



Se o CONCEITO da sua personagem utiliza MAGIA, veja na tabela como fica a competência mágica a partir do PERFIL. Todos começam com 5 pontos de Poder Mágico (PM), que é a soma dos valores numéricos da competência. Deste modo, cada vez que um desses valores for aumentado com Pontos de Experiência (XP), automaticamente aumentam os pontos de PM. Caso queira aumentar os pontos de PM sem aumentar a competência, o/a jogador/a pode gastar tantos XP quanto o valor desejado de PM (de 5 para 6, 6 pontos de XP). Quando a competência chegar a 6 nas três situações e os pontos de PM a 18, só será possível aumentá-los com tantos XP quanto cada valor até o desejado (por exemplo de 18 para 20: 18 + 19 + 20 = 39 XP). Todos começam com 1 EFEITO MÁGICO, ou de acordo com o Conceito. Quando chegar a Experiente (4 ou 5) em um dos valores numéricos, pode escolher mais 3 e uma especialização (+1 num efeito); quando chegar a Perito (6), mais 6 e +2 na especialização.

Saiba mais em <http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/pdfs/magia.pdf>.

Magia em > Perfil \ /	superação	interação	introspecção
Altruista competitivo	2	2	1
Altruista cooperativo	1	3	1
Altruista isolacionista	1	2	2
Altruista rebelde	2	2	1
Hedonista competitivo	2	2	1
Hedonista cooperativo	2	2	1
Hedonista isolacionista	2	1	2
Hedonista rebelde	2	1	2
Investigativo competitivo	2	1	2
Investigativo cooperativo	1	2	2
Investigativo isolacionista	1	1	3
Investigativo rebelde	2	1	2
Marcial competitivo	3	1	1
Marcial cooperativo	2	2	1
Marcial isolacionista	2	1	2
Marcial rebelde	2	2	1

Pontos de Poder Mágico	5
------------------------	---

EFEITO	
Preparo	
Habilitado	
Experiente	
Perito	
EFEITO	
Preparo	
Habilitado	
Experiente	
Perito	
EFEITO	
Preparo	
Habilitado	
Experiente	
Perito	
EFEITO	
Preparo	
Habilitado	
Experiente	
Perito	
EFEITO	
Preparo	
Habilitado	
Experiente	
Perito	

EFEITO	
Preparo	
Habilitado	
Experiente	
Perito	
EFEITO	
Preparo	
Habilitado	
Experiente	
Perito	
EFEITO	
Preparo	
Habilitado	
Experiente	
Perito	

Resolução de Ações Mágicas:

Nível	HaBiLitado	eXPerienTe	PeRiTo
Dificuldade	6 a 9	10 a 13	14 e 15
Custo de PM*	3 pontos	6 pontos	12 pontos
Duração**	resultado em rodadas	resultado em horas	resultado em semanas
Alvos	1	resultado	à escolha
Preparo	imediatO	1 hora	24 horas

\*Recuperação: 1, 2 ou 3 pontos por hora; no. de horas = resultado de teste de competência.\*\*Tempo de preparo só se aplica a feitiços. A abrangência dos efeitos (distância, área, peso, velocidade etc) é medida pelo resultado obtido no teste somado aos pontos totais de poder mágico do usuário.

PLANILHA DE MAGIA

15





**IDE**

Conceito: \_\_\_\_\_ | Perfil: \_\_\_\_\_

Nome: \_\_\_\_\_

INT:  FIS:  PS:

SOC:  MAG:  PM:

Conhecimentos: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Idealismo [+ 1 \_\_\_\_\_]

Radicalismo [- \_\_\_\_\_]

[ ] ( ) [ ]



[ ] STATUS

[C]=Comum: sua personagem não tem influência ou tem influência sobre grupo restrito.

[G]=Gerente: influência sobre mais de um grupo ou sobre uma organização ou comunidade.

[P]=Presidente: influência sobre mais de uma organização ou comunidade.

Para converter ou criar uma personagem no Sistema Rápido, monte as Planilhas de Perfil e de Magia (15).

**RELAÇÕES DE PERFIL DO CARDGAME:**

Isolacionista = recebe +1 para testes individuais e sofre -1 para testes coletivos.

Cooperativo = sofre -1 para testes individuais e recebe +1 para testes coletivos.

Competitivo = ganha 1 para superar um teste de um companheiro; se estiver agindo só, perde 1.

Rebelde = ganha 1 para testes coletivos se fizer algo diferente do resto do grupo; perde 1 se for forçado a fazer a mesma coisa.

Indique o CONCEITO e o PERFIL..

Indique o VALOR e seu respectivo Idealismo.

Calcule os parâmetros numéricos a partir das Planilhas:

>>FIS = pontos de físico em superação.

>>PS = 10 + pontos de físico em superação.

