



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



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	





LISTA DE CONHECIMENTOS

Além dos Conhecimentos do Conceito, escolha livremente mais conhecimentos desta lista, de acordo com o nível de aprendizado. Para mais detalhes sobre ações de Combate e Magia, conhecimentos específicos e especialidades, consulte o BARALHO DE AÇÕES do cenário.

COMBATE

- > Armas brancas: técnicas de combate próximo com objetos ou armas brancas.
- > Engenharia militar: construção e destruição de máquinas e edificações para ataque, defesa e deslocamento.
- > Luta desarmada: técnicas de combate utilizando o próprio corpo.
- > Artilharia: combate com máquinas bélicas de grande porte.
- > Projéteis: técnicas de combate a distância com projéteis que requerem pontaria.
- > Sobrevivência: conhecimento de equipamentos e procedimentos de sobrevivência em ambientes inóspitos naturais ou urbanos 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 credices.
- > Performance: técnicas de uso do corpo e/ou instrumentos para atuações cênicas e apresentações públicas.
- > Persuasão: técnicas de manipulação, convencimento e argumentação.

ERUDIÇÃO

- > Alquimia/química: conhecimento sobre substâncias químicas e suas combinações.
- > Astronomia/física: conhecimento sobre as forças da natureza e do universo.
- > Naturalismo/biologia: conhecimento sobre seres vivos e meio ambiente.
- > Humanidades: conhecimentos filosóficos, artísticos, históricos e socio-culturais.
- > Medicina: conhecimentos sobre o funcionamento do corpo, realização de tratamentos e cirurgias complexos, aplicação de medicamentos.
- > Matemática: conhecimento sobre números, equações e lógica.
- > Ocultismo: conhecimentos teórico-práticos específicos sobre feitiçaria (receitas, rituais, materias, 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

- > Acrobático: técnicas de agilidade e proeza corporais.
- > Deslocamento: esportes que envolvem transportes ou velocidade.
- > 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 e combate.
- > Mergulho: utilização de equipamentos para deslocamento na água.
- > Natação: uso do corpo para deslocar-se na superfície da 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.
- > Engenharia: 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.
- > Informática: utilização e programação de computadores e similares.
- > 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.
- > Furtto: 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 trapagens.
- > Segurança: conhecimento de equipamentos e procedimentos de rastreamento, despistamento, captura e detecção.

EFEITOS MÁGICOS

- > **Cognição:** teste relativo à dificuldade do nível; clarividência, clariaudiência, presságios, sonhos, etc, do presente, passado ou futuro; distância física e temporal aumentam a dificuldade.
- > **Conjuração:** teste comparativo com competência do alvo; invocação de espíritos e troca de favores, incorporação e materialização de entidades não-carnais, 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.
- > **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 escondjuração 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 e de destino, baseada em auto-sugestão, como maldições ou bênçãos, pragas, maus-olhados etc; proteção mística contra magia, possessão, e em níveis mais elevados, contra danos físicos.
- > **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.





CRIE SUA CARTA DE PERSONAGEM

Monte as Planilhas de Perfil e de Magia ou jogue a aventura solo de criação de personagem 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 INTELLECTO em INTRÓSPEÇÃO.
 >>MAG = pontos de MAGIA em superação.
 >>PM = soma dos pontos da competência magia.
 Some características, se houver, nas respectivas habilidades.

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.

Nome: _____

Valor: [+ _____] [- _____]

Conceito e Perfil:

PS	FIS	INT	NIV	SOC	MAG	PM

C, S/G, R/P

I, I/F, F

Conhecimentos: liste até 6 conhecimentos e/ou efeitos mágicos fundamentais com as respectivas especialidades, se houver

Itens: _____

Indique o Status de acordo com o cenário:
 C = Comum: sem influência ou influência sobre grupo restrito
 S/G = Senhorial/Gerente: influência sobre mais de um grupo ou sobre uma organização ou comunidade.
 R/P = Regente/Presidente: influência sobre mais de uma organização ou comunidade.
 Indique o Local de atuação de acordo com o cenário:
 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.

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.

Ação Combate | Tipo:

Esquiva: | Bloqueio:

LD	AB	PR		LD	AB	PR

Nome: _____

Dano: _____

Golpes, manobras etc: _____

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).



DIAGRAMA DE RELACIONAMENTOS

MANDANTE

Outra personagem: proponente da missão ou desafio; sempre que ordenar seu grupo, confere bônus em teste coletivo.
 Você: sempre que ordenar um grupo, este recebe bônus em teste coletivo; sempre que ordenar um indivíduo, este recebe bônus para um teste individual.

