



PERFIS DE PERSONAGEM

ALTRUISTA COMPETITIVO: privilegia os métodos de conciliação e busca pela solução harmônica, muitas vezes incorrendo em sacrifícios pessoais ou de outros; e privilegia a rivalidade, o conflito e o questionamento, acreditando que o crescimento acontece pela comparação e superação entre os indivíduos e que a felicidade de uns implica infelicidade de outros, eternamente numa tensão de interesses; as vantagens dos competitivos são a inovação e rompimento de fronteiras e limites; as desvantagens são uma tendência ao egoísmo, à agressividade e à intolância.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	2	2	1
intelecto	2	2	1
social	2	2	1

ALTRUISTA COOPERATIVO: privilegia os métodos de conciliação e busca pela solução harmônica, muitas vezes incorrendo em sacrifícios pessoais ou de outros; e privilegia as ações em equipe, a harmonia, a ordem acreditando que todo crescimento é coletivo e que só serão felizes se seu grupo social também o for; as vantagens são a facilidade de aceitação no grupo, e certa tranquilidade e segurança; as desvantagens são uma possível tendência ao conservadorismo e acomodação (“time que está ganhando não se mexe”).

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	1	3	1
intelecto	1	3	1
social	1	3	1

ALTRUISTA ISOLACIONISTA: privilegia os métodos de conciliação e busca pela solução harmônica, muitas vezes incorrendo em sacrifícios pessoais ou de outros; e prioriza o individualismo e o isolamento social, não acreditando na interação com o outro, apesar de sabermos que isto é praticamente impossível; busca a felicidade e o crescimento na solidão, tentando não se definir a partir de outras ou de um grupo; nem se interessa em competir e se provar melhor, nem em cooperar e melhorar o grupo; as vantagens são certa despreocupação com as opiniões alheias e desprendimento de regras sociais e as desvantagens são a tendência à alienação e à indiferença.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	1	2	2
intelecto	1	2	2
social	1	2	2

ALTRUISTA REBELDE: privilegia os métodos de conciliação e busca pela solução harmônica, muitas vezes incorrendo em sacrifícios pessoais ou de outros; e prioriza a transgressão às regras, sejam elas quais forem: “Hay gobierno, soy contra!”, não se preocupam em competir ou cooperar, mas também não se mantém a parte da sociedade: na verdade estão sempre presentes provocando conflitos e questionamentos que não tem pretensão de inovação, mas sim de abalo das estruturas e do tecido social. As vantagens são que suas ações muitas vezes são o pontapé inicial para uma mudança necessária e as desvantagens são eventuais “rebeldias sem causa” que destroem o velho sem propor um novo para substituí-lo.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	1	2	2
intelecto	1	2	2
social	2	2	1

HEDONISTA COMPETITIVO: privilegia os métodos de evasão buscando a solução mais fácil e confortável, preferencialmente sem sacrifícios, porém correndo riscos éticos e morais; e privilegia a rivalidade, o conflito e o questionamento, acreditando que o crescimento acontece pela comparação e superação entre os indivíduos e que a felicidade de uns implica infelicidade de outros, eternamente numa tensão de interesses; as vantagens dos competitivos são a inovação e rompimento de fronteiras e limites; as desvantagens são uma tendência ao egoísmo, à agressividade e à intolância.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	2	1	2
intelecto	2	2	1
social	2	1	2

HEDONISTA COOPERATIVO: privilegia os métodos de evasão buscando a solução mais fácil e confortável, preferencialmente sem sacrifícios, porém correndo riscos éticos e morais; e privilegia as ações em equipe, a harmonia, a ordem acreditando que todo crescimento é coletivo e que só serão felizes se seu grupo social também o for; as vantagens são a facilidade de aceitação no grupo, e certa tranquilidade e segurança; as desvantagens são uma possível tendência ao conservadorismo e acomodação (“time que está ganhando não se mexe”).

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	2	2	1
intelecto	1	2	2
social	2	2	1

HEDONISTA ISOLACIONISTA: privilegia os métodos de evasão buscando a solução mais fácil e confortável, preferencialmente sem sacrifícios, porém correndo riscos éticos e morais; e prioriza o individualismo e o isolamento social, não acreditando na interação com o outro, apesar de sabermos que isto é praticamente impossível; busca a felicidade e o crescimento na solidão, tentando não se definir a partir de outras ou de um grupo; nem se interessa em competir e se provar melhor, nem em cooperar e melhorar o grupo; as vantagens são certa despreocupação com as opiniões alheias e desprendimento de regras sociais e as desvantagens são a tendência à alienação e à indiferença.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	2	1	2
intelecto	2	1	2
social	1	2	2

HEDONISTA REBELDE: privilegia os métodos de evasão buscando a solução mais fácil e confortável, preferencialmente sem sacrifícios, porém correndo riscos éticos e morais; e prioriza a transgressão às regras, sejam elas quais forem: “Hay gobierno, soy contra!”, não se preocupam em competir ou cooperar, mas também não se mantém a parte da sociedade: na verdade estão sempre presentes provocando conflitos e questionamentos que não tem pretensão de inovação, mas sim de abalo das estruturas e do tecido social. As vantagens são que suas ações muitas vezes são o pontapé inicial para uma mudança necessária e as desvantagens são eventuais “rebeldias sem causa” que destroem o velho sem propor um novo para substituí-lo.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	1	3	1
intelecto	1	1	3
social	3	1	1