>>SOC = pontos de social em interação.

>>INT = pontos de intelecto em introspecção.

>>MAG = pontos de magia em superação.

>>PM = soma dos pontos da competência magia.

Some características, se houver, nas respectivas competências.

Liste até 6 conhecimentos e/ou efeitos/poderes mágicos fundamentais com as respectivas especialidades, se houver, e os itens mais importantes.

Indique o NÍVEL ( )

(HBL) = HaBiLitado, 1 a 3.

(XPT) = eXPerienTe, 4 e 5.

(PRT) = PeRiTo, 6.

Para converter a personagem do Sistema Rápido para o Sistema Básico, procure nas Matrizes de Perfil a matriz que melhor corresponde à sua pontuação de competências e complete o restante das Planilhas. Se houver mais de uma opção de matrizes correspondentes, escolha aquela cujo perfil melhor representa sua personagem.



**IDE**

Forma Mística: \_\_\_\_\_

Nome: \_\_\_\_\_

INT:  FIS:  PS:

SOC:  MAG:  PM:

Poderes ou Efeitos: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

[ ] ( ) [ ]



**ATUAÇÃO [ ]**

[I]=Itinerante: marque se sua personagem circula por qualquer local do cenário.

[F/I]=Fixa com Itinerância: marque se sua personagem reside em algum local do cenário mas tem liberdade de circulação.

[F]=Fixa: marque se sua personagem reside em algum local do cenário com circulação restrita ou impossível.

**AUXILIAR**  
 Outra personagem: participa ativamente dos desafios da história ao seu lado e lhe confere +1 sempre que lhe ajudar num teste.  
 Você: sempre que ajudar sua auxiliar, ela recebe +1 no teste.

**+ 1 (C)**

RELAÇÃO DE EVENTO/ASPECTO:

Tire uma carta de evento. Marque o evento sorteado:  
 ( ) 2.Cumplicidade ( ) 3.Violação  
 ( ) 4.Embate ( ) 5.Marca ou estigma  
 ( ) 6.Prova ( ) 7.Chegada icôgnita  
 ( ) 8.Perseguição ( ) 9.Tarefa  
 ( ) 10.Punição ( ) 11.Reconhecimento  
 ( ) 12.Recompensa

Marque o aspecto deste evento:  
 ( ) Emocional ( ) Espiritual  
 ( ) Material ( ) Mental

Marque a posição da carta:  
 ( ) positiva +1  
 ( ) negativa -1

**1 (C) --**

Outra personagem: sofre algum evento que você deve reparar; se ela sofrer algum dano, você sofre -1 em testes emocionais até ela se recuperar.

Você: passa para a outra personagem o dever de lhe proteger; se sofrer algum dano, ela sofre -1 em testes emocionais até você se recuperar.

**VITIMA**

**RELAÇÕES DE FUNÇÃO:**  
 Baseadas nas funções de personagens na estrutura narrativa dos contos maravilhosos de Vladimir Propp, servem para ajudar os jogadores a criarem relacionamentos positivos ou negativos das suas personagens entre si e com as personagens coadjuvantes.

**RELAÇÕES DE EVENTO/ASPECTO:**  
 Baseadas nos eventos de enredo na estrutura narrativa dos contos maravilhosos de Vladimir Propp, servem para determinar o tipo de relação entre as personagens e situações-chave de movimentação do enredo da aventura.

**COMO USAR:**  
 Use o sorteador virtual\* ou o baralho de personagens do cenário e anote a posição da sua carta e das cartas dos outros jogadores para cada função marcada no Diagrama. Se a carta sair em posição normal, a função será a escrita em posição normal; se a carta sair em posição invertida, a função será a escrita em posição invertida. Se houver mais de 3 jogadores, use o sorteador até todas as personagens estarem posicionadas.

\*www.historias.interativas.nom.br/incorporais/sorteadores/relacionamentos

**DOADOR/A**  
 Outra personagem: lhe fornece recursos, informações, pistas ou itens que confere bônus do status dela num teste.  
 Você: confere bônus do seu status para resolver situações com outros membros do seu grupo e aumenta recursos.

**+ 1 (C) 2 (S/G)**

RELAÇÃO DE EVENTO/ASPECTO:

Tire uma carta de evento. Marque o evento sorteado:  
 ( ) 2.Cumplicidade ( ) 3.Violação  
 ( ) 4.Embate ( ) 5.Marca ou estigma  
 ( ) 6.Prova ( ) 7.Chegada icôgnita  
 ( ) 8.Perseguição ( ) 9.Tarefa  
 ( ) 10.Punição ( ) 11.Reconhecimento  
 ( ) 12.Recompensa

Marque o aspecto deste evento:  
 ( ) Emocional ( ) Espiritual  
 ( ) Material ( ) Mental

Marque a posição da carta:  
 ( ) positiva +1  
 ( ) negativa -1

**1 (C) 2 (S/G) --**

Outra personagem: compete com você pelo mesmo objetivo; sempre que repetir um teste em que você falhou, tem bônus do status dela para a próxima tentativa; sempre que ajudar a rival, sofre penalidade do status dela.