(C) (S/G) (R/P)

RELAÇÃO DE EVENTO/ASPECTO:

Tire uma carta de evento. O evento na carta indica o tipo de relação; o aspecto indica se a relação é material, mental, emocional ou espiritual; a posição indica se a relação é positiva (normal), conferindo bônus ou negativa (invertida) conferindo penalidade nos testes em que você estiver atuando com esta personagem.

Outra personagem: antagoniza você de algum modo destrutivo, tendo bônus para qualquer tipo de ataque.
 Você: sofre penalidade para evitar atacar esta personagem em situação desfavorável.

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.

RELAÇÕES DE FUNÇÃO NO RPG:

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, com bônus na competência social de acordo com o status; se a carta sair em posição invertida, a função será a escrita em posição invertida, com penalidade na competência social (SOC) de acordo com o status (C, S/G ou R/P).

DOADOR/A

Outra personagem: lhe fornece recursos, informações, pistas ou itens que confere bônus num teste.
 Você: confere bônus para resolver situações com outros membros do seu grupo e duplica recursos.

(C) (S/G)

RELAÇÃO DE EVENTO/ASPECTO:

Tire uma carta de evento. O evento na carta indica o tipo de relação; o aspecto indica se a relação é material, mental, emocional ou espiritual; a posição indica se a relação é positiva (normal), conferindo bônus ou negativa (invertida) conferindo penalidade nos testes em que você estiver atuando com esta personagem.

Outra personagem: compete com você pelo mesmo objetivo; ajuda, sofre penalidade nos seus testes.
 Você: sempre que repetir um teste de alguém do seu grupo, tem bônus para superá-lo; sempre que ajudar ou receber ajuda, sofre penalidade nos seus testes.

RIVAL

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 alguém do grupo, este recebe +1 no teste.

(C)

RELAÇÃO DE EVENTO/ASPECTO:

Tire uma carta de evento. O evento na carta indica o tipo de relação; o aspecto indica se a relação é material, mental, emocional ou espiritual; a posição indica se a relação é positiva (normal), conferindo bônus ou negativa (invertida) conferindo penalidade nos testes em que você estiver atuando com esta personagem.

Outra personagem: sofre algum evento que você deve reparar; se sofrer algum dano, você sofre -1 em testes emocionais até ela se recuperar.
 Você: passa para seu grupo o dever de lhe protegerem; se sofrer algum dano, todos os outros sofrem -1 em testes emocionais até você se recuperar.

VÍTIMA

RELAÇÕES DE FUNÇÃO NO CARDGAME:

Use o sorteador virtual de PCs 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. Se houver menos de 3, use personagens do baralho do cenário.



DIAGRAMA DE MISSÃO DE PERSONAGEM

Valor: [+1+]

DISPARADOR:

Marque o evento:
() 2.Cumplicidade: a VÍTIMA é enredada pela Oponente, seja por sedução, persuasão ou coação; a coação pode ser ameaça explícita ou chantagem baseada em alguma fragilidade prévia da vítima, que pode incluir a violação.
() 3.Violação: a VÍTIMA quebra ou é levada a quebrar uma interdição.

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

Marque a posição da carta.

Desvalor: [+1-]

Anote o Problema:

[+]

BUSCA:

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

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

[-]

[-1+]

ACERTO DE CONTAS

Marque o evento:
● 7.Chegada icôgnita: você chega icôgnita ou disfarçada onde espera resolver o problema, podendo ser reconhecida pela Oponente ou RIVAL.
● 8.Perseguição: tentativa da Oponente de recuperar o objeto de busca ou simplesmente de se vingar; termina com o resgate caso você e/ou a VÍTIMA se safem da perseguição.
● 9.Tarefa: para permitir seu reconhecimento e a localização do objeto de busca, implicando solução bem ou mal-sucedida por comparação com seus RIVAIS.

Marque o aspecto deste evento:
● Emocional ● Espiritual
● Material ● Mental

[-1-]

[+]

REGRESSO

Marque o evento:
() 10.Punição: a RIVAL e a Oponente são castigadas.
() 11.Reconhecimento: graças à marca da DOADORA, reconhecimento de aparência ou comportamento, ou pelo resultado satisfatório da tarefa contra as RIVAIS.
() 12.Recompensa: em bens, poder, desejos satisfeitos etc, conferidos pela MANDANTE.