INVESTIGATIVO COMPETITIVO: privilegia os métodos de observação, análise e dedução, buscando compreender o problema a fundo para escolher a melhor estratégia, porém arriscando-se a não ter tempo hábil; e privilegia a rivalidade, o conflito e o questionamento, acreditando que o crescimento acontece pela comparação e superação entre os indivíduos e que a felicidade de uns implica infelicidade de outros, eternamente numa tensão de interesses; as vantagens dos competitivos são a inovação e rompimento de fronteiras e limites; as desvantagens são uma tendência ao egoísmo, à agressividade e à intolerância.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	2	1	2
intelecto	2	1	2
social	2	1	2

INVESTIGATIVO COOPERATIVO: privilegia os métodos de observação, análise e dedução, buscando compreender o problema a fundo para escolher a melhor estratégia, porém arriscando-se a não ter tempo hábil; e privilegia as ações em equipe, a harmonia, a ordem acreditando que todo crescimento é coletivo e que só será feliz se seu grupo social também o for; as vantagens são a facilidade de aceitação no grupo, e certa tranquilidade e segurança; as desvantagens são uma possível tendência ao conservadorismo e acomodação (“time que está ganhando não se mexe”).

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	1	2	2
intelecto	1	2	2
social	1	2	2

INVESTIGATIVO ISOLACIONISTA: privilegia os métodos de observação, análise e dedução, buscando compreender o problema a fundo para escolher a melhor estratégia, porém arriscando-se a não ter tempo hábil; e prioriza o individualismo e o isolamento social, não acreditando na interação com o outro, apesar de sabermos que isto é praticamente impossível; busca a felicidade e o crescimento na solidão, tentando não se definir a partir de outras ou de um grupo; nem se interessa em competir e se provar melhor, nem em cooperar e melhorar o grupo; as vantagens são certa despreocupação com as opiniões alheias e desprendimento de regras sociais e as desvantagens são a tendência à alienação e à indiferença.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	1	1	3
intelecto	1	1	3
social	1	1	3

INVESTIGATIVO REBELDE: privilegia os métodos de observação, análise e dedução, buscando compreender o problema a fundo para escolher a melhor estratégia, porém arriscando-se a não ter tempo hábil; e prioriza a transgressão às regras, sejam elas quais forem: “Hay gobierno, soy contra!”, não se preocupam em competir ou cooperar, mas também não se mantêm a parte da sociedade: na verdade estão sempre presentes provocando conflitos e questionamentos que não tem pretensão de inovação, mas sim de abalo das estruturas e do tecido social. As vantagens são que suas ações muitas vezes são o pontapé inicial para uma mudança necessária e as desvantagens são eventuais “rebeldias sem causa” que destroem o velho sem propor um novo para substituí-lo.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	3	1	1
intelecto	1	3	1
social	1	1	3

MARCIAL COMPETITIVO: privilegia os métodos de enfrentamento direto do desafio, assumindo a possibilidade de perdas no processo; e privilegia a rivalidade, o conflito e o questionamento, acreditando que o crescimento acontece pela comparação e superação entre os indivíduos e que a felicidade de uns implica infelicidade de outros, eternamente numa tensão de interesses; as vantagens dos competitivos são a inovação e rompimento de fronteiras e limites; as desvantagens são uma tendência ao egoísmo, à agressividade e à intolerância.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	3	1	1
intelecto	3	1	1
social	3	1	1

MARCIAL COOPERATIVO: privilegia os métodos de enfrentamento direto do desafio, assumindo a possibilidade de perdas no processo; e privilegia as ações em equipe, a harmonia, a ordem acreditando que todo crescimento é coletivo e que só serão felizes se seu grupo social também o for; as vantagens são a facilidade de aceitação no grupo, e certa tranquilidade e segurança; as desvantagens são uma possível tendência ao conservadorismo e acomodação (“time que está ganhando não se mexe”).

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	2	2	1
intelecto	2	2	1
social	2	2	1

MARCIAL ISOLACIONISTA: privilegia os métodos de enfrentamento direto do desafio, assumindo a possibilidade de perdas no processo; e prioriza o individualismo e o isolamento social, não acreditando na interação com o outro, apesar de sabermos que isto é praticamente impossível; busca a felicidade e o crescimento na solidão, tentando não se definir a partir de outras ou de um grupo; nem se interessa em competir e se provar melhor, nem em cooperar e melhorar o grupo; as vantagens são certa despreocupação com as opiniões alheias e desprendimento de regras sociais e as desvantagens são a tendência à alienação e à indiferença.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	2	1	2
intelecto	2	1	2
social	2	1	2