Você: sempre que repetir um teste em que sua rival falhou, sempre que atacar em situação desfavorável, seu status para evitar lhe atacar em situação desfavorável.

Outra personagem: antagoniza você de algum modo destrutivo, tendo bônus do status dela para atacar você; sofre penalidade do seu status para evitar a situação desfavorável.

Você: tem bônus do seu status para atacar; sofre penalidade do status dela para evitar a situação desfavorável.

**RIVAL**

**MANDANTE**  
 Outra personagem: proponente da missão ou desafio; sempre que ordenar seu grupo, confere bônus do status dela em teste coletivo.  
 Você: sempre que ordenar um grupo, este recebe bônus do seu status em teste coletivo.

**+ 1 (C) 2 (S/G) 3 (R/P)**

RELAÇÃO DE EVENTO/ASPECTO:

Tire uma carta de evento. Marque o evento sorteado:  
 ( ) 2.Cumplicidade ( ) 3.Violação  
 ( ) 4.Embate ( ) 5.Marca ou estigma  
 ( ) 6.Prova ( ) 7.Chegada icôgnita  
 ( ) 8.Perseguição ( ) 9.Tarefa  
 ( ) 10.Punição ( ) 11.Reconhecimento  
 ( ) 12.Recompensa

Marque o aspecto deste evento:  
 ( ) Emocional ( ) Espiritual  
 ( ) Material ( ) Mental

Marque a posição da carta:  
 ( ) positiva +1  
 ( ) negativa -1

**1 (C) 2 (S/G) 3 (R/P) --**

Outra personagem: antagoniza você de algum modo destrutivo, tendo bônus do status dela para atacar você; sofre penalidade do seu status para evitar a situação desfavorável.

Você: tem bônus do seu status para atacar; sofre penalidade do status dela para evitar a situação desfavorável.

Outra personagem: proponente da missão ou desafio; sempre que ordenar seu grupo, confere bônus do status dela em teste coletivo.

Você: sempre que ordenar um grupo, este recebe bônus do seu status em teste coletivo.

**OPONENTE**

**STATUS:**  
 C = Comum: sem influência ou influência sobre grupo restrito; +1 ou -1 nos testes.  
 S/G = Senhorial/Gerente: influência sobre mais de um grupo ou sobre uma organização ou comunidade; +2 ou -2 nos testes.  
 R/P = Regente/Presidente: influência sobre mais de uma organização ou comunidade; +3 ou -3 nos testes.



DIAGRAMA DE RELACIONAMENTOS





DIAGRAMA DE MISSÃO

Este diagrama permite construir uma missão a partir do resultado do DIAGRAMA DE RELACIONAMENTOS entre as personagens, ao qual se pode, opcionalmente, acrescentar um problema específico de cenário. É obrigatório para CARDGAME somente por sorteio e opcional para o RPG por sorteio, escolha ou proposição de cartas.

+ 1 (C) 2 (S/G) 3 (R/P)  
Função: \_\_\_\_\_

DISPARADOR:

Marque o evento sorteado:  
 2.Cumplicidade: uma personagem é enredada pela outra, seja por sedução, persuasão ou coação; a coação pode ser ameaça explícita ou chantagem baseada em alguma fragilidade prévia, que pode incluir a violação.  
 3.Violação: uma das duas personagens quebra ou é levada a quebrar uma interdição.

Marque o aspecto deste evento:  
 Emocional    Espiritual  
 Material    Mental

Marque a posição da carta:  
 positiva +1  
 negativa -1

Função: \_\_\_\_\_

- 1 (C) 2 (S/G) 3 (R/P)

Anote o Problema: \_\_\_\_\_

BUSCA:

Marque o evento:  
 4.Embate: entre você e a outra personagem, que vai terminar com sua vitória ou derrota sobre a ela.  
 5.Marca ou estigma: uma personagem recebe da outra alguma marca que permita seu reconhecimento.  
 6.Prova: para recebimento de um bônus por meio de interação, conciliadora ou hostil, com a outra personagem e uma reação bem-sucedida ou falha.

Marque o aspecto deste evento:  
 Emocional    Espiritual  
 Material    Mental

Marque a posição da carta:  
 positiva +1  
 negativa -1

+ 1 (C) 2 (S/G) 3 (R/P)  
Função: \_\_\_\_\_

ACERTO DE CONTAS

Marque o evento:  
 7.Chegada icôgnita: você chega icôgnita ou disfarçada onde espera resolver o problema, podendo ser reconhecida pela outra personagem.  
 8.Perseguição: tentativa da outra personagem de recuperar o objeto de interesse de se vingar; termina com o resgate caso você/ se safe/m da perseguição.  
 9.Tarefa: para permitir o reconhecimento e a localização do objeto de busca, implicando solução bem ou mal-sucedida por comparação entre as personagens.