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

[-]

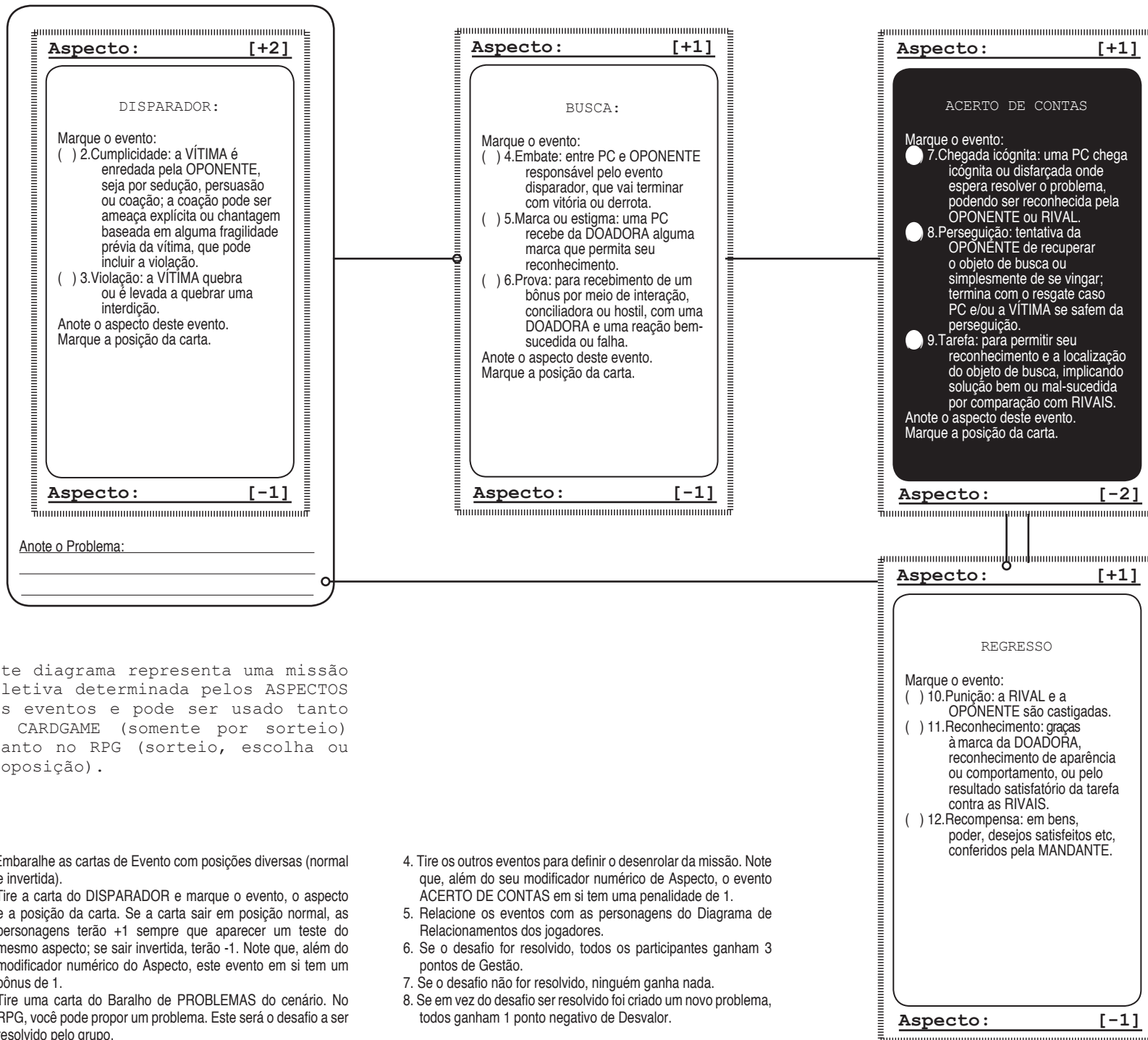
Este diagrama representa uma missão individual determinada pelo VALOR da sua personagem e pode ser usado tanto no CARDGAME (somente por sorteio) quanto no RPG (sorteio, escolha ou proposição).