MARCIAL REBELDE: privilegia os métodos de enfrentamento direto do desafio, assumindo a possibilidade de perdas no processo; e prioriza a transgressão às regras, sejam elas quais forem: “Hay gobierno, soy contra!”, não se preocupam em competir ou cooperar, mas também não se mantêm a parte da sociedade: na verdade estão sempre presentes provocando conflitos e questionamentos que não tem pretensão de inovação, mas sim de abalo das estruturas e do tecido social. As vantagens são que suas ações muitas vezes são o pontapé inicial para uma mudança necessária e as desvantagens são eventuais “rebeldias sem causa” que destroem o velho sem propor um novo para substituí-lo.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	3	1	1
intelecto	1	1	3
social	1	3	1





INTERATOR/A	
PERSONAGEM	
VALOR	[+] [-]
PERFIL	

Tipo de situação > Habilidades \	superação	interação	introspecção
físico			
intelecto			
social			

Cada perfil tem uma pontuação mínima de 15 pontos e um nível qualitativo correspondente em cada cruzamento de Habilidade com o Tipo de Situação. Este cruzamento é a Competência. É com esta pontuação mais o resultado do rolamento de 2 dados de 6 lados (2D6) ou do sorteio de uma carta que você vai usar os Conhecimentos, conforme a situação, comparando com a dificuldade.

Pontuação	Nível qualitativo
1 a 3	Habilitado = 9 conhecimentos iniciais (3 do conceito + 6 à escolha)
4 e 5	Experiente = 14 conhecimentos iniciais ou +5
6	Perito = 20 conhecimentos iniciais ou +6 em diante
XP: Pontos de Experiência	Criatividade= Gestão =

Para aumentar Habilidade, gaste tantos XP quanto cada nível desejado x3: de 1 para 2, 6 pontos; de 2 para 3, 9 pontos; de 1 para 4, 6+9+12=27 pontos. Distribuição de XP: Criatividade = 0 a 3 (livres, exceto Aspecto); Gestão = 0 a 3 (Habilidades, Especialidades e Características); Ética = 0 a 3 (somente Aspecto).

Características	positivas	negativas
físicas		
intelectuais		
sociais		

A pontuação entre positivas e negativas deve ser a mesma; somam ou subtraem 1, 2 ou 3 numa habilidade.

CONCEITO			
Conhecimentos	Especialidades*	Conhecimentos	Especialidades*

*A partir do nível Experiente: adquira com 9 pontos de XP para cada; +1 no conhecimento escolhido; Perito: +2; daí em diante: 9x cada nível.

Teste de Competência (Ponto de Competência + 2D6 ou 1 carta numeral):

Resultado	Dificuldade/Descrição
:	Desastre (sorteie)
2 a 5	Falha
6 a 7	Fácil/sucesso medíocre
8 a 9	Média/sucesso normal
10 a 11	Difícil/ sucesso grande
12 a 13	Muito difícil/sucesso excepcional
14 em diante	Quase impossível
:	Golpe de Mestre (sorteie)

Combate (Físico em Superação + 2D6 ou 1 carta numeral): use as cartas de Ação de Combate do Baralho de Ações ou a Tabela:

Tipo de Teste	Dificuldade	Dano	Alcance
Luta desarmada	fácil	5*	--
Arma branca	fácil	10*	7m
Projétil	média	12**	150m
Arma de fogo	média	24**	700m

*Somar a diferença entre os resultados.**Somar a diferença entre a dificuldade e o resultado.

Proteção: use o Baralho de Itens ou a tabela:

Material	Penalidade	Absorção
Lona ou Couro rígidos	0	2
Lona ou Couro rígidos reforçados	-1	4
Placas de madeira, osso, cerâmica	-2	6
Malha de metal	-4*	8
Placa de metal	-5*	10
Polímeros (cenários atuais ou futuristas)	-2	10

*Característica Força: abater o nível da penalidade.

Saúde: 10 + pontos de Físico em Superação

Pontos de Saúde	Resultado de Dano/Fadiga	Recupera/descanso
Total: _____ a 1	Escoriado/Cansado: teste normal	físico em superação/hora
0 a -4: _____	Machucado/Exausto: -1 nos testes	físico em superação/dia
-5 a -9: _____	Ferido/Extenuado: -3 nos testes	físico em superação/semana
-10 a -14: _____	Inerte	tratamento
-15 a -20: _____	Inconsciente	tratamento
-21 ou menos	Morte	--

Notas:

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	Pontos de PM
Altruista competitivo	2	2	1	5
Altruista cooperativo	1	3	1	5
Altruista isolacionista	1	2	2	5
Altruista rebelde	2	2	1	5
Hedonista competitivo	2	2	1	5
Hedonista cooperativo	2	2	1	5
Hedonista isolacionista	2	1	2	5
Hedonista rebelde	2	1	2	5
Investigativo competitivo	2	1	2	5
Investigativo cooperativo	1	2	2	5
Investigativo isolacionista	1	1	3	5
Investigativo rebelde	2	1	2	5
Marcial competitivo	3	1	1	5
Marcial cooperativo	2	2	1	5
Marcial isolacionista	2	1	2	5
Marcial rebelde	2	2	1	5

Nível	HaBiLiTado	eXPerienTe	PeRiTo
Dificuldade	6 a 9	10 a 12	13 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 da competência mágica.*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 PM.

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	





COMBATE

Armas brancas: técnicas de combate próximo com objetos ou armas brancas (lâminas, bastões etc.).

