARA ESCONDER O FATO DE QUE MORRE DE MEDO DE FICAR SOZINHA.

PONTOS DE IMPORTÂNCIA:

ATIVIDADE FREQUENTE;

DAYANA SEMPRE PARTICIPA DE DUELOS MÁGICOS, E ADORA A SENSÇÃO DE ESTAR NA ARENA, POIS SENTE QUE É ONDE SEUS VERDADEIROS TALENTOS DESPONTAM.

UM PRESENTE OU LEGADO;

O MACUAHUITL QUE GANHOU DO DONO DA LOJA DE PENHORES DE QUEM ELA ERA AMIGA.

ELA ADORA VER A CONFUSÃO DOS "ENGOMADINHOS" TENTANDO IDENTIFICAR O OBJETO E PRONUNCIAR SEU NOME.

UM INTERESSE;

DAYANA ADORA MITOLOGIA E CULTURA, PRINCIPALMENTE MESOAMERICANA, POIS ELA CRESCEROU SEMPRE OUVINDO ESSAS HISTÓRIAS DO DONO DA LOJA DE PENHORES.

UM SÍMBOLO DA SUA CONEXÃO COM A MAGIA;

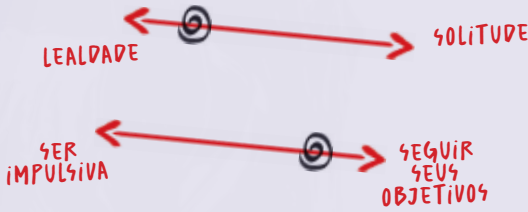
A MITOLOGIA DE SEU PAÍS. ELA POSSUI DIVERSOS PÔSTERES DAS LINHAS DE NAZCA E DE CRIATURAS MITOLÓGICAS QUE PENDURA EM SEU QUARTO.





RELAÇÕES COM OUTRAS PESSOAS.
SEUS AMIGOS DE ESCOLA, COM QUEM ELA CONSEGUE SE ABRIR AOS POUCOS.
O DONO DA LOJA DE PENHORES. QUE ELA NUNCA MAIS VIU, DEPOIS DA LOJA
SER ATACADA E SAQUEADA POR UMA GANGUE MÁGICA.

VALORES E COMPORTAMENTO:



LES SATES

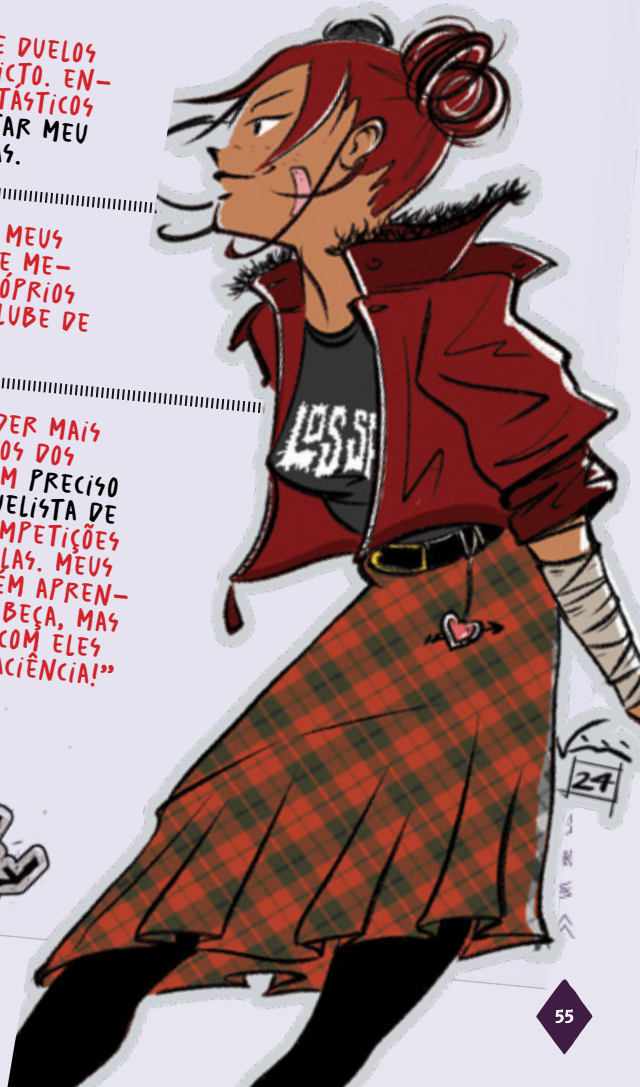
FORA DA ZONA

FUTURO:

EU SEREI A MAIOR CAMPEÃ DE DUELOS MÁGICOS! COM UM RECORDE INVICTO. ENFRENTANDO HUMANOS OU FANTÁSTICOS IGUALMENTE. E VOU REPRESENTAR MEU PAÍS NAS OLIMPIADAS MÁGICAS.

EU TREINO PRA CACETE, DEFENDO MEUS AMIGOS NAS ROUBADAS QUE ELES SE METEM, ESTUDO PRA FAZER MEUS PRÓPRIOS ENCANTAMENTOS E ENTREI PRO CLUBE DE ORATÓRIA PRÁTICA

ACHO QUE PRECISO APRENDER MAIS SOBRE OS REGULAMENTOS DOS DUELOS MÁGICOS. E TAMBÉM PRECISO ME TORNAR A MELHOR DUELISTA DE BRASIL E VENCER AS COMPETIÇÕES CONTRA AS OUTRAS ESCOLAS. MEUS AMIGOS DIZEM QUE TAMBÉM APRENDER A ESFRIAR MAIS A CABEÇA, MAS NÃO DÁ PRA FAZER ISSO COM ELES SEMPRE ME TORRANDO A PACIÊNCIA!"



24



O GRIMÓRIO

Depois de definido quem é sua personagem, precisamos definir o que ela faz.

O mais importante em qualquer personagem de ETMOS é seu grimório. Um grimório é composto pelas Partículas no idioma Etmos que você utilizará para montar frases e criar magias.

Uma frase mágica combina uma Função e um Objeto para definir o que a magia faz e o que ela afeta, e pode acrescentar as Características, para somá-las ao efeito da magia. Um quarto tipo de Partícula, os Complementos, liberadas de acordo com o nível da Personagem, ampliam ainda mais o potencial de cada frase.

A montagem do Grimório define as capacidades mágicas da personagem. As Partículas escolhidas precisam se combinar de forma que seja possível montar frases mágicas e efeitos lógicos. Escolha Partículas que te inspirem a criar momentos memoráveis e divertidos com sua personagem. Você encontrará a explicação da linguagem mágica de Etmos no capítulo de Criação de Frase Mágica (ver página 98) e um exemplo de frases mágicas, de seus possíveis efeitos e da complexidades no Dicionário de Etmos (ver página 187).

Para montar o seu grimório, começando com sua personagem no nível 1, você deve escolher 2 Funções, 3 Objetos e 4 Características do Léxico de Etmos.





FUNÇÕES

NÍVEL 1: 2 FUNÇÕES, 3
OBJETOS E 4 CARACTERÍSTICAS



ALTERAR

AL



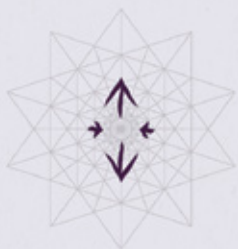
APRISIONAR

AR



ATACAR-FERIR

IM



ATRAIR-REPELIR

IR



BANIR

EN



CONTROLAR

ET



DESTRUIR

AS



EMPODERAR

EM



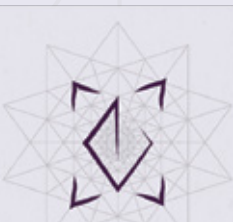
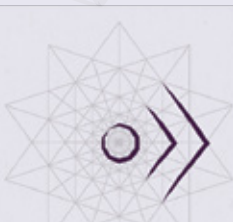
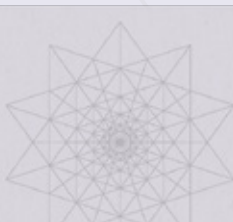
ENFRAQUECER

IN

LÉXICO DE ETMOS



FUNÇÕES

 INVOCAR-CRIAR EV	 JUNTAR-CONECTAR UN	 MARCAR ES
 PROTEGER AM	 RESTAURAR AN	 REVELAR IL
 TRANSMITIR OR	 TRANSPORTAR IT	

LÉXICO DE ETMOS





OBJETOS



ABSTRATO

ALA



ALMA

ANI



ANIMAIS

ALI



AURA

IRO



CADÁVER

EVA



CLIMA

AYU



COMIDA

IBO



CONSTRUÇÃO

OMU



ELEMENTO

ELI

LÉXICO DE ETMOS



OBJETOS

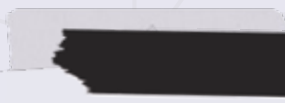
 EXPLOSÃO EPI	 INANIMADO EXA	 INFORMAÇÃO AZI
 MENTE-PENSAMENTO IMU	 PESSOA IVI	 SENTIDOS UNA
 TECNOLOGIA INA	 TEMPO ANU	 TERRENO ERA

LÉXICO DE ETMOS





OBJETOS



Denúncia por vandalismo em Jardim Paulista.

Caso similar aos outros 3 ocorridos na mesma semana.

Pichações espalhadas em propriedades atualmente desocupadas. O sistema de segurança foi desativado por volta das 03h45min e apenas os proprietários possuíam a chave de segurança. Nenhuma movimentação foi captada pelas câmeras de vigilância.

É como se ninguém tivesse passado por lá. A principal suspeita é que se trate de gangues locais. Há preocupação de novas invasões. Continuaremos com as investigações.

LÉXICO DE ETMOS



CARACTERÍSTICAS

 ÁCIDO DUM	 ÁGUA QUAN	 AR AER
 ARMAS IMPE	 CHEIRO KAR	 CORPO PHYS
 DIMENSIONAL RAT	 ELÉTRICO TRIZ	 EMOÇÃO BHAS-

LÉXICO DE ETMOS





CARACTERÍSTICAS



ESCURIDÃO

TEN



FOGO

IG



FORÇA

VIB



GRAVIDADE

YM



IDIOMA

HIN



ILUSÃO

ALUI



LOUCURA

MOK



LUZ

LUM



MAGIA

MAG

LÉXICO DE ETMOS



CARACTERÍSTICAS

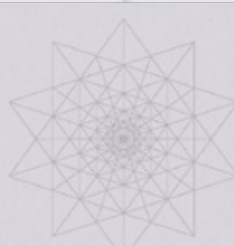
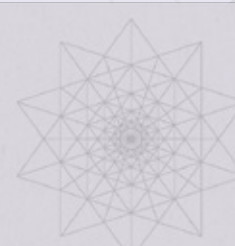
 MOVIMENTO TUM	 MUNIÇÃO SAG	 NECRÓTICO NECRO
 NOJENTO-SECREÇÃO APU	 PALADAR GUS	 PEDRA ROC
 RADIAÇÃO CAND	 REFLEXO-ESPELHO KAN	 SANGUE HEM

LÉXICO DE ETMOS





CARACTERÍSTICAS

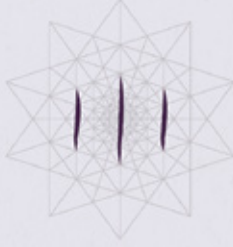
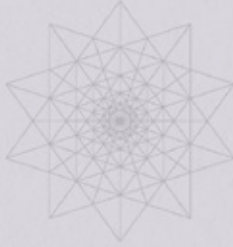
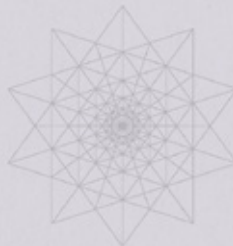
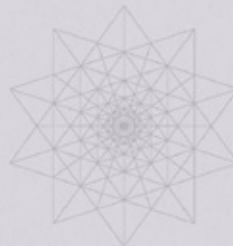
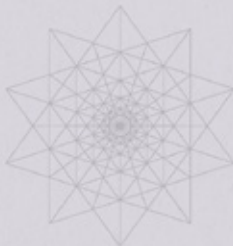
 SOM MUL	 SONO CYSG	 TECIDO TUNI
 TERRA MUN	 VELOCIDADE AST	 VENENO TOX
 VISÃO OCUL	 	

LÉXICO DE ETMOS



1º NÍVEL

COMPLEMENTOS

 CÍRCULO SAN	 OBJETO GENÉRICO SIN	 PAREDE SAR
 MAIOR MOR	 MENOR MIN	
		

LÉXICO DE ETMOS





COMPLEMENTOS 2º NÍVEL



COMPLEMENTOS 3º NÍVEL



Você encontrará informações sobre a Progressão de Nível das personagens na página 80.

Seguindo o exemplo do Mandla, seu Grimório inicial é constituído pelas Funções Invocar (Ev), e Alterar (Al); os Objetos Elementos (Eli), Animais (Ali) e Vegetação (Ora); e as Características Eletricidade (Triz), Água (Quan), Corpo (Phys) e Luz (Lum). Essa escolha de Partículas garante um leque bem versátil de opções para que Mandla crie e influencie elementos naturais, animais e a própria vegetação — além de refletir sua personalidade curiosa, extrovertida e expansiva.

LÉXICO DE ETMOS



4º NÍVEL

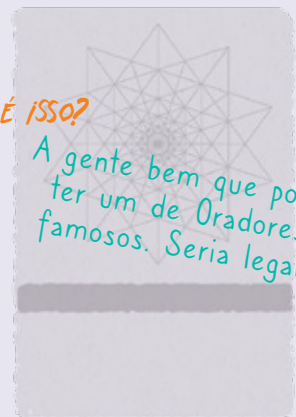
COMPLEMENTOS



Parece aqueles álbuns
de figurinha, né? rsrs

O QUE É ISSO?

NÓSSA, VOCÊ VAI PIRAR
QUANDO DESCOBRIR...



A gente bem que podia
ter um de Oradores
famosos. Seria legal.



PARTÍCULAS POR NÍVEL

A tabela abaixo indica quantas Partículas uma personagem deve possuir em seu Grimório em cada nível. Ela desconsidera novas Partículas obtidas por Habilidades, Origens ou Items. Lembre-se que a obtenção de novas Partículas ocorre através dos Bônus de Progressão, como vistos na página 84.

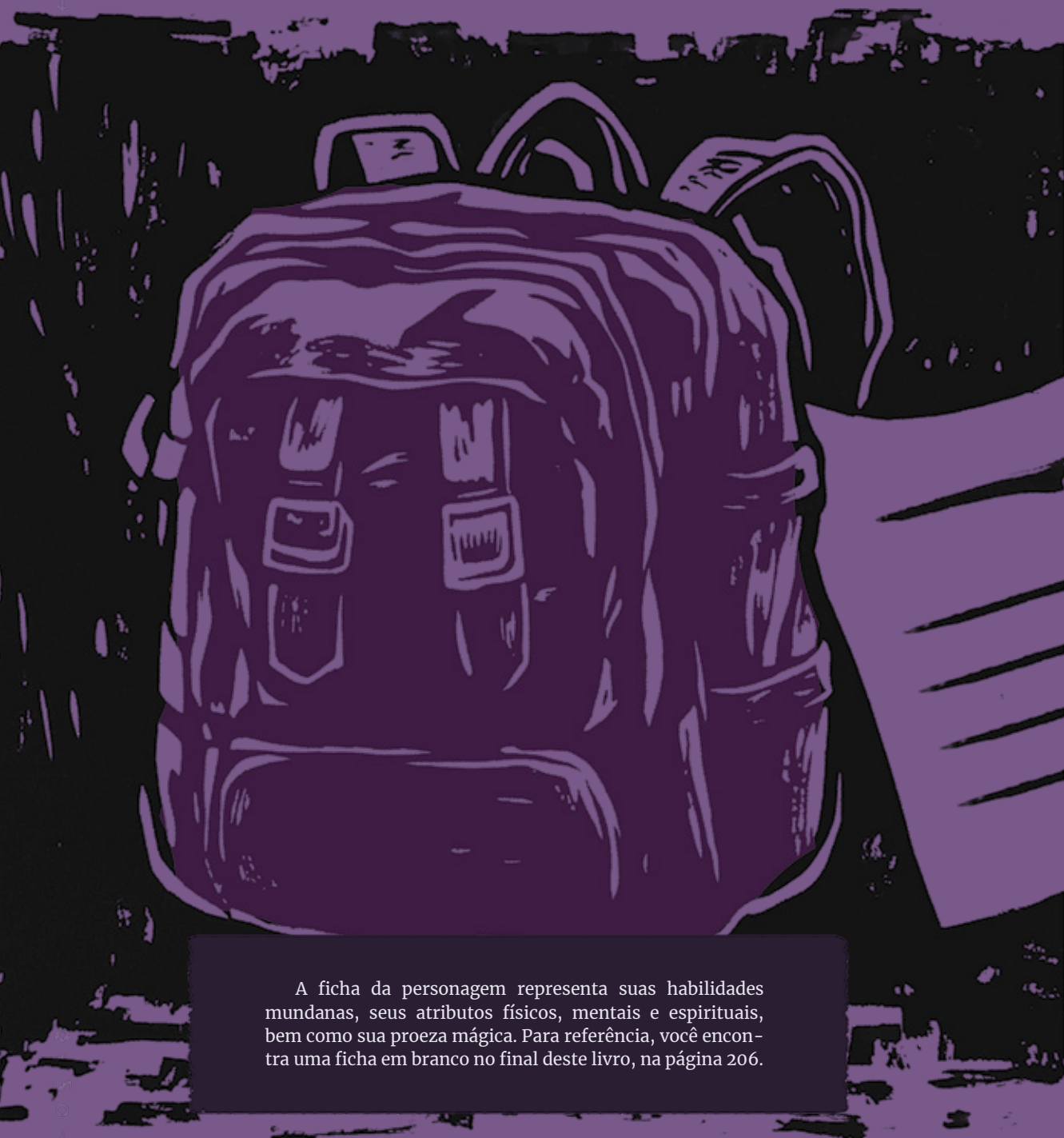
	FUNÇÕES	OBJETOS	CARACTERÍSTICAS	COMPLEMENTOS (ganha novos cada nível)
NÍVEL 1	2	3	4	Menor (Min), Maior (Mor), Forma: Círculo (San), Forma: Parede (Sar), Forma: Objeto (Sin)
NÍVEL 2	2	4	5	Adição (Ag)
NÍVEL 3	3	4	5	Variação (Ada), Derivação (Mut), Negação (No)
NÍVEL 4	3	5	6	Inerte (Itam)
NÍVEL 5	4	6	7	---
NÍVEL 6	5	7	8	---

LÉXICO DE ETMOS





A FICHA



A ficha da personagem representa suas habilidades mundanas, seus atributos físicos, mentais e espirituais, bem como sua proeza mágica. Para referência, você encontra uma ficha em branco no final deste livro, na página 206.



ATRIBUTOS

Toda personagem possui 3 Atributos: Corpo, Mente e Alma. Cada um impacta não apenas na conjuração, mas também nos seguintes fatores do jogo:

♦ **CORPO:** aumenta o limite de Ferimentos da personagem ($4 + \text{Corpo}/2$; página 146), resistência aos efeitos de Estresse Acumulado devido à conjuração de magias (ver página 120). Também é utilizado em testes que envolvam a constituição física. Em suma, quanto mais Corpo, mais resistente e forte a sua personagem é.

♦ **MENTE:** Define a complexidade de magia que sua personagem pode executar (2: Difícil, 4: Complexa, 6: Milagre; página 118). Também é utilizado em testes que envolvam a capacidade intelectual da personagem. Em suma, quanto mais Mente, mais inteligente a sua personagem é, o que aumenta o leque de magias a que ela tem acesso.

♦ **ALMA:** responsável por definir o Limite de Estresse da sua personagem ($4 + \text{Alma}$; página 120). É também o Atributo utilizado para influenciar um alvo em testes contestados de conjuração (ver página 127). Em suma, quanto mais Alma, mais magias sua personagem pode executar e mais potentes elas são.

No 1º Nível, você tem 6 pontos de Atributo para Distribuir como bem entender, mas nenhum Atributo pode ultrapassar 4.

♦ Cada 2 pontos de Corpo aumentam seu Limite de Ferimentos em 1. O valor total de Corpo não pode ultrapassar 6.

♦ Cada 2 pontos de Mente aumentam a Complexidade de magias que você pode executar em uma categoria. O valor total de Mente não pode ultrapassar 6.

♦ Cada 1 ponto de Alma aumenta seu Limite de Estresse Acumulado em 1. O valor total de Alma não pode ultrapassar 6.

Sempre que sua personagem subir de nível, ela ganha 1 ponto de Atributo para distribuir como você achar melhor (sobre Progressão, ver página 80).



ORIGEM



A personagem é um ser Humano ou um ser Fantástico? Se for Fantástico, como se parece? Como é sua fisiologia e anatomia? Se é Mundana, de onde você veio? A seguir, você encontrará uma lista de características de Origem para escolher. Cada uma está associada ao Mundano ou ao Fantástico.

Essas características representam um aspecto físico ou social da personagem e ajudam a inspirar quem ela será na criação de seu conceito e história.

Ao criar a personagem, você pode escolher 2 características de Origem.

♦ **AFINIDADE NATURAL** (Fantástico, EXCLUSIVO): a fisiologia de seu ser Fantástico lhe garante certa afinidade com elementos da natureza. Escolha um dos seguintes elementos. Sempre que sofrer Ferimentos provenientes deste elemento, reduza o Ferimento em 1, até um mínimo de 1:

- ♦ Fogo,
- ♦ Eletricidade,
- ♦ Água,
- ♦ Terra,
- ♦ Venenoso.

♦ **ALUNO MODELO** (Mundano, EXCLUSIVO): durante sua educação formal, 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...”.

♦ **ATLETA** (Mundano): sua personagem sempre mostrou aptidão aos esportes e cultivava o aprimoramento físico. Aumente seu limite de Ferimentos em 1.

♦ **AUDIÇÃO SENSÍVEL** (Fantástico): você possui a capacidade de discernir ruídos e sussurros com clareza. Consegue ouvir com perfeição sons de baixa frequência. Se estiver no Mundano ao usar essa Habilidade, acumula 1 ponto de Estresse a cada 10 minutos de uso.

♦ **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.





♦ **CHARME FANTÁSTICO** (Fantástico, EXCLUSIVO): há um encanto natural que te acompanha. Isso pode causar uma série de problemas, mas também ajudar em tantas outras situações. Você pode tentar aproveitar seu Charme Fantástico para influenciar uma pessoa com quem esteja conversando cara a cara. O alvo realiza um teste de Mente, dificuldade 7; com uma falha, torna-se receptivo a você: não é compelido a seguir seus desejos, mas fica propenso a ajudar ou fornecer informações. Esse efeito cessa após 5 minutos, e o alvo não entende que foi afetado, mas fica ligeiramente confuso. Você acumula 1 ponto de Estresse sempre que usa essa Característica.

♦ **CRIADO EM DOIS MUNDOS** (Ambos): desde sempre você sabia da existência de ambos mundos, tendo sido criado nos dois. Você ganha um bônus de +1 em seus Testes que envolvem interagir socialmente com seres Mundanos que estejam no Fantástico, ou com seres Fantásticos que estejam no Mundano.

♦ **CRIADO NO FANTÁSTICO** (Fantástico): você cresceu no Mundo Fantástico e, assim, tem mais facilidade e traquejo para compreender como ele funciona. Sempre que fizer um teste de Habilidade para obter informações ou para interagir com o Mundo Fantástico, ganhará um bônus de +1. Por exemplo: teste de sobrevivência para navegar por uma selva no Fantástico; de história para obter informações sobre um acontecimento do Fantástico; de perspicácia para investigar um local no Fantástico. Não se aplica para afetar seres Fantásticos com magias.

♦ **ENSINO FORMAL MUNDANO** (Mundano): você foi instruído nos meios Mundanos. Seja por frequentar suas escolas, por ter estudado por conta própria ou como for, você entende o funcionamento geral do Mundo Mundano. Sempre que você fizer um teste de Habilidade para obter informações ou para interagir com o Mundo Mundano, ganhará um bônus de +1. Por exemplo: teste de herbologia para identificar alguma planta Mundana; de ladinagem para abrir uma fechadura no Mundano; de performance ao utilizar um instrumento Mundano. Esse bônus não se aplica para afetar seres Mundanos com magias.

♦ **ESPÍRITO FORTE** (Fantástico): seja por ter treinado, ou nascido dessa forma, você possui um espírito mais forte que o normal. Aumente seu Limite de Estresse em 2.

♦ **“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.





♦ **METAMORFO** (Fantástico, EXCLUSIVO): a fisiologia de seu ser Fantástico permite que ele altere sua aparência física. Cada transformação acumula 2 pontos de Estresse. Deve, porém, manter sua anatomia geral e sua estatura. Esse efeito dura por até 8 horas, ou até você decidir encerrá-lo para voltar à sua forma original.

♦ **SORTUDO** (Fantástico): dotado de uma sorte sobrenatural, sua personagem sempre pareceu favorecida pelo acaso. Uma vez por dia, você pode optar por rerrolar 1d6 de um Teste que tenha feito e optar pelo melhor resultado.

♦ **TREINAMENTO FORMAL EM COMBATE** (Mundano, EXCLUSIVO): seja por ser treinado como artista marcial, por tê-las aprendido para sobreviver ou por qualquer outro motivo, você conhece técnicas de combate desarmado, com armas corporais ou a distância. Você começa o jogo com uma das seguintes Habilidades:

- ♦ Armas Brancas,
- ♦ Armas de longo alcance

♦ **VIAJADO** (Ambos): você passou boa parte de sua criação e formação viajando dentro de seu país, do continente ou até do próprio mundo. Você pode começar o jogo com uma das seguintes Habilidades:

- ♦ Linguista,
- ♦ Sobrevivência,
- ♦ Culinária.

♦ **VISÃO NO ESCURO** (Fantástico): você possui a capacidade de enxergar em tons de cinza na escuridão completa. Consegue enxergar no escuro a até 30 m de distância, mas não distingue cores. Se estiver no Mundano ao usá-la, você acumula 1 ponto de Estresse a cada 10 minutos de uso.

♦ **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 (para regras gerais de Combate, ver página 140).





♦ **MÃO NA MASSA** (Fantástico): seja pelo ofício de seus pais, por uma curiosidade própria, ou por quaisquer outros fatores, sua personagem teve contato muito cedo com formas de Encantamento. Você começa o jogo com a Habilidade de “Artesão”.

♦ **MEIO HUMANO** (Fantástico, EXCLUSIVO): apesar da personagem ser considerada Fantástico, um dos de seus pais é humano. Você pode cruzar Portais do Meio e existir no mundo Mundano, mesmo sem estar na posse de um Totem ou em um Santuário. Você pode permanecer no Mundano dessa forma por um número de horas igual seu valor de Corpo +1. Após esse tempo você desaparece do Mundano e retorna ao Fantástico, sofrendo Ferimentos e acumulando Estresse até ficar no limite de ambos. Você ainda precisa de um Totem ou um Santuário para conjurar magias.

♦ **MEMÓRIA FOTOGRÁFICA** (Ambos): você dispõe da capacidade de relembrar de imagens com muita precisão após vê-las uma única vez. Você ganha um bônus de +2 em Testes para lembrar informações. Além disso, uma vez por sessão de jogo, você pode perguntar ao Narrador se você se lembra de alguma informação relevante sobre a história corrente. O Narrador pode solicitar um Teste de Mente com Dificuldade decidida por ele para decidir se você já teve tal contato prévio.

♦ **ORADOR PRODÍGIO** (Fantástico): desde cedo, sua personagem demonstrou aptidão para lidar com o Fantástico e Etnos, sendo um verdadeiro prodígio. Você começa o jogo com uma Característica adicional em seu Grimório

♦ **PILOTO** (Mundano, EXCLUSIVO): em algum momento de sua vida, mesmo que talvez não devesse, você aprendeu a pilotar veículos terrestres. Você começa o jogo com a Habilidade de “Direção e Montaria”.

HABILIDADES



Agora que temos seu Grimório, seus Atributos e sua Origem, precisamos definir as Habilidades de sua personagem. Habilidades podem ser Práticas ou Teóricas. No 1º Nível, sua personagem tem 2 de cada, as quais devem ser escolhidas de acordo com a seguinte lista:

HABILIDADES PRÁTICAS:

♦ **Aparar (P)**: a dificuldade para que te acertem com ataques corporais ou a distância sobe em 2 (ver página 144). Você pode escolher essa habilidade mais de uma vez. A cada vez em que a escolher, aumente em +2 a dificuldade para que te acertem.

♦ **Aperfeiçoamento Corporal (P)**: a personagem passou tempo treinando seus músculos e aperfeiçoando seu corpo. Quando sofrer Ferimentos você pode optar por reduzi-los em 1, até um mínimo de 1. Você pode usar essa Habilidade um número de vezes igual seu valor de Corpo -1, e apenas recupera seus usos ao final do próximo Descanso Completo que realizar.

♦ **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 (ver regras de Combate com armas na página 140).

♦ **Armas de longo alcance (P)**: a personagem adquire a habilidade de lutar com armas de longo alcance, como arcos, armas de fogo, estilingues, 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 de distância (ver regras de Combate com armas na



página 144).

♦ **Artesão (P):** você treinou para ser capaz de criar Encantamentos (ver regras para Criação de Itens mágicos na página 171). Ao escolher essa Habilidade, escolha também a Especialização de Artífice ou de Alquimista.

♦ Sua especialização determina o bônus que você tem para aplicar Encantamentos em Veículos específicos. Para aplicar Encantamentos em Veículos Persistentes, Artífices recebem bônus de +1 igual ao número de vezes que você escolheu essa Habilidade; Alquimistas recebem o mesmo bônus para aplicar Encantamentos em Veículos Consumíveis.

Você pode escolher essa habilidade até 3 vezes. A cada vez em que a escolher, suba a categoria do item mágico que pode ser criado (Simples, Sofisticado ou Primoroso).

♦ **Artista (P):** a personagem pode realizar uma performance artística com duração de pelo menos 10 minutos. Todos que assistirem à apresentação recuperam 3 Pontos de Estresse. Uma pessoa só pode usufruir desse efeito uma vez por dia.

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

♦ **Diplomacia (P):** 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 (ver página 127).

♦ **Direção e Montaria (P):** você aprendeu a dirigir veículos e cavalgar montarias terrestres. Você pode escolher esta habilidade novamente. Quando o fizer, você se tornará hábil para pilotar e cavalgar montarias e veículos voadores e aquáticos. Some +2 nos Testes dessa Habilidade para cada vez em que ela foi escolhida.

♦ **Enganar (P):** enganar, mentir, ludibriar com palavras. Você pode escolher essa habilidade mais de uma vez. Para cada vez em que for escolhida, some +2 nos testes da habilidade.

♦ **Exceder os Limites (P):** você adquiriu a capacidade de ultrapassar os limites da Mente. 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 (ver página 118).

