

Objetivo do Sistema

Estórias é um sistema sem classes que se pauta em maior interpretação e poucas rolagens, tentando agilizar as ações na mesa sem sacrificar as oportunidades para pensamento criativo. As regras aqui são um guia de como solucionar os problemas e catalisar o poder da imaginação dos participantes para criar uma narrativa compartilhada.

A regra de Ouro

A conveniência narrativa é o pilar desse sistema. Se algo não é importante para história ou para os personagens, significa que não é importante para as mecânicas. Isso quer dizer que se os jogadores sentirem que a ausência de uma regra não interfere no jogo, significa que ao critério do Mestre, ela pode ser alterada ou ignorada, o mesmo vale para a situação contrária.

Não deve haver uma determinação específica para situação, e sim se um ato não quebra a sensação de coesão e verossimilhança da narrativa não há problema em não haver uma especificidade, cabendo ao Mestre ser o árbitro que julgará como proceder com a solução do problema. Obviamente não significa que o Mestre decide tudo, e que pode ignorar a regra que quiser.

Jogadores e Mestre devem trabalhar juntos para construir essa a narrativa e conferir a ela coesão, fazendo com que flua de forma natural e imersiva, é um esforço conjunto e não um “mecânicas versus participantes”.

Atributos

Os atributos são divididos em duas categorias, Mentais e Físicos.

Físicos	Mentais
Força. Capacidade de levantar, carregar, saltar, puxar objetos e/ou criaturas etc. Influência habilidades com marcador Força	Criatividade. Mede o quanto fora da caixa você pensa. É utilizado para tarefas que requerem uma solução incomum.
Fortitude. Poder de aguentar atividades estressantes como correr, prender o fôlego, suportar a dor, ignorar frio ou calor etc. Influência habilidades com marcador Fortitude. Fortitude também determina seu vigor máximo e quanto tempo resiste a ferimentos graves	Vontade. Dita o quanto você está motivado pelos seus princípios. Utilizada em tarefas onde o seu modo de pensar e ambições podem influenciar os outros ou a si mesmo. Além disso, determina quanto você pode puxar seus limites e sua tolerância ao estresse.
Destreza. Remete a agilidade e precisão em movimentos como acrobacias, piruetas, esquivas, coordenação motora, danças etc. Influência habilidades com marcador Destreza.	Discernimento. Determina a sua percepção da realidade ao seu redor. Utilizado para tarefas que requerem cautela e observação.

Os atributos físicos servem para orientar como seu personagem lida com atividades que dependem do corpo, mas não ditam o combate (mas auxiliam). Nadar, escalar, saltar, correr, carregar peso, empurrar, desviar, dançar etc, são atividades que dependem de atributos físicos.

Enquanto os atributos mentais são utilizados em momentos de introspecção ou raciocínio. Da mesma forma desempenham um papel no combate, mas não são pré requisito para exceder em batalhas, especialmente se o seu cenário possuir magia. Não é necessário fazer um personagem franzino com -1 em todos os atributos exceto os mentais para ser o maior pensador de todos os tempos.

Máximo e mínimo: O valor numérico de atributos vai de -1 até +3 para jogadores, e de -2 à +5 para NPCs.

Em relação às penalidades ou acréscimos numéricos que fontes diferentes causam no mesmo atributo não se somam, persistindo sempre o acréscimo ou penalidade de maior valor, entretanto se uma habilidade ou situação gera um bônus para um atributo e outro uma penalidade nesse caso eles se somam. Por exemplo, uma criatura com -1 de Força que seja alvo de uma habilidade que lhe confere +2 de Força deve receber apenas um acréscimo de +1.

Testes

Em Estória só existem dois tipos de teste. Eles são realizados sempre que é preciso determinar como uma situação vai se desenrolar, baseando-se no valor rolado dos dados. A maioria dos testes é influenciado por um atributo, mas nem sempre pelo mesmo atributo.

Testes variam de acordo com a narrativa e situação, mas uma constante é a dificuldade. Todos os testes são divididos em três partes: Sucesso pleno, Sucesso moderado e falha.

Para determinar o sucesso ou falha de um teste é lançado um dado de 12 lados, onde:

FALHA - 1 à 6	SUCESSO MODERADO - 7 à 9	SUCESSO COMPLETO- 10 à 12
A tarefa não pode ser realizada, o jogador sofre as consequências, se houverem.	A tarefa é realizada, porém não é livre de problemas ou o sucesso é momentâneo. Um jogador pode pagar 1 de Vigor para negar aquele problema ou consequência, desde que possa fazê-lo.	A tarefa é realizada com sucesso sem qualquer consequência, apresentando uma oportunidade única dependendo do cenário, ação ou habilidade.

Quando uma tarefa é trivial e seu personagem, a critério do Mestre, conseguir realizá-la sem problemas, não é necessário teste. Sabendo disso, os dois tipos de teste a seguir servem para os outros cenários.

Testes de Atributo

Sempre que uma tarefa pode ser relacionada com um dos seis atributos ele é considerado um teste de atributo, dessa forma soma-se o atributo apropriado na rolagem do dado.

Se dois participantes devem fazer testes opostos para determinar quem vence, será referido como “teste contestado de atributo”. Tem sucesso aquele que obtiver o maior valor no dado

Teste de risco

Se uma situação drástica ou extremamente difícil aparecer no caminho dos jogadores, o Mestre pode pedir um teste de risco. Sempre que isso ocorre, as consequências de uma falha são sempre duras, mas a recompensa por um sucesso é igualmente gratificante. O jogador pode escolher fazer um teste de atributo no lugar do Teste de risco, pagando 2 de Vigor, se não puder fazê-lo ele é obrigado a realizar o teste do risco.

Testes de risco não são afetados por Bônus nem atributos, a menos que uma habilidade ou truque diga o contrário.

Testes Comuns

Alguns testes devem aparecer com frequência em um partida, e talvez nem sempre esteja claro qual o atributo, então para agilizar ficam algumas orientações. Nem todas as dicas devem ser seguidas a risca a menos que diga o contrário.

- Testes para escutar os arredores ou observar por detalhes que envolvam os cinco sentidos normalmente são tratados como testes de atributo Discernimento.
- Testes para tentar convencer um NPC de algo com um argumento podem variar de acordo com o estado de humor ou concepções com quem se tenta conversar. Alguns respondem apenas a lógica fria e racional, nesse caso sendo necessário um teste de Discernimento para apontar à razão, outros preferem que seja fornecida uma alternativa ou compensação, ou seja um teste de Criatividade pode ser interessante, e por fim há aqueles que dependem de uma prova para serem convencidos, seja de caráter ou intimidação, possivelmente se trata de um teste de Vontade. O Mestre define de acordo com a personalidade do NPC
- Tentar investigar os arredores além de questões dos cinco sentidos, como tentar interpretar uma cena de crime pode exigir um teste de Criatividade.
- Resistir à influência de uma outra criatura, seja por meios comuns ou anormais exige um teste de Vontade.
- Atividades atléticas, diferentes de acrobacias e levantamento de peso podem ser atribuídas a Fortitude ou Força.
- Tentar evitar um perigo, obstáculo ou armadilha com esquivas e manobras abre espaço para um teste de Destreza.
- Produzir algo artístico pode ser atribuído a Criatividade ou Vontade.

Veja a seção **Aptidões**

RECURSOS

Além dos atributos existem os recursos, que desempenham um papel mecânico para servir de “combustível” para utilizar suas habilidades. São apenas quatro tipos de recurso, sendo eles: Vigor, Estresse, Condições e B&O

Vigor

Representa a vitalidade e estamina do seu personagem, como também uma ideia que trata a quantidade de pressão física que um personagem consegue suportar, além de servir de fonte de energia para atividades e custo de habilidades. Todos personagens possuem um total de 6 pontos de Vigor + pontos extras igual ao seu valor de Fortitude (mínimo de 5).

O Vigor não é apenas um marcador de quanta porrada ou xingamentos à sua mãe você aguenta, mas também é a sua fonte de energia para usar habilidade, truques e ações especiais. Sempre que um texto que menciona vigor conter os dizeres “Marque”, “Dano”, “Pague”, “Causa”, “Ao custo de” e “Inflige”, significa que pontos de Vigor serão subtraídos. Se uma habilidade sua diz “Marque x de Vigor” quer dizer que você deve subtrair aquela quantidade nos seus pontos de Vigor para usar a habilidade, enquanto “Causa ou Inflige x de Vigor” significa que o alvo daquela habilidade deve subtrair esse valor de seus pontos de Vigor. O mesmo vale para truques, condições, ações especiais, ações básicas e B&Os.

E oposto a isso, sempre que os dizeres “Recupera”, “Recebe”, “Restaura” ou “Ganha” implica a adição de pontos de Vigor.

Sempre que estiver sem Vigor e alguma ação infligir dano ao Vigor, o personagem deve marcar um Ônus, começando pelo Ferido se a origem for um ataque. Além disso, se uma habilidade, ação ou truque exige que seja pago um custo de Vigor para ser usado e ele não possui mais pontos de Vigor, ele não pode usá-lo.

Se alguma fonte causar dano que supere o Vigor restante de um participante, seja através de um ataque ou semelhante, ele subtrai os pontos de dano causados do Vigor restante. Se isso for o deixar com -1 de Vigor, ignore e apenas marque os pontos restantes, caso seja -2 ou mais, deve-se marcar um Ônus, onde assim que já não possuir mais pontos de Vigor, nem que seja 1 ponto de dano infligido por um oponente, ele é obrigado a marcar um Ônus.

Por exemplo, Hibren possui 4 pontos de Vigor restantes, e é atingido por um ataque que causa 5 de dano. Ele deve zerar seu vigor subtraindo os 4 pontos, e como o valor restante de dano não é maior que 1, ele não sofre um ônus, mas se tivesse recebido 6 ao invés de 5 de dano ele seria obrigado, além de zerar seu vigor, marcar um Ônus, no caso Ferido por tratar-se de um ataque.