Engenharia militar: construção e destruição de máquinas e edificações para ataque, defesa e deslocamento.

Luta desarmada: técnicas de combate utilizando o próprio corpo.

Máquinas de guerra ou Artilharia: combate com máquinas bélicas de grande porte (balestras, catapultas, trebuches, canhões, lançadores de mísseis etc.).

Projéteis: técnicas de combate a distância com projéteis que requerem pontaria (arcos, bestas, lanças, zarabatanas, fundas, armas de fogo etc.).

Sobrevivência: conhecimento de equipamentos e procedimentos de sobrevivência em ambientes inhóspitos e situações de risco.

Técnicas militares: conhecimentos teórico-práticos para gerenciamento e comando de ações bélicas.

COMUNICAÇÃO

Canto: utilização melodiosa da voz.

Dança: capacidade de mover o corpo de acordo com um ritmo.

Ensino: técnicas para transmitir e construir competências, habilidades e conhecimentos e capacidade de pesquisa.

Idioma: comunicação em língua viva diferente da de origem.

Instrumento musical: tocar instrumento musical; pode incluir conhecimento técnico sobre e de construção e manutenção do instrumento.

Leis e costumes: conhecimento e aplicação de leis e costumes de uma cultura.

Ler/escrever: ser alfabetizado num idioma, incluindo matemática básica.

Mitos e lendas: conhecimento geral de mitos, lendas, tradições, folclore e credências.

Performance: técnicas de uso do corpo e/ou instrumentos para atuações cênicas e apresentações públicas.

Persuasão: técnicas de manipulação, convencimento e argumentação.

ERUDIÇÃO

Alquimia: conhecimentos e técnicas de catalogação e manipulação de minerais e substâncias inorgânicas para finalidades diversas.

Medicina: técnicas e conhecimentos sobre o funcionamento do corpo, realização de tratamentos e cirurgias complexos, aplicação de medicamentos alquímicos.

Naturalismo: conhecimentos e técnicas de catalogação e manipulação de seres vivos e substâncias orgânicas para finalidades diversas.

Ocultismo: conhecimentos teórico-práticos específicos sobre feitiçaria (receitas, rituais, matérias, etc.).

Religião: conhecimentos teórico-práticos específicos sobre uma crença religiosa (mitologia, ritualística, hierarquias etc.).

Pesquisa: técnicas de coletar informações em diferentes fontes e organizá-las de forma produtiva.

ESPORTE

Acrobacia: técnicas de agilidade e proeza corporais.

Escalada: técnicas para subir em superfícies verticais (escarpas, paredes, árvores etc.).

Jogo: atividade física ou mental com finalidade lúdica ou competitiva.

Prestidigitação: técnicas de agilidade e proeza manuais.

Montaria: técnicas para utilizar animais como meio de transporte.

Natação: uso do corpo para deslocar-se na água.

SERVIÇO

Administração: técnicas de organização, gerenciamento, liderança e contabilidade.

Agricultura: técnicas de criação e armazenamento de víveres vegetais ou animais.

Artesanato: técnicas de confecção de imagens e objetos (incluindo vestuário) para fins utilitários, devocionais e/ou decorativos.

Comércio: negociação de bens e serviços com base em conhecimento de economia e finanças.

Construção: confecção de edificações e equipamentos.

Curandeirismo: práticas de primeiros socorros, pequenas cirurgias e confecção de remédios caseiros ou naturais.

Extrativismo: técnicas de coleta de víveres vegetais, animais (pesca e caça) ou minerais.

Náutica: condução e conhecimento de transporte aquático.

Trabalho doméstico: serviços de manutenção e rotina em espaços privados (higiene, alimentação, arrumação etc.).

Treinar animais: técnicas de comunicação com e treinamento de animais para várias funções, inclusive condução de transportes.

SUBTERFÚGIO

Disfarces: técnicas para mudar a aparência através de vestuário, maquiagem e linguagem corporal.

Fraude: técnicas para forjar e falsificar objetos.

Furto: técnicas de surrupiar objetos e seres de modo imperceptível.

Furtividade: técnicas de esconder-se, esgueirar-se e mover-se sem ser percebido.

Interrogatório: técnicas de induzir a entrega de informações.

Investigação: técnicas de extrair informações de fontes secretas ou veladas.

Malandragem: conhecimento da cultura marginal, incluindo golpes e trapaças.

Segurança: conhecimento de equipamentos e procedimentos de rastreamento, despistamento, captura e detecção.

EFEITOS MÁGICOS

Cognição: teste relativo à dificuldade do nível; clariaudiência, clariaudiência, presságios, sonhos, etc., do presente, passado ou futuro; distância física e temporal aumentam a dificuldade.

Conjuração: teste comparativo com competência do alvo; constitui-se da invocação de espíritos e troca de favores, permitindo ao usuário chegar aos outros efeitos através do espírito invocado. As exigências dos espíritos são as mais

variadas e podem ficar a critério da/o Mestre. Permite ainda a incorporação e materialização de entidades não-carnais.

Empatia: teste comparativo com competência do alvo; manipulação mental, desde a detecção de pensamentos, sentimentos e emoções até comunicação mental direta e projeção empática, por auto-sugestão; nos níveis mais altos, permite alteração de padrões mentais, como programação de memórias, traumas, repressões e desejos.