♦ **Expert à Distância (P):** ataques de arma à Distância passam a causar 1 Ferimento extra (ver página 146). Você pode escolher essa habilidade mais de uma vez. A cada vez em que a escolher, aumente o Ferimento causado em +1.

♦ **Expert Corpo-a-Corpo (P):** ataques corporais passam a causar 1 Ferimento extra (ver página 146). Você pode escolher essa habilidade até 2 vezes. A cada vez em que a escolher, aumente o Ferimento causado em +1.

♦ **Expert em Oratória (P):** escolha uma Função que você conheça. Receba +2 em testes contestados e de conjuração com a Função escolhida (ver regras gerais de conjuração na página 127). Você pode escolher essa habilidade até 3 vezes. Cada vez em que a escolher, escolha também uma nova Função para ser Expert.

♦ **Ladinagem (P):** conjunto de habilidades que compõem um bom ladrão. Furtividade, roubar sem ser visto, destrancar fechaduras, etc. Pode ser escolhida 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.). 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.

♦ **Perspicácia (P):** seus olhos são treinados para perceber detalhes no ambiente ou em indivíduos, e você possui uma intuição inata para isso. Some +2 nos testes a habilidade. Pode ser escolhida mais de uma vez.

♦ **Protetor (P):** você ganha um bônus de +1 em Testes que realize em decorrência de uma Reação feita para proteger uma criatura diferente de você.

♦ **Pronto para ação (P):** você está pronto para confrontos a qualquer momento, ganhando um bônus de +3 em sua rolagem de Iniciativa.

♦ **Reflexos Mágicos (P):** a personagem pode utilizar qualquer Complexidade de magia para uma reação de Defesa contra ataques corpo a corpo ou a distância, desde que não mágicos (ver regras de Combate na página 140). Aplica-se somente se a personagem tiver o valor de Mente necessário para essa complexidade.

♦ **Rituais de Adivinhação (P):** a personagem consegue executar um ritual para questionar as forças da natureza, espíritos, ou ver o futuro. Faça um ritual de Alma Dificuldade 10. Num sucesso você pode fazer uma pergunta de Sim ou Não ao Narrador, sobre alguma dúvida da personagem. Num sucesso, o Narrador responde à pergunta de forma simbólica, críptica ou direta. Esse ritual acumula 4 Pontos de Estresse e só pode ser feito uma vez por sessão de jogo.

♦ **Sobrevivência (P):** o conhecimento e o treinamento para sobreviver em lugares inóspitos, envolvendo saber rastrear animais, coletar mantimentos necessários na natureza, encontrar locais apropriados para montar acampamento, guiar-se e localizar-se na natureza etc. Você pode escolher essa habilidade mais de uma vez. Para cada vez em que for escolhida, some +2 nos testes da habilidade.

HABILIDADES TEÓRICAS

♦ **Acuidade Mágica (T):** sua personagem consegue reconhecer mais rápido magias conjuradas. Você ganha um bônus de +1 nos testes de Conjuração ao realizar magias como Reação a outra conjurada.

♦ **Agilidade Mental (T):** você pode realizar duas Reações entre seus turnos, ao invés de apenas uma. A segunda reação que você executa dessa forma acumula 3 pontos de Estresse adicional.

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

♦ **Conhecimento em... (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.

♦ **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.

♦ **Computação:** estudo e aplicação de conhecimentos básicos sobre computadores (hacking, criptografia e desenvolvimento 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.

♦ **Comunicação de Intenção (T):** a personagem aprendeu formas de comunicação Fantástica que não envolvem linguagem convencional. 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.

♦ **Culinária (T):** você estudou e aprendeu a cozinhar de verdade. Uma vez por dia, cada personagem que coma dos pratos que você preparar recupera 1 Ferimento a mais durante o próximo descanso (Ferimentos e descanso, ver página 148).

Caso adquira ingredientes mágicos, você também pode conferir novas capacidades para todos aqueles que partilharem de sua comida:

♦ ou +1 ao Limite de Estresse Acumulado,

♦ ou +1 ao Limite de Ferimentos Recebidos.

♦ **Dedicado (T):** você 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.

♦ **Fanático por Fantásticos (T):** escolha um tipo de Ficha Base de criatura (ver página 155). Você ganha um bônus de +1 para qualquer Teste que faça que envolva tal tipo de criatura.

♦ **Fanático por Mundanos (T):** você ganha um bônus de +1 para qualquer Teste que faça que envolva seres Mundanos diferentes de você.

♦ **Inspirador (T):** 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.

♦ **Linguista (T):** você aprendeu 2 novos idiomas quaisquer. Você pode escolher essa habilidade de mais de uma vez.

♦ **Magia Entre Nós (T):** a personagem aprendeu as formas de encontrar magia no Mundano. Você pode escolher essa Habilidade mais de uma vez. A cada vez em que escolher, some +2 em seus Testes para localizar itens mágicos, santuários ou sinais de magia.

♦ **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.

♦ **Pesquisador (T):** a personagem sabe as melhores formas para obtenção de conhecimento e informações acadêmicas. Ganha um bônus de +1 em qualquer Teste de Habilidade ou de Atributo que envolva obtenção de informação.



♦ **Reconhecer Sinais (T):** ao longo de sua vida você aprendeu a reconhecer os locais mais propícios para a formação de um Portal do Meio. 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.

♦ **Técnicas de Apoio (T):** a personagem estudou as melhores formas de auxiliar outros magicamente. Quando você conjurar uma magia em um criatura voluntária, a magia acumula 1 ponto de Estresse a menos do que o normal, até um mínimo de 1.

♦ **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.

♦ **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.

Essas Habilidades refletem os interesses e capacidades de sua personagem para além do entendimento do Etmos, e o desenvolvimento de novas Habilidades, conforme você sobe de nível, representa novas áreas de estudo e atuação obtidos ao longo do crescimento da personagem.





DESENVOLVIMENTO E CRESCIMENTO





Em sua maioria, as personagens são jovens ainda em período formativo. Ao longo da aventura de um ano letivo, espera-se que elas passem por uma série de situações que levem ao seu crescimento.

Durante sua aventura, a personagem de ETMOS marca Pontos de Desenvolvimento na categoria apropriada sempre que cumpre um Marco de Crescimento. Ao final do ano letivo, ela sobe de nível se tiver marcado 5 Pontos em cada uma das Categorias de Desenvolvimento, que são:

- ♦ **FÍSICO:** representa o desenvolvimento do corpo da personagem, suas habilidades motoras, crescimento físico, capacidade atléticas, etc.
- ♦ **MENTAL:** representa o aprimoramento do intelecto da personagem, sua capacidade de processar informações complexas, sua memória e suas habilidades intelectivas.
- ♦ **EMOCIONAL:** representa o amadurecimento emocional da personagem e sua capacidade de lidar com problemas e emoções complexas que surgem da vivência cotidiana.

A personagem marcará 1 Ponto de Desenvolvimento sempre que alcançar 5 Marcos de Crescimento em uma Categoria. Esses Marcos, por sua vez, são momentos dentro da história do jogo que representam um avanço em uma das Categorias, como uma conquista, uma derrota, um grande esforço, etc. Qualquer grande acontecimento pode ser considerado um Marco de Crescimento, e a responsabilidade de determinar se ele de fato cumpriu seu papel é do narrador. A seguir, apresentamos uma lista de sugestões que podem ser consideradas Marcos de Crescimento.



MARCOS DE CRESCIMENTO FÍSICO

1. Participar de uma competição esportiva significativa,
2. Derrotar um antagonista em uma luta ou duelo,
3. 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.),
4. Passar por uma situação perigosa e sair vivo,
5. Treinar com afinco para uma competição,
6. Aprender uma nova habilidade ou esporte,
7. Ficar muito doente ou severamente ferido e recuperar-se,
8. Ganhar massa muscular e/ou ser mais ativo,
9. Sofrer 4 ou mais Ferimentos de uma única vez,
10. Entrar no estado Esgotado por acúmulo de Estresse e continuar uma cena de ação por, pelo menos, 3 rodadas.

MARCOS DE CRESCIMENTO INTELECTUAL

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





- *Importante!** Quem define se um acontecimento caracteriza um Marco de Crescimento é o narrador, mas outros jogadores podem argumentar em caso de diferença de opinião.

***Importante!** Marcos de Crescimento não são apenas os aqui listados. Caso surja outra situação que se configure como Marco de Crescimento, não hesite em dar o Ponto de Desenvolvimento ao jogador.



Cada Marco pode ser alcançado apenas 1 vez, até você subir de nível. A partir do momento em que uma personagem marque exatamente 5 pontos em uma das Categorias de Desenvolvimento, aquela Categoria é então considerada concluída, e a pontuação nela obtida não pode mais avançar até que a personagem suba de nível.

A conclusão de uma Categoria de Desenvolvimento possibilita duas coisas:

- ♦ Permite que todas as outras personagens de jogador marquem 1 ponto em uma Categoria de sua escolha.
- ♦ Confere 1 Bônus de Progressão (ver a seguir), de acordo com o nível ao qual você se encaminha.

Sua personagem subirá de nível ao final do ano letivo apenas se tiver concluído todas as 3 Categorias de Desenvolvimento. Com o aumento de nível, todos os Marcos são reiniciados, e os pontos ganhos nas Categorias são zerados, para que então a personagem possa subir de nível novamente.

Concluir as Categorias de Desenvolvimento confere à personagem um Bônus de Progressão. Sempre que concluir uma Categoria de Desenvolvimento, o jogador pode escolher para si um dos Bônus ainda não escolhidos.





BÔNUS DE PROGRESSÃO



OS BÔNUS DE PROGRESSÃO SÃO:

♦ 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.

***Importante!** Você ganha um Bônus de Progressão sempre que conclui uma das Categorias de Desenvolvimento, e não quando sobe de nível. Subir de nível apenas reinicia as Categorias de Desenvolvimento.



Subir de nível também representa que sua personagem passou de ano na escola; concluir as Categorias de Desenvolvimento, por sua vez, corresponde a um aspecto geral de sua performance ao longo do ano.

Cada nível também representa o nível de escolaridade e de formação da personagem.

♦ **NÍVEL 1:** as personagens estão no primeiro ano do Ensino Médio Mágico. Têm entre 15 e 16 anos.

♦ **NÍVEL 2:** as personagens estão no segundo ano do Ensino Médio Mágico. Têm entre 16 e 17 anos.

♦ **NÍVEL 3:** as personagens estão no terceiro e último ano do Ensino Médio Mágico. Têm entre 17 e 18 anos.

♦ **NÍVEL 4:** as personagens estão no primeiro ano do Ensino Técnico Superior Mágico. Têm entre 18 e 19 anos.

♦ **NÍVEL 5:** as personagens estão no segundo e último ano do Ensino Técnico Superior Mágico. Têm entre 19 e 20 anos.

♦ **NÍVEL 6:** as personagens já concluíram seus estudos e são Oradores completamente realizados e plenos. Têm 20 anos ou mais.



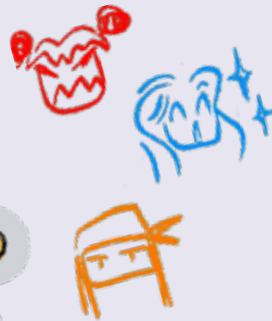


Ao concluir o Ensino Médio Mágico, ou seja, ao alcançar o nível 4, a personagem também recebe um Totem Rank 4; ao concluir o Ensino Técnico Superior Mágico, ou seja, o nível 6, recebe um Totem Rank 2. Isso representa sua formação e sua graduação como pessoa responsável e funcional na sociedade Fantástica.

Ao final do ano letivo, caso sua personagem não tenha conseguido concluir uma ou mais Categorias de Desenvolvimento, ela estará de recuperação. Para passar em sua recuperação, ela precisará fazer uma prova escolar (ver página 184), com Dificuldade 11 + quantos Pontos faltaram para concluir as Categorias de Desenvolvimento.

Exemplo: ao final do ano letivo, Dayana concluiu a Categoria de Desenvolvimento Físico, mas marcou apenas 3 pontos em Desenvolvimento Intelectual e 4 em Desenvolvimento Emocional. Para passar de ano e subir de nível, deverá fazer uma última prova com Dificuldade 14.

***Importante!** Enquanto uma personagem estiver de recuperação, o narrador pode alterar a quantidade de Segmentos a que ela tem acesso durante a sessão (Segmentos de Sessão, página 181).





MANUSCRITOS

Em ETMOS é comum que os oradores busquem sempre descobrir novas Partículas e estudar seus usos mais criativos e inovadores. Esse trabalho pode levar de anos e até uma vida inteira. Muitos oradores registram seus estudos, aventuras e vida em Manuscritos estilizados que representam sua personalidade. Alguns são escritos por uma única pessoa, outros são passados de mão em mão e acumulam conhecimento por séculos. Dentro do jogo de ETMOS, Manuscritos representam o Grimório completo de um poderoso orador que se dedicou à prática mágica.





Eles têm como propósito auxiliar os jogadores na escolha de suas Partículas, pois representam um arquétipo de jogo - uma escolha seleta de Partículas que leva a um futuro específico, a um paradigma de magia desejado. Ao seguir um Manuscrito, ao invés de escolher entre todo o Léxico de ETMOS, você pode especializar sua escolha para a experiência que deseja. Claro que **você não precisa seguir apenas as Partículas de um único Manuscrito**, sua escolha quando criando seu personagem, ou subindo de nível, **é irrestrita** - mas Manuscritos guiam o caminho para jogadores que buscam um arquétipo específico.

Esses Manuscritos também são baralhos individuais e estilizados podem ser adquiridos e utilizados em seus jogos de ETMOS. **Você encontrará os Manuscritos de Mandla Ngobo, o Invocador-Elementalista; Marcela Souza de Almeida, a Curandeira-Necromante; Dayana Muñoz, a Guardiã Mágica; e Angélica Aguilar, a Sociomante-Encantriz.**

***Importante!** Os Manuscritos são apenas sugestões para facilitar sua escolha de Partículas. Eles não são, de modo algum imperativos narrativos! Nada te impede de começar a jogar seguindo um Manuscrito, subir de nível e escolher uma Partícula de outro Manuscrito. Esses arquétipos também não ditam como você deve jogar com sua personagem. Se quiser jogar com um Curandeiro Necromante que “parte para a porrada”, você pode! Essas são apenas sugestões. Cuștomeze sua personagem e sua experiência de jogo como melhor lhe aprouver.



MANUSCRITO DE MANDLA NGOBO

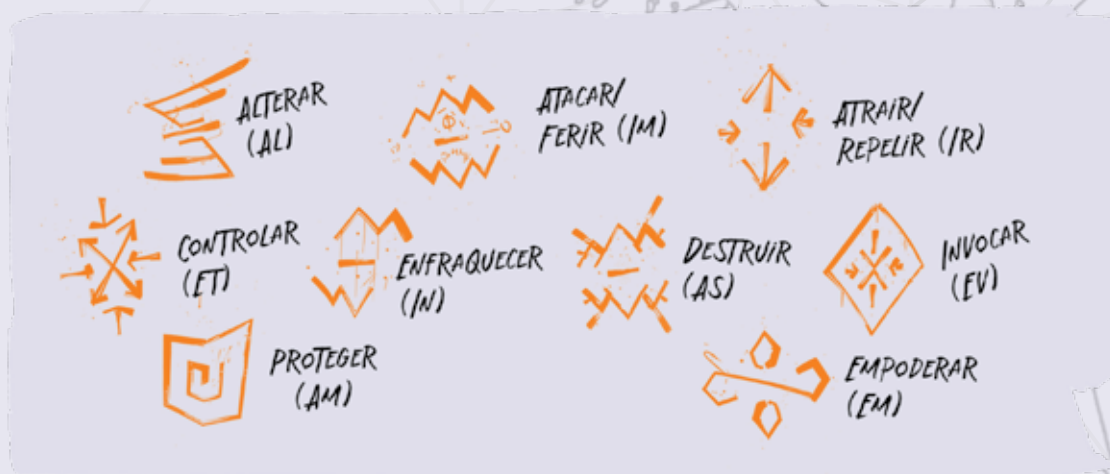
O INVOCADOR-ELEMENTALISTA

Encontrado no Fantástico durante uma furiosa tempestade elétrica que perdurou por dias e escalou para um fenômeno de distorção temporal, onde muitas testemunhas dizem ter visto lapsos de tempos vindouros. Ao final da tempestade, o Manuscrito foi encontrado solitário e não avariado. Ele foi levado por Buscadores para estudo.

O Manuscrito de Mandla relata histórias e aventuras de um orador que passou por Brasília e se dedicou ao conhecimento da natureza e suas forças elementais. Ele conduz ensinamentos sobre o controle da natureza, bem como sua invocação e a canalização de seus poderes.



FUNÇÕES

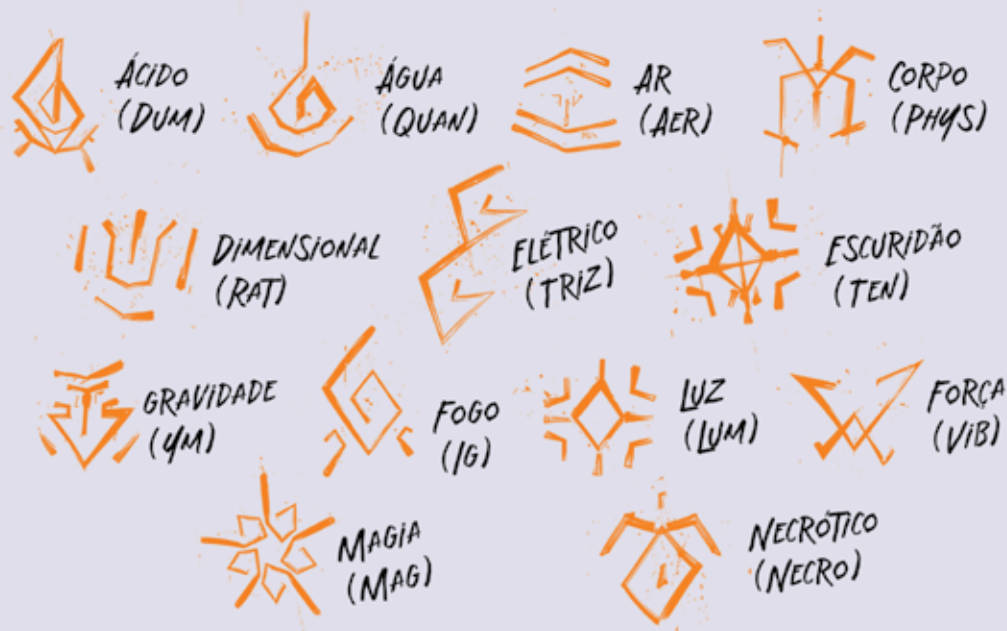




OBJETOS



CARACTERÍSTICAS





MANUSCRITO DE MARCELA SOUZA DE ALMEIDA

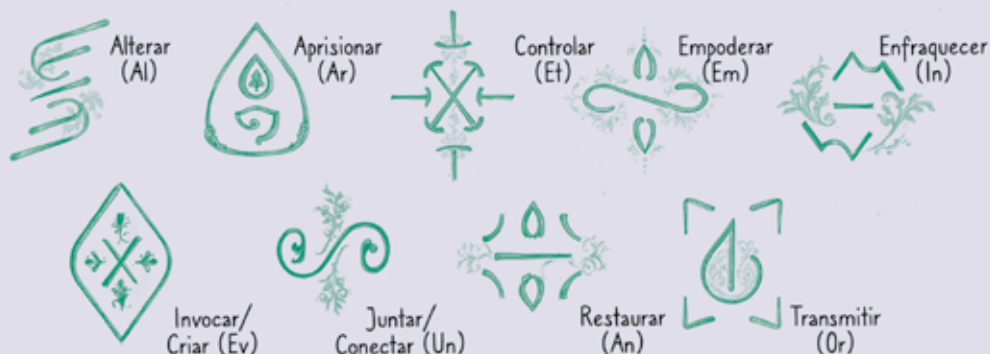
A CURANDEIRA-NECROMANTE

Esse Manuscrito rústico foi redigido por uma comunidade de Sacis na serra da Mantiqueira Fantástica. Eles relatam que ouviram os sussurros de suas palavras através de um evento chamado por eles de “Brisas de Dias Por Vir”, e compilaram seus ensinamentos.

O Manuscrito de Marcela conta com os estudos de uma antiga aluna de Brasília sobre Vida, Morte e o controle desses conceitos. Ele detalha aprendizados avançados sobre medicina, herbologia e até mesmo cuidados espirituais; bem como as formas soturnas de utilizar tais poderes à seu favor, seja ajudando ou debilitando seus alvos.



FUNÇÕES

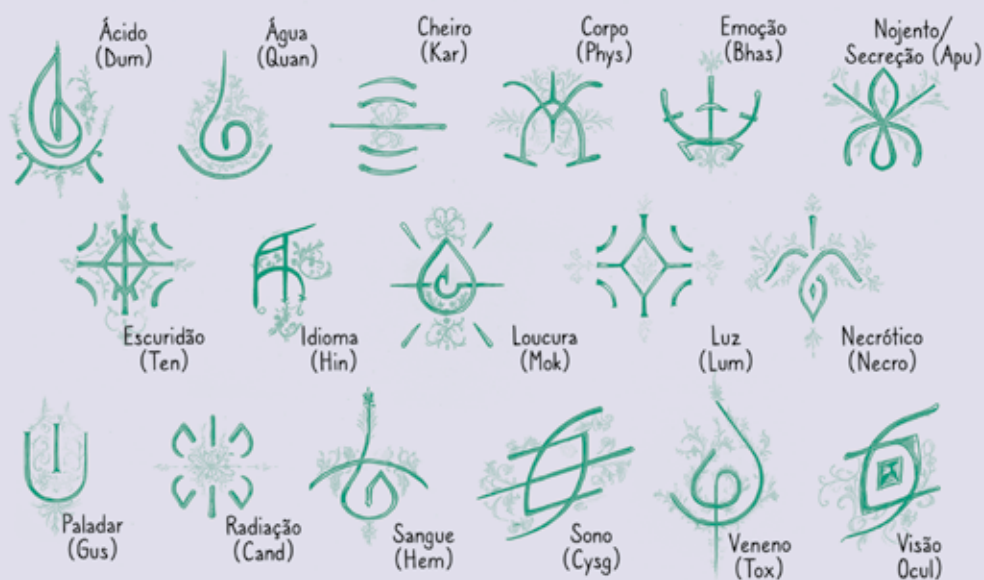




OBJETOS



CARACTERÍSTICAS





MANUSCRITO DE DAYANA MUÑOZ

A GUARDIÃ MÁGICA

Esse Manuscrito gasto foi encontrado numa expedição arqueológica no deserto do Atacama no Mundano. Foi escrito num idioma fantástico que confunde os pesquisadores mundanos até hoje. Os pesquisadores do Fantástico que tiveram acesso a ele se surpreenderam ao constatar que, apesar de ter sido encontrado numa expedição arqueológica, ele relata eventos dos tempos atuais.

O Manuscrito de Dayana ensina sobre artes de batalha aprimoradas e como empregar magia na defesa de seus aliados, no combate corpo a corpo e com armas. Ele também descreve com precisão guerras atuais e conflitos ancestrais e o que pode-se aprender com erros do passado e o que podemos fazer para nos prevenir no futuro.



FUNÇÕES





OBJETOS



CARACTERÍSTICAS





MANUSCRITO DE ANGÉLICA AGUIAR

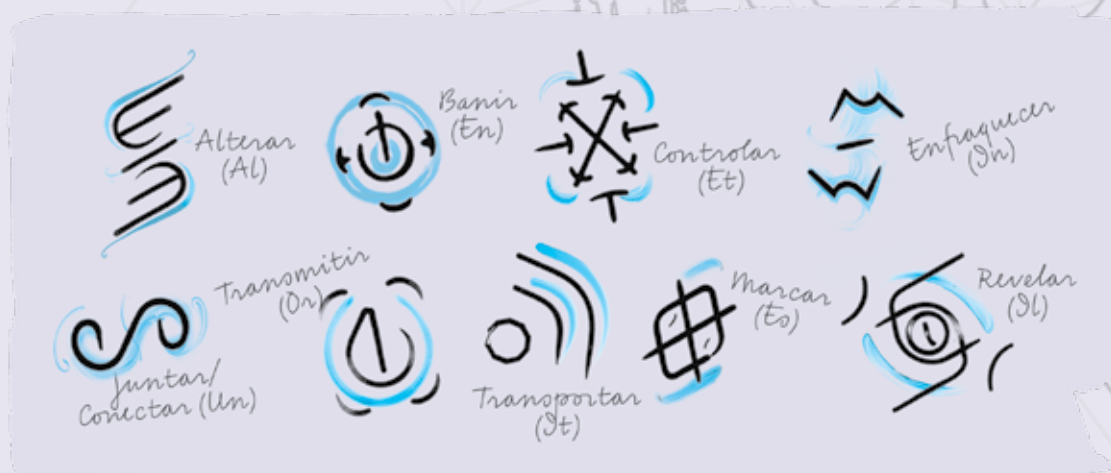
A SOCIOMANTE-ENCANTRIZ

Este elegante Manuscrito foi levado como uma encomenda para o reitor de Brasília, com uma inscrição que dizia “obrigada por tudo”. O entregador dizia não se lembrar de detalhes, e logo descobriu-se que ele teve a mente apagada. Não muito depois o original foi roubado da sala do reitor e ninguém sabe sua localização até hoje. QUASE NINGUÉM...

O Manuscrito de Angélica parece ser tanto um tratado sobre política, negociação e manipulação quanto um estudo sobre as sutilezas da magia. Ele instrui quem o lê sobre as formas de enfeitiçar seus alvos, obter informações, desvendar segredos e manter a elegância e discrição enquanto os faz.



FUNÇÕES

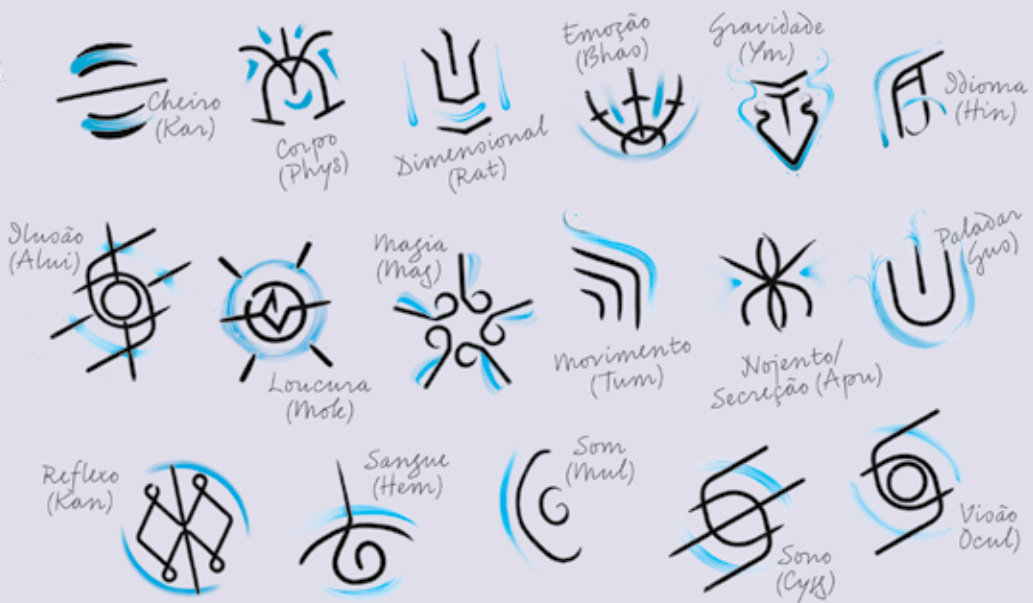




OBJETOS



CARACTERÍSTICAS





LINGUAGEM MÁGICA E SINTAXE

CRIAÇÃO DA

FRASE MÁGICA





Ilustração: [illegible]



COMO FALAR “MAGIA”?



ORAZI HIN ETMOS!

(Transmitir + Informação) (Idiomas)

Quão bom seria se pudéssemos estalar os dedos e transferir o conhecimento de um idioma de uma pessoa para outra? No entanto, idiomas não são apenas informação. São uma forma de pensar, de ver e entender o mundo. E o primeiro passo para ver o mundo de forma diferente é a compreensão.

COMPREENSÃO

Etmos, assim como outras linguagens, norteia a compreensão de mundo dos magos que a falam, seus Oradores, mas de uma forma única. Cada palavra de Etmos representa um aspecto condensado da realidade; são ecos do Diálogo Criador que os Oradores reproduzem para moldar o mundo ao seu redor. Criar uma frase mágica e, por consequência, conjurar uma magia é reorganizar a realidade utilizando partes do Diálogo Criador.

É claro que compreender tais palavras é um processo lento. Muitos Oradores passam anos tentando ouvir os ecos do Diálogo e outros tantos anos para compreender o que as palavras significam e como elas interagem com o mundo. Depois ainda há a prática do idioma, sua internalização e o entendimento de como fazer magia com ele.

A compreensão das palavras de Etmos, de como elas representam aspectos extrapolados da realidade, é necessária, mas individual. Pessoas diferentes encaram a realidade de formas distintas, mas, para se apropriar do idioma e utilizá-lo para fazer magia, requer-se lógica. A magia em ETMOS é reorganizar o mundo por meio de suas palavras. A frase mágica que você constrói serve de “manual de instrução” para o mundo se rearranjar de acordo com a intenção do Orador. Por isso, a frase em si precisa estar relacionada com a intenção de quem conjura a magia. Intenção e lógica são fatores que caminham de mãos dadas para criar uma frase mágica e seu efeito.



Etnos é um idioma funcional, cujo propósito é realizar magia. Não é possível manter uma conversa falando em Etnos; além disso, 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).

Para se conjurar uma magia, a Frase Mágica precisa ter exatamente **1 Função e exatamente 1 Objeto**.

Funções são Partículas que determinam o que a magia **fará** de modo amplo e genérico; traçando um paralelo com o Português, é como o verbo da frase. Objetos são Partículas que determinam o que **será afetado**.

Uma magia pode ter apenas 1 Função e 1 Objeto, mas precisa de ambos para ser conjurada. Quando estiver criando sua Frase Mágica, pense no que você quer fazer — ou seja, qual Função em seu Grimório se aproxima da intenção de sua magia — e no que você quer afetar — qual Objeto em seu Grimório pode ser utilizado para cumprir sua intenção.