Estresse

Estresse mede a fortitude mental do seu personagem, quase como um Vigor, porém só há 3 níveis de estresse, onde uma criatura não estressada tem 0 níveis de Estresse. Ao chegar no 3º nível seu personagem fica Incapacitado até que ao menos 1 nível de Estresse seja removido. Deixar o 3º nível de Estresse também causa um Ônus mental, que só se encerra quando todos os níveis de estresse são removidos.

Estresse só pode ser removido através de uma circunstância relevante e narrativamente apropriada, como superar um grande desafio, ter um momento sincero com amigos, descobrir uma verdade que cause reviravolta

etc. Todos os níveis de estresse são perdidos após um arco de descanso. **Veja Descansos.**

Cenas, descansos e tempo

Uma cena é um certo período de tempo determinado pelo Mestre, que limita certas ações dos participantes presentes em um intervalo, que começa e termina de acordo com a necessidade da progressão da história, podendo representar um combate inteiro, uma viagem ou até partes de um dia de aventura, bem como nas cenas de um filme.

Descansos

Um descanso é um tipo de cena especial, onde participantes interagem e se recuperam dos acontecimentos recentes, normalmente prejudiciais como uma luta. Existem três tipos de descanso:

Descanso curto

Trata-se de uma noite de sono ou um período de atividades não estressantes, entre 6 e 8 horas. Ao final de um descanso curto, os participantes recuperam pontos de Vigor igual ao valor de Fortitude +2 (mínimo de 2), além de poderem remover 1 Ônus, a menos que a descrição do Ônus diga o contrário ou por conveniência narrativa.

Descanso longo

Representa um dia inteiro dedicado a se recuperar, onde personagens se refugiam em um lugar seguro para cuidar de seus ferimentos ou espairecer a mente. Ao final de um descanso longo recupera-se todos os pontos de Vigor, remove todos os Ônus não vinculados a Condições, exceto aqueles que a condição prevê remoção em um descanso longo, além de remover dois níveis de Estresse.

Arco de descanso

É considerado um período maior que dois dias de descanso, podendo representar até mesmo uma semana ou mais. Trata-se do tempo necessário para se recuperar de um evento mais sério e mentalmente taxativo.

Um arco de descanso marca a recuperação dos personagens, mas também deve ser tratado como uma cena mais interpretativa desse período, onde os participantes devem refletir e conversar sobre o que vem depois, sendo possível que uma sessão inteira se passe em um arco de descanso. Sua duração é definida pelo consenso dos participantes, onde ao final do arco todas as penalidades são removidas, níveis de estresse, Ônus, Condições e recuperasse todos os pontos de Vigor.

Descanso de Elipse (mestre)

Essa é uma ferramenta exclusiva do Mestre. Ele funciona como um Descanso **Curto** ou **Longo**, quando o mestre julga que há uma urgência ou agilidade nos eventos, onde ao invés de dizer que houve um dia ou mais de repouso, ele define que a recuperação ocorreu entre cenas. Deve ser usado só quando for conveniente, quando o ritmo da narrativa é mais importante que os pormenores dos eventos.

Criação de personagens em 6 passos

A criação de personagem é dividida em seis etapas, não lineares, simplificadas.

- 1. Alocar Atributos**
- 2. Escrever a História e descrição e escolher 2 Aptidões**
- 3. Escolher 2 Ideais**
- 4. Espécie e equipamentos**
- 5. Escolher sua Habilidade Arquetípica**
- 6. Escolher um Truque**

1. Alocar atributos

Você começa com 0 em todos os atributos, possuindo 4 pontos para distribuir entre eles. Você pode organizá-los de qualquer forma, até mesmo subtraindo de algum atributo, desde que não tenha um atributo com valor menor que -1 ou maior 3.

Você pode escolher guardar pontos não gastos, eles são considerados pontos de crescimento. No final ou começo de uma sessão você pode escolher alocar esse ponto não gasto em um atributo a sua escolha, depois disso ele não pode ser alterado. Você também pode alocá-los durante um arco de descanso.

2. História e Descrição

A história do seu personagem engloba principalmente suas origens, o que fez até o momento atual, suas concepções, medos, preferências, trejeitos e motivações. Os acontecimentos do seu passado são as justificativas para quem o seu personagem é hoje, desde habilidades e atributos, por isso é interessante escrevê-la com calma, podendo variar de tamanho, mas é recomendável que não fique muito grande nem muito pequena. converse com seu Mestre sobre o quanto grande ele espera que a história dos participantes seja.

Algumas perguntas devem estar respondidas de forma objetiva, para que sirvam de orientação para você e seu Mestre, elas são:

- 1. Origem:** O que fazia antes, seja uma profissão ou ambiente que nasceu ?
 - a.
- 2. Objetivos:** O que seu personagem almeja alcançar ou conseguir ?
 - a.
 - b.
- 3. Medos e Desafios:** O que assusta seu personagem e qual é a barreira para alcançar seu objetivo ?

a.

b.

4. Trejeitos: Quais as características comportamentais mais marcantes do seu personagem ?

a.

b.

5. Defeitos: Quais as características comportamentais que são tidas como negativas do seu personagem ?

a.

b.

6. Aptidões: Em que seu personagem se destaca ?

a.

b.

Sua origem, objetivos e medos devem estar ligados, onde um é a justificativa para o outro. Por exemplo:

Netto deseja ser uma das pessoas mais ricas do reino (*Objetivo*), pois quando era pequeno ele cresceu testemunhando pessoas mais ricas pisando nos menos afortunados, como ele e sua família. Com isso, depois de muitos anos de trabalho duro nos campos, percebeu que a riqueza de verdade se encontrava no mundo afora, repleto de perigos e confrontamentos, e que seus esforços atuais não bastariam para realizar seu sonho.

Decidiu então gastar suas economias para bancar o início de sua aventura ousada, voltando à estaca zero quando se trata de dinheiro (*Origem*).

Por mais que tente ser otimista mesmo frente a adversidade (*Trejeito*), ele teme que sua aventura seja infrutífera e ele volte de mãos abanando, sendo forçado a ficar atrás de um arado novamente (*Medos*). Por essa razão, quando embarcou nessa aposta arriscada jurou para si mesmo que não importa o que ocorresse, ele nunca se contentaria com uma vida humilde de novo, estando disposto a passar por cima de qualquer obstáculo que possa ameaçar seu sonho, independente do que ou quem seja. Preferindo enfrentar a morte em um mundo cheio de ameaças do que voltar aos campos (*Defeitos*).

Por sorte, ele pode confiar em suas habilidades físicas graças ao seu tempo de trabalho braçal, e seu bom humor até mesmo quando na pior o tornou uma figura magnética aos outros, tendo facilidade em encontrar aliados valorosos e em convencê-los a auxiliá-lo a perseguir sua ambição (*Aptidões*).

Esse é um exemplo simplificado, mas serve para ilustrar como todas as questões podem ser respondidas na história.

Aptidões

As aptidões desempenham um papel além do narrativo, conferindo um benefício mecânico, onde sempre que um teste estiver diretamente ligado com uma aptidão você pode rolar 2d6 no lugar de 1d12 do teste, possivelmente melhorando o resultado.

Por exemplo, Netto tem aptidão em convencer as pessoas a verem seu ponto de vista. Se o Mestre pedir um teste de atributo, independente de qual seja, para tentar persuadir um NPC, o jogador de Netto pode perguntar se sua Aptidão se aplica naquele caso, onde após uma conversa rápida, o Mestre concorda, e o permite rolar 2d6 e somar seus resultados, no lugar de 1d12.

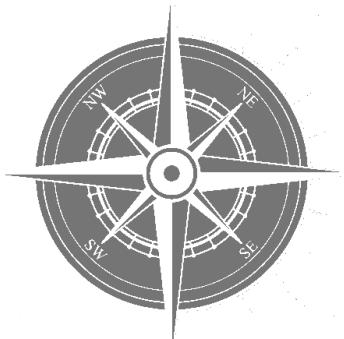
Todo personagem começa com duas Aptidões, podendo ganhar outras ao longo das aventuras ou através de truques e habilidades.

Para facilitar, segue uma lista com Aptidões comuns, com uma sugestão de atributo para testes, mas isso NÃO é a regra e está sujeito a variar de acordo com a situação, podendo ser um atributo totalmente diferente do que foi sugerido abaixo. Para algo mais específico basta conversar com seu Mestre para que seja definido os cenários que a sua aptidão personalizada se aplica.

Acrobacia - Destreza	Intuição - Discernimento
Adestramento de Animais - Vontade	Medicina - Vontade
Arqueologia - Criatividade ou Discernimento	Natureza - Discernimento
Astúcia Urbana - Discernimento ou Vontade	Observação - Discernimento
Atletismo - Força ou Fortitude	Performance - Vontade ou Criatividade
Convencimento - Vontade ou Criatividade	Perspicácia - Criatividade
Discrição - Destreza ou Criatividade	Prestidigitação - Destreza
História - Discernimento	Reflexos - Destreza
Intimidação - Força ou Vontade	Teologia - Vontade

As aptidões podem ser bem específicas como, “Malabarismo” ou “Causar tumulto”

3. Ideais



Ideais funcionam como a bússola moral do seu personagem, orientado a interpretá-lo frente aos desafios e situações diferentes. Entretanto os ideais servem um papel mecânico secundário, sendo praticamente um atributo, que muda de acordo com as circunstâncias, podendo ser influenciados por outros participantes, sejam jogadores ou NPCs.

Você deve escolher dois Ideais. É recomendável que eles sejam opostos em alguma interpretação, para que seja gerado um conflito, como por exemplo:

Liberdade e Dever, Superioridade e Empatia, Progresso e Tradição, Vingança e Compaixão.

Um ideal é medido em uma escala de 1 à 3, sempre que você recebe +1 em um ideal, você recebe -1 no ideal oposto, significando como suas convicções estão tendendo para um mais que o outro. O valor Zero é considerado neutro, não pendendo a nenhum lugar. Se algo fizer com que um ideal que está em +3 se movea mais naquela direção o ponteiro começa a girar fora de controle e não aponta para uma direção clara, a partir desse momento o Mestre assume as rédeas, e junto com a interpretação do jogador que se perdeu, finalizam a cena de forma ficcionalmente apropriada, de acordo com o Ideal excedido.