Esconjuração: teste relativo à dificuldade do nível ou comparativo com competência do alvo; remoção de feitiços e esconjuração de entidades e possessões não-carnais; necessita contato direto.

Ilusão: teste comparativo com competência do alvo; manipulação sensorial fisiológica, incluindo ilusões sensitivas e alucinações.

Projeção Astral: teste relativo à dificuldade do nível; capacidade de sair do corpo na forma astral, desde a simples visão do plano astral até a viagem astral; o corpo físico fica inconsciente, e o corpo astral não pode agir diretamente no plano físico, apesar de poder se comunicar.

Psicocinese: teste relativo à dificuldade do nível ou comparativo com competência do alvo; manipulação de energia cinética, ou de ação, desde a simples detecção de movimentos até levitação e teletransporte.

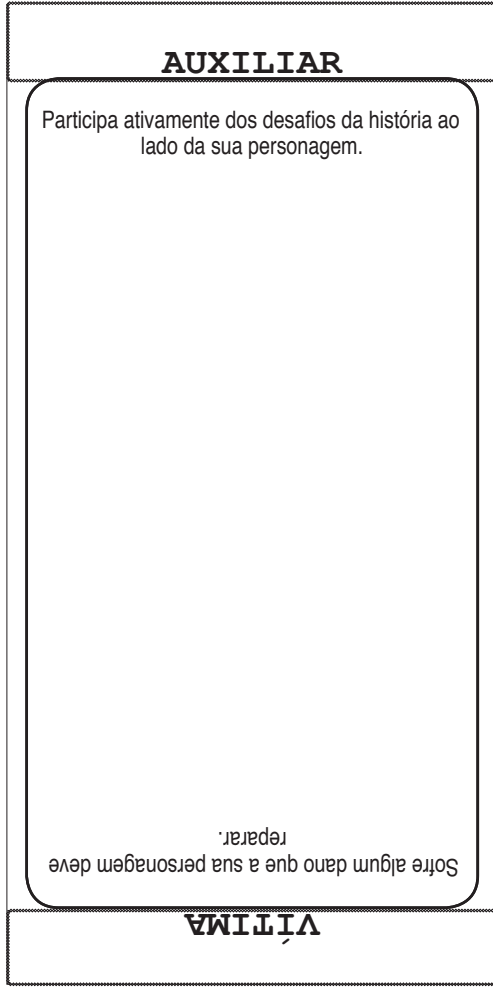
Sincronicidade: teste relativo à dificuldade do nível; manipulação de coincidências; proteção mística contra magia, possessão, e em níveis mais elevados, contra danos físicos. Funciona em níveis sutis, geralmente de forma coincidental, ou seja, evitando situações perigosas. Em termos de sistema, significa que um ataque inevitável direcionado ao usuário precisa ter um resultado superior ao obtido pelo usuário ao fazer a proteção. Os objetivos do efeito devem ser claros e específicos e devem estar de acordo com o que cada Nível permitir. Inclui também manipulação de destino, baseada em auto-sugestão, como maldições ou bênçãos, pragas, maus-olhados etc. Quanto mais discrepante o efeito for do contexto, maior a dificuldade.

Transmutação: teste relativo à dificuldade do nível; manipulação de matéria inanimada e energias, desde a forma até a composição química e propriedades físicas; inclui a manipulação dos quatro elementos alquímicos (fogo, terra, água e ar).