FUNÇÕES



ALTERAR

AL



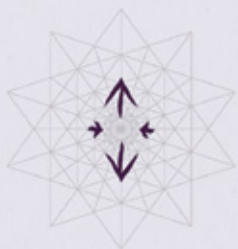
APRISIONAR

AR



ATACAR-FERIR

IM



ATRAIR-REPELIR

IR



BANIR

EN



CONTROLAR

ET



DESTRUIR

AS



EMPODERAR

EM



ENFRAQUECER

IN

LÉXICO DE ETMOS



FUNÇÕES



INVOCAR-CRIAR

EV



JUNTAR-CONECTAR

UN



MARCAR

ES



PROTEGER

AM



RESTAURAR

AN



REVELAR

IL



TRANSMITIR

OR



TRANSPORTAR

IT



LÉXICO DE ETMOS





OBJETOS



ABSTRATO

ALA



ALMA

ANI



ANIMAIS

ALI



AURA

IRO



CADÁVER

EVA



CLIMA

AYU



COMIDA

IBO



CONSTRUÇÃO

OMU



ELEMENTO

ELI

LÉXICO DE ETMOS



OBJETOS



EXPLOSÃO

EPI



INANIMADO

EXA



INFORMAÇÃO

AZI



MENTE-PENSAMENTO

IMU



PESSOA

IVI



SENTIDOS

UNA



TECNOLOGIA

INA



TEMPO

ANU



TERRENO

ERA

LÉXICO DE ETMOS





OBJETOS



VEGETAÇÃO-FLORA

ORA



Estava cortando o caminho pelo corredor do terceiro andar, em direção a aula de linguística outro dia, e me deparei com uma coisa esquisita. Eu vi algumas pichações estranhas na parede junto com um portal próximo ao mural de avisos. Não me lembro de nenhum Portal do Meio ter sido aberto aqui, e não acho que nenhum aluno seria capaz de fazer algo daquele tipo... Seria complicado até mesmo para os professores! Não tive coragem de descobrir sozinha, e achei melhor avisar o corpo docente, mas quando voltamos, o Portal tinha sumido. Eu juro que não estou ficando louca.

AQUELE MANUSCRITO NÃO SAIRIA DO ARMÁRIO DO REITOR SOZINHO... PELO MENOS NÃO ENQUANTO EU NÃO TERMINAR OS TESTES COM A NOVA PARTÍCULA.

LÉXICO DE ETMOS



No total, existem 17 Funções e 19 Objetos. Algumas das partículas são mais genéricas, outras, bem mais específicas, mas todas podem ser utilizadas para conjurar suas magias.

Etmos possui ainda outros 2 tipos de Partículas: Características (34 no total) e Complementos (10).

BRASILIS

Nomes: **MANDLA NGOBO**, MARCELA ALMEIDA, ANGELICA AGUILAR, **DAYANA MUNÔZ**
 Ano letivo: Primeiro Ano
 Matéria: Semântica Teórica



ETIVI (CONTROLAR PESSOA):

COM O INTUITO DE FAZER A PESSOA
 DAR UM TAPA EM SUA PRÓPRIA CARA.



ITIVI (TRANSPORTAR PESSOA):

Com o intuito de teleportar uma pessoa de
 um lugar para outro (lugares próximos).



ORAZI (TRANSMITIR INFORMAÇÃO):

Com o intuito de enviar uma mensagem
 mental para outra pessoa distante.



EVORA (INVOCAR FLORA):

COM O INTUITO DE INVOCAR UMA MACIEIRA.



AMEPI (PROTEGER EXPLOÇÃO):

COM O INTUITO DE VOCÊ NÃO SER AFETADO POR UMA BOMBA



ETANU (CONTROLAR TEMPO):

Com o intuito de parar o tempo.



ALORA (ALTERAR FLORA):

Com o intuito de transformar uma planta em outra.



EVALI (INVOCAR ANIMAL):

Com o intuito de invocar um gavião
 que obedeça a meus comandos.



ASEXA (DESTRUIR INANIMADO):

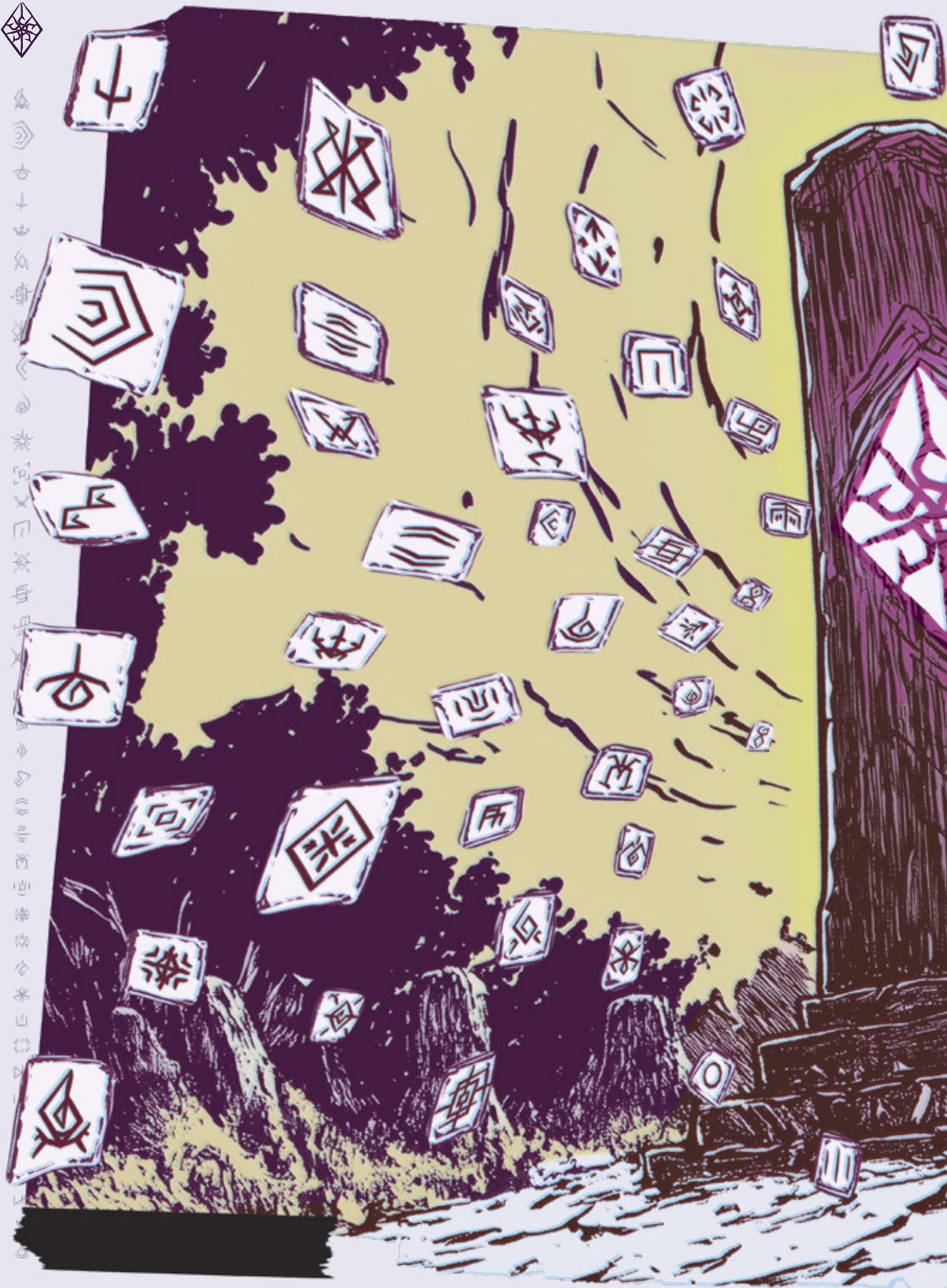
COM O INTUITO DE REDUZIR UMA PORTA À POEIRA.



IMEXA (FERIR INANIMADO):

COM O INTUITO DE CONTROLAR UMA BARRA
 DE FERRO PARA ATACAR SEU ALVO









CARACTERÍSTICAS

Dentro de uma Frase Mágica, Características definem e refinam o efeito pretendido. 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 o elemento natural água. 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.

Ainda estamos investigando sobre o mago ilegal que esta causando confusão no Mundano. Acreditamos que ele esteja em posse de um totem não registrado e os relatos de acontecimentos estranhos nas dependências mundanas da escola estão se tornando preocupantes. Temos evidências de que esse orador possa estar circulando por Brasília.

Relatos como: magias de diversos tipos que exigiriam uma manipulação muito avançada de partículas, objetos mágicos roubados, alunos desaparecendo por dias e reaparecendo sem memória do ocorrido, e objetos exclusivos da escola que foram apreendidos com contrabandistas. Tudo isso aumenta a preocupação com a situação, mas ainda não temos suspeitos concretos. Os professores estão livres de suspeitas e já interrogamos os graduados. Será que um aluno teria um domínio desse porte de Etmos? A verdade é que não podemos abaixar a guarda. Tomaremos medidas para fortalecer a segurança.





B R A S I L I S

EXERCÍCIO PRÁTICO ATIVIDADE EM GRUPO

Nomes: **MANDLA NGOBO**, MARCELA ALMEIDA, ANGELICA AGUILAR, **DAYANA MUNÔZ**

Ano letivo: Primeiro Ano

Matéria: Semântica Teórica

PROPONHA UM EFEITO POSSÍVEL PARA ESSAS FRASES MÁGICAS:



Emivi Ig - (Empoderar Pessoa Fogo).
FAZER A PESSOA **RESISTIR** AO CALOR.



Alomu Ocul - (Alterar Construção Visão).
Esconder a entrada de uma rua.



Ilazi Hin - (Revelar Informação Idioma).
Entender o que está sendo dito em outro idioma



Irayu Ig - (Repelir Clima Fogo).
REDUZIR A TEMPERATURA AMBIENTE



Amali Ocul - (Proteger Animais contra Visão).
Fazer um animal ficar **invisível**.



Eseru Phys Tum - (Marcar Terreno Corpo Movimento).
Fazer o movimento de quem andar pelo ambiente
ficar marcado, tipo desenhado, no local.



Animu Bhas - (Restaurar Mente Emoção).
Fazer uma pessoa **se recuperar** de um ataque de pânico.



Alepi Ig Triz - (Alterar Explosão Fogo Eletricidade).
CONVERTER UMA EXPLOÇÃO DE FOGO EM ELETRICIDADE



Arimu Kan - (Aprisionar Mente Reflexo).
Prender a mente de alguém no reflexo de um espelho.



Iniro Ym - (Enfraquecer Aura Gravidade).
FAZER COM QUE ALGO COMECE A **FLUTUAR**.



B R S I L I S

EXERCÍCIO PRÁTICO ATIVIDADE EM GRUPO

Nomes: **MANDLA** **NGOBO**, MARCELA ALMEIDA, ANGELICA AGUILAR, **DAYANA** **MUNÔZ**

Ano letivo: Primeiro Ano

Matéria: Semântica Teórica

QUAL FRASE MÁGICA PODERIA SER UTILIZADA PARA OS SEGUINTE EFEITOS?

1. Criar uma Fênix:
 - A. **EVALI** **IG** (INVOCAR ANIMAL FOGO).
 - B. **ALALI** **IG** (ALTERAR ANIMAL FOGO).
2. Tornar algo invisível:
 - a. **Eteli Lum** (Controlar Elemento Luz).
 - b. **Amexa Ocul** (Proteger Inanimado contra Visão).
 - c. **ASUNA Ocul** (DESTRUIR SENTIDO VISÃO).
3. Apagar um incêndio:
 - a. **Ineli Ig** (Enfraquecer Elemento Fogo).
 - B. **IRAYU QUAN** (ATRAIR CLIMA ÁGUA).
4. Fazer algo voar:
 - A. **ETELI AER** (CONTROLAR ELEMENTO AR).
 - B. **EMEXA YM** (EMPODERAR INANIMADO GRAVIDADE).
5. Descobrir por onde alguém caminhou no ambiente:
 - a. **Idera Tum** (Revelar Terreno Movimento).
 - b. **Anazi Tum** (Restaurar Informação Movimento).
6. Proteger-se da explosão de uma granada:
 - A. **ETELI AER VIB TUM** (CONTROLAR ELEMENTO AR FORÇA MOVIMENTO).
 - b. **Amivi Vib** (Proteger Pessoa com Força).
7. Alimentar uma pessoa faminta:
 - a. **Evibo** (Invocar Comida).
 - b. **Itala adaMnutibo** (Transportar Abstrato Variação de Comida>"Nutrição").
8. Ler a mente de alguém:
 - a. **Ilimu** (Revelar Mente).
 - b. **Srazi Mnutimu** (Atrair Informação Mente).
9. Destancar uma porta:
 - A. **INEXA** (ENFRAQUECER INANIMADO).
 - B. **ASEXA** (DESTRUIR INANIMADO).
10. Impedir que algo em alta velocidade se mova:
 - A. **AMIVI TUM** (PROTEGER PESSOA CONTRA MOVIMENTO).
 - B. **ARALA AST** (APRISIONAR ABSTRATO VELOCIDADE).



O QUE SÃO COMPLEMENTOS?

Complementos modificam o efeito proposto em uma Frase Mágica. Existe um total de 10 Complementos, que podem ser Modificadores ou Criadores. Um Complemento Modificador altera o efeito geral da magia, vindo sempre ao final da frase, como uma palavra individual. Complementos Criadores, por sua vez, geram uma nova Característica.

- ◊ Complementos Modificadores impactam diretamente no efeito geral da magia.
 - **MOR (MAIOR):** aumenta o efeito total da magia, tornando-a mais potente, mais veloz, mais resistente ou mais duradoura
 - **Eveli Quan Mor (Invocar Elemento Água Maior)** pode invocar água o suficiente para preencher um lago.
 - **MIN (MENOR):** reduz o efeito total da magia, tornando-a menos potente, menos veloz, menos resistente ou menos duradoura.
 - **Etivi Phys Min (Controlar Pessoa Corpo Menor)** pode, por exemplo, controlar apenas o braço da pessoa para que ela dê um tapa em seu próprio rosto.
 - **SAN (FORMA: ESFERA):** é utilizado quando a magia for interagir com ou usar uma forma de esfera, círculo ou redoma.
 - **Alora San (Alterar Flora Esfera)** pode modificar uma árvore de modo a criar uma redoma de madeira, a qual se pode usar para proteger-se.
 - **SAR (FORMA: PAREDE):** é utilizado quando a magia for interagir com ou usar uma forma de parede, muralha ou linha.
 - **Eveli Roc Sar (Invocar Elemento Pedra Parede)** pode invocar uma muralha de pedra.
 - **SIN (FORMA: OBJETO GENÉRICO):** é utilizado quando a magia for interagir com ou usar uma forma simples de objeto, como uma espada, uma chave ou um óculos.
 - **Esera Sin (Marcar Terreno Objeto)** pode criar uma marca visual no ambiente, indicando onde está um chip de computador, por exemplo.
 - **ITAM (INERTE):** Faz com que um efeito fique aguardando um determinado “gatilho” para que ocorra. Quanto mais específico, improvável ou demorado for o gatilho, maior será a Complexidade da magia.
 - **Imexa Impe Itam(Ferir Inanimado Armas Inerte)** pode fazer com que uma espada presa na parede seja arremessada contra uma pessoa assim que ela passar pela porta.

***Importante!** A definição do “gatilho” para a Partícula Itam (Inerte) não precisa estar contida na Frase Mágica. Ela é definida meramente pela Intenção do Orador.





♦ Complementos Criadores geram novas Características de três formas:

- **ADA (VARIAÇÃO):** cria uma variação lógica da Característica à qual se conecta. Prefixo da Característica.

- Eveli adaQuan Sin (Invocar Elemento Variação Água>Gelo Forma Objeto) pode invocar estacas de gelo.

- Inivi adaCysg (Enfraquecer Pessoa Variação Sono>Sonho) pode fazer uma pessoa ter pesadelos terríveis e não conseguir descansar.

- **NO (NEGAÇÃO):** cria uma nova Característica ao negar aquela à qual se conecta. Prefixo da Característica.

- Inivi noOcul (Enfraquecer Pessoa não Visão>Cegueira) pode cegar uma pessoa pelo tempo de duração da magia.

- Alala noTum (Alterar Abstrato não Movimento>Inércia) pode imobilizar um alvo.

- **AG (ADIÇÃO):** cria uma nova Característica unindo outras duas.

- Irayu IgAgQuan (Repelir Clima Fogo+Água>Vapor) pode desfazer uma nuvem de fumaça.

- Enayu AerAgAst (Banir Clima Ar+Velocidade>Tempestade) pode temporariamente acalmar uma tempestade.

- **MUT (DERIVAÇÃO):** se conecta com um Objeto para transformá-lo em uma Característica. Prefixo do Objeto.

- Eveli Ig Mutivi (Invocar Elemento Fogo Pessoa) pode invocar um Elemental de fogo.

- Ilazi Mutanu Mutera Phys (Revelar Informação Tempo Terreno Corpo) pode ser usada para descobrir quem caminhou pelo ambiente três dias atrás.

Complementos abrem um leque ainda maior de possibilidades para suas magias, e estão diretamente ligados ao aumento do nível de personagem. No entanto, a utilização dos Complementos também tem a tendência de alterar a Complexidade das magias conjuradas.





COMPLEMENTOS



ADIÇÃO

AG



DERIVAÇÃO

MUT



CÍRCULO

SAN



OBJETO GENÉRICO

SIN



PAREDE

SAR



INERTE

ITAM



MAIOR

MOR



MENOR

MIN



NEGAÇÃO

NO



VARIAÇÃO

ADA

LÉXICO DE ETMOS





B R S I L I S

EXERCÍCIO PRÁTICO ATIVIDADE EM GRUPO

Nomes: *MANDLA NGOBO*, MARCELA ALMEIDA, ANGELICA AGUILAR, DAYANA MUNÔZ

Ano letivo: Primeiro Ano

Matéria: Semântica Teórica

ALTERE AS FRASES JÁ VISTAS ANTES USANDO COMPLEMENTOS!

1. Itivi (Transportar Pessoa):

ITIVI ITAM (TRANSPORTAR PESSOA INERTE):

ASSIM QUE A PESSOA PISAR EM UM LOCAL ESPECÍFICO, ELA SERÁ TELETRANSPORTADA PARA OUTRO LUGAR.

2. Etanu (Controlar Tempo):

Etanu Min (Controlar Tempo Menor):

PARAR O TEMPO A SEU REDOR POR POUCOS SEGUNDOS.

3. Evali (Invocar Animal):

Evali San (Invocar Animal Forma: Esfera):

INVOCAR UM PATO GORDUCHO.

4. Emivi Ig (Empoderar Pessoa Fogo):

EMIVI ADAIG (EMPODERAR PESSOA VARIAÇÃO FOGO>FUMAÇA):

FAZER UMA PESSOA CONSEGUIR SE ESPREMER POR ESPAÇOS PEQUENOS COMO FUMAÇA.

5. Etivi Phys (Controlar Pessoa Corpo)

ETIVI ADAPHYS (CONTROLAR PESSOA VARIAÇÃO CORPO>TATO):

FAZER COM QUE ALGUÉM SINTA O QUE ESTÁ SENDO TOCADO NAS SUAS COSTAS, COMO SE FOSSE NA CABEÇA.

6. Iniro Ym (Enfraquecer Aura Gravidade):

Iniro YmAgtriz (Enfraquecer Aura Gravidade+Eletricidade>Magnetismo):

ABRIR UMA TRANCA MAGNÉTICA.

7. Eteli Lum (Controlar Elemento Luz):

ETELI NOLUM (CONTROLAR ELEMENTO NÃO LUZ>ESCURIDÃO):

REDUZIR A LUMINOSIDADE DE UM LOCAL.

8. Ilimu (Revelar Mente)

Ilimu Mutazi (Relevar Mente Informação):

ENCONTRAR UMA INFORMAÇÃO ESPECÍFICA NA MENTE DA PESSOA.

9. Arala Ašt (Aprisionar Abstrato Velocidade):

ARALA NOAST (APRISIONAR ABSTRATO NÃO VELOCIDADE>ESTASE):

TIRAR O ATRITO DE ALGO, IMPEDINDO-O DE PERMANECER PARADO.



COMPLEXIDADE



Nem toda magia é igual. Conjurar “Eveli Ig” (Invocar Elemento Fogo) para acender uma vela é muito diferente de “Etanu” (Controlar Tempo) para fazer o tempo parar. 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 precisar se reorganizar para seguir as instruções do Orador, mais Complexo será seu efeito.**

As magias se diferenciam por 5 níveis de Complexidade:

1. **Trivial:** efeitos simples, cotidianos, de pouca intensidade ou quase Mundanos. Causam ferimentos apenas de forma circunstancial. A magia quase não precisa reorganizar a realidade para fazer efeito, e todo Orador consegue conjurá-la.
2. **Regular:** efeitos ainda simples, porém mais significativos; 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 mais rebuscados e potencialmente perigosos, de intensidade mediana, capazes de causar ferimentos potencialmente letais. A magia precisa reorganizar a realidade de forma expressiva para criar 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.

Complexidade é o principal fator de balanceamento em ETMOS, pois, para se conjurar magias com Complexidade maior, é necessário um atributo de Mente alto o bastante, o que significa abrir mão de pontos de atributo em Corpo e Alma. A Complexidade também impacta diretamente nos Pontos de Estresse acumulados por cada magia, influenciando também a quantidade e quais as magias que podem ser feitas. Por último, a Complexidade aumenta ou diminui de acordo com a proximidade entre a Frase Mágica criada e a intenção do Orador. Quanto maior o vocabulário de Etmos, mais específica e clara a Frase Mágica é em relação à intenção do conjurador, e menor a Complexidade.

Agora, a grande questão é: 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, providenciamos diferentes 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. 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 (ver página 127).

Você encontrará uma lista com diversos exemplos de Complexidade e suas magias na página 187.



A black and white photograph of a person in a dark, hooded robe standing in a room. The person's right arm is raised, touching the door handle of a wooden door. The door has a small, round, light-colored knob. Above the door is a window with multiple panes, some of which are covered with dark, rectangular objects. The lighting is dramatic, with strong highlights and deep shadows. The person's face is partially visible, showing a dark, hooded garment. The overall mood is mysterious and somber.

- # FADIGA



120



MAS MAGIA PARA QUÊ?

Existem muitas formas de se jogar ETMOS no que diz respeito à magia. As Partículas em seu Grimório são blocos para montar a solução de desafios da história por meio da magia. Esses blocos podem ser diretos e objetivos, com Partículas que se conectam de formas óbvias e que sugerem efeitos claros; da mesma forma, você é livre para montar o que sua imaginação e lógica conceberem.

Um mesmo efeito pode ser alcançado com diversas Frases distintas, e a mesma Frase pode propiciar efeitos diferentes. Ser versado em Etmos é explorar os limites da magia, encontrar soluções criativas, sair do óbvio. Você será confrontado com diversas situações para as quais as Partículas em seu Grimório talvez não sejam as mais apropriadas, mas é nesses espaços que a sua essência como Orador brilha.

***“De quantas formas você pode apagar uma vela?
De quantas formas você consegue sonhar? De quantas
formas você consegue mudar o mundo?”***

Rurik, Nicholas. Professor de Oratória de Brasília

A MANIFESTAÇÃO DA MAGIA

Para conjurar uma magia em ETMOS, o Orador precisa pronunciar suas palavras em alto e bom tom e manter seu efeito mágico em mente. As palavras não precisam ser ouvidas por mais ninguém para que o efeito se concretize.

Essas mesmas palavras mágicas aparecem nos olhos da pessoa que conjura a magia, escritas em Etmos, com fortes linhas coloridas que emitem um brilho mínimo, mas perceptível para quem a estiver observando.



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, auxiliando-o a criar magias e a pensar em soluções oportunas. É esperado dos jogadores que explorem suas habilidades, **criando novas magias e procurando soluções expressivas e inovadoras para os desafios apresentados**. Lógica e criatividade não são distantes uma da outra; existe lógica por trás da criação de sua frase mágica e do efeito que você pretende 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 efeitos pré-determinados. **Os jogadores constroem suas frases mágicas utilizando o próprio Grimório 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 está em 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, arbitra 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 vetores, tomando por base os parâmetros encontrados neste livro, deixando claro aos demais qual raciocínio está seguindo e sendo aberto a sugestões e perspectivas diversas.

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 DE MAIS? QUEM
PENA... MAS É IMPORTANTE MESMO.





TESTES



TENSÃO NARRATIVA

Durante uma sessão de ETMOS, a Tensão Narrativa é flutuante. Esse conceito é empregado para representar a intensidade dramática de diferentes momentos na história.

Um momento de Tensão Narrativa reduzida seria, por exemplo, quando os jogadores exploram o Mundano sem a preocupação de estarem sendo perseguidos, se divertindo, durante uma aula prática ou excursão, praticando esportes, entre amigos ou apenas conversando.

Tensão Narrativa aumentada seriam situações em que os Jogadores se defendem de seres Fantásticos agressivos, ou invadem a sala dos Professores para roubar as respostas de uma prova, investigam o quarto de uma aluna que desapareceu misteriosamente, etc.

Dois momentos distintos de jogo: um em que a Tensão Narrativa é baixa, e outro em que ela é alta. Nos momentos de baixa Tensão Narrativa, muitas vezes, as personagens são bem-sucedidas no que se propõem a fazer, sem a necessidade de Testes; nos momentos de Tensão Narrativa alta, elas não apenas têm chance de falhar, mas a própria falha gera consequências. Por isso recorreremos aos Testes para definir se foram bem-sucedidas em suas ações.





CONJURAÇÃO, CONTESTADOS, ATRIBUTOS E HABILIDADES

MENOS
OS DE
QUANDO
SE ESTÁ
ALÉM DO
LIMITE DE
ESTRESSE
NA PÁGINA
120... PÔ,
AUTOR,
MELHORE.

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.

PRA FACILITAR TUA VIDA, VAI LÁ NA PÁGINA
75 E VÊ AS HABILIDADES QUE TEM.

2d6 + bônus dado pela Habilidade





QUANDO?

Testes são feitos em momentos em que a Tensão Narrativa é maior, e o narrador define o tipo de Teste conforme as ações dos jogadores.

TESTE DE CONJURAÇÃO: feito quando uma personagem conjura uma magia e é necessário medir a força, a rapidez e a precisão como um todo.

♦ As personagens estão presas em uma cela. Dayana decide conjurar a magia Emivi Phys (Empoderar Pessoa Corpo), de Complexidade Regular, para tornar-se mais forte e quebrar as barras da cela. O narrador fala que as barras são feitas de um material mais resistente do que o normal, e que essa magia com Complexidade Regular não é suficiente. Diz, porém, que ela pode fazer um Teste de Conjuração com Dificuldade 8 para aumentar o efeito. Dayana faz um Teste de Conjuração com 10 como resultado final. O narrador então descreve como sua magia, mesmo sendo Regular, empodera o corpo de Dayana o suficiente para que ela consiga quebrar as barras da cela.

♦ Uma casa está desmoronando e cairá bem em cima de uma pessoa inconsciente. Angélica decide usar a magia Itivi (Transportar Pessoa) para teleportar a pessoa para longe do desmoronamento. O narrador decide que a magia pode funcionar, mas que, como a casa está desmoronando, é necessário um Teste de Conjuração de Dificuldade 10 para determinar se Angélica consegue fazer a magia rápido o bastante. O resultado do teste é 10 — logo, um sucesso. O narrador então descreve como Angélica consegue executar sua magia para transportar a pessoa inconsciente em segurança.

***Importante!** O narrador é quem determina a necessidade do Teste de Conjuração, bem como sua Dificuldade (ver base de Dificuldade para Testes, na página 132). Ele pode optar por ignorar o Teste de Conjuração se sentir que a Tensão Narrativa está reduzida, ou que a ação do jogador realizaria seu objetivo com precisão. Mas, se uma falha for aumentar a Tensão Narrativa ou ter consequências significativas, então o Teste deve ser feito.

TESTE CONTESTADO: é feito quando uma personagem realiza uma ação que se opõe diretamente a um alvo. Normalmente, ocorre com magias que têm o objetivo de afetar, controlar, interferir ou modificar um alvo que não esteja disposto a ser afetado.





♦ O grupo está tentando fazer com que uma Yacumama, uma gigantesca serpente da mitologia peruana, deixe seu ninho. Para tanto, Mandla conjura a magia Alali Phys Quan (Alterar Animais Corpo Água), para que a serpente sinta sede e saia em busca de água. O narrador define que Mandla precisa fazer um Teste Contestado de Conjuração-Corpo para afetar o animal. Yacumama faz um Teste de Corpo com resultado 11, enquanto Mandla faz um Teste de Conjuração de resultado 13, sendo bem-sucedido. A serpente fica com sede e deixa seu ninho.

♦ Um inimigo teve sua mente controlada magicamente por outro Orador. Marcela não deseja ferir a pessoa, então conjura a magia Anivi Med (Restaurar Pessoa Mente) para restaurar o inimigo ao normal. O narrador determina que é necessário um Teste Contestado de Conjuração-Mente. O alvo faz um Teste de Mente, resultando em 7, e Marcela faz um Teste de Conjuração, resultando também em 7. Como o alvo de sua magia tem valor de Mente 4, igual ao seu, Marcela foi bem-sucedida no Teste, uma vez que o provocou.

♦ Mandla está enfrentando outro Orador no Mundano e está sem um Totem; logo, não consegue conjurar magias. Seu adversário, entretanto, está na posse de um. Mandla decide tentar tirar o Totem dele à força. O narrador julga ser necessário um Teste Contestado de Corpo-Corpo. Mandla faz um Teste de Corpo com resultado 8, enquanto seu adversário obtém resultado 9. O Orador adversário é bem-sucedido, e Mandla não consegue tomar o Totem.

Importante! Testes Contestados são feitos apenas se o alvo não estiver disposto a ser afetado e a Tensão Narrativa estiver alta. Se o alvo for um objeto inanimado ou alguém que concordou em ser afetado, o Teste não é necessário.

Importante! Testes Contestados de Conjuração-Conjuração são realizados quando um Orador conjura uma magia para se defender de outra. Para mais informações, veja as Regras de Combate, na página 140.



TESTE DE HABILIDADE: feito quando a ação da personagem se enquadra como uso de suas Habilidades específicas. **VAMOS VER O QUÃO BEM VOCÊ CONSEGUIU USAR SUA HABILIDADE**

- ♦ Angélica está tentando convencer outro aluno a lhe passar informações sobre um mistério. Ao longo da conversa, o narrador decide que Angélica está utilizando sua Diplomacia, então solicita um teste dessa Habilidade, com Dificuldade 7. O teste tem resultado 11, sendo um sucesso. O narrador, então, interpreta o aluno passando as informações que Angélica questionou.
- ♦ Marcela está no Mundano — logo, sem conseguir conjurar magias — e tentando estancar o sangramento de um aliado. O narrador define que é necessário um teste de Habilidade Medicina, com Dificuldade 10. O teste resulta em 8, o que configura uma falha, fazendo com que Marcela não consiga estancar o sangramento.

Importante! ! Os testes são possíveis para qualquer Habilidade; algumas situações, no entanto, como Linguísta ou Conjuração Inerte, são mais raras, embora não impossíveis.