1. Indique seu Valor/Desvalor no DISPARADOR.
2. Embaralhe as cartas de Evento com posições diversas (normal e invertida).
3. Tire a carta do Evento DISPARADOR e marque o evento, o aspecto e a posição da carta. Se a carta sair em posição normal, a personagem terá o bônus pertinente à diferença entre seu valor e seu desvalor; se sair invertida, terá a penalidade pertinente a esta diferença. Note que, além do seu modificador numérico de Valor/Desvalor, este evento em si tem um bônus de 1.
4. Tire uma carta do Baralho de PROBLEMAS do cenário pertinente ao seu Valor. No RPG, você pode propor um problema. Este será o desafio a ser resolvido pela sua personagem com a cooperação do grupo.

5. Tire os outros eventos para definir o desenrolar da missão. Note que, além do seu modificador numérico de Valor/Desvalor, o evento ACERTO DE CONTAS em si tem uma penalidade de 1.
6. Relacione os eventos com as personagens do seu Diagrama de Relacionamentos.
7. Se o desafio for resolvido, todos os participantes ganham 3 pontos de Gestão e você ganha também 3 pontos de Ética para aumentar seu Valor.
8. Se o desafio não for resolvido, ninguém ganha nada.
9. Se em vez do desafio ser resolvido foi criado um novo problema, ninguém ganha nada e você ganha pontos negativos de Desvalor.



DIAGRAMA DE MISSÃO DE GRUPO



Este diagrama representa uma missão coletiva determinada pelos ASPECTOS dos eventos e pode ser usado tanto no CARDGAME (somente por sorteio) quanto no RPG (sorteio, escolha ou proposição).

1. Embaralhe as cartas de Evento com posições diversas (normal e invertida).
2. Tire a carta do DISPARADOR e marque o evento, o aspecto e a posição da carta. Se a carta sair em posição normal, as personagens terão +1 sempre que aparecer um teste do mesmo aspecto; se sair invertida, terão -1. Note que, além do modificador numérico do Aspecto, este evento em si tem um bônus de 1.
3. Tire uma carta do Baralho de PROBLEMAS do cenário. No RPG, você pode propor um problema. Este será o desafio a ser resolvido pelo grupo.
4. Tire os outros eventos para definir o desenrolar da missão. Note que, além do seu modificador numérico de Aspecto, o evento ACERTO DE CONTAS em si tem uma penalidade de 1.
5. Relacione os eventos com as personagens do Diagrama de Relacionamentos dos jogadores.
6. Se o desafio for resolvido, todos os participantes ganham 3 pontos de Gestão.
7. Se o desafio não for resolvido, ninguém ganha nada.
8. Se em vez do desafio ser resolvido foi criado um novo problema, todos ganham 1 ponto negativo de Desvalor.



REGRAS OPCIONAIS AVANÇADAS

Teste de Iniciativa

Para decidir quem agir primeiro na Rodada (entre 15 segundos e 1 minuto, ou a critério dos interatores).

FÍSICA (Físico em Superação + 2D6 ou uma carta numeral + característica agilidade, se houver) =	
MENTAL (Intelecto em Superação + 2D6 ou uma carta numeral + característica alerta, se houver) =	

O maior resultado numérico age primeiro, seguido pelos outros sucessivamente; em caso de empate numérico, vence a maior competência; em caso de empate entre competências, a ação será simultânea. Se, após o sorteio, a iniciativa de uma personagem for igual ao dobro da iniciativa do oponente, a personagem vencedora tem direito a duas ações na rodada; se for o triplo, três ações; e assim sucessivamente.

Teste de Deslocamento

CAMINHADA (Físico em Introspecção + característica resistência, se houver + 6m/rdd) =	
CORRIDA (Físico em Introspecção + característica resistência, se houver + 6m/rdd X3) =	
NATAÇÃO (Físico em Introspecção + conhecimento natação obrigatório + característica resistência, se houver + 6m/rdd /2) =	

Em situações de risco ou competição, utiliza-se a habilidade físico em superação. Em terrenos gradativamente mais difíceis, reduz-se à metade ou terça parte o deslocamento em metros por rodada. Em caso de terrenos verticais, pode ser necessário o conhecimento escalada, bem como equipamento próprio. O mesmo vale para mergulho.

Teste de Força

Para feitos de carga (o quanto consegue carregar sem fadiga significativa) e deslocamento de peso (o máximo que consegue mover sofrendo fadiga):

Físico em introspecção ou superação + característica força, se houver + tabela =		
Nível da competência	carga/ deslocamento feminino em kg	carga/ deslocamento masculino em kg
Habilitado (1 a 3)	1/2 do próprio peso / o próprio peso* +10	1/2 do próprio peso / o próprio peso* +15
Experiente (4 e 5)	+20/ +30	+25/ +50
Perito (6)	+40/+60	+50/ +100

*Até cerca de 100kg para mulheres e 130 kg para homens; pessoas que sofrem de obesidade mórbida não conseguem realizar feitos de força.