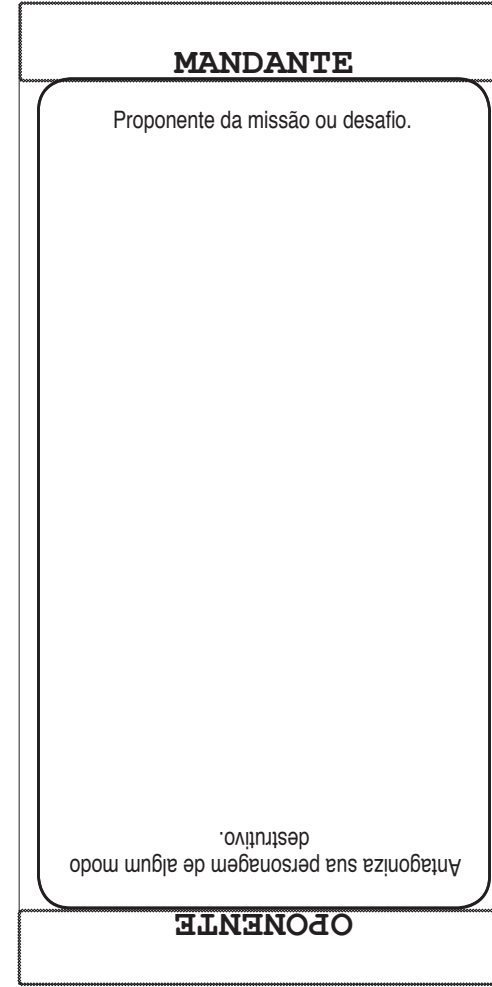
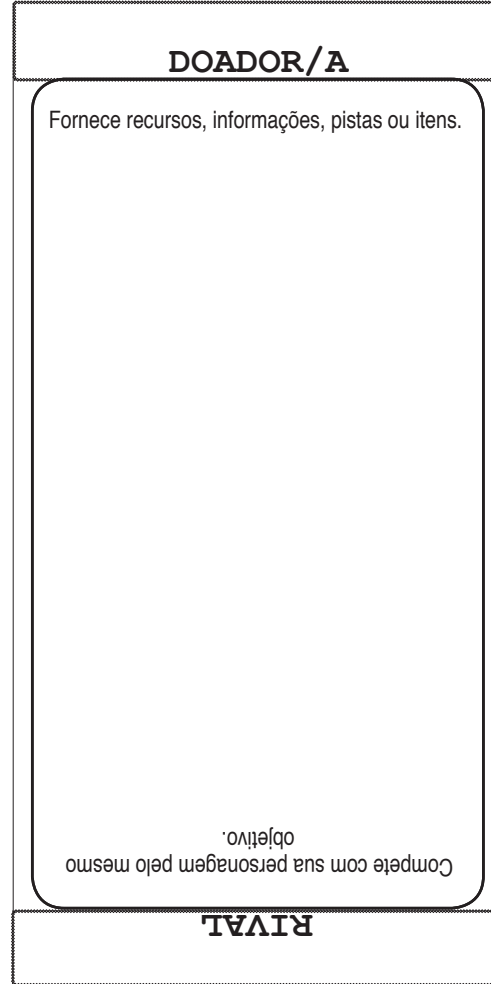
Vitalidade: teste comparativo com competência do alvo ou relativo à dificuldade do nível; alteração de matéria animada, humana, vegetal ou animal, incluindo mudar de forma, curar ou provocar doenças, intoxicações, ferimentos, etc., desde a diagnose até cura completa ou morte; a gravidade do problema de saúde aumenta a dificuldade.



DIAGRAMA DE RELACIONAMENTOS



Sorteie ou escolha cartas do Baralho de Personagens do cenário 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.



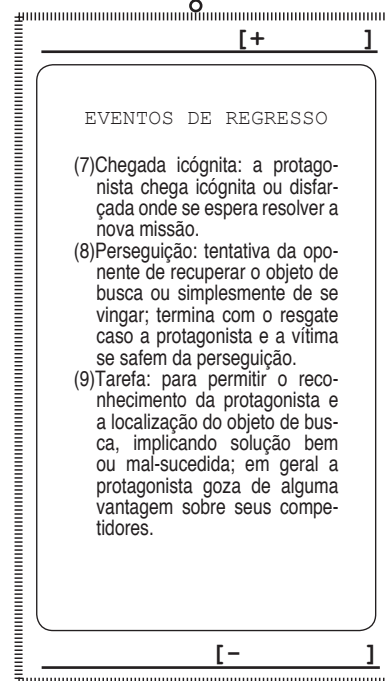
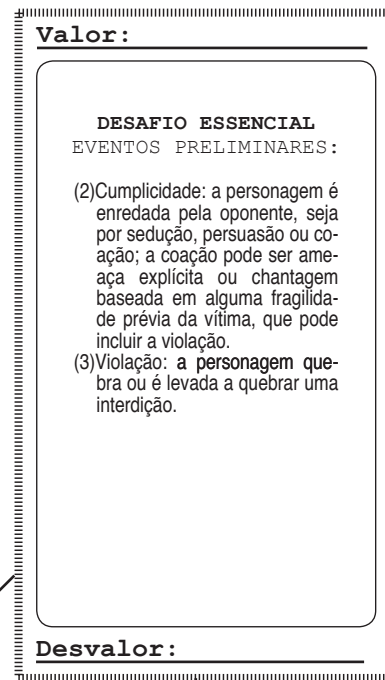
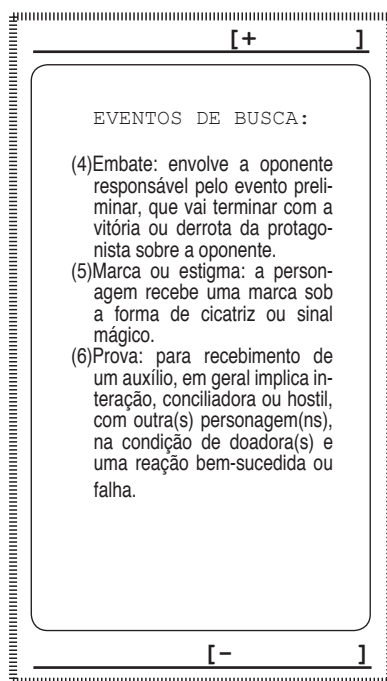
Característica Relações Sociais:
carta invertida, relacionamento negativo, penalidade na competência social; normal, relacionamento positivo, bônus na competência social) e com o status da personagem sorteada/escolhida (Comum, 1 ponto; Senhorial ou Gerente, 2 pontos; Regente ou Presidente, 3 pontos).