Os ideais conferem bônus em testes que estejam narrativamente alinhados, ou penalidades caso contrário. Por exemplo:

Carlo é um soldado que perdeu seu título após contrariar um superior corrupto, que frente a ofensa arruinou a carreira militar do rapaz e inventou mentiras sobre ele. Os ideais de Carlo são Honra e Pragmatismo. Seu objetivo é limpar seu nome.

Certo dia ele ajuda seus colegas a se infiltrarem em uma fortaleza usando as galerias dos esgotos abaixo dela. Todos ficam sujos, inclusive Carlo. O Mestre, ou o próprio jogador que interpreta Carlo com permissão dele, pode anunciar que o soldado está tendendo +1 para Pragmatismo, por consequente -1 de Honra. Tudo corre bem e

seus colegas o elogiam pelo seu pensamento criativo.

Dentro da fortaleza, após se esgueirarem para cima e para baixo, eles conseguem o que vieram buscar, porém na saída eles trombam com um tenente, uma figura que Carlo admirava no passado, e seu ídolo o reconhece. O problema é que o tenente ouviu falar dos boatos em relação a Carlo, e agora passa a acreditar neles, dada as circunstâncias.

O Tenente confronta Carlo e o desafia para um embate em troca da passagem para fora da fortaleza, acrescentando que se ele tem alguma honra sobrando ele ficará e o enfrentará. Carlo tem uma escolha a fazer, fugir com seus amigos (movendo seu ideal mais ainda em direção de Pragmatismo, talvez ao custo de pontos de Estresse) ou ficar e defender sua reputação (movendo mais em direção à Honra).

Como o que mais se alinha com Carlo é a segunda opção, de acordo com seu objetivo, ele decide duelar, e ao longo da luta

ele está disposto a fazer o necessário para vencer. O Tenente tenta desestabilizá-lo insinuando como Carlo está lutando de forma “suja”, mesmo que não seja o caso (mecanicamente Carlo pode estar recebendo uma penalidade em seus testes igual o valor de Ideal Honra, que no caso é -1 atualmente), e o forçando a cada vez mais mover sua Bússola moral na direção do ideal para contornar essa situação.

Eventualmente Carlo cede por completo aos comentários, e começa a lutar da forma mais justa possível, fazendo com que comece a perder. Em algum momento, por conta disso, ele acredita que perder é aceitável se for o mais honroso, seu Ideal de honra que está em +3 é empurrado mais ainda, o ponteiro gira e agora cabe ao Mestre e o jogador de Carlo solucionarem o evento.

Carlo é subjugado e preso pelo Tenente, que ordena que esse seja o destino de seus colegas, que agora se vêem num confronto contra os soldados do forte. Um desafio que será mais difícil ainda com um companheiro a menos para os ajudar.

IDEAIS EM COMBATE E TESTES

Como dito acima, ideais podem ser usados como vantagens e penalidades mecânicas para um jogador, mas também podem apresentar habilidades únicas. Veja *Virtudes e Defeitos*

Lista de Ideais	
Ambição	Liberdade
Solidariedade	Confiança
Cuidado	Ganância
Comunidade	Honestidade
Compaixão	Independência
Controle	Justiça
Criatividade	Gentileza
Curiosidade	Conhecimento
Disciplina	Amor
Descoberta	Lealdade
Obrigação	Grandezza
Empatia	Ordem
Igualdade	Patriotismo
Excelência	Paz
Fama	Poder
Força	Pragmatismo
Orgulho	Honra
Progresso	Proteção
Responsabilidade	Resultados
Redenção	Vingança
Modelo	Segurança
Autocontrole	Autossuficiência
Superioridade	Sobrevivência
Tradição	Verdade

4. Espécie e equipamentos

Em Estórias as raças jogáveis diferem um pouco de outros sistemas, onde já existe um número de raças descritas com suas habilidades e características. Aqui as raças disponíveis ao jogador são limitadas pelo cenário que a aventura se passa.

É comum haver centauros, elfos e anões em uma aventura que se passa em um mundo fantasioso, mas não é obrigatório que essa seja a regra. O intuito inicial é que a escolha da aparência e espécie de um personagem não deve implicar em preferência sobre a outra por razões mecânicas. O objetivo é tentar fazer com que todas sejam igualmente viáveis.

Mas, entende-se que às vezes a diferença mecânica é o fim desejado pelo jogador, e uma necessidade para representar o ser pretendido, onde tem-se humano como o modelo básico de comparação, e qualquer escolha diferente dessa lida com a regra de espécie.

A regra de espécie

Pense com que criatura quer jogar, sua aparência e origem, então explique para o Mestre e consulte a seção de **Habilidades incomuns** ao final deste capítulo. Lá você deve escolher um dos benefícios para representar a raça fantasiosa que está tentando criar baseando-se na linhagem.

Por exemplo, Sabrina quer fazer uma harpia para jogar a aventura de fantasia que seu Mestre elaborou. Ela decide conversar com ele sobre a presença de tal criatura no cenário, e a possibilidade dela jogar como uma. Após uma conversa e consulta rápida as opções de habilidades incomuns, eles chegam a conclusão que a habilidade Voo, da linhagem monstruosa, é a mais adequada para representar a harpia, bastando acertar uma descrição que capte a imagem desejada.

Se ninguém estiver usando uma espécie customizada, não há necessidade para usar a regra de espécie, mas se houver, os jogadores que optaram pela raça humana podem receber a habilidade incomum Potencial inexplorado.

Tamanho

Existem três tamanhos para se escolher: Pequeno, Médio e Grande, onde criaturas pequenas e grandes recebem benefícios e penalidades enquanto criaturas Médias não recebem nada. Os tamanhos independem da raça escolhida, podendo valer para um humano ou raça fantasiosa.

Pequeno

Você é menor que um humano médio, contando como uma criatura pequena. Escolha possuir entre 90 cm até 1,20 m. Você ganha as seguintes características:

Alvo pequeno: Oponentes devem pagar 2 de Vigor ao invés de 1 para negar sua ação Posicionar-se. Em contrapartida, os oponentes não pagam Vigor para usar a ação Forçar movimento contra você.

Guerrilha do pequerrucho: Você não precisa pagar Vigor para usar a ação esconder-se quando seu oponente for maior que você, além de poder se esconder em espaços que criaturas maiores não teriam acesso.

Grande

Você é maior que um humano médio, contando como uma criatura grande. Escolha possuir entre 2 m até 2,72 m. Você ganha as seguintes características:

Grandalhão: Você não precisará pagar Vigor para usar a ação Forçar movimento quando seu oponente for menor que você. Além disso, o alcance de todas as suas armas corpo a corpo aumenta em 1,5 m.

Quanto maior a altura [...]: Você é mais suscetível a receber um Ônus quando um oponente o tenta derrubar. Sempre que ele usar uma ação para infligir um ônus que implica em lhe derrubar, custa -1 de Vigor para fazê-lo (mínimo de 0).

Habilidades incomuns

As habilidades incomuns servem para representar características mais fantasiosas de um personagem. Só é possível escolher uma habilidade incomum quando se cria o personagem. Se uma habilidade incomum tiver o marcador Avançada significa que ela não conta só como uma habilidade incomum, como também ocupa o espaço de um truque.

Linhagem Precíta

Você tem algum vínculo desde o nascimento com seres de origem sobrenatural ou ocultista. Talvez possuindo um traço incomum ou mais, como uma cauda farpada, olhos brilhantes de caprino, cascos no lugar de pés, chifres retorcidos ou tom de pele anormal. Você recebe um dos seguinte benefício:

Resistência dos 9 círculos: Você tem Protegido(2) contra fogo ou gelo, escolha um quando adquire essa habilidade.

Sorte do Cafuçu: Você pode pagar 3 de Vigor para rerolar um teste de atributo.

Linhagem Monstruosa

Você tem uma aparência que difere bastante de um humano comum, possuindo alguma característica marcante como garras, uma cauda, espessos pelos ou uma característica mais animalesca, como asas, focinho de canino etc. Escolha dois entre os seguinte benefício:

Voo: Você possui **velocidade de voo**. Essa característica conta como duas, não podendo escolher outra dessa linhagem.

Voo subdesenvolvido: Você pode pagar 1 de Vigor para usar a ação posicionar-se como uma ação extra para voar até o seu deslocamento em qualquer direção, porém ao final do turno essa velocidade acaba, você começa a planar, perdendo altitude lentamente, não podendo usar essa habilidade novamente até pousar.

Audição notável: Você recebe Aptidão para tentar ouvir sons distantes ou baixos, recebendo Visão às cegas até 3 metros.

Anfíbio: Você recebe **velocidade de nado** e pode respirar debaixo d'água.

Garras, dentes ou espinhos: Você tem uma arma natural, fazendo com que seus ataques desarmados possam contar como um outro tipo de arma a sua escolha quando adquire essa habilidade. Elas não possuem pré-requisitos, mas ainda tem marcadores da respectiva arma.

Olfato desenvolvido: Você recebe Aptidão para identificar cheiros e rastrear criaturas e objetos cujo cheiro você conheça.

Carapaça: Você pode pagar 1 de Vigor para ganhar Protegido (1) até o final da cena.

Aderência: Você possui **velocidade de escalada Anormal**.

Camuflagem: Você recebe Aptidão para tentar se esconder.

Visão apurada: Você recebe Aptidão para tentar enxergar a longas distâncias ou no escuro, recebendo Visão no escuro de até 9 metros.

Linhagem Artificial (Avançada)

Você é um constructo ou uma forma de vida feita através de meios mágicos. Podendo ser um autômato movido a vapor através de mecanismos e geringonças rudimentares, uma estátua viva ou uma armadura possuída. Você recebe o benefício Vida fabricada e um outro benefício a sua escolha:

- **Vida Fabricada:** Você não envelhece, não pode ser envenenado, não precisa nem se beneficia por comer, dormir, respirar ou beber, mas ainda pode se beneficiar de descansos. Porém você recebe -3 em testes para se passar por qualquer criatura diferente da sua descrição.