Dano: outros tipos e localização



Queimaduras	Dano	Queda	Dano
Primeiro Grau	1 a 10 pontos	2 metros	1 a 10 pontos
Segundo Grau	11 a 20 pontos	3 a 5 metros	11 a 20 pontos
Terceiro Grau	21 a 40 pontos	6 m em diante	21 a 40 pontos

Dano de Impacto: pode-se fazer uma analogia entre tamanho e peso do objeto impactante com a altura de uma queda e usar a tabela acima.

Total de Pontos de Saúde (10 + Físico em Superação + característica resistência, se houver):

Total:	a 1	escoriação / cansaço
0	-1 -2 -3 -4 >	machucado / exaustão (-1)
-5	-6 -7 -8 -9 >	ferimento / extenuação (-3)
-10	-11 -12 -13 -14 >	inércia / paralização
-15	-16 -17 -18 -19 -20	inconsciência / coma
	-21 ou menos	morte / mutilação

Fadiga: atividades físicas pesadas (carga de peso acima da normal, corrida em terreno plano, natação em águas calmas, caminhada de longa duração ou em terreno acidentado, acrobacia etc.) = perda de 1 ponto de saúde por rodada a partir da quinta rodada; atividades físicas estressantes (combate, fuga, atividade em ambiente hostil ou com risco de acidente) = perda de 1 nível de saúde por rodada a partir da décima rodada.

Localização	Níveis de Saúde e Efeitos	Dificuldade para acertar
Cabeça	Total à metade* = escoriação Metade-1 a 1 = machucado (-1) 0 a -4 = ferimento (-3) -5 a -9 = inconsciência/coma -10 = morte	Difícil
Braços	Total à metade* = escoriação Metade-1 a 1 = machucado (-1) 0 a -4 = ferimento (-3) -5 a -9 = paralização -10 = mutilação	Difícil
Genitais masculinos	Total à metade* = machucado (-1) Metade-1 a 1 = ferimento (-3) 0 a -4 = esterilização/impotência -5 = mutilação	Muito difícil
Pernas	Total a 1 = escoriação 0 a -4 = machucado (-1) -5 a -9 = ferimento (-3) -10 a -14 = paralização -15 = mutilação	Média
Articulações (ver nas figuras)** 	Total à metade* = machucado (-1) Metade-1 a 1 = ferimento (-3) 0 a -4 = paralização -5 = mutilação	Muito difícil
Pontos Críticos (ver nas figuras)** 	Total à metade* = ferimento (-3) metade-1 a 1 = inércia/coma 0 = morte	Quase impossível

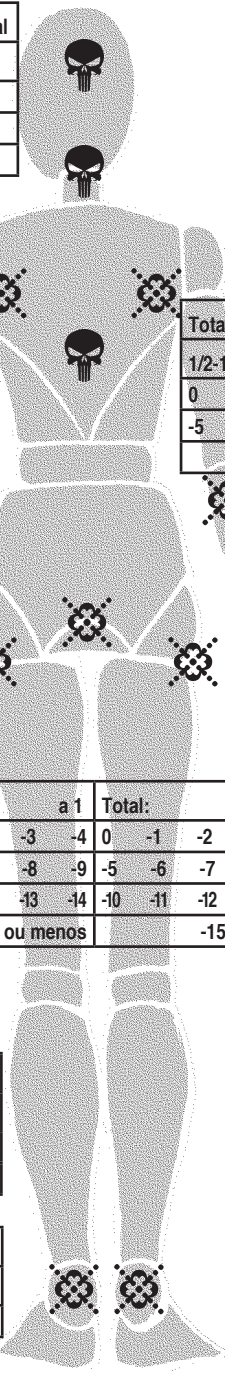
*Em caso de número ímpar, arredondar para baixo. Representado como 1/2 nas figuras.

** Dorsais na figura feminina, frontais na figura masculina.



DIAGRAMA DE LOCALIZAÇÃO DE DANO

Total:	a 1/2	normal
1/2-1:	a 1	-1
0	-1 -2 -3 -4	-3
-5	-6 -7 -8 -9	coma
	-10 ou menos	morte



Total:	a 1/2	normal
1/2-1:	a 1	-1
0	-1 -2 -3 -4	-3
-5	-6 -7 -8 -9	paral.
	-10 ou menos	mutil.