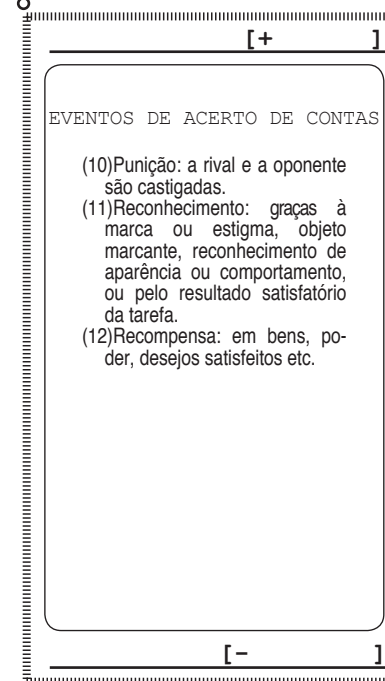
DIAGRAMA DE MISSÃO [PERSONAGEM]

Este diagrama representa um desafio essencial de aspecto mental, material, emocionla ou espiritual recorrente na vida da personagem, determinado pelo VALOR, que sempre vai interferir positiva ou negativamente nos outros eventos, e de desafios individuais da personagem numa aventura coletiva.

1. Indicar o Valor/Desvalor no Desafio Essencial.
2. Embaralhar as cartas de Evento com posições diversas (normal e invertida).
3. Sortear uma carta de Evento Preliminar e anotar o resultado no Desafio Essencial; esse evento vai interferir qualitativamente nos outros; a posição desta carta é indiferente.
4. No início de cada aventura, sortear uma carta de Evento de Busca, uma de Evento de Regresso e uma de Evento de Acerto de Contas e anotar os resultados nos respectivos espaços do diagrama. Atenção para a posição: se a carta sair em posição normal, a personagem terá o bônus pertinente a seu valor e ao evento preliminar sorteado, naquele evento daquela aventura; se sair invertida, terá a penalidade pertinente a seu desvalor e ao evento preliminar sorteado, naquele evento daquela aventura. As interferências qualitativas devem ser determinadas pelo/a Mestre de acordo com a narrativa. As interferências quantitativas (bônus ou penalidade) variam de acordo com o cúmulo de pontos positivos e/ou negativos da personagem.



5. Caso queira relacionar eventos sorteados e personagens sorteadas no Diagrama de Relacionamentos, utilize a lista:
Protagonista (PC): violação, cumplicidade; prova, marca, embate; perseguição, chegada icôgnita, tarefa recompensa, reconhecimento.
Vítima: violação, cumplicidade; perseguição; recompensa, reconhecimento.
Auxiliar: embate; perseguição; chegada icôgnita, tarefa; recompensa, reconhecimento.
Rival: cumplicidade; embate; perseguição; punição.
Doador/a: prova; reconhecimento.
Oponente: cumplicidade; embate; perseguição; punição.
Mandante: prova; tarefa; reconhecimento.
Para mais eventos, consulte o Sistema de Regras Básico, seção Dicas para Criação de Aventuras [<http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/pdfs/incorporais-basico.pdf>].



Este diagrama representa situações-chave que movem a trama e que sofrem interferências diretas das decisões dos/as jogadores.

1. Esse diagrama pode ser montado antes da sessão, por sorteio ou escolha, e guiar o/a Mestre na construção de um roteiro. Ou pode ser usado durante a sessão, alterando a história conforme as ações das personagens.
2. Separar as cartas por tipo de evento: Preliminares, Busca, Regresso e Acerto de Contas.
3. Sortear ou escolher o aspecto que irá reger aquele evento: mental, material, emocional ou espiritual;
4. Observar as cartas de evento similar sorteadas por cada jogador/a nos seus respectivos Diagramas de Missão: o/a Mestre pode absorver as interferências de cada personagem no evento coletivo, gerando resultados múltiplos e complexos, que vão afetar individualmente cada personagem.
5. Caso queira relacionar eventos sorteados e personagens sorteadas no Diagrama de Relacionamentos, utilize a lista:

Protagonista (PC): violação, cumplicidade; prova, marca, embate; perseguição, chegada icógnita, tarefa recompensa, reconhecimento.

Vítima: violação, cumplicidade; perseguição; recompensa, reconhecimento.

Auxiliar: embate; perseguição; chegada icógnita, tarefa; recompensa, reconhecimento.