Importante! A maioria das Habilidades pode ser escolhida mais de uma vez, havendo um bônus de +2 a cada vez. Confira o bônus na descrição de cada Habilidade.





TESTE DE ATRIBUTO: feito quando uma personagem realiza uma ação não mágica simples que envolve um de seus Atributos de forma direta.

- ♦ Dayana quer fechar a saída de uma sala com uma pedra. O narrador pede, então, um Teste de Corpo, com Dificuldade 7, para determinar se ela consegue fazê-lo. Seu Teste resulta em 5, de modo que ela não consegue mover a pedra.
- ♦ Há um tempo, o grupo teve de escapar correndo do esconderijo de uma gangue mágica. Agora, em segurança, Marcela está tentando se lembrar dos símbolos que viu na parede enquanto corria. O narrador pede um Teste de Mente, com Dificuldade 9, para determinar o quanto ela se lembra. Seu resultado é 13: Marcela foi bem-sucedida no teste e consegue se lembrar do que viu enquanto fugiam.
- ♦ Angélica quer se comunicar com um Ser Fantástico que não fala idiomas regulares, mas compreende intenções e emoções. O narrador pede um Teste de Alma, com Dificuldade 12, para que ela consiga transmitir bem suas emoções ao ser Fantástico. O resultado é 12, e Angélica conversa com a criatura.

***Importante!** Testes de Atributo são os mais incomuns durante uma sessão de ETMOS, sendo os Contestados e de Conjuração os mais utilizados. Para questões cotidianas e não mágicas, um Teste de Habilidade específica é padrão, mas, caso a ação da personagem não corresponda a nenhuma Habilidade, o narrador pode determinar que um Teste de Atributo é mais apropriado.





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.

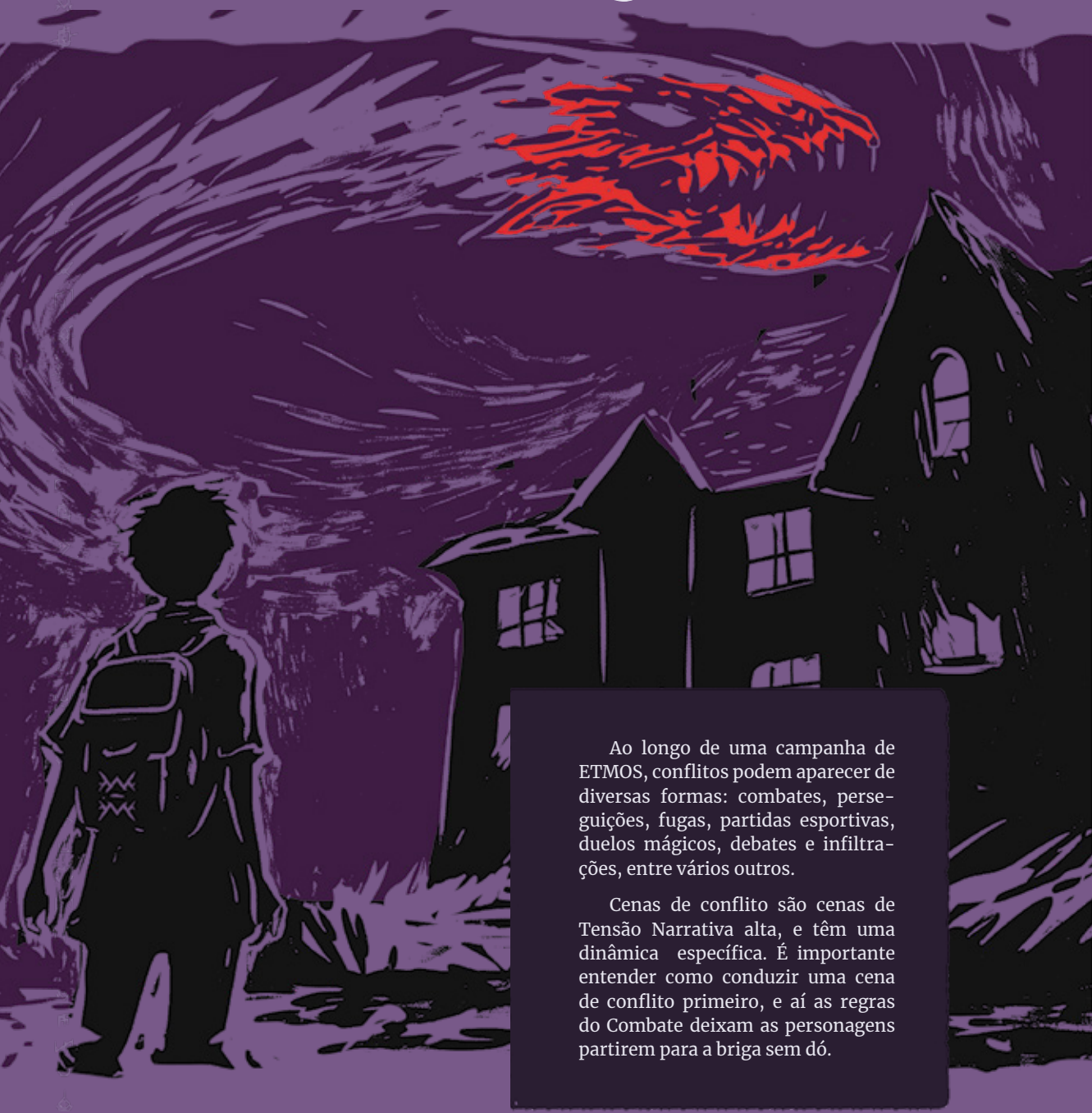
♦ **Estado de equilíbrio:** assim como emoções exageradas podem impactar na execução de tarefas, estar no controle de suas emoções, determinado e concentrado pode facilitar sua execução.

***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.



CENAS DE CONFLITO



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 CONFLITOS



1. CONSIDERE O OBJETIVO DO CONFLITO:

- ♦ Fugas, perseguições, infiltrações, corridas ou duelos mágicos, por exemplo, têm, todos, objetivos diferentes. Procure formas de sempre movimentar a cena em prol desse objetivo.
- ♦ Em uma cena de perseguição, por exemplo, novos elementos aleatórios, como uma multidão não prevista, ou um acidente de trânsito, contribuem para aumentar a Tensão Narrativa e movimentar a cena.
- ♦ Enquanto em cenas de infiltração, podemos solicitar testes de Ladinagem para ver se as personagens mantêm-se furtivas e fazer uso de câmeras de segurança e rondas de guardas.

2. CRIE DESAFIOS:

- ♦ Aumente a Tensão Narrativa da cena até sua conclusão. Desafios e empecilhos são as ferramentas para alcançar esse objetivo: em combates, podem ser os próprios inimigos, uma sala cujas luzes se apagam ou uma flutuação climática do Fantástico; em debates ideológicos pode ser um segredo que vêm à tona ou uma nova informação previamente desconhecida.
- ♦ O inesperado auxilia no aumento da Tensão da Narrativa, bem como consequências diretas para ações dos jogadores e fatores fora de seu controle. Além disso, clima, terreno, visibilidade, objetivos secundários, fenômenos mágicos, outros adversários e afins sempre podem ser considerados para criar novos desafios.
- ♦ Independentemente de como seja a cena em si, procure colocar empecilhos que escalem a tensão narrativa, tornando as ações das personagens e suas consequências mais imersivas.

3. NÃO SE PRENDA À IDEIA DOS TURNOS:

- ♦ É importante que haja um balanceamento entre o que cada jogador faz em uma cena. Por isso, o Combate é dividido em turnos, mas nem toda cena de conflito precisa ser feita sempre dessa forma. Dê espaço para que todos ajam, e procure dar esse espaço para um jogador por vez, mas não precisa sempre seguir a mesma ordem. Seja permissivo.
- ♦ Em cenas de exploração ou investigação, por exemplo, turnos são desnecessários. Dê liberdade para que os jogadores ajam como lhes aprouver - reagindo e intervindo quando conveniente - e certifique-se de que todos tenham espaço para agir e jogar o jogo.

4. MOVIMENTO:

- ♦ Toda cena avança a história. As ações que os jogadores tomarem precisam aproximá-los ou afastá-los de seu objetivo final.

5. TESTES:

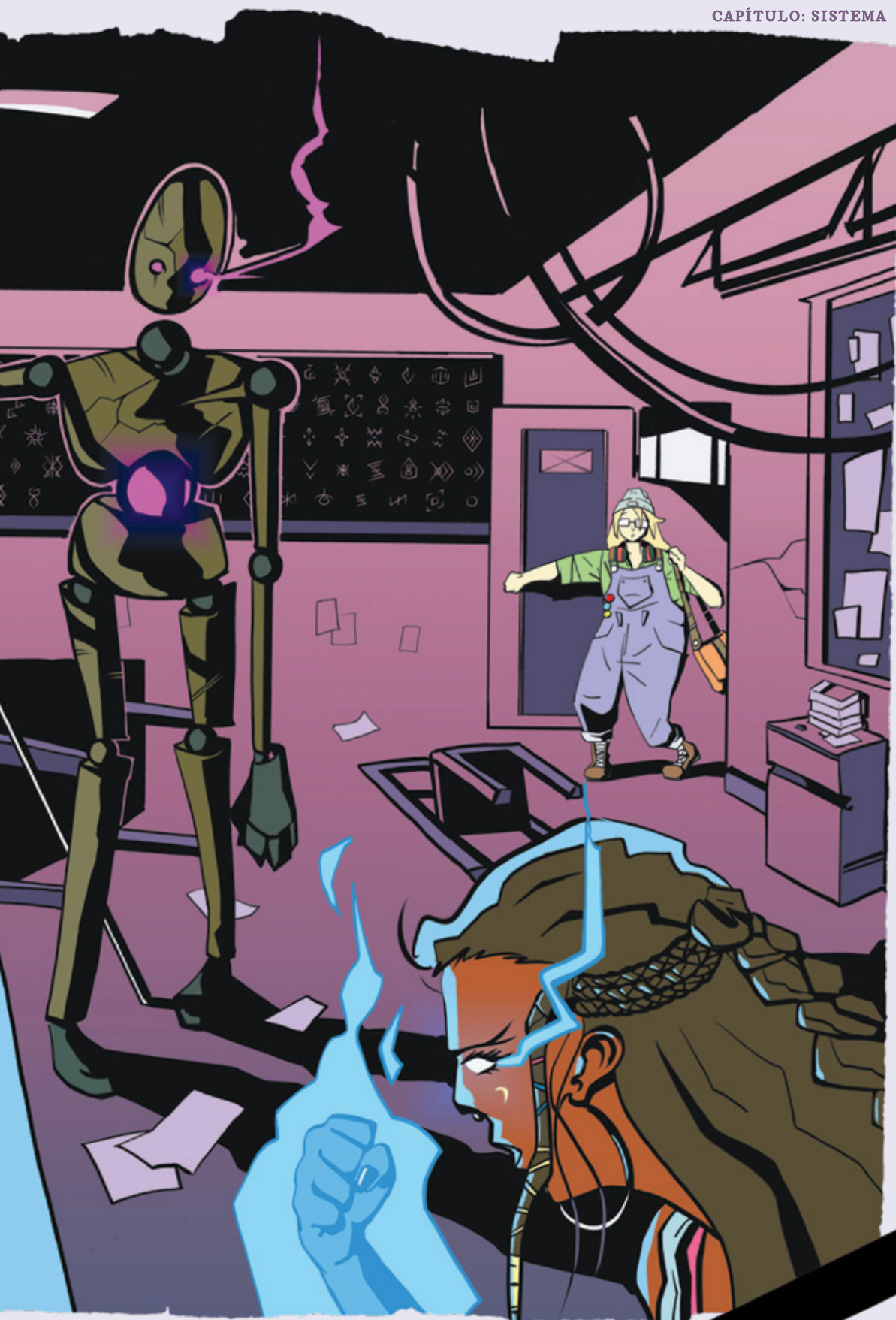
- ♦ Durante cenas de Tensão Narrativa mais alta, nem sempre as personagens serão bem-sucedidas naquilo que se propõem a fazer, e Testes são necessários. Mas nem tudo precisa de Teste; caso a ação pretendida pelo jogador seja de fácil conclusão, dispensa-se o teste.

6. DESCRIÇÃO:

- ♦ Lembre-se de descrever o que está acontecendo para melhor situar os jogadores no ambiente e na ação. Caso pareça uma boa ideia, improvise um mapa rabiscando em uma folha de papel ou usando dados e apetrechos à mão.









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 DESCRIVENDO OS ACONTECIMENTOS EM CADA TURNO;**
6. **REPITA O PASSO 5 ATÉ QUE O COMBATE SE ENCERRE.**





1. **DESCREVA O CENÁRIO:** descreva o local antes que o Combate comece. Cenas de Combate tendem a ser dinâmicas, mas se dedique a retratar o que é relevante: mudanças de altitude, forma geral, objetos e obstáculos. Você também pode recorrer a um mapa de batalha, se desejar. Ele pode ser tão simples ou elaborado quanto julgar conveniente.

2. **DESCREVA OS ADVERSÁRIOS:** lembre-se também de descrever os adversários que as personagens enfrentarão: como eles são, o que carregam consigo e o que estão fazendo. Se estiver utilizando um mapa de batalha, lembre-se de colocar marcadores para representar suas posições.

3. **DESCREVA OUTROS NPCs NO AMBIENTE:** assim como adversários, o Combate pode contar com vários outros NPCs que farão parte da cena, sejam eles aliados ou neutros no confronto.

4. **DETERMINE A ORDEM DE INICIATIVA:** faça um Teste de Corpo para todas as personagens, os adversários e os outros NPCs que farão parte do combate, anotando os resultados do mais alto para o mais baixo. Em caso de empate entre personagens e NPCs, as personagens agem primeiro; em caso de empate entre personagens, os jogadores decidem quem age primeiro.

5. **TRANSCORRA PELOS TURNOS:** seguindo a Ordem de Iniciativa, percorra os turnos de jogadores e NPCs. Para os NPCs, descreva o que eles fazem, quais magias conjuram, para onde se movimentam e o que falam, e aplique as regras de Combate apropriadas quando necessário. Para os jogadores, dê espaço para que eles descrevam o que falam, o que fazem e suas magias, novamente aplicando as regras cabíveis.

Imagina o quão mais fácil seria nossa vida se a gente tivesse um mapa daquela rave que a gente invadiu? Um que mostrasse exatamente onde a gente tava, os caras lá da Gangue e os Mundanos todos? Pô, teria sido uma mão na roda!

É, MAS A GENTE NÃO TERIA COMO SABER ONDE ESTAVAM AS ARMADILHAS, NEM OS CAPANGAS ESCONDIDOS. E EU GOSTO DA SURPRESA.





REGRAS DE COMBATE



O TURNO

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

1. 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.

2. 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.

3. 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



Conjurar uma magia durante seu turno segue todas as regras normais de conjuração (ver página 98), incluindo a possibilidade de afetar seus alvos e causar Ferimentos (ver página 146). No entanto, sempre que uma magia é conjurada durante o turno de quem a conjurou, por ser perceptível e audível, 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 conforme estabelecido pela Ordem de Iniciativa, sendo provocada por um adversário que conjure uma magia. A ação de 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. No entanto, cada integrante do Combate só pode realizar 1 Reação por turno, 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. **TODO ATAQUE TEM UMA POSSÍVEL DEFESA**

Quando você utiliza uma magia de Reação para de se defender, o narrador pode solicitar um Teste Contestado de Conjuração-Conjuração entre quem atacou e quem se defende. Esse Teste pode ter 3 resultados diferentes e quem conjurou a magia mais Complexa recebe um bônus:

1. **DEFESA COMPLETA:** a defesa foi perfeita. O ataque foi completamente ineficaz.
2. **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.
3. **DEFESA INEFICAZ:** a defesa falhou por completo. O ataque não é alterado de nenhuma forma.

O bônus por conjurar a magia mais Complexa é de +1 para cada nível de Complexidade acima da magia oposta. Assim, uma magia Difícil contra uma Trivial recebe um bônus de +2, enquanto uma magia Difícil contra uma Regular recebe +1.





***Importante!** O Teste Contestado feito nem sempre é o de Conjuração-Conjuração, que apenas é o mais comum no caso de duas magias sendo feitas. Cada situação pode propiciar um Teste Contestado diferente, de acordo com os parâmetros vistos na página 126.

***Importante!** O narrador também pode definir bônus adicionais e distintos no Teste Contestado, seguindo as regras de Bônus Extraordinários em Testes (ver página 133).

Para a definição do tipo de Defesa, baseie-se nos 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 efêmero 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 feitos. Se você for afetado pela 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 impediria a explosão por completo. Após isso, o teste de Conjuração define 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.





CARTA DA PROFESSORA DE ENCANTAMENTO

Ao nosso Excelentíssimo Reitor,

Redijo este relatório para registrar minha insatisfação com a forma como lecionamos a confecção de Totens e Santuários. Com o respeito que seu cargo merece, mas, francamente, ensinar sua confecção para primeiranistas é perigoso ao ponto de ser inconsequente. Não apenas os incentivamos indiretamente a buscar sua matéria prima Mundana de forma ilegal, mas também contribuímos para a miríade de acidentes que acontecem todos os anos.

Há uma razão para que apenas maiores de idade possam obter o porte de Totens, e é ingênuo esperar que adolescentes tenham o discernimento necessário para não usarem o que aprendem. Muitos deles passam mais tempo no Mundano do que no Fantástico e, ao descobrirem que Totens e Santuários são os meios para realizar magia no Mundano, tentam usá-los. Isso, por si só, já seria um problema! O número de alunos afetados por magia descontrolada que precisei levar à Enfermaria por tentarem criar um Totem por conta própria é alarmante. E isso ainda é menos preocupante do que a quantidade de alunos que buscam obter Totens de maneira ilícita, seja por meio de comerciantes ilegais ou gangues mágicas. Sem falar naqueles que conseguem um Totem e o utilizam para criar um Santuário, inadvertidamente colocando em risco a imperceptibilidade do Fantástico.

É claro que ainda precisamos prepará-los para confeccionar seus próprios Totens e Santuários para suas provas de formação no final do terceiro ano, e entendo a necessidade de ensinar um encantamento tão complexo ao longo de sua formação, não apenas em um momento em específico. Mas há maneiras melhores de fazê-lo. Tenho certeza de que esse assunto não lhe passou despercebido e tenho sugestões de como podemos melhorar nosso currículo nesse quesito.

Adoraria debater esse assunto de maneira mais detida.

Respeitosamente, Amélia Francine Fontanelle



ATAQUES NÃO MÁGICOS

Ataques não mágicos são aqueles 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 indivíduo.

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

♦ **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 (ver página 132).

***Importante!** O Teste de Habilidade é feito apenas se o atacante estiver de fato utilizando a arma em questão, mesmo que encantada. Se a pessoa estiver segurando uma arma com um encantamento que a faz pegar fogo, por exemplo, e empregá-la para atacar, então fará o Teste de Habilidade de Armas Brancas; mas, caso a espada seja controlada magicamente, então o ataque passa a seguir as mesmas regras de Conjuração e Reação.

Ataques não mágicos também despertam Reações. Contudo, apenas uma magia Trivial ou Regular pode ser feita nesses casos.

A quantidade de Ferimentos causada por ataques não mágicos é variável de acordo com a arma de empunha. Você encontrará parâmetros para os Ferimentos causados na página 146.





RECAPITULANDO!

1. Durante seu turno, uma personagem pode se movimentar, interagir com o ambiente e conjurar uma magia. Ao invés de conjurar uma magia, a personagem pode fazer um ataque não mágico ou utilizar um objeto;
2. Conjurar uma magia desperta uma Reação;
3. Apenas 1 Reação por pessoa, até o começo do seu próximo turno,
4. Apenas adversários de quem conjurou a magia podem ter Reação,
5. Magias feitas como Reação não podem causar Ferimentos,
6. Magias feitas como Reação têm seu efeito encerrado logo que a Reação termina,
7. O narrador pode solicitar um Teste Contestado para concluir uma Reação de Defesa,
8. O resultado de uma Reação para se defender pode ser Defesa Completa, Parcial ou Ineficaz,
9. O narrador é quem determina o tipo de Defesa, com base no efeito da magia e no resultado do Teste Contestado,
10. Um ataque não mágico também provoca uma Reação,
11. Uma magia conjurada como Reação a um ataque não mágico pode ser apenas Trivial ou Regular,
12. Um ataque não mágico é feito utilizando a Habilidade apropriada, seja a de Armas Brancas, seja de Armas de Longo Alcance,
13. A Dificuldade-base para o Teste é 6, mas ela pode ser mudada por decisão do narrador.
14. Você faz um Teste de Habilidade de Armas Brancas ou de Longo Alcance apenas se estiver utilizando a arma para fazer um ataque.





FERIMENTOS



Em ETMOS, o dano é causado na forma de Ferimentos, que se acumulam, podendo levar a personagem à inconsciência e até a morte. A quantidade de Ferimentos causados representa a severidade do dano, a qual 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.

***Importante!** A definição de quantos Ferimentos cada ataque, magia ou situação causam é responsabilidade do narrador. A lista acima serve apenas para auxiliar nessa definição.

***Importante!** Essa lista apresenta a gravidade do dano causado de uma única vez, não sendo representativa do estado em que a personagem se encontrará por ter Ferimentos acumulados.

Todas as personagens têm um Limite de Ferimentos, que aumenta conforme seu valor de Corpo. O limite base é 4 e sobe em +1 a cada 2 pontos 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.

Veja os exemplos abaixo. Considere uma personagem que tem 4 pontos de Corpo, com um Limite de Ferimentos, portanto, de 6:

- ♦ A personagem está com 4 Ferimentos acumulados. Sofre +2, levando o total para 6, exatamente seu Limite. Ele continua consciente, mas cai inconsciente quando sofrer o próximo Ferimento.

CALANGO DA RESTAURAÇÃO HAHHAHA!





♦ A personagem está com 6 Ferimentos acumulados. Sofre +1, levando seu total para 7, 1 acima de seu Limite. Ele cai inconsciente e, uma vez sofrendo mais Ferimentos enquanto estiver inconsciente, morre.

♦ A personagem está com 5 Ferimentos acumulados. Sofre +5, levando seu total para 10, 4 acima de seu Limite, provocando sua morte imediata.

Uma personagem que esteja inconsciente não pode fazer nada durante seu turno na Ordem de Iniciativa e acorda quando seus Ferimentos acumulados retornarem para dentro do Limite. Além disso, também acumula 3 Pontos de Estresse.

***Importante!** Ferimentos são recuperados naturalmente mediante descanso e com tratamento médico, mas também podem ser recuperados por magias ou outros efeitos mágicos.

RECAPITULANDO!

- ♦ Ferimentos atacam a saúde e integridade física da personagem,
- ♦ Ferimentos se acumulam,
- ♦ Todas as personagens possuem um Limite de Ferimentos igual a 4+ a metade do valor de Corpo, arredondado para baixo,
- ♦ A quantidade de Ferimento causada por cada situação é determinada pelo narrador, com base em exemplos providenciados por este livro,
- ♦ Uma personagem permanece consciente e atuante enquanto seus Ferimentos acumulados não ultrapassarem seu Limite de Ferimentos,
- ♦ Uma personagem cai inconsciente quando seus Ferimentos acumulados ultrapassarem seu Limite de Ferimentos,
- ♦ Uma personagem inconsciente não pode fazer nada durante seu turno,
- ♦ Se a personagem sofrer qualquer quantidade de Ferimentos enquanto estiver incapacitada por ter sofrido Ferimentos demais, ela morre,
- ♦ A personagem também morre se a quantidade de Ferimentos acumulados for 4 acima de seu Limite de Ferimentos,
- ♦ Uma personagem inconsciente acorda quando a quantidade de Ferimentos acumulados for novamente igual ou menor que seu Limite de Ferimentos.



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.





***Importante!** Mesmo um Descanso Parcial pode ser difícil de se concluir, caso haja muitos fatores adversos.

Se uma personagem se beneficiar de um Descanso Parcial, apenas pode fazê-lo novamente após se beneficiar de um Descanso Completo; caso ela passe mais de 24 horas seguidas sem um Descanso Completo, acumula 1 Ferimento e 2 Pontos de Estresse.

***Importante!** Caso um Mundano descanse no Fantástico, o Descanso Completo deverá ser tratado como Parcial, e o mesmo vale para um Fantástico que descanse no Mundano.

RECAPITULANDO!

- ♦ Descansos podem ser: Completos ou Parciais e Com Tratamento Médico ou Sem Tratamento Médico;
- ♦ É responsabilidade do narrador determinar que tipo de Descanso as personagens fazem, com base na situação de jogo;
- ♦ Diversos fatores podem dificultar ou facilitar Descansos Parciais e Completos;
- ♦ Apenas 1 Descanso Parcial pode ser feito entre Descansos Completos;
- ♦ Passar mais de 24 horas seguidas sem um Descanso Completo acumula 1 Ferimento e 2 Pontos de Estresse;
- ♦ Um Descanso Completo é tratado como Parcial se um Mundano descansar no Fantástico, ou se um Fantástico descansar no Mundano;
- ♦ Um Descanso Parcial não surte efeito se um Mundano descansar no Fantástico, ou se um Fantástico descansar no Mundano.





NPCS E ANTAGONISTAS



COMO NARRAR CONFLITOS

Aventuras pelo Mundano e pelo Fantástico são diferentes não apenas em mecânica, mas também em experiência. O Fantástico convida o absurdo, o mágico e fantasioso, enquanto no Mundano você pode esperar experiências mais concretas.

Há similaridades entre narrar conflitos em ambos os mundos, como a necessidade de descrever o ambiente em que a cena se passa e os NPCs no local. Há também diferenças fundamentais em como abordar os desafios em cada um.



NO FANTÁSTICO os personagens têm mais liberdade. A magia pode ser conjurada normalmente e não há a necessidade de se preocupar em expor segredos para mundanos incautos. No entanto, sempre há a possibilidade de fenômenos interferirem na cena, coisas como: chuvas repentinas com textura, mudanças de elevação de terreno ilógicas, flutuações gravitacionais, alteração de luminosidade – todos fatores comuns em uma cena no Fantástico, bem como as diversas criaturas mágicas que aqui habitam.

Ao narrar uma cena no Fantástico, pense em que tipos de fenômenos estranhos podem ocorrer e como eles se manifestam; brinque com o ambiente e utilize-o para criar situações inusitadas, como uma sala em que você consegue ver sons, uma floresta que não te deixa passar a menos que você a convença, ou uma torre onde “cima é baixo”. Dê liberdade para os outros jogadores explorarem os limites de suas magias e serem criativos ao tentar coisas mirabolantes e inovadoras. O Fantástico permite que você crie o que sua imaginação quiser.

NO MUNDANO magia não pode ser conjurada, a menos que você esteja portando um Totem ou dentro de um Santuário. Além disso, o personagem acumula Pontos de Estresse adicionais igual ao Rank do Totem (ou Santuário) para qualquer magia NÃO Trivial que conjurar; ou seja, há limitações naturais para se conjurar magias. Como se não bastasse, os personagens também devem se preocupar em como utilizarão suas magias para não expor o mundo Fantástico, ou sofrerem as severas punições que tal exposição acarreta, podendo levar à sua perseguição por Buscadores ou até a expulsão da escola. Esses fatores criam um tipo diferente de tensão: os oradores precisam ser muito mais cuidadosos com as magias que utilizam.

Quando narrar um conflito no Mundano, considere como essas limitações contribuem para o aumento da tensão narrativa. Quanto mais os limites espontâneos de conjuração em uma cena forem observados, maior será a tensão. Ainda mais se a situação for delicada, como em meio a uma multidão, enfrentando adversários perigosos ou se infiltrando. Enfrentar inimigos no Mundano sempre é perigoso, dado o acúmulo extra de Pontos de Estresse; ainda mais se for uma criatura fantástica escondendo-se em um Santuário. Pense no conflito que os jogadores encontrarão e tenha em mente os desafios de se utilizar magia no Mundano para aumentar a Tensão Narrativa.





ANTAGONISTAS

Antagonistas podem ser desde grandes vilões megalomaníacos a lacaios brutamontes. Podem ser rivais de escola, professores rancozinhos ou seres fantásticos no lugar e hora errados. Antagonistas se opõem ao objetivo das personagens dos jogadores, dificultando ou impedindo sua conclusão; eles não precisam ser maldosos ou vilanescos em essência.

Existem diversos tipos de antagonistas. Aqui estão 3 arquétipos de desafios que eles podem representar:

♦ **DESAFIO FÍSICO** - Antagonistas que representam um desafio direto são aqueles que entram em confrontos físicos e combativos com frequência. Podem ser inteligentes, mas representam um obstáculo que, na maioria das vezes, vai ser conquistado com esforços físicos. Quando criar um antagonista que represente esse desafio, considere suas capacidades de combate e confronto, e como ele engaja nesses tipos de conflito.

♦ **DESAFIO INTELECTUAL** - São os “vilões com um plano”. O desafio que eles impõem geralmente não envolve apenas um combate, mas requer um nível de planejamento por parte dos jogadores, ou desvendar e frustrar os planos do antagonista. Quando criar um antagonista que represente esse desafio, considere como ele utiliza de seu intelecto, se ele faz planos mirabolantes, ou se manipula aqueles ao seu redor.

♦ **DESAFIO EMOCIONAL (OU PESSOAL)** - São aqueles que representam um desafio íntimo para as personagens. Seja por serem alguém da vida particular, como um irmão ou mãe; um amigo rival ou alguém que dispute algo importante para as personagens. Quando criar um antagonista que represente esse desafio, considere como ele se relaciona com as personagens e como suas ações impactam diretamente nelas.

Um mesmo antagonista pode representar diferentes desafios. Da mesma forma, nem todo antagonista precisa ser um grande teste ou difícil de ser conquistado; pense neles como obstáculos.





COMO CRIAR CRIATURAS MÁGICAS



Uma parte essencial do mundo Fantástico são os seres que o habitam, sejam eles sapientes, como fadas, sacis e alguns mortos vivos ou criaturas instintivas como estátuas animadas, boitatás ou lobisomens.



FICHAS BASE E APTIDÕES

Na página 159 você encontrará as fichas bases para criaturas genéricas como: “Morto Vivo”, “Planta Predatória”, “Elemental”, “Fera” e “Humanoide Fantástico”. Todas essas fichas também possuem variantes “Simples, Intermediária e Avançada” na pg. 202.

Caso prefira customizar suas próprias criaturas, você encontrará uma lista com diversas (Aptidões e Ataques). Essa lista, junto com as fichas bases, servem como opções para você criar sua própria criatura como achar melhor.

Na página 160 você encontrará alguns exemplos de criaturas já criadas para você utilizar, ou como exemplo para criar suas próprias.

Você é bem vindo a criar suas próprias Aptidões, Ataques e Fichas base, ou alterá-las como melhor lhe aprouver.

***Importante!** O cálculo do Limite de Ferimentos de uma criatura é diferente do de uma ficha de jogador. O Limite de Ferimentos de uma criatura é igual a 4 + o valor de Corpo.