A prova de: Você recebe Protegido (1) contra um tipo de dano.

Sob medida: Você recebe uma aptidão extra.

Filosofia de Design: Você recebe +1 em um atributo a sua escolha ao custo de receber -1 em outro. Esse bônus ou penalidade podem superar o limite de 3 e -1 para atributos.

Linhagem Póstuma (Avançada)

Você morreu! Mas não se preocupe, você está bem. Você recebeu uma segunda chance para resolver algum assunto inacabado, seja uma vingança ou salvar um ente querido. Você pode se parecer com um fantasma semi transparente, um zumbi, ou uma figura cadavérica pálida. Você deve escolher um entre Espectro ou Cadáver, recebendo os outros benefícios:

- 1. Espectro:** Você pode pagar 2 de Vigor quando usar a ação posicionar-se para ficar intangível até o início do seu próximo turno, podendo atravessar objetos e criaturas. Você não pode receber Ônus e é imune a todos os danos, exceto de fontes mágicas. Em contrapartida você não pode atacar, infligir dano ou Ônus a um alvo, falar ou produzir som. Também não pode manipular objetos fisicamente e tudo que você está segurando é largado e cai, você pode escolher se o que você está vestido se desvencilha de você ou não.
- 2. Cadáver:** Você pode receber 2 níveis de Estresse para receber o Bônus **Revitalizado** pela cena. Você também pode pagar 3 de Vigor para remover o ônus **Ferido** ou 5 para remover a condição **Gravemente Ferido**.

Saudosa lembrança: Você não se lembra inteiramente da sua última vida, tendo lapsos de memória e recordando de coisas do seu tempo entre os vivos. Você pode pagar 1 de Vigor para receber o Bônus inspirado pela cena sempre que falha em um teste ou tem um sucesso completo. Depois que você usa essa habilidade não pode usá-la novamente até o final do próximo descanso longo.

Não-vida: Você não envelhece, não pode ser envenenado, não precisa nem se beneficia por comer, dormir, respirar ou beber, mas ainda pode se beneficiar de descansos. Em contrapartida, todas as suas emoções são menos intensas, e por isso você está sempre com o Ônus Desmotivado e não pode receber o Bônus Motivado.

Potencial Inexplorado

Você pode parecer comum para quem te conhece superficialmente, mas aqueles com um olhar mais atento vão perceber o diamante bruto que você é. Escolha um dos benefícios:

Promissor: Você recebe +1 em um atributo a sua escolha. Você pode optar por guardá-lo como um ponto de crescimento.

Talentoso: Você possui um truque adicional.

Versátil: Você ganha duas Aptidões.

Linhagem Fabulosa

Você é a personificação dos contos, cantigas de dormir e outros elementos fantásticos, colocando fada em Galhofada, podendo se parecer com um elfo, gnomo, gato falante ou outro ser folclórico ou mitológico. Escolha um dos benefícios a seguir.

Feérico: Você pode pagar 1 de Vigor para conferir aptidão em qualquer teste de Criatividade.

Travesso: Você tem +2 em testes para enganar criaturas e sempre que tem sucesso em uma traquinagem, pegadinha ou enganação você recupera 1 de Vigor.

Companheiro animal obrigatório: Você é um animal de tamanho médio ou pequeno com a capacidade de falar e raciocinar igual a uma pessoa.

Se for um animal de tamanho pequeno seu valor de Força não pode passar de 1.

Você só pode interagir com objetos da mesma forma que o animal escolhido poderia. Porém, enquanto não realizar nenhum comportamento estranho, como andar em duas patas por longos períodos mesmo sendo um animal quadrúpede, fumar um charuto ou falar, você é indistinguível de um animal comum, não precisando realizar testes para isso.

Fada: Você possui velocidade de voo e seu tamanho é pequeno, sua Força não pode ser maior que 0.

Equipamentos

Os equipamentos em Estória são listados de forma simples, não havendo uma tabela com preços, pesos e usos específicos para cada item. Parte-se de um pressuposto de relevância narrativa.

Os poucos equipamentos que um participante possuir devem ser relevantes, e não necessariamente práticos, não sendo preciso dizer que possui um cantil ou um saco de dormir, a menos que isso seja importante por alguma razão para seu personagem ou para narrativa. Nesse caso, se a ausência de um saco de dormir for o desafio apresentado pelo Mestre, e você não o mencionou na sua lista de itens na criação de personagem, ele pode simplesmente apontar o fato que você não o tem. Da mesma forma, se um personagem

decide fazer um desenho, e a execução de tal tarefa não burla a dificuldade ou a narrativa, o Mestre pode dizer que você possui um lápis e caderno, você deve então marcar na sua lista de itens “caderno e lápis”.

Para simplificar, você pode ter qualquer item mundano que condiga com as necessidades do seu personagem **quando você o cria**, exceto itens especiais, esses são explicados mais à frente. Atente-se a praticidade de carregar qualquer parafernálha que seu personagem possua, sendo preciso fornecer uma lista de tudo que ele tem para o Mestre ter ciência, não sendo pego de surpresa quando, convenientemente, você puxar um pé de cabra do bolso.

A disponibilidade de itens a reveria termina assim que o personagem é criado, desse ponto em diante, qualquer equipamento deve ser adquirido dentro da narrativa, seja ele comprado, encontrado, roubado, herdado etc.

Itens especiais

Itens especiais são equipamentos com funções mecânicas além de narrativas, você começa o jogo com um número limitado deles, adquirindo mais como recompensas dentro da aventura, distribuídos a critério do Mestre.

Existem três tipos de item especial: Armas, Armaduras e Utilitários. *Você começa o jogo com quaisquer 4 itens especiais entre armas e armaduras a sua escolha, ou até 2 itens Utilitários. Se escolher uma arma à distância você começa o jogo com 20 munições para ela.*

Itens utilitários: Podem ser itens mundanos que tiveram alguma característica única atribuídos a eles, como uma ferradura da sorte que da aptidão em testes de risco. Quando pensamos em objetos com propriedades anormais estamos falando de itens especiais utilitários. Um item utilitário depende da permissão do Mestre.

Armas

As armas no sistema também não são listadas por especificidade, e sim classificadas de forma ampla dentro de categorias. Porém algumas armas possuem qualidades especiais. Algumas armas podem apresentar mais de um tipo, como armas pesadas a distância, armas pesadas versáteis, armas a distância versáteis etc. Se isso ocorrer, ela possui os marcadores dos dois tipos.

Marcador de atributo

Quando causar dano com uma arma com um marcador de um atributo, você pode escolher causar dano igual ao valor do

Atributo mencionado na arma, ao invés do dano previsto na ação ou habilidade. (Não se somam).

Armas leves (For/Des: 0)

Podem ser empunhadas com uma mão e fáceis de manusear. Possuem o marcador Força ou Destreza, dessa forma é necessário ter 0 ou mais em um dos atributos para usar essa arma eficientemente, caso contrário sofre penalidade de -1 no dano causado por essa arma.

Armas versáteis (For/Des: 1)

Podem ser empunhadas com uma ou duas mãos, exigem um mínimo de treinamento para serem usadas adequadamente. Possuem o marcador Força e Destreza. Dessa forma é necessário ter 1 ou mais em um dos atributos para usar essa arma eficientemente, caso contrário sofre penalidade de -1 no dano causado por essa arma. Diferente de outras armas, é possível usar os marcadores juntos para causar dano, onde soma-se cada um no dano total, ou seja uma criatura com 1 Força e 1 de Destreza pode causar 2 de dano.

Armas pesadas (For/Fort: totalizando 2)

Normalmente exigem as duas mãos para serem usadas de forma adequada, causam efeitos mais destrutivos e requerem maior treinamento, por essa razão causam +1 de dano ao Vigor do alvo. Possuem o marcador Força e Fortitude. Dessa forma é necessário ter 1 nos dois atributos para usar essa arma eficientemente, caso contrário sofre penalidade de -1 no dano causado por essa arma.

Armas a distância (For/Des/Dis: 1)

Podem efetuar ataques mesmo tendo considerável distância entre o atacante e o alvo. Possuem o marcador Discernimento, Força ou Destreza, variando de acordo com a arma, dessa forma é necessário ter 1 ou mais em um dos atributos para usar essa arma eficientemente, caso contrário sofre penalidade

de -1 no dano causado por essa arma. Se ela exigir munição, como um arco, você gasta uma peça de munição por ataque.

Desarmado (*For*)

Chutes, murros, cabeçadas, empurrões, etc, contam como desarmado. Possuem o marcador Força e não tem pré-requisito de atributo.

Armaduras

Armaduras servem para proteger contra dano, podendo evitar que um golpe seja fatal, suavizando os ferimentos. As armaduras possuem um nível de **Avaria**, que é definido pela qualidade e tipo de armadura.

Sempre que receber dano ao Vigor, Ferido ou Gravemente Ferido pode-se escolher causar um determinado nível de Avaria para diminuir o dano ao Vigor, evitar o Ônus Ferido ou transformar a condição Gravemente Ferido em Ferido apenas.

Níveis de Avaria de uma armadura só podem ser removidos quando alguém com aptidão de ferreiro, coureiro/costureiro ou semelhante realizar um teste de atributo para repará-la, removendo 1 nível de Avaria por sucesso durante duas horas de trabalho ininterrupto, é necessário também possuir os materiais e ferramentas adequadas. Desde que na presença de alguém apto a realizar os reparos, como descrito acima, ao final de um arco de descanso uma armadura se recupera de todos os níveis de Avaria.

Se uma armadura alcança seu nível máximo de avarias ela não pode ser reparada, os danos estão além do conserto, sendo considerada destruída e não oferecendo qualquer bônus.