Marque o aspecto deste evento:  
 Emocional    Espiritual  
 Material    Mental

Marque a posição da carta:  
 positiva 0    negativa -2

Função: \_\_\_\_\_

- 1 (C) 2 (S/G) 3 (R/P)

+ 1 (C) 2 (S/G) 3 (R/P)  
Função: \_\_\_\_\_

REGRESSO

Marque o evento:  
 10.Punição: uma das personagens é castigada.  
 11.Reconhecimento: de aparência ou comportamento, ou pelo resultado satisfatório de prova ou tarefa.  
 12.Recompensa: em bens, poder, desejos satisfeitos etc.

Marque o aspecto deste evento:  
 Emocional    Espiritual  
 Material    Mental

Marque a posição da carta:  
 positiva +1  
 negativa -1

Função: \_\_\_\_\_

- 1 (C) 2 (S/G) 3 (R/P)

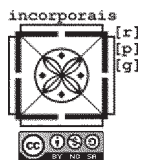
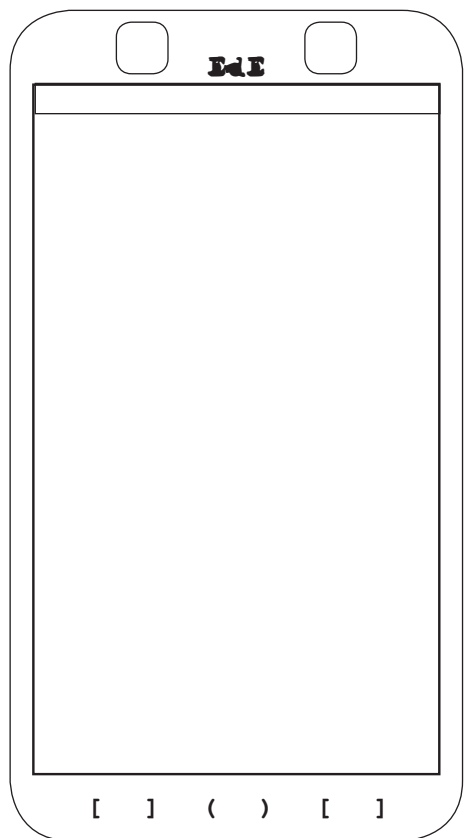
1. Se você obteve uma carta de evento Cumplicidade ou Violação no Diagrama de Relacionamentos, marque-a no slot DISPARADOR junto com a personagem com a qual este evento se relaciona.
2. Se você obteve uma carta de evento Embate, Marca ou Prova no Diagrama de Relacionamentos, marque-a no slot BUSCA junto com a personagem com a qual este evento se relaciona.
3. Se você obteve uma carta de evento Chegada Icôgnita, Perseguição ou Tarefa no Diagrama de Relacionamentos, marque-a no slot ACERTO DE CONTAS junto com a personagem com a qual este evento se relaciona. Este slot em si tem uma penalidade de 1.

4. Se você obteve uma carta de evento Punição, Reconhecimento ou Recompensa no Diagrama de Relacionamentos, marque-a no slot REGRESSO junto com a personagem com a qual este evento se relaciona.
5. Se o desafio for resolvido, todos ganham 3 pontos de Gestão e 1 ponto positivo de Ética.
6. Se o desafio não for resolvido, ninguém recebe nada.
7. Se em vez do desafio ser resolvido foi criado um novo problema, todos ganham 1 ponto negativo de Ética.

Para criar Itens ou Ações de Combate, descreva:  
 >> golpes e suas dificuldades (mediano, fácil, difícil, muito difícil, quase impossível);  
 >> modificadores para esquiva e bloqueio em relação aos outros tipos de combate.

Para criar Itens ou Ações Mágicos, descreva:  
 >> tipo de Efeito Mágico;  
 >> maneira de preparar o Feitiço, se for o caso;  
 >> o que acontece em cada nível de intensidade do poder ou item (habilitado, experiente, perito);  
 >> em caso de Item, quantos pontos de Poder Mágico ele tem e como os recupera.





Laboratório Interdisciplinar de Linguagens  
IAD-UFJF/CAPES-LIFE



UNIVERSIDADE  
FEDERAL DE JUIZ DE FORA



Instituto de  
Artes e Design



# MUIRA QUITÁ

criação de personagem

[http://historias.interativas.nom.br/  
eradaescolha](http://historias.interativas.nom.br/eradaescolha)