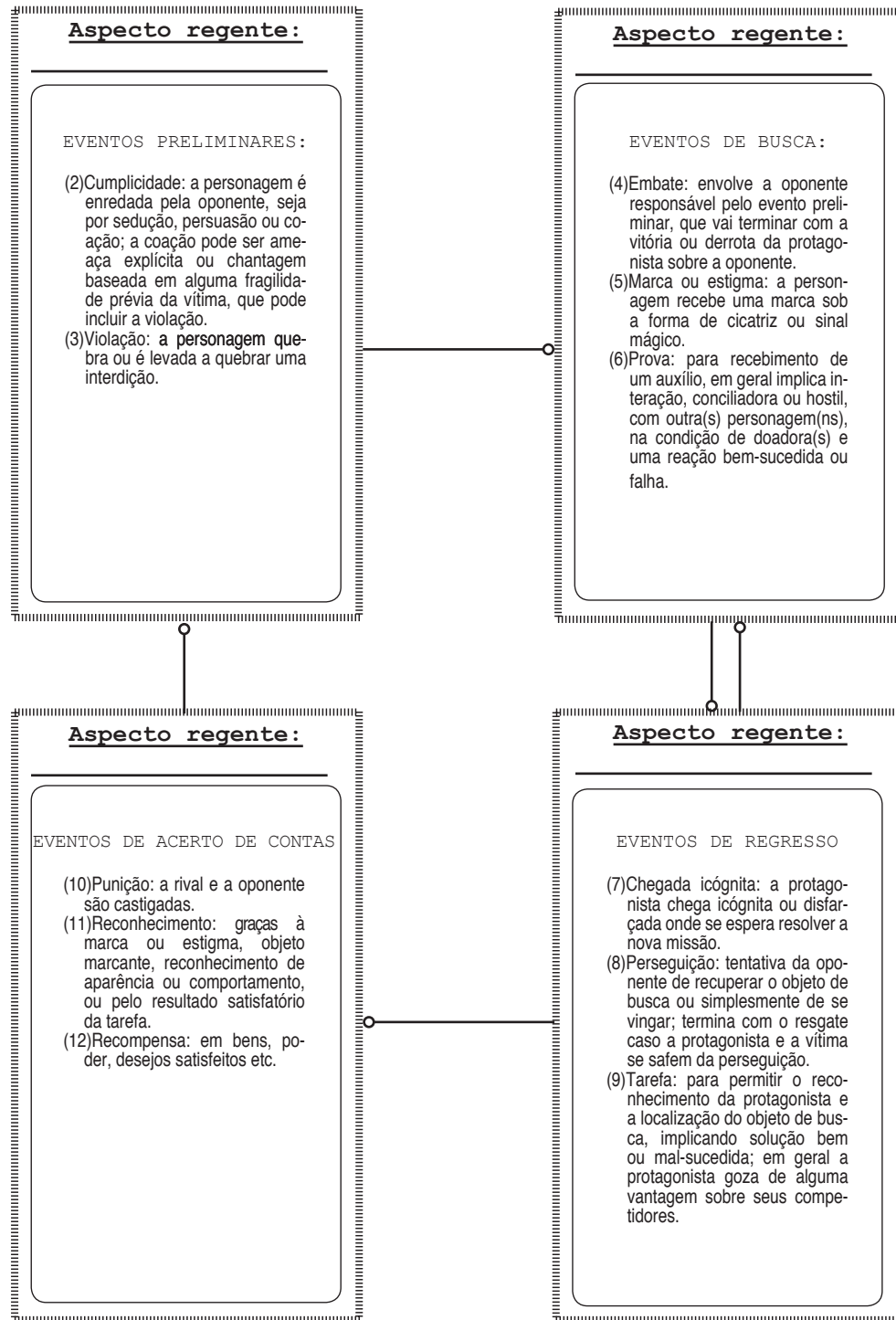
Rival: cumplicidade; embate; perseguição; punição.

Doador/a: prova; reconhecimento.

Oponente: cumplicidade; embate; perseguição; punição.

Mandante: prova; tarefa; reconhecimento.

Para mais eventos, consulte o Sistema de Regras Básico, seção Dicas para Criação de Aventuras [<http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/pdfs/incorporais-basico.pdf>].





CRIE SUAS PERSONAGENS, ITENS E AÇÕES

Ação Mágica | Efeito:

Custo de PM: | Tempo de Preparo:

HBL	XPT	PRT	NIV	HBL	XPT	PRT
3	6	12		0	1h	24h

Nome: _____

Preparo: _____

HBL: _____

XPT: _____

PRT: _____

Para criar Itens ou Ações Mágicas, 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.

Para criar Itens ou Ações de Combate, descreva:

- >>tipo: Luta Desarmada (LD), Arma Branca (AB), Projétil (PR);
- >>modificadores para esquiva e bloqueio em relação aos outros tipos de combate;
- >>golpes e suas dificuldades (mediano, fácil, difícil, muito difícil, quase impossível).

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

Indique, escolha ou sorteie um valor de acordo com a tabela do cenário.

Indique o Nível:

- >>HBL = HaBiLitado, 1 a 3.
- >>XPT = eXPerienTe, 4 e 5.
- >>PRT = PeRiTo, 6.

Calcule os parâmetros numéricos a partir das Planilhas:

- >>FIS = pontos de FÍSICO em SUPERAÇÃO.
 - >>PS = 10 + FIS.
 - >>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 habilidades.

Ação Combate | Tipo:

Esquiva: | Bloqueio:

LD	AB	PR		LD	AB	PR

Nome: _____

Dano: _____

Golpes, manobras etc:

Nome: _____

Valor: [+ _____][- _____]

Conceito e Perfil:

PS	FIS	INT	NIV	SOC	MAG	PM

Conhecimentos: _____

Itens: _____

Indique o Status de acordo com o cenário e o Local de atuação:

- >> I = Itinerante: circula por qualquer local do cenário.
- >> F/I = Fixa com Itinerância: residência em algum local do cenário com liberdade de circulação.
- >> F = Fixa: residência em algum local do cenário com circulação restrita ou impossível.

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

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.