Toda armadura sem uso ou nova possuem nível Avaria 0

Se o intuito for reduzir o dano ao Vigor, ele é reduzido uma quantidade igual ao nível de Avaria recebido, até o valor máximo de Avaria que a armadura suporta. Caso seja evitar o Ônus Ferido é preciso marcar 2 níveis de Avaria, enquanto para evitar receber a Condição Gravemente Ferida por Ferido custa 4 níveis de Avaria.

Normalmente armaduras são divididas em leves médias e pesadas, além da possibilidade de usar um escudo, seguem as estatísticas:

- **Armaduras leves:** Avaria máxima igual a 3
- **Armaduras médias:** Avaria máxima igual a 4. Requer 1 de Fortitude ou Força para ser usada.
- **Armaduras pesadas:** Avaria máxima igual a 5. Requer 2 de Fortitude ou Força para ser usada.
- **Escudo leve:** Avaria máxima igual a 1.
- **Escudo reforçado:** Avaria máxima igual a 2. Requer 1 de Força para ser usado
- **Escudo pesado:** Avaria máxima igual a 3. Requer 2 de Força para ser usado

Ficar sem armadura.

O jogador que decidir não utilizar armadura pode usar pontos de Evasão, de acordo com a regra abaixo:

Defesa sem armadura: Você recebe pontos de Evasão igual à sua Destreza. Você pode gastar pontos de Evasão para reduzir dano recebido de um ataque, reduzindo o dano em uma quantidade igual ao número de pontos de Evasão gastos. Recuperando todos os pontos gastos ao final de um descanso curto.

5. Escolhendo uma Habilidade Arquetípica

Você pode escolher uma **Habilidade Arquetípica**, podendo receber dois benefícios dela. Se uma Habilidade Arquetípica concede um Truque ele não conta como seu truque no passo 6, e sim como um truque extra.

Habilidades Arquetípicas não são classes que devem ser seguidas à risca, são apenas uma simplificação de um conceito de personagem, não existe uma habilidade Guerreiro, Bárbaro ou Mago, essas ideias estão presentes através da combinação de truques. Dessa forma, se desejar, é possível abrir mão de uma Habilidade Arquetípica para receber a Habilidade incomum **Potencial Inexplorado**, onde eventualmente se desejar, pode ser substituída por uma Habilidade Arquetípica com o consenso do Mestre.

6. Escolhendo um Truque

Você pode escolher um truque da lista de **Truques** mais a frente no livro. Atente-se ao fato que alguns truques possuem requisitos e outros só produzem efeito durante um Confronto. Caso esteja em dúvida e não saiba o que pegar, dê uma olhada nos modelos pré-prontos para procurar por inspiração ou até mesmo seguir aquele modelo caso te agrade.

Modelos

Esses são exemplos de combinações de habilidades e truques para criar sinergia.

Esquentadinho

Arquétipo: Emotivo

- **Fúria**
- **Mente firme**

Truque: *Munido de ódio (O).*

Trovador

Arquétipo: Artístico

- Trilha Sonora
- O poeta está vivo

Truque: *Conversativo.*

Brigão

Arquétipo: Combativo

- Menos falatório, mais ação
- A melhor defesa

Truque: *Lutador*

Mago

Arquétipo: Pensador

- Ideais a mil.
- Pensando melhor(...)

Truque: Mágico

Características, Condições e Confrontos

Algumas questões devem estar claras quando for fazer parte de um combate, seja para o Mestre quanto para o jogador, o entendimento do que são:

- **Dano**
- **Confrontos**
- **Rodadas e Turnos**
- **Abordagens**
- **Ações**
- **Condições**
- **B&O**
- **Características**

Sendo esses os pilares de um combate em Estória

Recebendo “dano”

Normalmente um ataque causa dano ao alvo, variando de acordo com a situação narrativa, como o dano por cair de uma 3 metros é completamente diferente de cair de uma edificação de 9. Porém em um ataque dentro de uma cena de Confronto ele é definido pela descrição da habilidade ou ação, a mais comum sendo a ação **Atacar**. Sempre que o dano remete a algo físico como um ataque pensa-se em Vigor, se ele afeta o oponente de uma forma não física, como um insulto ou uma aflição, pensamos em **Ônus** ou **Estresse**

Ônus por ataques na ausência de Vigor: Se um participante sem vigor recebe um ataque ele deve marcar um Ônus, começando por Ferido, desse momento em diante ele deve escolher entre marcar um Ônus mental ou físico sempre que receber um ataque, a menos que o oponente especifique sua intenção com ataque, apenas tirar de combate de forma não letal (Mental), enquanto para matar (Físico). Um participante só pode ter um número de Ônus marcados igual ao seu valor de Vontade ou Fortitude + 1 (mínimo de 1), o que for maior, adquiridos dessa forma (não considerando aqueles de Condições), se superar esse valor fica **Incapacitado** se for por Ônus mentais e **Gravemente ferido** caso seja por Ônus físicos.

Tá, e quando é que eu “morro”?

Em Estórias a derrota nem sempre é sinônimo de morte, mas certamente o contrário é. Sempre que você alcança **Vigor igual a 0** e recebe a condição **Incapacitado** significa que você está enrascado, pois a partir desse momento não há nada, mecanicamente, que seu personagem possa fazer, cabendo ao seus colegas resolverem o problema. Se todos estiverem na mesma situação, significa que a oposição venceu, não que você necessariamente morreu.

Agora se você está **Gravemente Ferido** e nada for feito a respeito, o resultado é a morte. Nesse momento é necessário pensar em um novo personagem.

Se houver muita sessão pela frente, converse com seu Mestre, ele pode lhe fornecer uma ficha de NPC para ajudar seus colegas e você não ficara sem nada para fazer.

Bônus e Ônus (B&O)

Como o nome já implica, são vantagens e desvantagens pequenas e momentâneas, possuindo duração definida. Os B&Os são originados de ações especiais, habilidades, condições, ações básicas ou uma situação narrativa conveniente.

Um B&O em alguns casos pode acrescentar ou subtrair em rolagens e testes, criar efeitos como aumentar adicionar ações extras, rerolar um teste, recuperar vigor entre outros efeitos menores.

Alguns deles podem ser considerados mentais, físicos ou sem classificação. Veja a [explicação](#) da mecânica.

Duração: Sempre que um Bônus ou Ônus é conferido por uma situação ficcional apropriada entende-se que ele dura até o final da cena, seja de confronto ou interpretativa, ou que aquela situação se encerre, por razão narrativa ou uma outra circunstância que apareça se oponha a ela. Contudo o Mestre pode definir condições para remoção de um Ônus, como por exemplo Enfraquecido só pode ser removido após um descanso, dependendo da origem narrativa dele. Quando um ônus tiver duração especial ela estará presente em sua descrição

Progressão de Ônus: É possível que por uma situação narrativa conveniente ou alguma ação faça com que um Ônus cause outro, ou até mesmo uma condição. Por exemplo, uma criatura que esteja cansada, e não faça nada a respeito pode ficar com a condição Exausta.

Reforçando a regra de Ônus por ataques na ausência de Vigor: Se um participante sem vigor recebe um ataque ele deve marcar um Ônus, começando por Ferido, desse momento em diante ele deve escolher entre marcar um Ônus mental ou físico sempre que receber um ataque, a menos que o oponente especifique sua intenção com ataque, apenas tirar de combate de forma não letal (Mental), enquanto para matar (Físico). Um participante só pode ter um número de Ônus marcados igual ao seu valor de Vontade ou Fortitude + 1 (mínimo de 1), o que for maior, adquiridos dessa forma (não considerando aqueles de Condições), se superar esse valor fica **Incapacitado** se for por Ônus mentais e **Gravemente ferido** caso seja por Ônus físicos.

Gastando um Bônus: Se você puder gastar um Bônus, você pode fazê-lo imediatamente assim que ele é conferido, recebendo o benefício e desmarcando o Bônus.

Físicos	Mentais	Outros
Fortalecido Agilizado Ferido Enfraquecido Cansado Preso Baixa Visibilidade Vulnerável	Inspirado Focado Motivado Desmotivado Desorientado Assustado Destemido	Preparado Revitalizado Impetuoso Vantagem Desvantagem Em apuros Lento Protegido

Bônus	
Protegido (x)	Reduz o dano ao Vigor causado por danos que recebe em um valor igual a X. Quando conferido por uma ação básica ou situação narrativa o valor é igual a 1
Vantagem	Pode ser gasto para realizar uma ação extra quando escolher uma abordagem ou receber +2 em um teste.
Inspirado	+1 em testes de atributo Criatividade. Pode ser gasto para remover ou evitar um ônus mental ou ganhar 1 de Vigor temporário que pode ser gasto apenas para habilidades ou semelhantes.
Focado	+1 em testes de atributo de Discernimento. Pode ser gasto para rerolar um teste de atributo. Você pode fazer essa escolha após saber o resultado da rolagem.
Fortalecido	+1 em testes de atributo Força e Fortitude. Pode ser gasto para rerolar um teste de Força ou Fortitude. Você pode fazer essa escolha após saber o resultado da rolagem. Enquanto estiver em uma Cena Confronto causa +1 de Dano
Impetuoso	Pode ser gasto para realizar um turno extra.
Agilizado	+1 em testes de atributo Destreza e o Deslocamento aumenta em 3 metros. Pode ser gasto para rerolar um teste de Destreza. Você pode fazer essa escolha após saber o resultado da rolagem.
Preparado	Pode ser gasto para evitar o próximo Ônus.
Revitalizado	Recupera 1 de Vigor no início de seu turno e no turno que adquire o Bônus.
Motivado	Recebe +1 em testes de atributo Vontade. Pode ser gasto para remover ou evitar um ônus mental, para remover um nível de Estresse ou recuperar 1 de Vigor.
Destemido	Recebe +1 em testes para determinar a ordem de conflito. Pode ser gasto para evitar a Condição Apavorado ou o Ônus assustado.