***Importante!** Cuidado com o balanceamento. Quanto mais habilidades você colocar em uma criatura, quanto mais alto forem seus atributos base, e quanto mais criaturas estiverem em uma cena, mais perigosa a situação se torna.

Chibamba?



CRIANDO DO ZERO

Se você quiser criar sua própria ficha de criatura do zero, estas são sugestões de como proceder e o que manter em mente.

PRIMEIRO você deve definir como será essa criatura. Como ela se parece e se comporta. Busque referências na mitologia e no folclore; no mundo de ETMOS esses seres existem e são os ancestrais da nossa fantasia. Crie sua própria versão de um vampiro, ou adapte as lendas urbanas da loira do banheiro, do mapinguari, ou até mesmo exemplos da internet como o “slenderman”.

SEGUNDO, pense no tipo de desafio que você quer que essa criatura represente como um antagonista - se ela será apenas um obstáculo ou o principal antagonista da sua aventura. Ter essa definição lhe auxiliará quando criando as habilidades, uma vez que suas capacidades deverão representar o desafio proposto.

Defina o Nível Sugerido que espera que os jogadores estejam quando forem enfrentar tal criatura. Quanto mais alto for o nível dos jogadores, mais poderosa a criatura precisa ser para representar um desafio digno.

Considere também se a criatura será encontrada sozinha ou em grupo. Um grupo de jogo geralmente é composto por 4 jogadores, todos oradores. Quanto mais criaturas estiverem em uma mesma cena, mais perigosa fica a situação.

TERCEIRO, comece a determinar os fatores básicos da ficha dessa criatura, como seus atributos de Corpo, Mente e Alma. Leve em consideração que um valor 2 em cada um desses atributos é mediano, e quanto melhor a criatura for nesses quesitos mais alto será seu valor, até um máximo de 6. Algumas criaturas muito poderosas podem ultrapassar esse limite, mas isso é reservado apenas a seres épicos.

Defina os valores de Limite de Ferimentos, Estresse e Complexidade de Magia que a criatura consegue entender e conjurar.

Limite de Ferimento = 4 + valor de Corpo;

Limite de Estresse = 4 + valor de Alma;





Toda criatura entende magias Triviais e Regulares, e a cada 2 pontos de Mente sobe a categoria para Difícil, Complexa e Milagre.

QUARTO, crie as capacidades únicas da sua criatura. Foque primeiro nas Aptidões, que a criatura sempre têm a sua disposição e não precisam ser usadas como parte de uma ação. Você pode ver alguns exemplos nas criaturas apresentadas na página 158. Se você procurou referências da mitologia e do folclore para criar sua criatura, uma boa ideia é adaptar as características que tal criatura apresenta em sua história como habilidades.

Ataques são ações. Lembre-se que durante um turno de combate, cada criatura pode Conjuram uma Magia, Fazer um Ataque ou Utilizar um Item, e outra Ação para Interagir com o Ambiente. As Ações da sua criatura podem utilizar qualquer uma dessas possibilidades. Defina também quantos Ferimentos o ataque causa em uma Defesa Ineficaz, o alcance dele, se utiliza algum Atributo para realizar seus ataques e qualquer outro efeito. Você pode ver alguns exemplos nas criaturas apresentadas na página 158.

QUINTO, pense se a criatura possui conhecimento sobre Etmos e consegue conjurar magias. Se sim, o nível de dificuldade da criatura sobe consideravelmente - defina seu grimório. Seres do fantástico geralmente possuem uma quantidade bastante variada de Partículas que conhecem, mas considere o Nível Sugerido que você definiu no Terceiro passo, e faça o grimório daquela criatura como se ela fosse uma personagem 1 nível abaixo.



LISTA DE FICHAS BASE

Aqui você encontrará uma lista-gem de Fichas Base para que possa criar suas próprias criaturas, como descrito na página 155. Escolha o tipo de criatura que deseja, o grau de desafio dela, e então ajuste como achar melhor. Depois disso, parta para definir as Aptidões da sua criatura e depois seus ataques. Lembre-se sempre que você pode ajustar como achar melhor!

MORTO VIVO SIMPLES

- ♦ Limite de Ferimentos: 5
 - ♦ Estresse: 4
 - ♦ Complexidade Máxima: Regular
 - ♦ Movimentação: 6m
 - ♦ Comunicação?: Não.
-
- ♦ **Corpo: 1**
 - ♦ **Mente: 0**
 - ♦ **Alma: 0**

PLANTA PREDATÓRIA SIMPLES

- ♦ Limite de Ferimentos: 6
 - ♦ Estresse: 4
 - ♦ Complexidade Máxima: Regular
 - ♦ Movimentação: 0m
 - ♦ Comunicação?: Não
-
- ♦ **Corpo: 2**
 - ♦ **Mente: 0**
 - ♦ **Alma: 0**



FERA INTERMEDIÁRIA

- ◇ Limite de Ferimentos: 7
- ◇ Estresse: 6
- ◇ Complexidade Máxima: Difícil
- ◇ Movimentação: 9m
- ◇ Comunicação?: Não

- ◇ **Corpo: 3**
- ◇ **Mente: 2**
- ◇ **Alma: 2**
- ◇

ELEMENTAL INTERMEDIÁRIO

- ◇ Limite de Ferimentos: 8
- ◇ Estresse: 8
- ◇ Complexidade Máxima: Difícil
- ◇ Movimentação: 9m
- ◇ Comunicação?: Sim

- ◇ **Corpo: 4**
- ◇ **Mente: 3**
- ◇ **Alma: 4**

HUMANOIDE FANTÁSTICO AVANÇADO

- ◇ Limite de Ferimentos: 6
- ◇ Estresse: 8
- ◇ Complexidade Máxima: Milagre
- ◇ Movimentação: 6m
- ◇ Comunicação?: Sim

- ◇ **Corpo: 2**
- ◇ **Mente: 6**
- ◇ **Alma: 4**





CORPO SECO (MORTO VIVO AVANÇADO)

- ♦ Limite de Ferimentos: 9
- ♦ Estresse: 4
- ♦ Complexidade Máxima: Difícil
- ♦ Movimentação: 8m
- ♦ Comunicação?: Sim

- ♦ **Corpo: 5**
- ♦ **Mente: 2**
- ♦ **Alma: 0**

Aptidões

Ser Fantástico, Resistência Fantástica, Combatente, Imunidade Venenosa, Morto Vivo, Toque Amaldiçoado, Maldição do Morto Vivo, Presença Aterradora.

Ataques

Pancada Pesada (Ataque), Grito Fúnebre (Ataque, Toque Arrepiante (Ataque).

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).





LISTA DE APTIDÕES

Aqui está uma lista com diversas Aptidões que pode conferir às suas criaturas, como visto na página 155. Muitas não conversarão perfeitamente entre si ou com seu conceito de criatura; este livro entende que você pode ajustá-los. Sinta-se livre para mexer nas Aptidões como preferir, ou criar suas próprias!

Ser Fantástico: A criatura não consegue existir no Mundano sem um Totem ou Santuário. Fora dessas condições, a criatura desaparece do Mundano e retorna ao Fantástico ao final de um número de minutos igual ao seu Atributo Corpo. Ao reaparecer no Fantástico ela sofre 2 Ferimentos, mas não ultrapassa do seu Limite, e acumula Pontos de Estresse até ficar no seu Limite; se já estiver acima do seu Limite, ela não acumula.

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.

Escalador: A criatura consegue escalar quaisquer superfícies tão rapidamente quanto se movimenta.

Nado: A criatura consegue nadar tão rapidamente quanto se movimenta.

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.

Pés Virados: A criatura possui os pés virados para trás. Para seguir rastros da criatura é necessário um Teste de Sobrevivência Dificuldade 12.

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

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.

Estudioso: A criatura estudou os Mundanos e consegue entender seu Dialeto e se fazer entendido aos Mundanos, além de poder ter conhecimentos sobre a cultura Mundana ou dos Mundanos no Fantástico.

Orador: A criatura possui conhecimentos sobre Etmos e sabe conjurar magias. Ela possui um Grimório com de 1 a 3 Funções; de 2 a 4 Objetos; e de 3 a 5 Características, e conhece todos os Complementos. Você define as Partículas exatas deste Grimório durante a criação da ficha ao escolher essa Aptidão.

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.





Imunidade ígnea/gélida/elétrica/ácida/venenosa: A criatura não sofre Ferimentos que sejam provocados pelo elemento e não sofre seus efeitos.

Suscetibilidade ígnea/gélida/elétrica/ácida/venenosa: A criatura sofre 1 Ferimento extra que seja provocado pelo elemento.

Flutuante: A criatura permanece flutuando a todo momento e pode se movimentar dessa forma.

Manifestação Amigável: Ao final do seu turno, qualquer outra criatura aliada em até 2m recupera 1 Ferimento. Esta criatura sofre 1 Ferimento para cada Ferimento recuperado dessa forma.

Instável: Quando chegar ao seu limite de Ferimentos a criatura explode, liberando a energia mágica contida em si. Todas as criaturas em até 2m sofrem 1 Ferimento.

Frágil: A criatura sofre 1 Ferimento a mais de qualquer fonte que não seja de si própria.

Morto Vivo: A menos que tenha sido queimado por completo, ou tido sua cabeça arrancada ou destruída, a criatura pode passar do seu limite de Ferimentos sem morrer, mas sofre um demérito de -1 em todas as suas rolagens enquanto acima do seu limite de Ferimentos.

Toque Amaldiçoado: Essa criatura pode espalhar qualquer maldição, doença ou condição sobrenatural que a aflija através do contato com sua pele.

Mordida Infecciosa: Essa criatura pode espalhar qualquer maldição, doença ou condição sobrenatural que a aflija através de uma mordida.

Presença Contaminante: Apenas estar perto dessa criatura é potencialmente perigoso. Qualquer maldição, doença ou condição sobrenatural que aflija essa criatura pode ser transmitida para qualquer outra criatura que se aproxime em até 10m dela.

Maldição do Morto Vivo: Se a criatura afetada por essa maldição morrer, ela retorna como um Morto Vivo Simples após 1 hora. Ela continua afetada por essa maldição.

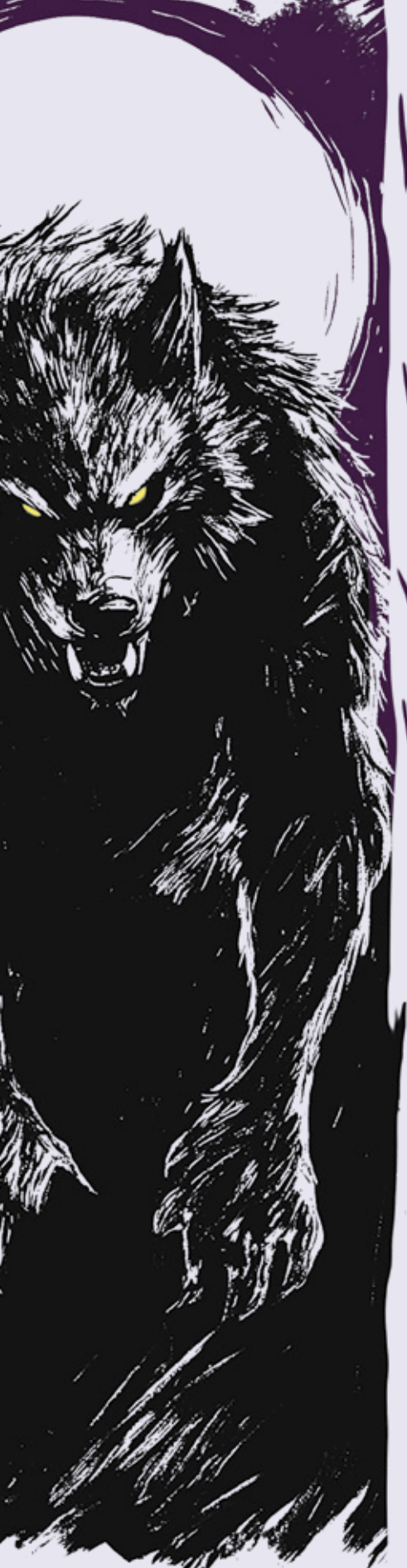
Horda: O coletivo de diversos Mortos Vivos é chamado de Horda. Uma Horda é composta por no mínimo 15 Mortos Vivos que estejam até 50m um do outro e cresce exponencialmente. Uma Horda de pelo menos 50 membros constitui um Santuário Espontâneo Rank 5.

Licantropia: Um ser que possua Licantropia se transforma em um Lobisomem, uma Fera Intermediária, toda lua cheia. Ele perde controle de suas ações e torna-se um predador sedento por sangue, não fazendo distinção entre antigos amigos ou inimigos. Ela retorna ao normal apenas no próximo nascer do sol. Não há métodos conhecidos para se livrar dessa condição.

Rompante Emocional: Se a criatura estiver afetada pela condição de Licantropia, ela também pode se transformar em um Lobisomem durante momentos de grande estresse emocional, não apenas durante a Lua Cheia. Ela retorna ao normal apenas no próximo nascer do sol.

Devoto Lunar: Enquanto estiver sob a luz da lua cheia a criatura é considerada estar dentro de um Santuário Espontâneo Rank 1. Ela também recebe um bônus de +1 em qualquer teste que faça.





Predador Ágil: Quando realizar um Ataque Desarmado, a criatura pode realizar outro ataque Ataque Desarmado, logo em seguida. Isso pode ser feito apenas 1 vez extra por rodada.

Atrás do Espelho: A criatura existe em uma dimensão paralela exclusiva, que só pode ser vista através de espelhos. Nenhum ser consegue adentrar tal dimensão nem por meios mágicos, e a criatura não pode deixá-la. Ela consegue se manifestar em espelhos tanto no Mundano quanto no Fantástico e ver e afetar qualquer coisa ou pessoa que esteja sendo refletida. Só pode ser afetada enquanto estiver se manifestando em um espelho, e nenhum efeito ou fenômeno físico e tátil consegue afetá-la. Só é afetada por efeitos espirituais ou mentais.

Possessão Espelhada: Se possuir a habilidade “Vida atrás do espelho”, esta criatura pode possuir um ser que passe mais de 5 minutos observando o espelho onde está se manifestando. O ser faz um Teste Contestado Mente-Alma, e numa falha, é considerado possuído, e todos seus movimentos passam a ser controlados pela criatura. A criatura pode conjurar qualquer magia que o ser possuído pudesse. A possessão se encerra se o espelho for destruído, ou se esta criatura optar. Apenas um ser pode estar possuído dessa forma por vez.

Presença Aterradora: Qualquer oponente que tente afetar diretamente esta criatura com magias acumula 1 Ponto de Estresse adicional.

Invisibilidade Sutil: Enquanto estiver sem se movimentar, a criatura pode suprimir sua presença e permanecer invisível ao olho nu.

Telepatia: Consegue se comunicar telepaticamente com qualquer ser até 30m dela, que tenha ao menos valor 1 em seu Atributo Mente. Elas não precisam falar o mesmo idioma para serem compreendidas, mas devem possuir a capacidade de se comunicar.

Metamorfo: Consegue alterar sua própria forma física e aparência. Ela não consegue crescer novos apêndices ou membros, mas pode aumentar e reduzir sua altura em até 1m, alterar sua cor de pele e sua estrutura óssea.

Alimento Psíquico: A criatura se alimenta de pensamentos e energia psíquica em geral. Ela pode gastar 1 hora se alimentando da mente de uma criatura incapacitada, que perde 1 ponto em seu Atributo Mente. Caso se alimente da mente de uma criatura cujo Atributo Mente seja 0, a criatura morre. A criatura que perder pontos de Mente dessa forma recupera 1 ponto ao final de cada Descanso Completo com Tratamento Médico.



Feito de Fogo: Qualquer criatura que entre em contato com o corpo desta criatura, mesmo que fazendo ou levando Ataques Desarmados, sofre 1 Ferimento.

Fogo Intenso: A temperatura ao redor desta criatura é tão alta que objetos pequenos e secos entram em ignição em questão de 1 minuto. Qualquer outra criatura que inicie seu turno em até 5m desta sofre 1 Ferimento.

Feito de Água: Após realizar um Ataque Desarmado que teve uma Defesa Ineficaz, esta criatura pode usar sua ação de Interagir com o Ambiente para prender o alvo em seu corpo. A criatura presa não pode se movimentar, e pode tentar se livrar mediante um sucesso em um Teste Contestado Corpo-Corpo, ao usar sua ação de Interagir com o Ambiente. Uma criatura presa dessa forma acumula 1 Ponto de Estresse ao final de cada um dos seus turnos.

Borrasca: A criatura consegue controlar e produzir gelo. A temperatura ao seu redor cai drasticamente, e qualquer criatura em até 10m dela perde 3m da sua movimentação.

Feito de Terra: A criatura sofre 1 Ferimento a menos de qualquer fonte e aumenta seu Limite de Ferimentos em 1.

Tremores: A movimentação desta criatura causa tremores devido a seu peso imenso e seu controle sobre o elemento terra. Quando ela se movimenta, cada criatura que esteja em até 5m realiza um Teste de Corpo Dificuldade 10; numa falha, a criatura afetada é derrubada e fica caída no chão, precisando usar da sua ação de Interagir com o Ambiente para se levantar.

Feita de Ar: A criatura não pode ser segurada, amarrada ou restrita por meios físicos. Ela também pode se movimentar 5m a mais e consegue se mover através de qualquer espaço, por mais apertado que seja. A criatura também pode voar livremente pelo ar, com a mesma velocidade que se movimenta.

Tempestuoso: A criatura consegue controlar e produzir eletricidade a bel vontade. Seus Ataques Desarmados causam 1 Ferimento a mais.

Criado por Encantamento: Esta criatura foi criada magicamente. Ela não pode se movimentar nem tomar ações no Mundano, a menos que esteja dentro de um Santuário, ou em contato direto com um Totem ou com alguém portando um.

Apenas Corpo: A criatura não possui mente ou alma, não podendo ser afetada por efeitos desse tipo. Essa habilidade só pode estar presente na ficha de uma criatura cujo valor de Alma e Mente seja 0.

mal posso esperar pra
aprender os encantamentos
de animação





Desígnios: Esta criatura apenas age de acordo com as ordens de seu criador, ou quem seu criador ordenou que ela obedecesse. Ela realiza a tarefa ao máximo de sua capacidade até ser destruída ou receber uma nova ordem.

Voo: A criatura pode se movimentar livremente pelo ar, com sua movimentação natural.

Intangível: A criatura não possui um corpo físico e não pode ser tocada. Ela não recebe Ferimentos de qualquer fonte que requeira contato físico. Ela também consegue atravessar qualquer parede ou objeto não encantado. Para interagir com objetos ou pessoas, a criatura abre mão de sua intangibilidade. Sempre que a criatura realizar um Ataque Desarmado, ela perde sua habilidade “Intangível” até o começo do seu próximo turno.

Intangibilidade momentânea: A criatura consegue tornar seu corpo intangível por alguns segundos e atravessar qualquer objeto sólido. Se atravessar outra criatura dessa forma, a criatura sofre 1 Ferimento e acumula 1 Ponto de Estresse. Uma criatura só pode sofrer Ferimentos e acumular Estresse dessa forma uma vez por turno.

Aparar: A dificuldade para acertar essa criatura com Ataques não Mágicos sobe em 2.

Venenosa: A criatura secreta uma substância altamente venenosa de sua pele. Qualquer ser que entrar em contato com o veneno sofre 1 Ferimento. O veneno pode ser administrado por seus Ataques Desarmados ou através do toque.

Veneno Incapacitante: Se um ser sofrer Ferimentos devido ao veneno proveniente desta criatura, o alvo deve realizar um Teste de Corpo Dificuldade 8. Numa falha, em seu próximo turno, o ser afetado pode apenas se Movimentar e Interagir com o Ambiente.

Aroma Inebriante: A criatura secreta esporos, feromônios ou apenas um forte cheiro. Ela consegue intensificar o Aroma a ponto de deixá-lo enojante. Qualquer criatura que respire, em até 15m, acumula 1 Ponto de Estresse no começo de cada um de seus turnos enquanto estiverem na área.

Brotamento: Como parte da sua ação de movimento, a criatura consegue murchar e aparecer novamente em outro lugar. Ela reaparece em um local a até 10m de seu local original.

Telecinesia: Movimentar qualquer objeto ou pessoa de até 300Kg que ela possa ver, em até 30m dela. Ela utiliza o Atributo Mente em testes que envolvam essa Habilidade. Só pode ser usada fora de combates (para uso em combates, Telecinesia (Ataque)).



ATAQUES

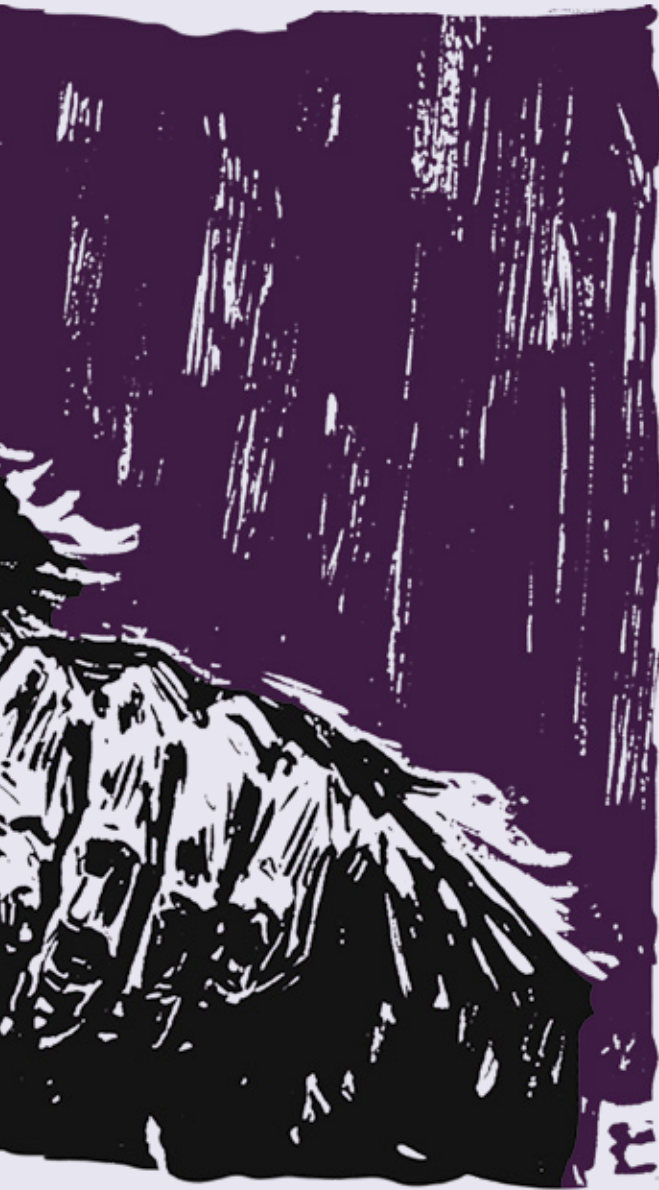
Ataques são Aptidões que ocorrem como ações durante um turno de combate. Alguns utilizarão a Ação de Ataque não Mágico, outros podem utilizar Interagir com o Ambiente. Se um Ataque ocorrer em uma cena que não é de combate, esta cena se torna um combate.

O narrador pode ajustar as habilidades e conceitos para melhor encaixarem na sua história. Sinta-se livre para mexer nos ataques como preferir, ou criar seus próprios!





SE CORRER O BICHO PEGA, SE FICAR...



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

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

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

Mordida Pesada(Ataque): A criatura realiza um Ataque Desarmado contra um alvo em até 1m, causando 3 Ferimentos numa Defesa Ineficaz

Arma Branca(Ataque): A criatura realiza um Ataque de Arma Branca contra um alvo em até 2m, causando 3 Ferimentos numa Defesa Ineficaz

Arma de Fogo(Ataque): A criatura realiza um Ataque à Distância contra um alvo em até 10m, causando 3 Ferimentos numa Defesa Ineficaz

Arma de Fogo Pesada (Ataque): A criatura realiza um Ataque à Distância contra um alvo em até 10m, causando 4 Ferimentos numa Defesa Ineficaz

Constringir(Ataque): A criatura realiza um Ataque Desarmado contra um alvo a até 1m; causando 2 Ferimentos numa Defesa Ineficaz. A criatura também envolve, prende e constringe seu alvo. Apenas 1 criatura pode estar presa dessa forma e sofre 1 Ferimento no começo de cada um dos turnos da criatura que a prende. Enquanto estiver constringido, o alvo não pode se movimentar, nem usar objetos ou fazer ataques. Ela só pode interagir com o ambiente para tentar escapar ao ser bem sucedida em um Teste Contestado Corpo-Corpo.



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.

Telecinesia(Ataque): A criatura utiliza sua telecinese para arremessar um objeto inanimado de até 300Kg contra um alvo que ela possa ver. Ela realiza um Ataque à Distância contra o alvo, causando 3 Ferimentos numa Defesa Ineficaz. Pode usar esse ataque como ação de Ataque não Mágico ou de Interagir com o Ambiente

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.

Incitar(Ataque): A criatura incita uma enxurrada de pensamentos intrusivos e contraditórios na mente de outra criatura que ela possa ver. O alvo deve realizar um Teste de Mente Dificuldade 11; numa falha a criatura acumula 2 Pontos de Estresse e não pode usar sua ação para Interagir com o Ambiente até o final do seu próximo turno. Em um sucesso o alvo acumula apenas 1 Ponto de Estresse e não sofre outros efeitos. Se a criatura afetada estiver incapacitada ou dormindo, ela falha automaticamente no Teste. Pode usar esse ataque como ação de Ataque não Mágico ou de Interagir com o Ambiente

Abduzir(Ataque): A criatura acumula 2 Pontos de Estresse e transporta outra criatura incapacitada, que esteja acima do seu limite de Pontos de Estresse e que esteja tocando, para seu ninho.

Possessão(Ataque): A criatura pode tentar possuir um ser vivo que ela possa tocar. O alvo faz um Teste Contestado Corpo-Alma. Se falhar, o alvo está possuído e todos seus movimentos são controlados por quem a possui. A criatura pode usar suas habilidades, mas não pode forçá-la a conjurar magias. O ser possuído pode usar sua ação de Interagir com o Ambiente para refazer o Teste Contestado Corpo-Alma para tentar se livrar da possessão.

Toque Arrepiante(Ataque): A criatura realiza um Ataque Desarmado contra um alvo em até 1m, causando 1 Ferimento numa Defesa Ineficaz; o alvo também acumula 3 Pontos de Estresse.

Enervar(Ataque): A criatura conturba a energia do ambiente para afetar a Alma de outra criatura. Ela realiza 1 Ataque Desarmado contra um alvo em até 10m; sofrendo 2 Ferimentos numa Defesa Ineficaz. O alvo também acumula Pontos de Estresse igual ao valor de Alma +1 da criatura

Golpe de Raízes(Ataque): A criatura controla as raízes das árvores próximas e realiza 1 Ataque Desarmado contra um alvo em até 15m, causando 2 Ferimentos numa Defesa Ineficaz. O alvo também fica envolvido pelas raízes, e enquanto estiver envolvido dessa forma não consegue se movimentar. A criatura envolvida pode tentar se livrar das plantas como sua ação de Interagir com o Ambiente, mediante sucesso num Teste Contestado Corpo-Corpo contra essa criatura.

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.





COMO MONTAR ORADORES NPCS

Ao longo das aventuras de ETMOS é natural que os jogadores encontrem diversos NPCs oradores, sejam eles aliados ou adversários. E em diversas situações será importante ter à mão suas fichas.

Para fazer a ficha de NPCs importantes, como grandes antagonistas ou aliados recorrentes, recomendamos criá-las da mesma forma que um Jogador cria sua personagem - criando a história, seus gostos e sonhos, até seu Grimório e ficha, como visto na página 48. Para auxiliar na escolha das Partículas do Grimório, recomendamos seguir os Manuscritos encontrados na página 88.

Geralmente não é necessário acompanhar os Marcos de Crescimento de NPCs, mas se você julgar pertinente, por serem personagem muito recorrentes cujo objetivo é se aprimorarem junto da história, então você pode fazê-lo da mesma maneira que os jogadores, ou ao determinar que a cada 2 jogos, ou mais, os NPCs marcam um Ponto de Desenvolvimento.

Para NPCs genéricos, como lacaios, aliados momentâneos e sem nome ou pessoas que nunca mais serão vistas na história, não é necessário criar toda sua ficha. Para tal, recomendamos apenas a criação de seus Grimórios. Você pode fazê-lo definindo o nível que esses personagens teriam, ou utilizar um genérico de 1 Função, 2 Objetos e 3 Características, e aumentar a quantidade de Partículas conhecidas para casos de NPCs genéricos um pouco mais poderosos. Também sugerimos seguir os Manuscritos encontrados na página 88, para simplificar a escolha de Partículas.

Você poderá encontrar exemplos de fichas de NPCs genéricos na página 203.



ITENS ENCANTADOS

MAGIA NOS OBJETOS COTIDIANOS

ETMOS é um mundo onde a magia faz parte do cotidiano de Oradores e seres Fantásticos. Assim, as pessoas desse mundo encontraram formas de aplicar magia em diversos itens de nosso cotidiano, desde coisas óbvias como poções, espadas e armaduras, a coisas mais inusitadas, como bottons de super-heróis, barbas falsas e cadarços. Qualquer objeto pode ser um item mágico nas mãos da pessoa certa, e muitos deles são criados assim, como objetos cotidianos, para escondê-los no Mundano.



ENCANTANDO OBJETOS

Apesar da classificação genérica como “mágico”, o correto em ETMOS seria dizer que o item é Encantado, pois ele nada mais é do que um objeto que possui a capacidade de reproduzir uma magia que lhe foi aplicada. Pense como se ele fosse um gravador que guarda uma frase mágica e a intenção da magia de quem o criou. Esse processo de “guardar” uma frase mágica é justamente o processo de Encantar um objeto para que ele se torne mágico e possa reproduzir o efeito da magia guardada nele.

Fazer esse encantamento, no entanto, envolve uma série de fatores e processos:

- ♦ É necessário definir seu efeito;
- ♦ É necessário definir qual item será encantando — em outras palavras, seu Veículo (ver a seguir) e sua qualidade;
- ♦ É necessário escolher as ferramentas mais apropriadas para sua feitura;
- ♦ É necessário conjurar uma magia que fique gravada no item durante todos os dias de sua criação;
- ♦ É necessário passar certos dias seguidos trabalhando no Encantamento;
- ♦ É necessário ter Habilidade o suficiente para concluir a tarefa.

O Encantamento em si se manifesta de diversas formas, que podem ser muito evidentes ou escondidas, como uma frase mágica entalhada na superfície do objeto, um brilho inato que o objeto passa a possuir, um pó que fica encrustado no item, entre diversas outras possibilidades.