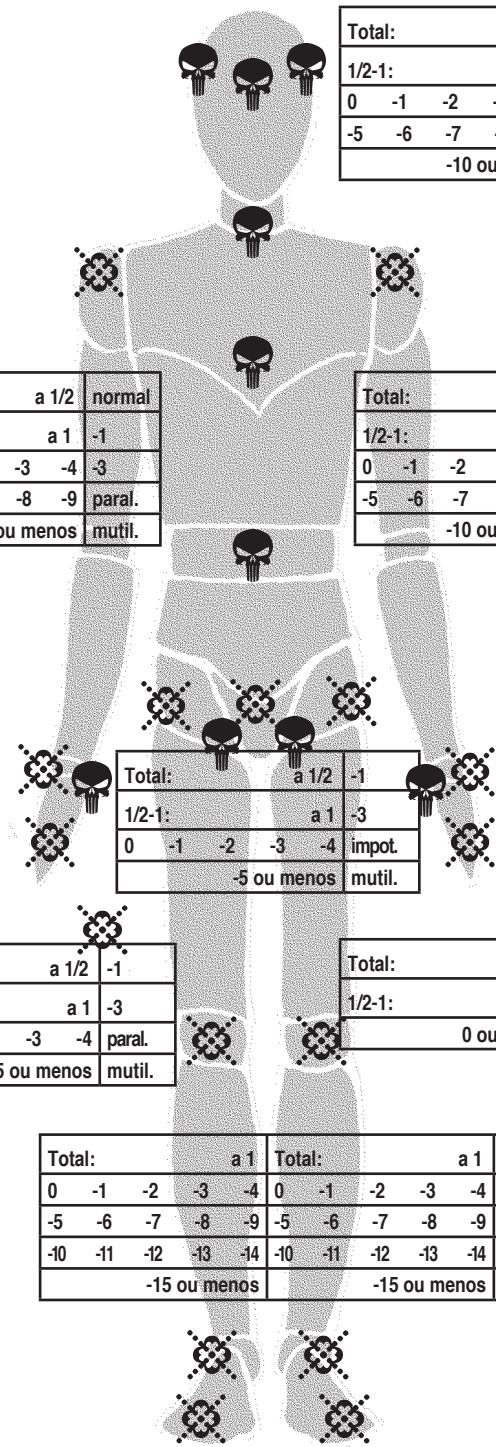
Total:	a 1/2	normal
1/2-1:	a 1	-1
0	-1 -2 -3 -4	-3
-5	-6 -7 -8 -9	paral.
	-10 ou menos	mutil.

Total:	a 1	Total:	a 1	normal
0	-1 -2 -3 -4	0	-1 -2 -3 -4	-1
-5	-6 -7 -8 -9	-5	-6 -7 -8 -9	-3
-10	-11 -12 -13 -14	-10	-11 -12 -13 -14	paral.
	-15 ou menos		-15 ou menos	mutil.

Total:	a 1/2	-1
1/2-1:	a 1	-3
0	-1 -2 -3 -4	paral.
	-5 ou menos	mutil.

Total:	a 1/2	-3
1/2-1:	a 1	inércia
	0 ou menos	morte

Total:	a 1/2	normal
1/2-1:	a 1	-1
0	-1 -2 -3 -4	-3
-5	-6 -7 -8 -9	coma
	-10 ou menos	morte



Total:	a 1/2	normal
1/2-1:	a 1	-1
0	-1 -2 -3 -4	-3
-5	-6 -7 -8 -9	paral.
	-10 ou menos	mutil.

Total:	a 1/2	normal
1/2-1:	a 1	-1
0	-1 -2 -3 -4	-3
-5	-6 -7 -8 -9	paral.
	-10 ou menos	mutil.

Total:	a 1/2	-1
1/2-1:	a 1	-3
0	-1 -2 -3 -4	impot.
	-5 ou menos	mutil.

Total:	a 1/2	-1
1/2-1:	a 1	-3
0	-1 -2 -3 -4	paral.
	-5 ou menos	mutil.

Total:	a 1/2	-3
1/2-1:	a 1	inércia
	0 ou menos	morte

Total:	a 1	Total:	a 1	normal
0	-1 -2 -3 -4	0	-1 -2 -3 -4	-1
-5	-6 -7 -8 -9	-5	-6 -7 -8 -9	-3
-10	-11 -12 -13 -14	-10	-11 -12 -13 -14	paral.
	-15 ou menos		-15 ou menos	mutil.