Ônus	
Desmotivado	Recebe -2 em testes de atributo Vontade. Não pode recuperar Vigor
Enfraquecido	Recebe -1 em testes de atributo Força. Sempre que tentar infligir dano ao Vigor de algum alvo, causa -1 de dano (mínimo de 0)
Lento	Não pode se beneficiar de turnos extras. Deslocamento diminui em 3 metros.
Desvantagem	Não pode realizar mais de uma ação por turno nem usar ações especiais. Recebe -2 no próximo teste.
Em apuros	Recebe 1 de dano ao Vigor no início do seu turno.
Preso	Recebe -2 em testes de atributo Destreza. Deslocamento passa a ser 0
Cansado	Recebe -1 em todos os teste de atributo e o seu Deslocamento cai pela metade. Só pode ser removido em um descanso curto ou superior.
Desorientado	Recebe -1 em testes de atributo Discernimento. Ganha um nível de Estresse.
Assustado	Recebe -2 em testes de atributo Criatividade e não pode realizar ações contra fonte do medo. Ao fim de um dos seus turnos sob esse Ônus, pode receber um nível de Estresse para encerrá-lo.
Ferido	Recebe -2 em testes de atributo Fortitude Se estiver sem Vigor fica Enfraquecido também. É removido ao final de um descanso longo.
Baixa Visibilidade	Deve pagar 1 de Vigor para realizar ações que dependem de visão e recebe -2 em testes de atributo que dependem da mesma.
Vulnerável (x)	Aumenta o dano ao Vigor recebido em um valor igual a X. Quando conferido por uma ação básica ou situação narrativa o valor é igual a 1

Condições

Tratam-se de desvantagens impactantes que seu personagem está sujeito, elas são variadas e normalmente são originadas de uma situação narrativa drástica. Dessa forma, não podem ser atribuídas por ações básicas, apenas ações especiais, habilidades ou conveniência narrativa. Algumas condições são versões mais fortes de um Ônus.

Condições só terminam quando são removidas como descrito em suas explicações, quando uma ação especial específica ou uma situação narrativa é favorável a sua remoção.

As Condições são:

Apavorado

Está **Assustado**, **Desorientado** e **Preso** até que seja removida a condição. Essa condição só pode ser removida quando a origem do medo é confrontada. Uma criatura pode realizar um teste de Vontade ao custo de receber 1 nível de Estresse, em um sucesso completo a condição é removida.

Gravemente Ferido

Está **Ferido**, **Em apuros**, **Cansado**. Se seu Vigor chegar a 0 enquanto você estiver Gravemente Ferido você fica Incapacitado e deve realizar um teste de atributo de Vontade ou Fortitude, em um sucesso moderado você sobrevive uma rodada, em um sucesso completo você sobrevive um numero de rodadas igual ao valor do atributo utilizado no teste (mínimo de 1). Caso contrário você morre.

Gravemente ferido pode ser removido através de primeiros socorros ou outra solução adequada. Nesse caso é necessário realizar um Teste de Risco como uma ação. Em um sucesso moderado ou completo o participante Gravemente Ferido remove a Condição e o Ônus Em apuros, mas continua com os Ônus

Ferido e **Cansado**, esses só podem ser removidos após um arco de descanso. Além disso ele continua Incapacitado até terminar um descanso curto caso esteja sem vigor.

Exausto

Fica com os Ônus **Cansado**, **Enfraquecido**, **Lento** e **Desvantagem**. Só pode ser removido após um Arco de Descanso.

Incapacitado

Um participante incapacitado não pode realizar ações, falar, falha automaticamente em testes (exceto em caso do teste de risco da condição Gravemente ferido), se movimentar ou usar truques, a menos que uma habilidade diga o contrário. Um personagem é considerado Incapacitado quando inconsciente.

Uma criatura incapacitada por meios comuns, como por um desmaio de exaustão, que não esteja Gravemente Ferida, se recupera após um Descanso curto ou uma situação narrativa adequada.

Cego

Um participante Cego não pode realizar ações que dependem de visão e falha automaticamente em testes que dependem da mesma. Está Desorientado até terminar a Condição.

Epifania

Um participante que com a condição Epifania recebe os bônus Vantagem, Inspirado, Motivado, Impetuoso, Destemido e Focado. Epifania é uma recompensa narrativa por alguma situação adequada ou como recompensa por algum feito significativo pelo participante. Só pode ser conferida a jogadores e deve ser usada poucas vezes em momentos importantes.

Epifania dura apenas uma cena. Só podendo ocorrer uma vez por sessão, no mínimo.

Enquanto Impedido não é possível usar ações. Um participante Impedido pode pagar 3 de Vigor para remover a condição.

Impedido

Um participante com a condição impedido recebe os ônus Preso, Enfraquecido e Lento.

Explicação de mecânicas: Infligidos B&Os com ações

Temos um combate entre três participantes, sendo eles Annica, Ian Cass e um Soldado que eles têm como oponente. O soldado opera uma balista em um baluarte velho de madeira, enquanto Annica e Ian precisam tirar a arma de cerco de operação, seja neutralizando ela ou o soldado.

No turno de Annica, ela usa a ação Quebrar para atear fogo no telhado de palha de baluarte, na tentativa de infligir um Ônus no soldado. Com as chamas se espalhando rapidamente, o Mestre julga que seria correto infligir o Ônus Em apuros, provavelmente forçando o soldado a abandonar o baluarte.

Logo em sequência é o turno de Ian, que não satisfeito com a solução, usa seu ele para realizar a ação Quebrar, focando nos suportes que sustentam o teto em chamas. Com essa ação, uma pilha de vigas flamejantes despenca sobre o soldado e a balista. Independentemente, o mestre julga que esse raciocínio conjunto é narrativamente apropriado para solucionar o problema, não dando outras chances ao soldado.

Veja que não houve qualquer teste, tudo foi solucionado com consenso e uma progressão lógica da narrativa, por isso os Ônus são aplicados de acordo com o que o participante tenta. Ele deve narrar o que pretende fazer e qual é a finalidade, se necessário citando o ônus que deseja infligir, mas nunca algo como: “Eu uso a ação Debilitar e infligo Lento”, onde essa prática pode até mesmo ferir a narrativa, de forma que a primeira pergunta que o mestre fará na sequencia é: “Como você pretende infligir Lento ?“

Seguindo com os mesmos participantes, pensemos em uma nova situação: Annica está brigando com outro soldado, e Ian está em uma posição que poderia atingi-lo, porém não enquanto o soldado move-se tão rápido ao redor de Annica.

Ciente disso, ela usa uma ação Defensiva Preparar, com o intuito de prejudicar o soldado e favorecer Ian. Ela agarra o Soldado, mantendo ele no lugar — por essa razão uma ação Evasiva não se aplicaria, pois ela está engajando diretamente em confronto com seu oponente — conferindo o Bônus Vantagem para Ian enquanto o objetivo dele for atacar aquele oponente.

Confronto

Quando começa o combate, considera-se que iniciou-se um Confronto, cada Confronto deve contar com ao menos dois participantes, podendo ocorrer entre mais de um combatente contra o mesmo oponente, porém normalmente ocorrem em pares. Ele termina quando não estão mais engajados um com o outro, seja em uma luta ou conversa acalorada entre golpes.

Os Confrontos não representam passagem de tempo, por isso durante um confronto, ou entre um e outro, é possível usar ações e realizar testes, de acordo com a situação. Como por exemplo, um dos combatentes durante um Confronto decide tentar ver um caminho para fugir através de um teste de atributo Discernimento, é possível que seja feita uma ação básica para se esconder ou indagar se aquela briga é necessária, possibilitando uma ação básica de **Conversar** etc.

Mas, assim que um conflito começa, é necessário pensar uma abordagem.

O jogador deve escolher as abordagens para seu personagem e Mestre para seus NPC. O Mestre escolhe em segredo.

Confrontos não combativos

Às vezes um confronto não envolve uma troca de facas, chutes, impropérios, ameaças ou qualquer coisa que cause “mal estar”, e sim uma competição ou o choque de objetivos conflitantes. Uma fuga por becos e vielas é um ótimo exemplo de um Confronto, perseguidores querem alcançar os

fugitivos, e os fugitivos querem despistá-los, essa cena pode então ser considerada um Confronto, onde as abordagens vão variar de acordo com a perseguição conforme o Mestre narra o trajeto e os ambientes. Outros exemplos são:

- Dois grupos rivais querem chegar ao mesmo destino, o confronto vai ditar quem chega lá primeiro.
- Uma partida de um jogo de equipes.
- Um duelo amigável.
- Um jogo de cartas ou de estratégia.

Ordem de conflito

Ela define quem vai primeiro em um confronto, organizando os turnos e rodadas. A rodada começa com a jogador ou npc que vai primeiro e termina ao final do turno do último jogador ou npc, quando isso ocorre é o turno da primeira criatura novamente, considerando-se assim o começo de uma nova rodada

Todos os turnos de uma rodada ocorrem simultaneamente, onde só é percebida a passagem de tempo ao fim da rodada. Dessa forma, tanto uma troca de socos velozes, quanto uma discussão longa entre todos os jogadores e o vilão em meio a um combate, contam como uma rodada.

Para saber a ordem de conflito os participantes jogam um d12, começando pelo participante que tirou o valor maior, seguindo os turnos em ordem decrescente.

Turno extra

Quando um participante de um confronto está enfrentando muitos oponentes significa que ele está na desvantagem, normalmente isso deve ser interpretado com uma situação de perigo, pois é, mas pode ocorrer de ser frustrante ou sobreregar aquele participante, especialmente se o Mestre estiver do lado perdedor. A fim de balancear o confronto e dar mais oportunidades para lado menos numeroso, ele recebe um turno extra.

Para que isso ocorra, aquele participante deve estar enfrentando, sozinho, três ou mais oponentes, onde por sozinho entende-se que nenhum de seus aliados está próximo o suficiente para lhe ajudar. Sempre que começar o turno de um participante, e as condições para um turno

extra estão presentes, ele imediatamente tem direito ao seu turno extra até o final daquela rodada, e na rodadas seguintes se as condições se repetirem

Por exemplo, um jogador está enfrentando três oponentes em um beco e seu aliado está dentro de um prédio ao final deste beco, tendo que lidar com quatro oponentes, ambos recebem um turno extra.