Para encantar um objeto, é necessário adquirir Pontos de Preparo (PP). Cada item requer uma quantidade diferente de Pontos de Preparo para ser criado, determinada pelo Grau de Sofisticação do item em si. Você obtém Pontos de Preparo conforme define os processos e fatores para realizar o Encantamento, mas falaremos sobre isso um pouco mais adiante.

Então, o primeiro passo para se criar um item mágico é definir quantos Pontos de Preparo você precisa obter — ou seja, seu Grau de Sofisticação. Isso é determinado pelo efeito mágico aplicado no objeto. Em outras palavras: O que ele fará? Ao determinar o efeito, o narrador vai ditar qual o Grau de Sofisticação do item:

- ♦ **SIMPLES:** encantamentos cuja frase mágica tem Complexidade Trivial ou Regular. Para fabricar um Encantamento Simples, é necessário nível 1 na Habilidade de Artesão. Requer 5 Pontos de Preparo (PP).
- ♦ **SOFISTICADO:** encantamentos cuja frase mágica tem Complexidade Difícil. Para fabricar um Encantamento Sofisticado, é necessário nível 2 na Habilidade de Artesão. Requer 10 Pontos de Preparo (PP).
- ♦ **PRIMOROSO:** encantamentos cuja frase mágica tem Complexidade Complexa ou Milagre. Para fabricar um Encantamento Primoroso, é necessário nível 3 na Habilidade de Artesão. Requer 15 Pontos de Preparo (PP).



***Importante!** A quantidade de Pontos de Preparo requerida pode variar por decisão do Narrador, de acordo com o efeito do item em si.

O segundo passo é determinar o Veículo do Encantamento, ou seja, o objeto que será encantado. Sua definição é importante, pois ele também definirá se o Encantamento é consumido após sua ativação ou se ele permanecerá atrelado ao item.

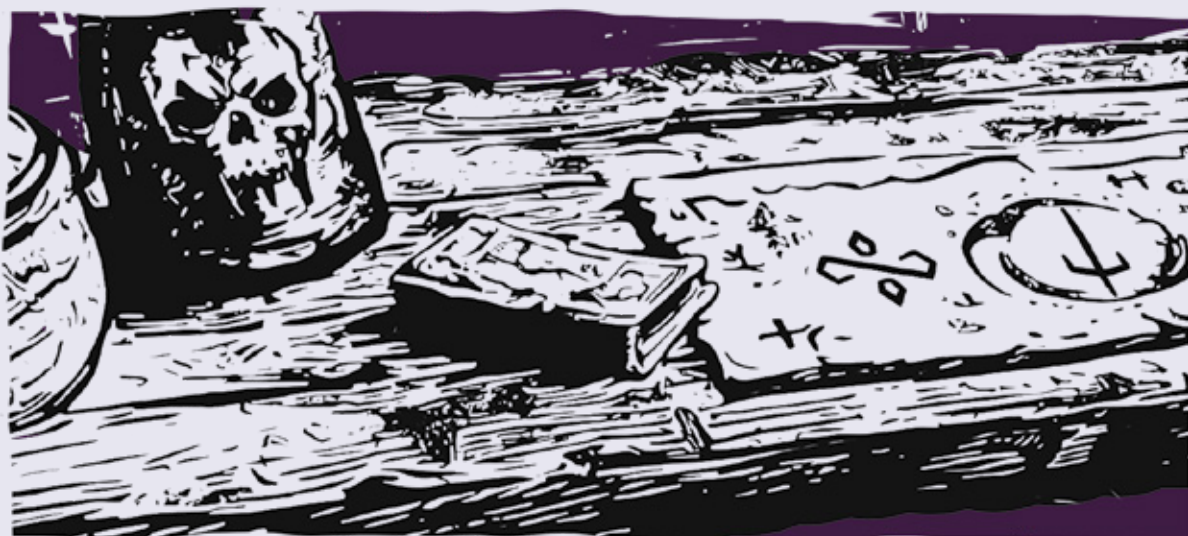
♦ **VEÍCULO PERSISTENTE:** itens que são utilizados diversas vezes e, assim, conservam o Encantamento (óculos, vestuários em geral, bengalas etc.). O Encantamento aplicado a um Veículo Persistente pode ser usado várias vezes, mas geralmente possui um tempo para que possa ser utilizado novamente. Esses itens são mais difíceis de produzir.

♦ **VEÍCULO CONSUMÍVEL:** itens que são utilizados uma única vez e, assim, perdem o Encantamento após o uso (poções, adesivos, comidas, tintas etc.). O Encantamento aplicado a um Veículo Consumível é utilizado uma única vez e toma efeito imediatamente ou confere habilidades a quem o utilizou por determinado tempo. Esses itens são mais fáceis de produzir.

***Importante!** A qualidade do Veículo é fator determinante no processo de encantamento.

O terceiro passo é definir quais ferramentas serão utilizadas no processo de encantamento. A função dessas ferramentas é justamente marcar o objeto de algum modo que permita que a frase mágica seja gravada no item. Isso pode variar desde ferramentas para inscrição de runas e kits de alquimia até ferramentas de maceração para criação de pós mágicos e aspersórios. Em resumo, qualquer coisa que permita à magia encantar o objeto.

***Importante!** A qualidade das Ferramentas é fator determinante no processo de encantamento.





O quarto passo é encontrar uma Frase Mágica que consiga realizar o efeito que você deseja para seu item e conjurá-la durante o processo de encantamento. Esse é o momento em que o trabalho de encantar começa de fato, utilizando as ferramentas para marcar o objeto e conjurando a magia para que ela se impregne nessa marca.

***Importante!** A frase mágica que você utilizar não precisa ter uma relação direta e íntima com o efeito proposto para o item. No entanto, quanto mais próxima ela estiver, mais fácil será o processo.

O quinto passo é colocar as mãos na obra: encantar o item de fato, utilizando as ferramentas e conjurando a magia que deve ser guardada. Aqui, o número de sessões de Encantamento feitas auxiliará no processo. Uma sessão de Encantamento dura 3 horas, e cada seção extra realizada no mesmo dia acumulará 2 pontos de Estresse em quem as realiza. O mais comum é encantar um objeto ao longo de 6 sessões. No entanto, um tempo maior, até um máximo de 30 sessões, pode ser proveitoso para o encantamento do item em si.

***Importante!** É possível encantar um objeto em menos de 6 sessões. No entanto, o processo torna-se mais difícil.

***Importante!** Encantar um item é um trabalho diário, e, uma vez iniciado, não se pode deixar transcorrerem mais de 24 horas sem que outra sessão de encantamento seja concluída, ou o trabalho se perde.

Agora que temos todo o processo explicado, vamos à sua mecânica. Como isso funciona em jogo? Como dito antes, você precisa alcançar uma quantidade de Pontos de Preparo definida pelo Grau de Sofisticação do item para que seu encantamento seja concluído. Esses Pontos de Preparo são obtidos quando você determina quais serão os fatores que vimos anteriormente.





RESPONDA ÀS SEGUINTE PERGUNTAS:

Para determinar os Pontos de Preparo obtidos, responda às perguntas:

1. QUAL O VEÍCULO?

O tipo de Veículo influencia diretamente nos Pontos de Preparo:

- a. Consumível = +1 PP
- b. Persistente = -2 PP

2. QUAL A QUALIDADE DO VEÍCULO?

Quanto mais bem feito, resistente ou raro for o objeto que será Encantado, mais Pontos de Preparo você obterá:

- a. Inferior = -2 PP
- b. Mediana = +0 PP
- c. Alta = +2 PP
- d. Ideal = +3 PP

3. QUAL A QUALIDADE DAS FERRAMENTAS DE FABRICAÇÃO?

A qualidade das Ferramentas influencia diretamente os Pontos de Preparo:

- a. Ruins = -2 PP
- b. Medianas = 0 PP
- c. Boas = +1 PP
- d. Excelentes = +3 PP

4. QUÃO PRÓXIMA ESTÁ DO EFEITO DO ITEM A MAGIA QUE VOCÊ CONJURARÁ DURANTE O ENCANTAMENTO?

A proximidade dos efeitos da magia e do item influencia diretamente nos Pontos de Preparo:

- a. Nada = -15 PP
- b. Pouco = -5 PP
- c. Bastante = +2 PP
- d. Completamente = +5 PP





5. QUANTAS SESSÕES VOCÊ FARÁ PARA CONCLUIR O ENCANTAMENTO?

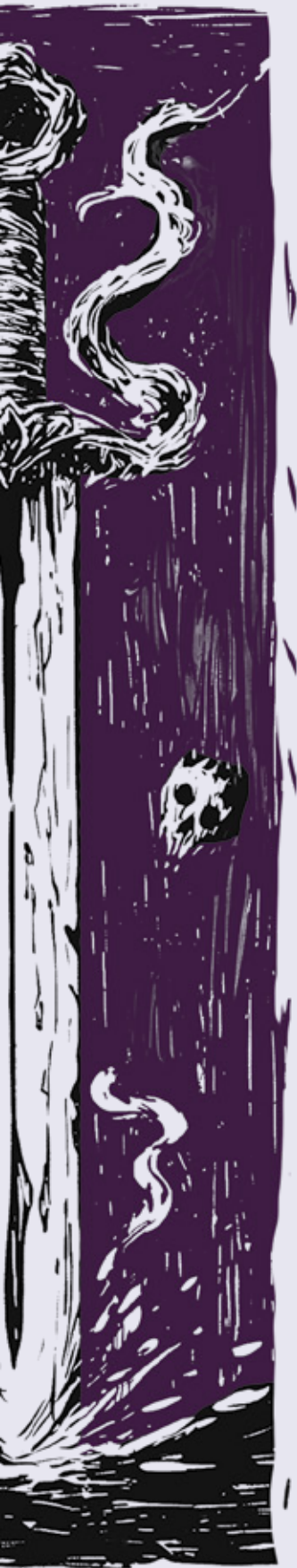
A quantidade de sessões influencia diretamente nos Pontos de Preparo. Você altera a quantidade de Pontos de Preparo acumulados a cada sessão concluída, aplicando o modificador apropriado, seja ele negativo ou positivo.

- a. 1 sessão= -15 PP
- b. 2 sessões= -12 PP
- c. 3 sessões= -7 PP
- d. 4 sessões= -3 PP
- e. 5 sessões= 0 PP
- f. 6 sessões= +1 PP
- g. 7 sessões= +2 PP
- h. 9 sessões= +3 PP
- i. 12 sessões= +4 PP
- j. 20 sessões= +5 PP
- k. 30 sessões= +6 PP

6. QUAL SEU NÍVEL NA HABILIDADE ARTESÃO, COM A ESPECIALIZAÇÃO APROPRIADA?

Sua Habilidade Artesão permite escolher entre a especialização com Veículos Persistentes (Artífice), ou Veículos Consumíveis (Alquimista). Se você tiver a especialização adequada para o Veículo que vai encantar, aplique os seguintes bônus, de acordo com seu nível na Habilidade Artesão:

- a. Nível 1 = +1 PP
- b. Nível 2 = +2 PP
- c. Nível 3 = +3 PP





Todos esses Fatores se somam aos Pontos de Preparo assim que você começa a encantar o item, mas os Pontos de Preparo pelas Sessões são adquiridos apenas na medida em que você as conclui. Por exemplo:

♦ Por conta de certos fatores, você obteve 8 Pontos de Preparo, e agora está criando um Item Sofisticado, que requer 10 Pontos de Preparo. Ao final da primeira Sessão, seu total de PP é -7, pois $8 - 15 = -7$. Ao final da segunda Sessão, seu total de PP é -4, pois $8 - 12 = -4$. Ao final da quinta Sessão, seu total de PP é 8 e, ao final da sétima Sessão, é 10, concluindo-se assim o encantamento.

***Importante!** É responsabilidade do narrador definir em que categoria se enquadra a Qualidade das Ferramentas e do Veículo que o jogador optar por sua utilização durante o processo de Encantamento.

***Importante!** O item só fica de fato encantado quando você obtiver todos os Pontos de Preparo necessários. Seu efeito mágico não pode ser utilizado antes disso.

***Importante!** É necessário conjurar a mesma magia em todas as Sessões de Encantamento. Se a magia não for conjurada em uma das Sessões, ou se uma magia diferente for conjurada, então a Sessão não contará para o total de Pontos de Preparo, sendo necessário realizar outra sessão dentro de 24 horas.

***Importante!** Você não pode concluir um Encantamento sem definir todos os fatores supracitados, por mais que, por acaso, você consiga Pontos de Preparo suficientes para concluí-lo sem passar por um deles. Ou seja, todos esses fatores são necessários para encantar um item: você não pode concluir um encantamento sem utilizar as ferramentas, por exemplo.



FACA DE OGÚM!



OS EFEITOS DE UM ITEM ENCANTADO



Caso queira criar um Item Encantado novo, é preciso definir seu Grau de Sofisticação. Deve-se ficar atento a fatores mecânicos que façam com que o item seja utilizável:

1. Se for um Veículo Persistente, ele concederá um efeito que fica ativo o tempo todo, ou deve ser ativado para realizá-lo?
2. Para que o Item Encantado tenha efeito, requer que quem o use acumule Pontos de Estresse?
3. Se for um Veículo Consumível, o efeito é imediato e logo se encerra, ou tem duração?
4. O efeito do item afeta quem o utiliza ou outro alvo?
5. O efeito traz benefícios ou malefícios?
6. Há algum ônus a quem usa o item, além do acúmulo de Estresse?





TOTENS E SANTUÁRIOS

Nenhuma magia pode ser conjurada no mundo Mundano, e seres Fantásticos não podem existir ali. A única exceção para essa regra é o caso de estarem portando um Totem ou estarem dentro de um Santuário. Totens estão entre os Itens Encantados mais importantes de ETMOS. São controlados pelos governos mágicos e entregues apenas para os maiores de idade que se formaram em escolas sancionadas.

No entanto, não é incomum encontrar Totens ilegais com Oramadores não sancionados ou até mesmo com gangues mágicas que se estabeleceram no Mundano, uma vez que qualquer objeto pode ser Encantado para tornar-se um Totem.

Totens são os itens que permitem a seu portador fazer magias no Mundano e a um ser Fantástico existir no mundo não Fantástico. Diferenciam-se de acordo com uma classificação que indica uma quantidade extra de Pontos de Estresse acumulada a cada magia não Trivial feita no Mundano por seu portador.

Exemplo:

♦ Mandla está no Mundano e tem consigo um Totem Rank 4. Ele conjura a magia *Eveli Quan* (Invocar Elemento Água), para fazer com que chova na rua em que se encontra. O narrador determina que a magia é Regular, o que normalmente acumularia apenas 1 Ponto de Estresse. Graças ao Totem, ele pode conjurar a magia no Mundano, mas ela passa a acumular 4 Pontos de Estresse a mais por causa do rank do Totem, totalizando assim 5 Pontos de Estresse acumulado.

Totens são objetos individuais que entram em sintonia com seu portador magicamente após o primeiro uso. Um Totem só perde a sintonia com seu portador depois de 100 anos sem ser utilizado, e durante esse tempo não pode ser utilizado por mais ninguém.

***Importante!** Um ser Fantástico não pode adentrar o Mundano se não portar um Totem sintonizado com ele ou não estiver dentro de um Santuário. Se sair do Santuário ou perder o Totem que portava, desaparece e retorna ao Fantástico após um número de minutos equivalente a seu valor de Corpo.





Um Santuário nada mais é do que uma área que faz o mesmo efeito de um Totem, aplicando-se indistintamente para todos os seres em sua extensão. Os Santuários também possuem uma classificação, e sua extensão varia de Santuário para Santuário.

Existem duas formas para se criar um Santuário: uma artificial e outra natural. Santuários artificiais são mais comuns nos dias de hoje e são criados com um Totem cujo encantamento não faz como que ele se sintonize com uma pessoa, mas com que seu efeito cubra toda uma área a seu redor. Santuários naturais são raros nos tempos modernos, e sua formação ocorre de modo similar à de um Portal do Meio. Um Santuário natural se forma quando um local é percebido e reconhecido por uma comunidade, mas é também evitado — geralmente, lugares onde há muitas lendas urbanas e histórias, de modo que as pessoas que acreditam nessas lendas acabam os evitando.

Alguns exemplos de Santuários naturais:

- ♦ Túneis de metrô;
- ♦ Hotéis, prédios e casas abandonadas sobre os quais se contam histórias sinistras;
- ♦ Algumas salas do tipo “Exclusiva para funcionários”;
- ♦ Locais vistos como assombrados;
- ♦ Partes recônditas em florestas.

***Importante!** Assim como Portais do Meio, Santuários naturais também podem ser criados e destruídos de acordo com a percepção de uma comunidade.

***Importante!** Dentro de Brasília, em sua parte Mundana, existe um dos poucos Santuários de Rank o do Mundo assim como em todas as grandes escolas mágicas espalhadas ao redor do Mundo. O objetivo é garantir que os alunos Fantásticos de Brasília consigam transitar pela escola como um todo, sem se preocuparem.

Qualquer objeto pode ser um Totem, desde óculos, colheres de pau, anéis, celulares, cachimbos, bonés, uma carta de um baralho completo... tanto faz. Mas há algumas peculiaridades quanto ao processo de Encantar um item para virar um Totem.

Para se Encantar um Totem, o Veículo precisa ser Persistente, e o objeto precisa ser feito com matéria prima do mundano. O Encantamento, porém, deve ser feito no Fantástico. Totens pessoais são Encantamentos Sofisticados, enquanto os Totens de Santuário são Encantamentos Primorosos. O rank do Totem em si pode alterar drasticamente os Pontos de Preparo requeridos para o Encantamento, podendo chegar até o máximo de 21 PP necessários.



COMO JOGAR O ANO LETIVO



AULAS E EXTRACURRICULARES (SEGMENTOS DE JOGO / GRADE CURRICULAR)

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.

Entre desvendar os mistérios de Brasília, impedir o Fantástico de ser descoberto, combater Oradores nefastos e preocupar-se com suas provas e aulas, sobra pouco tempo para a vida social e suas relações. Balancear todos esses fatores não é uma questão apenas para as personagens de dentro da história, mas também para o narrador e os jogadores.

Para auxiliar nessa tarefa, este livro conta com as mecânicas de Períodos Letivos e 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.



SEGMENTOS DE JOGO

Os Segmentos de Jogo definem as atividades gerais que os alunos de Brasília devem concluir ao longo de um dia. Eles podem ser:

1. **AULA:** durante Esse Segmento, os jogadores e o narrador definem uma aula do dia para que todos possam interpretar suas personagens nesse momento. Pode ser uma aula prática ou teórica, uma excursão, uma palestra, uma atividade física ou qualquer coisa que se encaixe como aula. Claro que, durante o dia, as personagens têm muitas outras aulas, mas esse Segmento serve justamente para deixar os jogadores interpretarem suas personagens durante essa atividade, interagindo com professores e colegas e aprendendo coisas que podem ser relevantes para o cenário ou a história.
2. **ATIVIDADE EXTRACURRICULAR:** esse Segmento é 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: clubes, aulas avançadas, práticas esportivas ou artísticas ou qualquer coisa que contribua para o desenvolvimento acadêmico e pessoal da personagem. Os jogadores podem frequentar as mesmas atividades extracurriculares ou não. O Segmento serve para dar liberdade interpretativa aos jogadores para que explorem outros aspectos da escola para além das aulas.
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 com o crush, investigar mistérios etc. Os jogadores são livres para gastar seu Tempo Livre juntos ou separados, mas, pela própria movimentação da história, é comum que investiguem mistérios ou explorem o mundo juntos.

***Importante!** Os Segmentos servem para auxiliar todos na mesa a organizar melhor o jogo de acordo com a vida escolar das personagens e para propiciar momentos interpretativos dessa vida escolar. A seguir, quando falarmos sobre os Períodos Letivos, você encontrará sugestões de quantos Segmentos cada dia dentro do jogo contém, mas você é bem-vindo para montar sua própria grade de Segmentos.

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 mais de 1 Dado desse tipo, pode gastar tantos quantos conseguir. Porém, isso só pode ser 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.

***Importante!** Assim como os alunos podem matar aula, os jogadores podem optar por não participar de um Segmento de Aula ou Extracurricular para gerar um Segmento de Tempo Livre em seu lugar. Porém, se assim o fizer, não ganhará o Dado de Empenho, além de ficar suscetível a possíveis problemas acadêmicos por matar aulas em excesso.

***Importante!** O narrador também pode optar por distribuir mais Dados de Empenho se achar cabível. Isso pode ser um bônus por uma interpretação legal e divertida que o jogador fez, ou pela personagem ter passado seu Tempo Livre estudando, ou praticando, ou realizando algo para seu progresso acadêmico em resumo, por qualquer coisa que ache cabível.





PERÍODOS LETIVOS

Os Períodos Letivos são um molde de quantos Segmentos de Jogo cada dia tem, de acordo com o momento em que a escola se encontra.

1. PERÍODO DE AULAS: momento mais comum da escola. Durante esse período, os alunos têm aulas regulares, seja durante o dia, à tarde ou à noite, com tempo livre suficiente para estudar e relaxar.

- a. 1 Segmentos de Aula;
- b. 1 Segmento Extracurricular;
- c. 2 Segmentos de Tempo Livre.

2. PERÍODO DE EXAMES: momento em que os alunos se preparam para provas e exames que estejam por vir. Geralmente, dura por volta de 1 a 3 semanas.

- a. 2 Segmentos de Aula:

- i. Fazer ambos os segmentos de Aula, durante esse Período, confere um bônus de +1 nos testes do Exame, até um máximo de +5 por participar das aulas (ver página 184).

- a. 1 Segmento Extracurricular;
- b. 1 Segmento de Tempo Livre:

- i. Estudar durante esse Segmento, nesse Período, confere um bônus de +1 nos testes do Exame, até um máximo de +5 por estudar em seu tempo livre (ver página 184).

3. PERÍODO DE FÉRIAS, FERIADOS E FINAIS DE SEMANA: momento em que não há aulas e apenas clubes e outras atividades extracurriculares funcionam. Varia em sua duração.

- a. 1 Segmento Extracurricular;
- b. 3 Segmentos de Tempo Livre.





PERÍODO ESPECIAIS: momentos extraordinários nos quais a escola ou os alunos estejam realizando atividades fora do cotidiano. Varia em sua duração.

c. Excursões:

- i. 1 Segmento de Aula;
- ii. 1 Segmento de Tempo Livre.

d. Festivais:

- i. 1 Segmento de Aula;
- ii. 2 Segmentos Extracurriculares;
- iii. 1 Segmento de Tempo Livre.

e. Semana de Palestras:

- i. 1 Segmento de Aula;
- ii. 2 Segmentos de Tempo Livre.

f. Torneios Esportivos:

- i. 1 Segmento de Aula;
- ii. 2 Segmentos Extracurriculares;
- iii. 1 Segmento de Tempo Livre.

***Importante!** Esses Períodos determinam quantos Segmentos cada dia, dentro do jogo, possui, mas não é necessário passar por todos os dias, um por um. Às vezes, é mais interessante pular alguns dias e avançar para outros Períodos em que novos acontecimentos e coisas interessantes estejam por transcorrer.

***Importante!** O narrador tem total autonomia para alterar a quantidade de Segmentos que estão disponíveis em cada dia. Pode aumentar ou diminuir sua quantidade total, ou de Segmentos específicos, mudar sua ordem para melhor representar horários de aulas, por exemplo, ou até criar seus próprios Segmentos, se achar cabível. É importante lembrar que os Segmentos e os Períodos são apenas moldes para auxiliar a manter uma coesão entre a vida escolar e o tempo livre das personagens.

***Importante!** Os Períodos Letivos são também uma sugestão de como estruturar seus jogos de ETMOS, de modo que os jogadores saibam qual será a próxima parte da sessão. Contudo, é importante que se dê liberdade para que eles alterem a estrutura e para que suas ações impactem diretamente tanto no andamento dos Períodos como em quais Segmentos eles poderão acessar.



PROVAS E EXAMES

Durante sua vivência escolar, as personagens terão que realizar provas, entregar trabalhos e uma série de outras atividades acadêmicas. Para representar essas provas e exames, no momento determinado pelo narrador em um Segmento de Aula, é feito um Teste de Prova.

Esse Teste é realizado apenas durante um Período de Exames e trata-se de uma representação das diversas provas que os Alunos farão ao longo de todo o Período. Ele é feito rolando 2d6 + os Bônus acumulados por estudar em seu Tempo Livre e por participar dos Segmentos de Aula durante o Período de Exames.

São duas as dificuldades desse Teste:

1. Para Passar: 11,
2. Para Gabaritar: 16.

***Importante!** Essa Dificuldade pode ser alterada de acordo com o narrador. Por exemplo: por ser matéria mais difícil, ou porque um professor fez a prova propositalmente mais difícil ou mais fácil.

SE A PERSONAGEM GABARITAR O TESTE, ele ganhará 1 Dado de Empenho extra na primeira vez em que, naquele dia, fosse ganhar um Dado de Empenho por Segmentos de Aula ou Extracurriculares. Esse bônus dura até o começo do próximo Período de Exames.

SE A PERSONAGEM PASSAR NO TESTE, ela então ganhará 1 Dado de Empenho regular.

SE A PERSONAGEM FALHAR NO TESTE, quando for para ela ganhar Dados de Empenho pela primeira vez no dia, ignore-os. Esse demérito dura apenas até o começo do próximo Período de Exames.

Caso uma personagem decida colar na prova, seja magicamente ou não, ela deve realizar um Teste de Ladinagem e um Teste de Enganar, com Dificuldade 8. Se ambos forem bem-sucedidos, a personagem gabarita a prova; mas, se qualquer um dos testes for uma falha, então ela é pega colando.

Ao ser pega colando, o narrador determina uma punição para a personagem. Essa punição pode variar, por exemplo, de uma tarefa que ela deva concluir e frequentar aulas de reforço, até mesmo à detenção, entre outras.

***Importante!** Seja colando ou estudando, as personagens podem tomar ações, conjurar magias, concluir planos mirabolantes, ou seja, realizar qualquer coisa que as auxilie nas provas. Isso pode virar toda uma miniaventura particular, ou um simples Teste de Habilidade. Seja como for, a Dificuldade dos Testes de Prova pode ser alterada com base nas ações dos jogadores.





EVENTOS ALEATÓRIOS

Uma escola mágica nem sempre é segura, e muitos acontecimentos aleatórios podem ocorrer todos os dias. Durante um Segmento de Tempo Livre, o narrador pode solicitar por um Teste de Evento Aleatório.

Cada jogador pode ter um Evento Aleatório desencadeado individualmente. Ao fazer o Teste, resolva-o separadamente, antes de seguir para o próximo jogador; mas, se os jogadores estiverem juntos durante seu Tempo Livre, então eles fazem o Teste juntos, potencialmente encontrando Eventos mais complicados.

Esse Teste é feito por cada jogador rolando 2d6 e informando ao narrador o resultado de cada dado individualmente. Então, com base no número de dados iguais do Teste, um Evento Aleatório é desencadeado:

- ♦ 2 dados iguais: encontro aleatório simples;
- ♦ 3 dados iguais: encontro aleatório mediano;
- ♦ 4 dados iguais: encontro aleatório avançado;
- ♦ 5 dados iguais ou mais: encontro aleatório letal.

***Importante!** Um jogador que esteja sozinho apenas desencadeia um Evento Aleatório se os resultados de ambos os dados forem iguais. Mas, ao estarem juntos, os jogadores aumentam a chance de desencadear um Evento Aleatório, pois cada um deles rola 2d6 para o mesmo teste, potencializando a chance de o Evento acontecer.

***Importante!** Não é em qualquer Segmento de Tempo Livre que um Evento Aleatório pode ser desencadeado. Pedir por esse Teste é uma decisão do narrador, a qual deve ser tomada com o propósito de aumentar a Tensão Narrativa, caso ela esteja baixa.



APÊNDICE E ANEXOS

COMO USAR ESSE DICIONÁRIO?

Esse material define cada Partícula a seguir e providencia exemplos de frases mágicas, efeitos e Complexidades.

O capítulo sobre a Criação de Frases Mágicas (pág. 98) explica como fazer magia em ETMOS; enquanto na página 122 você encontra o capítulo sobre o Sistema de Jogo.

Os exemplos dados neste Dicionário não são definitivos, servindo como parâmetro, exemplo e inspiração. Criatividade aliada à lógica é o principal fator determinante para as magias de ETMOS.



GLOSSÁRIO

PARTÍCULA - São as partes individuais das frases mágicas de ETMOS: Função, Objeto, Característica e Complemento.

FUNÇÃO - É a Partícula mais ampla da Frase Mágica. Ela indica como a magia afetará o mundo. Correlaciona-se ao verbo na língua portuguesa. Dentro da Frase a Função “junta-se” ao Objeto para formar uma única palavra; Ex.: Ewali (Invocar Animal).

OBJETO - Mais específica que a Função, ela indica o que a magia afeta. Correlaciona-se com o objeto na língua portuguesa; Dentro da Frase a Característica “junta-se” a Função para formar uma única palavra; Ex.: Eveli (Invocar Elemento).

CARACTERÍSTICAS - É a Partícula mais específica da Frase Mágica. Ela especifica o que a magia fará ou acrescenta novos efeitos. Relaciona-se com o predicado na língua portuguesa. A característica fica separada dentro da frase mágica, como uma palavra individual; Ex.: Eveli Quan (Invocar Elemento Água).

COMPLEMENTOS - Tipo de Partícula utilizada para alterar ou incrementar a Característica ou a magia em si. Seu uso mais comum é criar novas Características a partir da lógica, seja compondo variantes ou somando uma Característica à outra. Complementos são as mais versáteis de todas as Partículas.

DICIONÁRIO DE PARTÍCULAS

Importante! Os exemplos não são definitivos, de modo que um mesmo efeito pode ser feito com outras frases, e a mesma frase pode gerar outros efeitos, mediante a Intenção do Conjurador. Você pode checar as regras de construção de frase mágica na página 98.

Importante! Nos exemplos também é apresentado a Complexidade associada a cada uma das magias. Essa Complexidade é um exemplo geral, sem levar em consideração o contexto em que a magia foi conjurada. O aumento ou redução da Complexidade pode ocorrer de acordo com os parâmetros na página 118.



FUNÇÕES



ALTERAR (AL) - modificar, influenciar, transfigurar ou metamorfosear. Seu uso compreende alterar o alvo no todo ou em parte, mas não o controle de seu movimento. Pode alterar sua

fisicalidade, ou suas características abstratas, como sua resistência ao calor, ou a força de sua alma. O efeito dessa Função é temporário e dura normalmente 5 minutos.

Aluna Mul (Alterar Sentido Som)

Fazer a pessoa ouvir sussurros claramente.

Complexidade: Trivial

Aluna Mul (Alterar Sentido Som)

Fazer com que o som recebido do lado direito seja compreendido como se viesse do lado esquerdo, e vice-versa.

Complexidade: Regular



APRISIONAR (AR) - conter, restringir, confinar, capturar, reter ou segurar seu alvo. Pode-se prender coisas materiais, como um animal ou um objeto; ou coisas imateriais, como a alma de

um indivíduo ou um campo eletromagnético. A prisão precisa ser algo presente no ambiente e é definida pelas Características da magia. Ela pode ser feita de coisas materiais, como recipientes em geral; ou de conceitos abstratos, como seu próprio reflexo ou as sombras. O efeito dessa Função é temporário e dura normalmente 5 minutos.

Arala Lum (Aprisionar Abstrato Luz)

Fazer com que a luz não se propague.

Complexidade: Trivial

Arexa Sag (Aprisionar Inanimado Munição)

Fazer com que as balas de uma arma de fogo fiquem emperradas no cano.

Complexidade: Regular



ATACAR/FERIR (IM) - Refere-se ao ato de machucar, lesionar ou golpear com algo. O Objeto que se conecta a essa Partícula é o que será utilizado para ferir o alvo. O alvo do ataque não precisa

estar contido na frase mágica em si. O Objeto que você utilizará para ferir seu alvo precisa já estar presente no ambiente, mesmo que em pequenas quantias; a magia pode fazer uso completo do recurso e até alterá-lo para o ataque em si. O efeito dessa Função tende a ser imediato.

Imeli adaQuan (Atacar Elemento Variação Água)

Utilizar água do ambiente para lançar uma rajada de gelo.

Complexidade: Regular

Imepi adaAer Phys Mor Itam (Ferir Explosão Variação Ar> Respiração Maior Inerte)

Fazer a liberação de ar da respiração do alvo explodir em combustão assim que ele expirar

Complexidade: Complexa



ATRAIR/REPELIR (IR) - Refere-se ao ato de puxar algo em sua direção, ou empurrar algo para longe de si. Isso acontece magicamente, sem a necessidade de contato físico. O efeito dessa

Função pode ser imediato, ou perdurar pelo tempo padrão de 5 minutos.

Irexu Impe (Repelir Inanimado Arma)

Impedir armas de tocarem seu corpo, como em ataques, por 5 minutos.

Complexidade: Regular

Irayu Quan (Repelir Clima Água)

Fazer parar de chover

Complexidade: Difícil



BANIR (EN) - Refere-se ao ato de expulsar, excluir, abolir algo de algum lugar. Isso pode significar fazer o alvo ser forçado e magicamente expulso de um local, ou impedi-lo de interagir com o

local em si. O alvo também pode ser banido para outros planos de existência, retornando após o efeito mágico se encerrar; esse outro plano de existência pode ser o Fantástico ou o Mundano, ou se tratar de uma dimensão de bolso inofensiva, ou o plano mental, ou qualquer outro local determinado pelas Características da frase mágica. O efeito dessa Função é temporário e dura, por padrão, 5 minutos.

Enala Mutera Bhas (Banir Abstrato Terreno Emoção)

Impedir que pessoas sintam raiva no local.

Complexidade: Difícil

Enivi Rat (Banir Pessoa Dimensão)

Enviar uma pessoa para uma dimensão de bolso.

Complexidade: Complexa



CONTROLAR (ET) - Refere-se ao ato de comandar, dominar ou manipular. Pode ser usado para controlar o alvo por completo ou apenas uma parte do alvo, mas não consegue conferir novas

características ou transformar as já existentes. O efeito dessa Função é temporário e dura, por padrão, 5 minutos.

Eteli Aer (Controlar Elemento Ar)

Controlar o ar dentro dos pulmões do seu adversário, para sufocá-lo.

Complexidade: Difícil

DICIONÁRIO DE ETMOS



FUNÇÕES

Etina Mutazi (Controlar Tecnologia Informação)
Controlar os resultados de uma pesquisa na internet para aparecer apenas as páginas desejadas
Complexidade: Difícil



DESTRUIR (AS) - Refere-se ao ato de desmontar, desorganizar, demolir, desmanchar, eliminar ou prejudicar. O alvo pode ser afetado em sua totalidade ou apenas em parte, e sempre exerce resistência.

O efeito dessa Função é bastante potente e, portanto, possui uma Complexidade elevada por padrão. O efeito dessa Função tende a ser imediato.

Asomu (Destruir Construção)

Desmontar uma barraca armada.

Complexidade: Regular

Asivi Phys (Destruir Pessoa Corpo)

Desmantelar o braço de uma pessoa.

Complexidade: Difícil



EMPODERAR (EM) - Refere-se ao ato de fortalecer, aumentar ou tonificar. O alvo dessa Função terá uma Característica específica, já existente, empoderada,

podendo ser qualidade físicas ou abstratas. Novas capacidades também podem ser criadas no alvo, mas geralmente com um aumento de Complexidade. O efeito dessa Função é temporário e dura normalmente 5 minutos.

Emimu (Empoderar Mente)

Aumentar sua resistência mental contra uma magia lançada.

Complexidade: Regular

Emora Mok adaAer (Empoderar Flora Loucura Variação Ar>Neblina)

Aumentar as capacidades alucinógenas de uma planta para que ela emita um miasma que deixa quem o respirar, louco.

Complexidade: Difícil



ENFRAQUECER (IN) - Refere-se ao ato de debilitar, definhar, combalir, abalar, diminuir ou atrofiar. O alvo dessa Função terá uma Característica específica, já existente, enfraquecida, mas não

extinta; as capacidades enfraquecidas podem ser físicas ou abstratas. Esse enfraquecimento também pode ser feito como uma espécie de maldição, ou efeito negativo e detrimental. O efeito dessa Função é temporário e dura 5 minutos por padrão.

Inivi Phys (Enfraquecer Pessoa Corpo)

Enfraquecer uma pessoa a ponto dela não conseguir levantar uma arma.

Complexidade: Regular

Iniro Ym (Enfraquecer Aura Gravidade)

Reduzir a gravidade em locais específicos que eu possa ver.

Complexidade: Difícil



INVOCAR/CRIAR (EV) - Refere-se ao ato de conjurar ou trazer algo à existência. O Objeto que se conecta a essa Função trata-se do que será invocado, enquanto as Características servem para especificar suas propriedades. Tal criação pode se tratar de algo físico ou abstrato. Essa Função cria algo magicamente, ela não transporta algo já existente. O efeito dessa Função é temporário e dura 5 minutos por padrão.

Evali Ig (Invocar Animal Fogo)

Invocar um pássaro feito de fogo.

Complexidade: Difícil

Evexa Tuni Cysg (Invocar Inanimado Tecido Sono)
Invocar um terno que faça qualquer pessoa que o vista ficar com sono.

Complexidade: Complexa



JUNTAR/CONECTAR (UN) - Refere-se ao ato de unir, amarrar, grudar, interligar ou fundir. Essa magia sempre terá dois ou mais alvos, que podem exercer resistência separadamente. No caso

da magia conectar duas coisas iguais, como duas pessoas, por exemplo, é utilizado apenas o Objeto da frase mágica para determinar o alvo da magia e a que a coisa será conectada. No caso da magia unir duas coisas distintas, o alvo da magia em si será o Objeto da frase mágica, que será conectado às Características da frase. Essa união pode ser feita tanto entre coisas físicas e tateis como conceitos abstratos e efêmeros. O efeito dessa Função é temporário e dura, por padrão, 5 minutos.

Unimu (Conectar Mente)

Unir duas mentes, para que possam se comunicar com pensamentos.

Complexidade: Regular

Unibo Gus Apu (Conectar Comida Paladar Nojento)

Fazer a comida que alguém está prestes a comer ter um gosto horrível e nauseante.

Complexidade: Regular





FUNÇÕES



MARCAR (ES) - Refere-se ao ato de sinalizar, evidenciar, demarcar, simbolizar ou mostrar. Essa Função cria uma representação simbólica mágica no alvo que pode ser visível ou invisível. O orador

que conjura a magia sabe da localização da marca. A marca em questão pode ser feita apenas de energia mágica, ou feita de outros materiais ou conceitos. Esses outros materiais, cuja marca é composta, definem-se pelas Características utilizadas na frase, podendo afetar a coisa que foi marcada, provocando emoções ou causando ferimentos por exemplo. O efeito dessa Função é temporário e dura normalmente 5 minutos.

Esexa Ocul (Marcar Inanimado Visão)

Criar uma marca em um objeto de modo que quando você se concentrar, possa ver através da marca. *Complexidade: Difícil*

Esera Tum (Marcar Terreno Movimento)

Fazer com que qualquer coisa que se movimenta no ambiente deixe uma marca por onde a coisa passou *Complexidade: Difícil*



PROTEGER (AM) - Refere-se ao ato de defender, preservar, abrigar ou resguardar. O alvo da magia pode ser protegido DE alguma coisa, ou COM alguma coisa. O Objeto que se liga a função será o alvo

que será protegido, enquanto as Características determinam CONTRA o que será protegido, ou COM o que será feita a proteção. A proteção em si pode apenas ser um efeito mágico, impedindo o alvo de ser afetado contra o que se defende, ou criar uma espécie de armadura que protege o alvo com as Características da frase mágica. O efeito dessa Função é temporário e dura normalmente 5 minutos.

Amivi Ocul (Proteger Pessoa Visão)

Proteger-se de ser visto pelas outras pessoas. Tornando-se praticamente invisível.

Complexidade: Difícil

Amexa Tuní Cand (Proteger Inanimado Tecido Radiação)

Proteger suas roupas contra radiação, como se fosse um traje anti-radiação.

Complexidade: Difícil



REVELAR (IL) - Refere-se ao ato de descobrir, identificar, localizar, encontrar, entender ou distinguir. Essa Função confere compreensão ao conjurador sobre coisas escondidas, secretas ou perdidas sobre

o alvo. Essa obtenção de conhecimento, seja sua

localização, uma memória, segredos ou características específicas, vêm ao conjurador da magia de forma mágica e imediata. As Características utilizadas na frase mágica são usadas para definir com maior exatidão o que se deseja revelar ou a forma que essa informação será revelada, como uma mensagem escrita nas nuvens ou um cadáver lhe respondendo perguntas. O efeito dessa Função é normalmente imediato.

Irexa Sin (Revelar Inanimado Objeto)

Encontrar aquela meia perdida depois de lavar a roupa.

Complexidade: Trivial

Ireli adaTox (Revelar Elemento Variação Veneno>Doença)

Identificar o tipo de doença que está afetando o alvo.

Complexidade: Trivial



RESTAURAR (AN) - Refere-se ao ato de curar, reconstruir, remendar, retornar, consertar, recuperar ou restabelecer. Essa Função efetivamente retorna o alvo a um estado anterior, refazendo o estado

da matéria que ele se encontrava. Quanto mais diferente for o estado atual para o estado que se deseja restaurar, maior será a Complexidade da magia. A Complexidade também aumenta quanto mais distante no tempo for o estado atual para o estado em que se deseja retornar. O efeito dessa Função é normalmente imediato.

Anivi Phys Min (Restaurar Pessoa Corpo Menor)

Restaurar 1 Ferimento.

Complexidade: Regular

Anivi Mag (Restaurar Pessoa Magia)

Restabelecer uma condição mágica que já foi encerrada na última hora em uma pessoa. De modo a refazer a magia imposta.

Complexidade: Complexa



TRANSMITIR (OR) - Refere-se ao ato de emitir, emanar ou compartilhar. O alvo dessa Função pode ser algo concreto, como um animal ou uma pessoa, ou abstrato, como uma mensagem ou a mente

de um indivíduo. Essa Função faz com que uma representação do alvo exista em outro local. Essa representação transmitida está conectada ao alvo, de modo que a visão transmitida de uma pessoa para outro local permite que a pessoa veja o local como se estivesse lá. Essa transmissão é facilmente desfeita por qualquer efeito mágico que a afete. O efeito dessa Função é temporário e dura normalmente 5 minutos.

Orimu Ocul (Transmitir Mente Visão)

Permitir ver através de uma parede, como se

DICIONÁRIO DE ETMOS



FUNÇÕES

estivesse lá.

Complexidade: Trivial

Oranu Mutala PhysAgImpe (Transmitir Tempo Abstrato Corpo mais Arma>Ferimento)

Fazer com que um momento passado do alvo, em que ele esteve muito ferido, seja replicado no momento atual, efetivamente causando vários ferimentos de uma única vez.

Complexidade: Milagre



TRANSPORTAR (IT) - Refere-se ao ato de mover algo de um lugar para outro; translocar ou transferir. O Objeto utilizado nessa frase mágica será o alvo que será transportado. Essa Função

remove o alvo do lugar onde ele se encontra e o reposiciona em outro. Essa movimentação geralmente acontece de modo a teleportar o alvo, fazendo-o desaparecer de um lugar e reaparecer em outro, mas também pode ser feita forçando o alvo a percorrer um trajeto, que deve ser possível de ser percorrido sem impedimentos. Características adicionadas a frase mágica que utilize essa Função servem para indicar por quais meios o transporte será feito, servindo como catalisador e o meio por qual a translocação acontecerá, como uma criatura sendo teleportada pelo ar, pelos cabos de eletricidade, ou as próprias emoções. Características também podem ser adicionadas para especificar o que será transportado, como apenas o braço de uma pessoa ao invés de seu corpo inteiro. Uma magia que utilize de um catalisador que esteja muito presente no ponto de partida e ponto de chegada pode reduzir a Complexidade da magia. O efeito dessa Função é normalmente imediato.

Itivi (Transportar Pessoa)

Transportar a pessoa para um ponto que possa ver dentro de 10 metros.

Complexidade: Regular

Itera Phys (Transportar Terreno Corpo)

Transportar todos os seres que tenham corpo físico no ambiente para outro lugar.

Complexidade: Difícil



DICIONÁRIO DE ETMOS





OBJETOS



ABSTRATO (ALA) - Refere-se ao que não é concreto, imaterial ou intangível.

Alala Hin (Alterar Abstrato Idioma)

Fazer a pessoa ser compreendida, apesar da barreira do idioma.

Complexidade: Trivial

Imala Kan (Ferir Abstrato Reflexo)

Fazer o reflexo de uma criatura em um espelho sair do espelho e a atacar.

Complexidade: Difícil



ALMA (ANI) - Refere-se ao espírito: a força espiritual não compreendida que se conecta à mente e ao corpo de cada indivíduo e configura seu poder mágico.

Ilani (Revelar Alma)

Encontrar uma alma desencarnada específica no ambiente

Complexidade: Regular

Inani Phys Rat (Enfraquecer Alma Corpo Dimensional)

Fazer com que a alma do alvo ganhe fisicalidade, podendo ser ferida diretamente.

Complexidade: Complexa



ANIMAIS (ALI) - Refere-se à criaturas Mundanas e Fantásticas culturalmente chamadas de 'animais'. Seres sencientes, com a capacidade de perceber seus arredores de forma consciente,

mas carecem da capacidade de raciocínio e de expressar emoções complexas.

Irali (Atrair Animais)

Agir como feromônios para atrair cachorros.

Complexidade: Trivial

Unali Ten (Conectar Animal Escuridão)

Dar a um animal a capacidade de se esconder completamente nas sombras.

Complexidade: Difícil



AURA (IRO) - Refere-se a fenômenos físicos ou abstratos existentes em uma área, como campos eletromagnéticos, radioativos, espectros de luz e emoções compartilhadas em um grupo.

Imiro Triz (Atacar Aura Eletricidade)

Fazer um ataque de P.E.M. (pulso eletromagnético) para desativar câmeras e computadores nos arredores.

Complexidade: Difícil

Asiro Mag Rat (Destruir Aura Magia Dimensional)

Desorganizar parte do mundo Mundano onde o conjurador se encontra, de modo a permitir que

magia seja feita.

Complexidade: Milagre



CADÁVER (EVA) - Refere-se aos restos mortais de um ser, seja pessoa ou animal.

Orimu Muteva (Transmitir Mente Cadáver)

Trazar as memórias de um cadáver, para que ele lhe responda algumas perguntas ou lhe dê algumas informações acerca de seus conhecimentos em vida.

Complexidade: Difícil

Aneva (Restaurar Cadáver)

Fazer alguém retornar a vida, não como morto-vivo, voltar a vida completamente.

Complexidade: Milagre



CLIMA (AYU) - Refere-se a fatores e fenômenos climáticos, como temperatura, pressão, eventos atmosféricos e fenômenos naturais tais quais chuvas, tempestades, queimas e geadas.

Ilayu (Revelar Clima)

Fazer uma previsão climática. Mães costumam saber fazer isso sem magia...

Complexidade: Regular

Itayu Quan adaIg (Transportar Clima Água Variação Fogo>Seca)

Levar as nuvens de chuva para um local de seca extrema.

Complexidade: Difícil



COMIDA (IBO) - Refere-se ao que é culturalmente chamado de "alimento". Podendo ser um sólido ou líquido que tenha valor nutricional e seja costumeiramente consumido.

Anibo (Restaurar Comida)

Recuperar a comida que apodreceu faz poucos dias.

Complexidade: Regular

Alibo Cand (Alterar Comida Radiação)

Fazer um prato de comida ficar radioativo

Complexidade: Difícil



CONSTRUÇÃO (OMU) - Refere-se a edifícios, imóveis, casas ou estruturas criadas por pessoas ou não.

Evomu Roc (Criar Construção Pedra)

Criar uma torre de pedra para

passar a noite.

Complexidade: Regular

Amomu Mutivi (Proteger Construção contra Pessoa)

Fazer todas as pessoas dentro de um prédio

DICIONÁRIO DE ETMOS



OBJETOS

serem arremessadas para fora.
Complexidade: Complexa



ELEMENTO (ELI) - Refere-se a elementos naturais clássicos como água, fogo, terra e ar. E outros elementos naturais não regulares como madeira, eletricidade, pedra, gelo, veneno, ácido e luz.

Eveli Roc Sar (Criar Elemento Pedra Parede)

Erguer uma parede de pedra para bloquear projéteis vindos na sua direção.

Complexidade: Trivial

Emeli Triz Hin (Empoderar Elemento Eletricidade Idioma)

Conferir a energia elétrica ao meu redor a capacidade de entender o que eu falo e, possivelmente, acatar a meus pedidos

Complexidade: Complexa



EXPLOSÃO (EPI) - Refere-se a estouro, combustão, detonação, estrondo ou liberação súbita de energia em grande quantidade.

Inepi Vib (Enfraquecer Explosão Força)

Diminuir o impacto da explosão de um granada
Complexidade: Regular

Etepi Tum (Controlar Explosão Movimento)

Conter a energia da explosão do tiro de um revólver, e movê-la para dentro do cano da arma, efetivamente quebrando a arma.

Complexidade: Difícil



INANIMADO (EXA) - Refere-se a objetos, coisas, peças, instrumentos, itens ou utensílios.

Inexa adaNecro Sin (Enfraquecer Inanimado Variação Necrótico>Ferrugem Forma:Objeto)

Tornar um cadeado enferrujado.
Complexidade: Regular

Emexa Mutimu (Empoderar Inanimado Mente)

Conferir consciência para um objeto inanimado
Complexidade: Complexo



MENTE/PENSAMENTO (IMU)

- Refere-se ao processo intelectual de pensar; psique, intelecto, raciocínio, consciência, lembrança ou mentalidade.

Etimu Min (Controlar Mente Menor)

Controlar a mente de uma pessoa para que ela tenha tiques de piscar o olho, sempre que mentir.

Complexidade: Trivial

Ilimu (Revelar Mente)

Fazer uma pessoa se lembrar de algo que esqueceu
Complexidade: Trivial



INFORMAÇÃO (AZI) - Refere-se a conhecimento e estímulos sensoriais em geral.

Asazi Sin (Destruir Informação Forma:Objeto)

Apagar os escritos numa folha de papel
Complexidade: Trivial

Unazi Ocul Mul (Conectar Informação Visão Som)

Fazer uma pessoa ver som e ouvir cores
Complexidade: Difícil



PESSOA (IVI) - Refere-se a um indivíduo que possua sapiência, ou seja: que tenha intelecto, a capacidade de processar e expressar emoções complexas, processar estímulos internos e externos e

possua consciência de si próprio.

Arivi Roc (Aprisionar Pessoa Pedra)

Prender uma pessoa a uma gigantesca pedra de modo que ela não consiga andar

Complexidade: Difícil

Imivi adaMag (Ferir Pessoa Variação Magia>Sobrenatural)

Utilizar da energia de um fantasma presente para ferir um alvo

Complexidade: Difícil



SENTIDO (UNA) - Refere-se a percepção, sensações, sentidos e instinto. Tais sensações podem ser, por exemplo: a sensação de velocidade, sentido de certo e errado, percepção de equilíbrio e dos

arredores, instinto de luta ou fuga ou percepção sensorial, como visão e audição.

Emuna Phys (Empoderar Sentido Corpo)

Melhorar o equilíbrio de uma pessoa.

Complexidade: Trivial

Aluna Cysg (Alterar Sentido Sono)

Fazer uma pessoa não sentir sono

Complexidade: Regular



TECNOLOGIA (INA) - Refere-se a objetos e coisas criadas graças ao conhecimento científico dos seres humanos. Coisas como: máquinas, internet, cabos e telas

Imina Sin(Ferir Tecnologia



OBJETOS

Forma: Objeto)

Controlar cabos de força para estrangular um alvo.

Complexidade: Regular

Ilina Mutazi (Revelar Tecnologia Informação)

Encontrar o localização exata de um endereço de IP

Complexidade: Regular



TEMPO (ANU) - Refere-se ao conceito científico de tempo; passado, presente e futuro; bem como horas, minutos e segundos. A utilização desse Objeto, geralmente aumenta significativamente a

Complexidade da magia.

Etanu Tum (Controlar Tempo Movimento)

Fazer o tempo correr mais devagar para todos menos o conjurador

Complexidade: Complexa

Esanu Hen Sin (Marcar Tempo Sangue Forma: Objeto)

Marcar em um relógio o horário em que o sangue da cena do crime foi derramado

Complexidade: Regular



TERRENO (ERA) - Refere-se ao solo, chão, área, campo, superfície ou o substrato de um local. "Terreno" não precisa ser algo necessariamente sólido, podendo referenciar a superfície do mar

pela qual o barco navega, ou o próprio convés de madeira da embarcação, por exemplo.

Alera Triz (Invocar Terreno Eletricidade)

Fazer o solo do local ficar eletrificado

Complexidade: Difícil

Arera Ast (Aprisionar Terreno Velocidade)

Fazer com que qualquer coisa que se movimenta muito rápido no ambiente não possa se movimentar de forma alguma

Complexidade: Complexo



VEGETAÇÃO/FLORA (ORA)

- Refere-se à natureza ambiental em geral, como plantas, fungos, árvores e flores.

Evora Lum Min (Invocar Flora

Luz Menor)

Invocar uma planta bioluminescente para ajudar na iluminação de uma caverna

Complexidade: Trivial

Itivi Mutora (Transportar Pessoa Flora)

Permitir que uma pessoa toque em uma árvore próxima para se teleportar para outra árvore que o conjurador possa ver ou saiba da existência

Complexidade: Difícil



DICIONÁRIO DE ETMOS



CARACTERÍSTICAS



ÁCIDO (DUM) - Refere-se a uma solução aquosa corrosiva e nociva com a capacidade de dissolver outros materiais.
Exemplos de Variação: Substância química não natural

Inivi Phys Dum (Enfraquecer Pessoa Corpo Ácido)
Fazer com que o suor da pessoa seja ácido e corroa a própria pele.

Complexidade: Difícil

Emeli Dum Quan (Empoderar Elemento Ácido Água)
Aumentar o PH de um corpo de água a ponto de ficar corrosivo

Complexidade: Difícil



ÁGUA (QUAN) - Refere-se a uma substância líquida comumente chamada de "água" que se define pela expressão química de H₂O.
Exemplos de Variação: Gelo, Vapor, Neblina.

Aluna Quan Kar (Alterar Sentido Água Cheiro)
Fazer uma pessoa sentir cheiro de água à distância e mais facilmente localizar corpos de água.

Complexidade: Regular

Asivi Quan (Restaurar Pessoa Água)

Fazer a água no corpo da pessoa evaporar

Complexidade: Complexo



AR (AER) - Refere-se a vento, correntes de ar, ou ao gás que os seres humanos respiram.
Exemplos de Variação: Neblina, Tufão
Exemplo de Negação: Vácuo

Emivi Aer (Empoderar Pessoa Ar)

Conferir a uma pessoa a capacidade de voar.

Complexidade: Difícil

Eseli Aer Mutazi (Marcar Elemento Ar Informação)
Marcar uma corrente de ar com sussurros assombrosos. Qualquer pessoa por quem a corrente de ar passe ouve os sussurros.

Complexidade: Difícil



ARMAS (IMPE) - Refere-se a objetos que costumemente são utilizados em combates corpo a corpo, como facas, espadas e machados. Também faz referência a objetos utilizados para se proteger

nesses combates, como escudos e armaduras.

Exemplos de Variação: Ferramenta de ofício, Utensílios, Arma Improvisada

Irra Impe (Atrair Terreno Armas)

Fazer o solo atrair todas as armas, desarmando todos no combate.

Complexidade: Regular

Imibo adaImpe (Ferir Alimento Variação Arma > Arma Improvisada)

Fazer o alimento no estômago do alvo se movimentar e romper as paredes do estômago.

Complexidade: Complexa



CHEIRO (KAR) - Refere-se ao odor, fragrância, aroma e a sensação olfativa.

Exemplos de Variação: Miasma

Alala Kar Apu (Alterar Abstrato Cheiro Nojento)

Fazer o odor natural da pessoa cheirar a frutas podres

Complexidade: Trivial

Iliro adaTriz Kar (Revelar Aura Variação Eletricidade > Magnetismo Cheiro)

Encontrar os limites de um campo eletromagnético através do cheiro

Complexidade: Difícil



CORPO (PHYS) - Refere-se à fisiologia e estrutura física de uma pessoa, animal ou planta.

Exemplos de Variação: Pêlo, Unha, Cabelo, Tato

Unala Phys Lum (Unir Abstrato

Corpo Luz)

Puxar toda a luz do ambiente de modo a se conectar ao corpo do alvo, fazendo-o brilhar.

Complexidade: Regular

Orimu Phys Sin (Transmitir Mente Corpo Forma: Objeto)

Estender o mesmo controle que sua mente exerce sobre seu corpo a um objeto, efetivamente controlando o objeto com sua mente.

Complexidade: Complexa



DIMENSIONAL (RAT) - Refere-se a planos de existência como o Mundano e o Fantástico; ou a locais extradimensionais como planos de bolso criados por efeitos mágicos.

Exemplos de Variação: Espaço, Cosmos

Itivi Rat (Transportar Pessoa Dimensional)

Enviar o alvo para outro mundo.

Complexidade: Complexo

Evala Mutuna Rat Sin (Invocar Abstrato Sentido Dimensional Forma: Objeto)

Criar uma porta que funciona como Portal do Meio temporário

Complexidade: Milagre



CARACTERÍSTICAS



ELÉTRICO (TRIZ) - Refere-se a eletricidade ou a corrente de energia que passa por boa parte das máquinas do mundo moderno. Exemplos de Variação: Magnetismo

Anina Triz (Restaurar Tecnologia Eletricidade)

Devolver a energia a um apartamento após um apagão
Complexidade: Difícil

Inimu TrizAgPhys (Enfraquecer Mente Elétrica mais Corpo>Sinapse)

Fazer com que as sinapses, os impulsos elétricos que o cérebro envia para controlar nossos movimentos, sejam parados.

Complexidades: Complexo



EMOÇÃO (BHAS) - Refere-se a sentimentos e emoções simples, como felicidade, tristeza, raiva e medo; ou emoções complexas, como ansiedade, coragem, desespero e apatia.

Exemplos de Variação: Dor, Riso, Engraçado, Força de Vontade

Orimu Bhas (Transportar Mente Emoção)

Remover o medo de uma pessoa

Complexidade: Regular

Unayu adaBhas (Conectar Clima Variação Emoção>Coragem)

Fazer o ambiente do local inspirar coragem em seus aliados.

Complexidade: Regular



ESCURIDÃO (TEN) - Refere-se a sombras e a ausência de luz, e os fenômenos sobrenaturais associados a isso.

Exemplos de Variação: Secreto, Segredo

Itali'Ten (Transportar Animal Escuridão)

Fazer um animal entrar nas próprias sombras e sair em outra sombra próxima, efetivamente teleportando-o.

Complexidade: Regular

Amera Ten (Proteger Terreno Escuridão)

A luz no ambiente não pode se propagar, deixando o local completamente escuro.

Complexidade: Difícil



FOGO (IG) - Refere-se a liberação de energia proveniente da queima de algo. Chama, labareda, combustão.

Exemplos de Variação: Lava, Fumaça, Plasma

Inayu Ig Min (Enfraquecer Clima Fogo Menor)

Diminuir a temperatura do local ao tempo ameno
Complexidade: Trivial

Imeli IgAgRoc (Ferir Fogo mais Pedra>Lava)
Esquentar pedras ao seu redor para virarem lava e arremessá-las magicamente contra seu alvo.

Complexidade: Difícil



FORÇA (VIB) - Refere-se a energia física liberada pela movimentação de um objeto, também entendida como força cinética. Refere-se também a uma energia pura, invisível e capaz de interagir

com objetos físicos, como em campos de força.

Evala Vib Sar (Invocar Abstrato Força Forma: Parede)

Cria uma parede de força invisível e sólida capaz de parar ataques e projéteis

Complexidade: Difícil

Imexa adaSag Vib (Ferir Inanimado Variação Munção>Projétil Improvisado Força)

Arremessar um pequeno pedregulho aumentando sua força de modo a causar 1 Ferimento

Complexidade: Regular



GRAVIDADE (YM) - Refere-se a força física responsável pela atração de corpos, provocada por uma deformação no espaço.

Exemplos de Variação: Peso

Alala Ym (Alterar Abstrato Gravidade)

Inverter a direção da atração gravitacional

Complexidade: Difícil

Emomu adaYm (Empoderar Construção Variação Gravidade>Peso)

Aumentar o peso de um edifício ao ponto de sua estrutura não conseguir sustentá-lo mais

Complexidade: Complexo



IDIOMA (HIN) - Refere-se a língua falada por uma pessoa ou povo, dialeto ou fala.

Exemplos de Variação: Linguagem de Programação

Eviro Hin (Invocar Aura Idioma)

Criar uma aura ao seu redor que qualquer idioma é imediatamente compreendido

Complexidade: Regular

Imazi Hin Mor (Ferir Informação Idioma Maior)

Fazer com que uma pessoa sofra Ferimentos mentais ao ouvir uma palavra específica dita em qualquer idioma

Complexidade: Complexo



ILUSÃO (ALUI) - Refere-se a um fenômeno que causa um erro de percepção sensorial de quem o percebe. Refere-se tanto a um fenômeno natural ou mágico.