O turno extra deve ocorrer em algum momento, a critério daquele participante, entre o final do seu turno e antes do turno do participante antes dele. Se o turno extra não for tomado antes do final da rodada ele é perdido.

Por exemplo, na seguinte ordem de conflito, onde Yuto está lutando contra quatro oponentes com as seguintes ordens de conflito:

<p><i>Início da Rodada</i></p> <ul style="list-style-type: none">● 10: Yuto● 8: Ian● 7: Psique● 4: Hibren● 2: Ez <p><i>Fim da Rodada</i></p>	<p><i>Início da Rodada</i></p> <ul style="list-style-type: none">● 10: Yuto● 8: Ian● 7: Psique● 4: Hibren● Extra: Yuto● 2: Ez <p><i>Fim da Rodada</i></p>
Nesse cenário Yuto tem direito a um turno extra, observando que ele é primeiro da ordem de conflito significa que ele pode tomar-lo em qualquer momento até antes do turno do participante antes dele	Ou seja, ele pode tomar seu turno extra logo ao final do seu, entre os turnos de Ian e Psique, Psique e Hibren ou entre Hibren e Ez, mas nunca após o turno de Ez, pois ele marca o fim da rodada.

Além disso, se houver uma desvantagem numérica significativa dos jogadores contra o Mestre, ele recebe um turno extra de acordo com essa diferença, que é compartilhado por

todos os NPCs sob seu controle. Por exemplo, o Mestre controla dois NPCs contra cinco jogadores, ele possui então um turno extra, onde ele deve escolher qual dos dois NPC vai usufruir daquele turno.

Em via de regra, o Mestre recebe um turno extra sempre que o número de oponentes é igual ao dobro do número de NPCs sob seu controle +1, sendo cumulativo, de forma que se o número de oponentes for quatro vezes maior ao número de NPCs sob seu controle +2 ele recebe dois turnos extras, e por aí vai. Ou seja, se dois NPCs do Mestre estão enfrentando 10 oponentes, ele tem seu turno normal para cada NPC mais dois turnos extras que eles compartilham, podendo o mesmo NPC usar os dois.

O mesmo vale para jogadores enfrentando muitos NPCs, eles compartilham um ou mais turnos extras, porém um jogador só pode usar um turno extra por rodada, onde a cada rodada um jogador diferente recebe o turno extra (segundo a ordem de conflito), ou por comum acordo.

Abordagens

Existem três tipos de abordagens (quatro se você considerar não fazer parte do Confronto para tentar algo diferente), que são:

- **Defensiva**
- **Ofensiva**
- **Evasiva**

Cada uma delas resume as formas de se lidar com um confronto, e servem de orientação para saber o que fazer. No começo de cada turno, cada participante do confronto escolhe a sua abordagem, o Mestre pode decidir escolher a sua abordagem em segredo.

Algumas ações especiais, básicas ou habilidades podem estar atribuídas a uma abordagem, sempre que for esse o caso, ela só pode ser usada quando a abordagem que ela está vinculada foi escolhida no começo do turno. Por exemplo, uma criatura não pode usar uma habilidade defensiva se tiver escolhido uma abordagem ofensiva naquele turno. Se puder usar mais de uma ação no mesmo turno você pode escolher usar a mesma mais de uma vez, como atacar duas vezes, por exemplo.

Além disso um participante possui uma ação e uma ação extra, onde está só pode ser usada se uma habilidade específica explicitamente que requer uma ação extra.

Defensiva

É quando você está defletindo os ataques recebidos com tenacidade, cansando seus oponentes, mudando assumindo uma postura menos ofensiva, protegendo aliados ou objetivos sem perder terreno, mas aproveitando as oportunidades para mudar sua posição ou recuar.

Ações básicas Defensivas:

- ❖ **Preparar:** Pague 1 de **Vigor** para preparar você ou seu ambiente, recebendo um Bônus ou se livrando de um Ônus ficcionalmente apropriado de personagens próximos ou você mesmo, essa ação também pode infligir um Ônus ficcionalmente apropriado aos oponentes. Alternativamente, sem pagar Vigor, você pode receber o Bônus Preparado, e escolher uma ação e um gatilho. Se o gatilho se cumprir até antes do início do seu próximo turno você pode gastar Preparado para realizar aquela ação imediatamente
- ❖ **Contra atacar:** Prepare-se para usar a ofensiva do seu oponente para adquirir uma brecha. Até o início do seu próximo turno, sempre quando um oponente infligir um Ônus, dano ao seu **Vigor** ou remover um Bônus, inflija 1 de **Vigor** a ele.
- ❖ **Posicionar-se:** Mova-se para uma nova posição. Podendo engajar ou desengajar com um oponente, superar um **Ônus** ou perigo, deslocar-se para uma posição vantajosa ou escapar do Confronto. Qualquer oponente engajado pode pagar 1 de **Vigor** para negar essa ação.
- ❖ **Proteger:** Você defende um aliado de ataques. Ele recebe o Bônus **Protegido** (2) até o início do seu próximo turno. Sempre que um oponente tentar infligir um **Ônus**, dano ao **Vigor** ou remover um **Bônus** do aliado protegido por você, você pode escolher ser o alvo dessa tentativa por ele.
- ❖ **Forçar Movimento:** Você tenta mover um oponente para uma nova posição. Pague 1 de **Vigor** para mover o seu oponente, fazendo com que ele desengaje ou engaje com outro participante do confronto. Essa ação pode infligir um ônus ficcionalmente adequado ao oponente. Ele pode pagar 1 de **Vigor** para negar essa ação.

Ofensiva

Sempre que você se move para a batalha indo de encontro com seus inimigos, engajando de forma agressiva, atacando-os ou desestabilizando-os com pura força bruta. Esta é a abordagem mais agressiva, implica na troca direta de golpes. Você também pode afetar o ambiente ao seu redor, para remodelá-lo de alguma forma mais favorável a você ou desfavorável ao seu oponente.

Ações básicas Ofensivas:

- ❖ **Atacar:** Atinja um oponente no seu alcance, infligindo-o 2 de **Vigor**. Você pode marcar 1 de **Vigor** para bater onde dói, forçando-o escolher entre marcar 3 de **Vigor** ou um Ônus físico (a escolha dele).
- ❖ **Pressionar:** Provoque ou intimide seu oponente. Escolha uma abordagem, seu oponente **não pode** escolher essa abordagem no próximo turno dele.

- ❖ **Quebrar:** Marque **1 de Vigor** para destruir ou desestabilizar algo no terreno, possivelmente infligindo ou superando um **Bônus ou Ônus** ficionalmente apropriado.
- ❖ **Debilitar:** Marque **2 de Vigor** para atacar seu oponente em um ponto específico, infligindo um **Ônus** físico a sua escolha. Se o alvo estiver Ferido e você escolher esse Ônus, ele deve ter sucesso moderado ou maior em um teste de atributo Fortitude, caso contrário fica **Gravemente ferido**.

Evasiva

Você mantém distância, não fugindo de seu inimigo, mas impedindo de chegar perto o suficiente para realmente acertar qualquer golpe significativo. Você dança e se esquiva, evitando mais do que bloqueando, tentando entender melhor seu oponente e seus arredores. Em vez de focar em combater ou defender investidas de seus inimigos, você observa a situação e possivelmente formula uma estratégia melhor.

Ações básicas Evasivas:

- ❖ **Esconder-se:** Marque **1 de Vigor** para enganar os sentidos de um inimigo desengajado. Mova-se para uma posição narrativamente apropriada fora do campo de visão do seu oponente, você recebe o Bônus Vantagem contra aquele oponente. Se no começo do seu turno você estiver no campo de visão de seu oponente quando usa essa ação, ele pode marcar **1 de Vigor** para negá-lá.
- ❖ **Fortalecer / Prejudicar:** Ajudar ou dificultar um personagem próximo, infligindo um **Bônus ou Ônus** apropriado a ele. Um oponente pode pagar **1 de Vigor** no final de seu próximo turno para terminar o Ônus.
- ❖ **Apoiar:** Você ampara um aliado em um momento de necessidade em meio ao caos. Escolha uma criatura aliada próxima de você, ela remove um Ônus mental, se houver. Ao invés disso, você pode pagar **1 de Vigor** para remover um Ônus físico dela.
- ❖ **Conversar:** Você tenta usar suas palavras para provocar um efeito no seu oponente e mudar sua disposição, possivelmente aplicando um Ônus mental ou causando **1 Nível de Estresse**. Escolha entre tentar intimidar, apaziguar ou desconcentrar, você deve então realizar um teste de atributo mental apropriado. Você pode usar essa oportunidade para descobrir as ideias de um oponente, e eventualmente quando usar essa ação em momentos futuros pode tentar influenciar a Bússola dele. Veja a seção **Ideais**.
- ❖ **Enganar:** Você usa provocações ou movimentos calculados para induzir seu oponente ao erro. Você deve realizar um teste de atributo. Em um sucesso moderado você recebe o Bônus Vantagem ou inflige o Ônus Desvantagem ao seu oponente, ou os dois em um sucesso completo. Alternativamente ele toma uma ação narrativamente apropriada com a enganação. Ao final do turno dele, após você usar essa ação, o oponente pode marcar **1 de Vigor** para negar essa ação e seus efeitos.

Características: Sentidos e Deslocamentos

Sentidos

Trata-se de como os cinco sentidos podem afetar uma situação, normalmente de combate, fornecendo penalidades e benefícios. Em termos gerais os sentidos Visão, Audição e Olfato fazem mais diferença em combates, mas fora deles Tato e Paladar também desempenham papéis importantes.

- **Visão:** pode ser afetada pela luminosidade ou condição adversa, como névoa. Além disso existem outros dois tipos de visão: Visão no escuro, permitindo enxergar com baixa luminosidade e Visão às cegas, permitindo “enxergar” mesmo sem a capacidade de ver, semelhante a uma ecolocalização ou 6º sentido.
- **Audição e Olfato:** Usados em testes de atributo para perceber os arredores e podem ser influenciados por condições adversas como sons altos ou cheiros fortes e desagradáveis. Uma criatura que tenha Visão às Cegas por conta de um sentido como audição e/ou olfato a perde caso esse sentido seja prejudicado.