DICIONÁRIO DE ETMOS



CARACTERÍSTICAS

Exemplos de Variação: Falso, Mentira

Anuna Alui Ocul (Restaurar Sentido Ilusão Visão)

Desfazer uma miragem natural

Complexidade: Trivial

Ilazi adaAlui (Revelar Informação Variação Ilusão>Falso)

Magicamente obter a capacidade de discernir uma mentira contada para você

Complexidade: Regular



LOUCURA (MOK) - Refere-se a insanidade, delírio, devaneio, alucinações, distúrbio, insensatez. Exemplos de Variação: Insônia

Etimu Mok (Controlar Mente Loucura)

Fazer uma pessoa começar a ouvir vozes e ser compelido a agir através dessas vozes

Complexidade: Regular

Alomu adaAer Mok (Alterar Flora Variação Ar>Miasma Loucura)

Fazer com que uma árvore exale um miasma que induz quem o respirar a loucura.

Complexidade: Regular



LUZ (LUM) - Refere-se a brilho ou o espectro visível de uma onda eletromagnética.

Exemplos de Variação: Cor

Exemplos de Negação: Escuridão

Evepi Lum (Invocar Explosão Luz)

Criar uma explosão luminosa para cegar momentaneamente as pessoas no ambiente

Complexidade: Trivial

Emivi adaLum (Empoderar Pessoa Variação Luz>Cor)

Conferir a uma pessoa a habilidade de se camuflar no ambiente, como uma espécie de camaleão

Complexidade: Difícil



MAGIA (MAG) - Refere-se a efeitos e fenômenos mágicos do mundo Fantástico

Exemplos de Variação: Sobrenatural, Paranormal, Insólito

Imala Mag (Ferir Abstrato Magia)

Utilizar de energia mágica pura para causar 1 Ferimento

Complexidade: Regular

Etuna adaMag (Controlar Sentido Variação Magia>Sobrenatural)

Ver o mundo Fantástico estando no Mundano

Complexidade: Difícil



MOVIMENTO (TUM) - Refere-se a deslocamento e locomoção.

Exemplos de Variação: Vibração

Exemplos de Negação: Inércia

Arexa Sag Tum Itam (Apri-sionar Inanimado Munição)

Movimento Inerte)

Fazer com que assim que disparos sejam ouvidos os projéteis não consigam se movimentar.

Complexidade: Difícil

Emivi Hen Tum (Empoderar Pessoa Sangue Movimento)

Melhorar a movimentação do sangue da pessoa, melhorando suas capacidades físicas em geral.

Complexidade: Regular



MUNIÇÃO (SAG) - Refere-se a objetos costumeiramente utilizados como projéteis, como flechas, balas de chumbo, granadas, videntes e pedras de arremesso.

Exemplos de Variação: Objeto de

arremesso improvisado

Amexa Sag Impe (Proteger Inanimado Munição contra Arma)

Fazer com que a munição dentro de um revólver não seja afetada pelo disparo da arma em si. Fazendo a munição não ser disparada.

Complexidade: Difícil

Etora Sag (Controlar Flora Munição)

Controlar uma árvore de modo que ela arremesse espinhos contra o alvo

Complexidade: Regular



NECRÓTICO (NECRO) - Refere-se a energia sobrenatural da morte que causa a decomposição e necrose.

Exemplos de Variação: Ferrugem

Exemplos de Negação: Morto Vivo

Emeva Necro (Empoderar Cadáver Necrótico)

Aumentar a força de um zumbi

Complexidade: Regular

Asala Necro (Destruir Abstrato Necrótico)

Remover a energia necrótica do corpo de uma pessoa, postergando sua morte.

Complexidade: Complexo



NOJENTO/SECREÇÃO (APU) -

Refere-se a fatores corporais vistos como nojentos, asquerosos, nauseantes e enjoativos. Fatores como decomposição, ferimentos abertos, secreções corporais como

fezes ou pus e fraturas.

DICIONÁRIO DE ETMOS



CARACTERÍSTICAS

Exemplos de Variação: Doença, Miasma, Mal-Estar, Sujeira

Inuna Ocul Bhas Apu (Enfraquecer Sentido Visão Emoção Nojento)

Fazer com que o alvo veja a pessoa amada como um zumbi repugnante.

Complexidade: Regular

Eveli adaAer Apu (Invocar Elemento Variação Ar>Neblina Nojento)

Criar uma neblina densa que faz as pessoas dentro dela espirrarem incessantemente,

Complexidade: Difícil



PALADAR (GUS) - Refere-se ao sabor ou à percepção gustativa.

Exemplos de Variação: Fome, Fala

Inuna noAdaGus (Enfraquecer Sentido Negação Variação Paladar > Mudo)

Tornar a pessoa incapaz de se comunicar de maneira apropriada, dificultando sua conjuração. Pode até mesmo deixar a pessoa muda.

Complexidade: Regular

Emuna GusMag (Empoderar Sentido Paladar Magia)

Ser capaz de sentir o gosto de magia.

Complexidade: Difícil



PEDRA (ROC) - Refere-se a uma rocha ou mineral sólido.

Exemplos de Variação: Metal, Vidro, Cristal, Cascalho

Evexa adaRoc Impe (Invocar Inanimado Variação Pedra > Diamante Arma)

Criar uma espada com lâmina de diamante.

Complexidade: Difícil

Imexa adaRoc Triz (Ferir Inanimado Variação Pedra > Metal Movimento)

Atacar transmutando um io-iô em ouro e conduzindo eletricidade através dele, causando dano de impacto e elétrico.

Complexidade: Difícil



Radiação (Cand) - Refere-se a energia, ou objeto, radioativo, nocivo à vida, capaz de causar mutações e degradar a matéria em sua composição química ou molecular.

Exemplos de Variação: Onda de Rádio, Mutação

Emuna Mul adaCand (Empoderar Sentido Som Variação Radiação > Ondas de rádio)

Permitir que ouça ondas de rádio.

Complexidade: Regular

Orazi Cand Ocul (Transmitir Informação Radiação Visão)

Adquirir a capacidade de ver como se tivesse visão de raio-x.

Complexidade: Difícil



REFLEXO/ESPELHO (KAN)

- Refere-se a superfícies com a capacidade de refletir a luz de modo a formar uma imagem concisa e clara. Também refere-se a própria imagem vista na face reflexiva e os

fenômenos sobrenaturais associados a isso.

Exemplos de Variação: Cópia, Réplica

Evala Alui Kan (Criar Abstrato Ilusão Reflexo)

Criar reflexos de si mesmo que correm para direções diferentes, servindo como distração.

Complexidade: Trivial

Evexa adaKan (Criar Inanimado Variação Reflexo > Réplica)

Criar uma cópia de um livro antigo.

Complexidade: Difícil



SANGUE (HEM) - Refere-se ao material aquoso contido dentro do corpo de indivíduos, que é associado culturalmente à vida. Refere-se tanto ao sangue de seres humanos, quanto à seiva de plantas.

Exemplos de Variação: Força Vital

Anivi Hem (Restaurar Corpo Sangue)

Fazer com que um ferimento sangrando coagule.

Complexidade: Trivial

Itala adaHem (Transportar Abstrato Variação Sangue > Energia Vital)

Retirar energia vital de uma pessoa à força.

Complexidade: Complexa



SOM (MUL) - Refere-se a barulho, audição, ruído e a vibração que se propaga pelo ar e é compreendida como som.

Exemplos de Variação: Vibração

Inala noMul (Enfraquecer Abstrato negação Som>Silêncio)

Fazer com que uma pessoa simplesmente não seja capaz de gerar sons.

Complexidade: Difícil

Aluna Mul (Alterar Sentido Som)

O alvo passa a ouvir a própria voz com 1 segundo de atraso.

Complexidade: Regular



SONO (CYSG) - Refere-se ao fenômeno fisiológico de redução do metabolismo, supressão de vigília, relaxamento muscular e diminuição da atividade sensorial.

DICIONÁRIO DE ETMOS



CARACTERÍSTICAS

Também se refere aos fenômenos sobrenaturais associados ao sono e sonhos.

Exemplos de Variação: Sonho

Exemplos de Negação: Insônia

Inuna Cysg (Enfraquecer Sentido Sono)

Diminuir os efeitos do sono em uma pessoa.

Complexidade: Trivial

Imimu adaCysg noCysg (Ataque Mente Variação Sono > Pesadelo Negação Sono > Acordado)

Fazer com que uma pessoa acordada sofra com pesadelos e imagens de sofrimento para si mesma.

Complexidade: Difícil



TECIDO (TUNI) - Refere-se a objetos confeccionados a partir do entrelaçamento de fios, como roupas, bandeiras e calçados.

Exemplos de Variação: Pele

Anexa Tuni adaApu (Restaurar

Inanimado Tecido Variação Nojento > Sujeira)

Limpar as roupas de líquidos de origem duvidosa.

Complexidade: Trivial

Oruna Tuni adaIg (Transmitir Sentido Tecido Variação Fogo > Calor)

Compartilhar o calor das próprias roupas com outras pessoas.

Complexidade: Trivial



TERRA (MUN) - Refere-se ao material que compõem o solo e o substrato de onde as plantas nascem.

Exemplos de Variação: Poeira, Vidro, Lama, Areia, Argila

Evexa adaMun Sin (Criar Inanimado Variação Terra > Argila Forma:Objeto)

Criar um vaso de argila.

Complexidade: Trivial

Ilera Mun (Revelar Terreno Terra)

Descobrir se a terra naquela área é um solo fértil.

Complexidade: Regular



VELOCIDADE (AST) - Refere-se a característica de um objeto em movimento; aceleração ou rapidez.

Exemplos de Negação: Lentidão, Inércia

Alexa Sag noAst (Alterar Inani-

mado Munição Não Velocidade > Inércia)

Fazer com que uma flecha vá perdendo sua velocidade, até parar no ar.

Complexidade: Regular

Emivi Ast (Empoderar Pessoa Velocidade)

Conseguir copiar tudo que o professor passou no quadro antes dele terminar de apagar.

Complexidade: Trivial



VENENO (TOX) - Refere-se a um material tóxico, peçonhento e nocivo ao funcionamento de um organismo vivo; toxina.

Exemplos de Variação: Doença, Miasma

Inera Tox (Enfraquecer Terreno Veneno)

Tornar todo o solo de onde se encontra em infértil.

Complexidade: Difícil

Etali Tox (Controlar Animais Veneno)

Controlar animais peçonhentos.

Complexidade: Regular



VISÃO (OCUL) - Refere-se ao sentido sensorial capaz de perceber luz e imagens; vista, efeito de ver.

Exemplos de Negação: Invisível, Oculto

Emuna Ocul (Empoderar Sentido Visão)

Permitir alguém de ver coisas invisíveis.

Complexidade: Difícil

Inina Ocul (Enfraquecer Tecnologia Visão)

Fazer com que câmeras de segurança não transmitam imagem.

Complexidade: Regular





COMPLEMENTOS



ADIÇÃO (AG) - É a Partícula utilizada para criar uma nova Característica ao somar outras duas Características. Ela sempre vem como conectivo entre ambas Características que soma.

Evayu QuanAgAer (Invocar Clima Água mais Ar>Neblina)

Cria uma espessa neblina ao seu redor
Complexidade: Regular

Alala MutanuAgAdaRat Min (Alterar Abstrato Tempo mais Variação Dimensão>Espaço>Realidade Menor)

Mudar a realidade de modo que na próxima hora, magias podem ser conjuradas no Mundano
Complexidade: Milagre



DERIVAÇÃO (MUT) - É a Partícula usada quando se deseja utilizar um Objeto como Característica. Ela sempre se junta como prefixo ao Objeto que deseja transformar em Característica.

Evivi Muteli Ig (Invocar Pessoa Elemento Fogo)

Criar um elemental de fogo
Complexidade: Difícil

Unimu Mutexa (Conectar Mente Inanimado)

Fazer uma conexão mental com uma armadura para controlar seus movimentos mentalmente
Complexidade: Difícil



FORMA: CÍRCULO (SAN) - É a Partícula utilizada quando a magia utilizará a forma de um círculo, esfera, redoma ou elipse. Aparece sempre ao final da frase após as Características.

Aleli Aer San (Alterar Elemento Ar Forma:Círculo)

Modificar o ar ao seu redor de modo a fazer uma redoma de vento
Complexidade: Regular

Evibo San (Invocar Alimento Forma:Círculo)

Pizza!
Complexidade: Trivial



FORMA: OBJETO GENÉRICO (SIN) - É a Partícula utilizada quando a magia utilizará a forma de um objeto genérico simples, sem muitas pessoas ou formas complexas. Aparece sempre ao final da frase após as Características.

Unexa Mul Sin (Unir Inanimado Movimento Forma:Objeto Genérico)

Fazer com que sua caneta se mova de maneira igual a outra caneta que possa ver.

Complexidade: Trivial

Ilazi Mutexa Sin (Revelar Informação Inanimado Forma:Objeto)

Descobrir a forma exata de uma chave para poder criar uma réplica

Complexidade: Regular



FORMA: PAREDE (SAR) - É a Partícula utilizada quando a magia utilizará a forma de uma parede, muro ou linha. Aparece sempre ao final da frase após as Características.

Evexa Tuni Sar (Criar Inanimado do Tecido Forma:Parede)

Evocar uma enorme cortina pesada.

Complexidade: Regular

Etomu Sar (Controlar Construção Parede)

Fazer com que uma parede se movimente sozinha e abra passagem

Complexidade: Difícil



INERTE (ITAM) - É a Partícula utilizada quando deseja que a magia fique aguardando um acontecimento pré-determinado para que ela se ative. Aparece sempre ao final da frase após as Características. Geralmente faz a magia aguardar até 1 hora para ser ativada, podendo estender esse tempo mediante um aumento de Complexidade.

Asala Mul Itam (Destruir Abstrato Som Inerte)

Destruir qualquer som que o alvo produza assim que ele começar a falar

Complexidade: Difícil

Unexa Mutexa Sin Itam (Conectar Inanimado Inanimado Forma:Objeto Inerte)

Fazer com que no momento em que uma porta for aberta, ela se feche novamente ao conectá-la de volta com o batente.

Complexidade: Regular



MAIOR (MOR) - É a Partícula utilizada quando deseja aumentar o efeito geral da magia e torná-la mais potente apenas com energia mágica. Não se atrela a nenhuma outra Partícula com o propósito de criar uma nova. Aparece sempre ao final da frase após as Características.

Emayu Quan Triz Mor (Empoderar Clima Água Eletricidade Maior)

Fazer uma chuva regular tornar-se uma tempestade elétrica

DICIONÁRIO DE ETMOS



COMPLEMENTOS

Complexidade: Complexo

Itivi Mor (Transportar Pessoa Maior)

Teleportar uma pessoa de São Paulo para o Rio de Janeiro

Complexidade: Complexo



MENOR (MIN) - É a Partícula utilizada quando deseja abrandar ou diminuir o efeito geral da magia e torná-la menos potente apenas com energia mágica, ou específica.

Não se atrela a nenhuma outra Partícula com o propósito de criar uma nova. Aparece sempre ao final da frase após as Características.

tícula com o propósito de criar uma nova. Aparece sempre ao final da frase após as Características.

Etivi Phys Min (Controlar Pessoa Corpo Menor)

Fazer uma pessoa se dar um tapa na cara

Complexidade: Trivial

Alazi adaGus Min (Alterar Informação Variação Paladar>Fala Menor)

Fazer uma pessoa entender uma única palavra específica diferente em um discurso

Complexidade: Trivial



NEGAÇÃO (NO) - É a Partícula utilizada quando se deseja criar uma nova Característica que é o oposto lógico da Característica com a qual essa Partícula se conecta. Ela sempre se junta como

prefixo da Característica que será negada.

Eveva noNecro (Invocar Cadáver não Necrótico>Morto Vivo)

Levantar um cadáver como um zumbi

Complexidade: Difícil

Aruna noTum (Aprisionar Mente não Movimento>Inércia)

Impossibilitar uma pessoa de pensar

Complexidade: Complexo



VARIAÇÃO (ADA) - É a Partícula utilizada quando se deseja criar uma nova Característica que é uma variação lógica da Característica com a qual essa Partícula se conecta. Ela sempre se junta como

prefixo da Característica que será variada.

Unala adaRat (Unir Abstrato Variação Dimensão>Espaço)

Conectar dois pontos no espaço, como se estivessem a centímetros um do outro.

Complexidade: Complexa

Alivi Phys adaTum (Alterar Pessoa Corpo Variação Movimento > Vibração)

Fazer o corpo vibrar rápido o suficiente para atravessar objetos sólidos.

Complexidade: Difícil



DICIONÁRIO DE ETMOS





BESTIÁRIO

FICHAS BASE DE CRIATURAS DO FANTÁSTICO

Aqui você encontrará uma listagem de Fichas Base para que possa criar suas próprias criaturas, como descrito na página 154. Escolha o tipo de criatura que deseja, o grau de desafio dela, e então ajuste como achar melhor. Depois disso, parta para definir as habilidades inatas da sua criatura e depois seus ataques. Lembre-se sempre que você pode ajustar como achar melhor!

MORTO VIVO INTERMEDIÁRIO

Limite de Ferimentos: 7
Estresse: 4
Complexidade Máxima: Regular
Movimentação: 7m
Comunicação?: Não

Corpo: 3

Mente: 1

Alma: 0

Morto Vivo Avançado

Limite de Ferimentos: 9
Estresse: 4
Complexidade Máxima: Difícil
Movimentação: 8m
Comunicação?: Sim

Corpo: 5

Mente: 2

Alma: 0

PLANTA PREDATÓRIA INTERMEDIÁRIA

Limite de Ferimentos: 8
Estresse: 4
Complexidade Máxima: Regular
Movimentação: 0m
Comunicação?: Não

Corpo: 4

Mente: 0

Alma: 0

PLANTA PREDATÓRIA AVANÇADA

Limite de Ferimentos: 10
Estresse: 4
Complexidade Máxima: Regular
Movimentação: 0m
Comunicação?: Não

Corpo: 6

Mente: 0

Alma: 0

FERA SIMPLES

Limite de Ferimentos: 6
Estresse: 5
Complexidade Máxima: Regular
Movimentação: 8m
Comunicação?: Não

Corpo: 2

Mente: 1

Alma: 1

FERA AVANÇADA

Limite de Ferimentos: 8
Estresse: 7
Complexidade Máxima: Difícil
Movimentação: 10m
Comunicação?: Não

Corpo: 4

Mente: 2

Alma: 3

ELEMENTAL SIMPLES

Limite de Ferimentos: 6
Estresse: 6
Complexidade Máxima: Difícil
Movimentação: 8m
Comunicação?: Sim

Corpo: 2

Mente: 2

Alma: 2

ELEMENTAL AVANÇADO

Limite de Ferimentos: 8
Estresse: 10
Complexidade Máxima: Complexo
Movimentação: 10m
Comunicação?: Sim

Corpo: 4

Mente: 4

Alma: 6

HUMANOIDE FANTÁSTICO SIMPLES

Limite de Ferimentos: 5
Estresse: 6
Complexidade Máxima: Difícil
Movimentação: 6m
Comunicação?: Sim

Corpo: 1

Mente: 3

Alma: 2

HUMANOIDE FANTÁSTICO INTERMEDIÁRIO

Limite de Ferimentos: 6
Estresse: 8
Complexidade Máxima: Complexa
Movimentação: 6m
Comunicação?: sim

Corpo: 2

Mente: 5

Alma: 4



ORADORES

ORADOR GENÉRICO ELEMENTALISTA (HUMANÓIDE FANTÁSTICO SIMPLES)

Limite de Ferimentos: 5
 Estresse: 6
 Complexidade Máxima: Difícil
 Movimentação: 6m
 Comunicação?: Sim

Corpo: 1
Mente: 3
Alma: 2

Orador: A criatura possui conhecimentos sobre Etnos e sabe conjurar magias. Ela possui um Grimório com 1 Função, 2 Objetos e 3 Características.
 Funções: Invocar/Criar (Ev)
 Objetos: Elemento (Eli), Vegetação / Flora (Ora)
 Características: Água (Quan), Fogo (Ig), Pedra (Roc)

ORADOR GENÉRICO NECROMANTE (HUMANÓIDE FANTÁSTICO SIMPLES)

Estresse: 6
 Complexidade Máxima: Difícil
 Movimentação: 6m
 Comunicação?: Sim

Corpo: 1
Mente: 3
Alma: 2

Orador: A criatura possui conhecimentos sobre Etnos e sabe conjurar magias. Ela possui um Grimório com 1 Função, 2 Objetos e 3 Características.
 Funções: Enfraquecer (In)
 Objetos: Pessoa (Ivi), Cadáver (Eva)
 Características: Corpo (Phys), Emoção (Bhas), Necrótico (Necro)

ORADOR GENÉRICO GUERREIRO MÁGICO (HUMANÓIDE FANTÁSTICO SIMPLES)

Limite de Ferimentos: 5
 Estresse: 6
 Complexidade Máxima: Difícil
 Movimentação: 6m
 Comunicação?: Sim

Corpo: 1
Mente: 3
Alma: 2

Orador: A criatura possui conhecimentos sobre Etnos e sabe conjurar magias. Ela possui um Grimório com 1 Função, 2 Objetos e 3 Características.
 Funções: Empoderar (Em)
 Objetos: Pessoa (Ivi), Inanimado (Exa)
 Características: Armas (Impe), Força (Vib), Corpo (Phys)

ORADOR GENÉRICO ENCANTRIZ (HUMANÓIDE FANTÁSTICO SIMPLES)

Limite de Ferimentos: 5
 Estresse: 6
 Complexidade Máxima: Difícil
 Movimentação: 6m
 Comunicação?: Sim

Corpo: 1
Mente: 3
Alma: 2

Orador: A criatura possui conhecimentos sobre Etnos e sabe conjurar magias. Ela possui um Grimório com 1 Função, 2 Objetos e 3 Características.
 Funções: Controlar (Et)
 Objetos: Abstrato (Ala), Informação (Azi)
 Características: Mente / Pensamento (Med), Emoção (Bhas), Visão (Ocul)





LISTA DE ENCONTROS ALEATÓRIOS

Essa lista apresenta sugestões para os Encontros Aleatórios citados na página 185. Você não precisa seguir as sugestões apresentadas, elas servem como parâmetro para cada categoria de evento ou como referência para criar seus próprios encontros aleatórios; ou até mesmo como inspiração para suas próprias campanhas.

1. SIMPLES (2 DADOS IGUAIS)

- 1.1 - Fenômeno Fantástico Climático (Inundação Inesperada, Tempestade Elétrica, Congelamento Espontâneo, Combustão Repentina, etc)
- 1.2 - Aluno procurando animal de estimação fantástico à solta
- 1.3 - Aluno ferido precisando de ajuda
Encontro com um ser Fantástico amigável
- 1.4 - Descobrem um novo Portal do Meio no Mundano
- 1.5 - Encontram um mercador de objetos mágicos contrabandeados no Mundano
- 1.6 - Encontro de Combate com uma criatura de ficha base Simples

2. MEDIANO (3 DADOS IGUAIS)

- 2.1 - Fenômeno Fantástico Metafísico (Flutuação Gravitacional, Confusão de Sentidos, Distorção Espacial, etc)
- 2.2 - Trombam com um aluno fazendo um ritual potencialmente perigoso
- 2.3 - Encontro com o fantasma de um ex-aluno
- 2.4 - Adentram território de plantas fantásticas territoriais (Plantas Predatórias)
- 2.5 - Encontram uma antiga sala de aula abandonada
- 2.6 - São parados por um Buscador para revista de artigos mágicos ilegais
- 2.7 - Encontro de Combate com uma criatura de ficha base Mediana

3. AVANÇADO (4 DADOS IGUAIS)

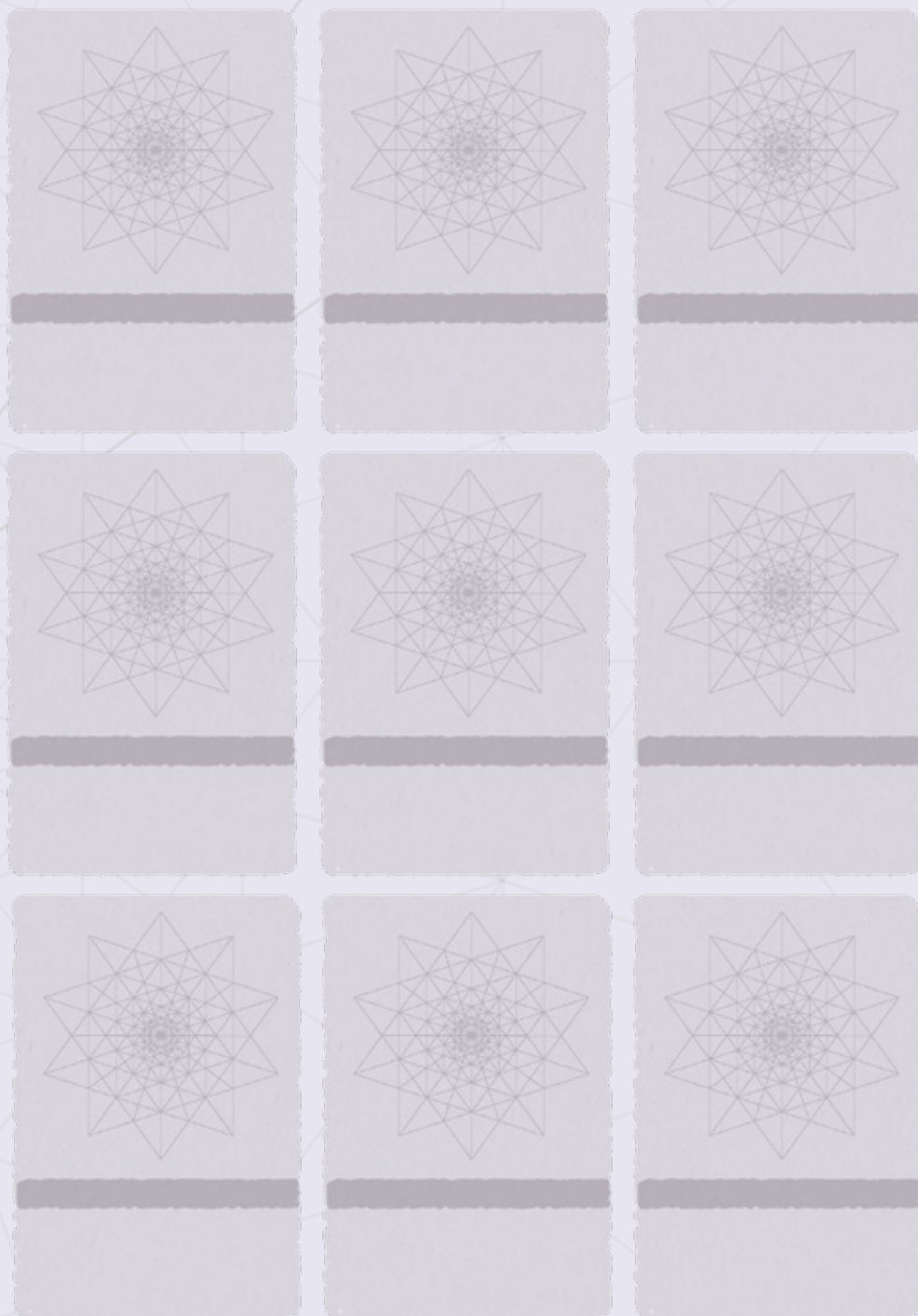
- 3.1 - Aluno possuído por fantasma vingativo (Morto Vivo Intermediário)
- 3.2 - Professor que teve sua sala invadida e seus bens roubados
- 3.3 - Tentativa de criar um Totem que deu errado (sala destruída, rompante de energia mágica, pessoas feridas, objetos animados magicamente, etc)
- 3.4 - Aluno tentando invadir a sala de um professor
- 3.5 - Mundano que encontrou o Fantástico sem querer
- 3.6 - Encontram um Santuário Espontâneo que serve de ninho para um Ser Fantástico
- 3.7 - Encontro de Combate com uma criatura de ficha base Avançada

4. LETAL (5+ DADOS IGUAIS)

- 4.1 - Invasão de gangue mágica (4 Oradores inimigos)
- 4.2 - Fenômeno Fantástico de Distorção Temporal
- 4.3 - Buscador em missão atrás de um Orador com um totem ilegal
- 4.4 - Invadem sem querer o território de um Ser Fantástico perigoso
- 4.5 - Trombam com um membro do corpo docente/discente contrabandeando artigos mágicos
- 4.6 - É visto fazendo magia no Mundano
- 4.7 - Encontro de Combate com várias criaturas de dificuldade variada



GRID DE PARTÍCULAS



PARA IMPRESSÃO





FICHA DE PERSONAGEM



NOME DO JOGADOR: _____

NOME DO PERSONAGEM: _____

ANO ESCOLAR: _____

IDADE: _____

NÍVEL: _____

DADOS DE EMPENHO: _____

ATRIBUTOS

Corpo

□ □ □ □ □ □ □ □

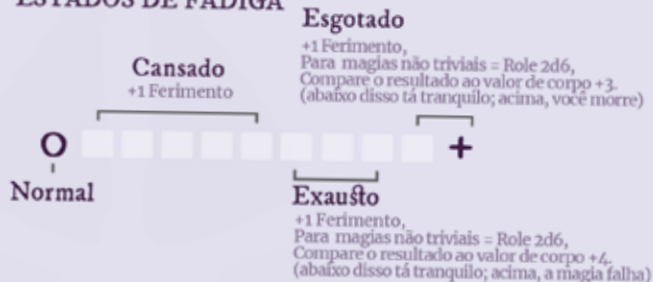
Alma

□ □ □ □ □ □ □ □

Mente

□ □ □ □ □ □ □ □

ESTADOS DE FADIGA

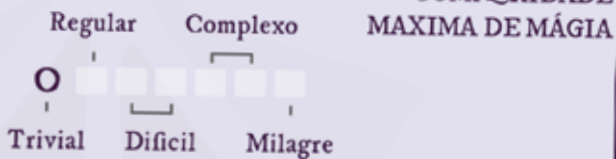


LIMITE DE FERIMENTOS

_____|_____| 4 + 1 para cada 2 pontos de Corpo

ESTRESSE ACUMULADO

_____|_____| Limite de Estresse = 4 + Alma



MARCOS DE CRESCIMENTO

Físicos

□ □ □ □ □ □ □ □

Emocionais

□ □ □ □ □ □ □ □

Mentais

□ □ □ □ □ □ □ □

ORIGENS

HABILIDADES PRATICAS

HABILIDADES TEÓRICAS

INVENTÁRIO



CONCEITO



BÁSICO:

PONTOS DE IMPORTÂNCIA:

APARÊNCIA:

VALORES E COMPORTAMENTO:

FUTURO:

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)



Se palavras têm o poder de criar, destruir e transformar
a realidade, foram as suas palavras que deram origem as
minhas, e o seu silêncio jamais calará.

Em memória de Paulo Roberto Pacheco
12/02/1963 - 08/02/2025