Deslocamentos e Velocidades

Dita o quanto pode se movimentar em um turno. Todo personagem possui, em via de regra, 9 metros de deslocamento a pé, a menos que uma habilidade, truque, B&O ou semelhante diga o contrário. Você pode se movimentar até o máximo do seu deslocamento, independente de quais velocidades você tenha, ou tenha recebido durante o seu turno. Você pode se movimentar mais durante um turno se tiver utilizado a ação Posicionar-se, onde se move uma quantidade de metros extra igual ao seu deslocamento.

Nadar: Qualquer criatura que esteja na água tem movimento deslocamento reduzido pela metade, $\frac{1}{3}$ dele se estiver mergulhando. Essa penalidade é anulada pela velocidade de nado ou por um teste bem sucedido de Atributo Força ou Fortitude que pode ser realizado pagando 1 de Vigor.

Escalar: Requer um teste bem sucedido de Força, Fortitude ou Destreza, em um sucesso moderado se move metade do deslocamento pela superfície escalada, precisando repetir o teste sempre que entra em outra etapa ou trecho da escalada. Um sucesso

Sempre que recebe uma velocidade, seja ela de voo, nado ou escalada, ela é igual a seu deslocamento.

Velocidades

- **Velocidade de voo** Voa e se mantém no ar enquanto possuir a velocidade de voo. Se houver o descritor Levitação, entre parênteses, significa que independente da condição ou esforço, a criatura ou objeto se

sustenta no ar, como se não houvesse gravidade. Se for reduzida a 0 a criatura ou objeto despenha a menos que tenha Levitação.

- **Velocidade de nado** Não sofre penalidades por estar na água. Também consegue prender a respiração por um número de minutos igual ao seu Vigor máximo.
- **Velocidade de escalada** Não precisa realizar testes para escalar desde que a superfície suporte a escalada. Se houver o descritor “Anormal”, entre parênteses, na descrição da velocidade de escalada significa que a criatura ou objeto pode se prender a superfícies verticais ou de cabeça para baixo enquanto estiver em contato com ela.

Terreno Adverso

Uma ladeira íngreme, um solo enlameado de um pântano, uma multidão de pessoas na rua ou algo semelhante contam como terreno adverso, onde transitar por ele custa mais deslocamento. Enquanto em terreno Adverso seu deslocamento cai pela metade.

Habilidades Arquetípicas

Antes de escolher uma habilidade arquetípica você deve se perguntar se ela representa bem o que você visualiza para o seu personagem, leia o breve resumo da habilidade e então peça mais detalhes para o seu Mestre. Assim que encontrar a que mais combina, você deve escolher dois benefícios dessa habilidade.

Conforme for avançando, é possível adquirir novos benefícios do seu arquétipo ou de outro quando sobe de nível.

A menos que uma habilidade arquetípica mencione um tipo de ação específica, ela pode ser usada como uma ação livre.

Existem 10 habilidades arquetípicas disponíveis que são:

- 1. Apostador**
- 2. Artístico**
- 3. Atleta**
- 4. Combativo**
- 5. Emotivo**
- 6. Explorador**
- 7. Inventivo**
- 8. Mentor**
- 9. Pensador**
- 10. Sentinel**

11º Arquétipo

Você pode montar um arquétipo personalizado com a ajuda e permissão do Mestre. Escreva o texto que constitui o conceito do seu arquétipo e escolha dois benefícios de qualquer arquétipo, devendo ser de arquétipos distintos.

Apostador

Você acredita que riscos altos geram lucros maiores ainda. Estando disposto a enfrentar adversidades como oportunidades a serem exploradas, tudo vai depender se a sorte está do seu lado. Escolha dois dos seguintes benefícios:

- **Pura sorte:** Você tem aptidão em testes de risco, porém não pode pagar Vigor para trocar por um teste de atributo. Podendo pagar 2 de Vigor para rerolar em um fracasso.
- **Pacto com o Diabo:** Você pode escolher receber um truque extra, ao custo de algo importante. Escolha entre: -1 em um atributo ou -2 de Vigor máximo.
- **Dados viciados:** Você pode transformar um fracasso em um sucesso moderado pagando 3 Vigor. Você pode usar essa habilidade um número de vezes igual à sua Vontade, recuperando todos usos ao final de um descanso curto.
- **Tudo ou nada:** Você pode transformar um fracasso em um teste de atributo em um sucesso completo. Se tiver feito isso, em contrapartida, o Mestre pode escolher transformar um sucesso completo ou moderado seu em um fracasso a qualquer momento. Depois de usar essa habilidade você precisa terminar um descanso longo antes de usá-la novamente.
- **A casa sempre vence:** Você pode converter seus pontos de Vigor em Fichas. Elas servem o mesmo propósito que Vigor, porém você pode apostar elas com o Mestre.

Antes de você ou ele rolar um teste de risco ou atributo, você pode escolher ímpar ou par, ou apostar no resultado do dado (não considera-se atributos para o resultado, apenas a soma dos dados se forem 2d6), essa rolagem é feita publicamente. Se você acertar se o número era ímpar ou par você recebe 1 Ficha, se acertar o número exato do resultado você recebe Fichas igual a sua Vontade (mínimo de 1), independente sempre que erra você perde 1 Ficha.

Se você tiver um total de 13 fichas ou mais você Quebra a Banca, perdendo todas as Fichas extras e as remanescentes voltam a ser pontos de Vigor. Você precisa terminar um descanso longo para poder usar essa habilidade novamente.

- **21:** No início de uma cena você pode pedir para o Mestre rolar 2d10, onde você deve somar o resultado dessas rolagens e anotá-las. Enquanto estiver na mesma cena, no início de cada turno seu, você pode pedir para o Mestre rolar outros d10, onde se o valor total superar 21 você perde, recebendo 1 de dano ao Vigor e não pode usar essa habilidade novamente até terminar um descanso curto ou marcando 1 de Estresse. Você vence se o valor total nos dados estiver entre 19, 20 e 21, recebendo bônus cumulativos para cada resultado mais próximo de 21, onde em um 19 você recebe o Bônus Vantagem, também recebe Preparado em um 20 e em um 21 recebe Impetuoso. Se na primeira rolagem dos 2d10 você retirar um 1 e um 10 (nessa ordem) você faz o Blackjack recebendo os bônus de um 21.
- **Afortunado:** Você pode somar sua Vontade em testes de Risco.

- **Número da Sorte:** Escolha um número de 1 a 9. Sempre que um teste o valor do dado, ou a soma dos dados (ignorando modificadores e atributos) for igual ao seu número da sorte você tem um sucesso completo.
-

Artístico

Você usa arte para se expressar, como também para entender o mundo ao seu redor. Escolha dois:

- **Teatral:** Você tem +2 em testes para de passar por outra criatura ou criar e interpretar uma nova persona sempre que tentar enganar um NPC. Você pode gastar 2 de Vigor e uma cena para elaborar um disfarce convincente para você e seus aliados.
- **Surto de Inspiração:** Sempre que obtiver sucesso completo em um teste de Criatividade você recebe o Bônus Inspirado, que dura até terminar um descanso longo ou ser gasto.
- **Subjetivo:** Você pode pagar 1 de Vigor para ganhar +2 em um teste de Discernimento para analisar o comportamento de um NPC ou situação incomum.
- **Trilha sonora:** Antes de um teste ou durante um combate, como uma ação, você pode fornecer auxílio musical, conferindo o Bônus Motivado para um número de criaturas igual ao seu valor de Criatividade + 1. Você só pode usar essa habilidade uma vez por cena.
- **Pé de Valsa:** Você pode usar sempre o atributo Criatividade em testes para dançar. Adicionalmente, uma vez por Confronto, você pode pagar 3 de Vigor para começar a dançar em meio ao caos, usando o som da batalha como música. Você ganha um número de Passos igual ao seu valor de Criatividade ou Vontade, você pode gastar Passos para realizar ações de outras abordagens, exceto ofensivas, como uma ação extra no seu turno.
- **O poeta está vivo:** A primeira vez que receber o Ônus **Ferido** em um confronto, você pode, imediatamente, declamar um verso inspirador ou agouro que fornece o Bônus Vantagem a você e seus aliados, ou o ônus Desvantagem aos seus oponentes até o final do seu próximo turno. Caso fique **Gravemente Ferido** você confere tanto a vantagem quanto a desvantagem.

Atleta

Seu corpo é a sua arma e seu templo. Quando luta, você conta com seu treinamento e esforço, dessa maneira você sabe quais são os limites de sua capacidade, mas está sempre tentando superá-los. Seu condicionamento físico é impressionante seja velocidade, força ou um misto dos dois. Escolha duas habilidades:

- **Corredor:** Seu deslocamento aumenta em 3 metros. No início do seu primeiro turno em um Confronto você pode usar a ação Posicionar-se como uma ação extra, independente de qual abordagem tenha escolhido
 - **Bom condicionamento:** Sempre que for alvo do Ônus Cansado, você pode pagar 1 de Vigor para ignorar a condição durante a cena.
 - **Hipertrofia:** Você pode pagar 2 Vigor para ganhar o Bônus Fortalecido. Ele dura pela Cena.
 - **Ginasta:** Você tem aptidão em testes que envolvem acrobacia. Adicionalmente, você reduz o dano de Vigor causado por uma queda em um valor igual ao seu valor de Destreza + Fortitude (podendo reduzir a 0) e ignora o Ônus Ferido resultante dela.
 - **Nadador:** Você ganha uma velocidade de nado e não pode receber o Ônus Desvantagem enquanto na água. (Veja **Deslocamento**)
 - **Sem Dor, sem Ganho:** Uma vez por cena, se você receber o Ônus Ferido pode imediatamente receber o Bônus Revitalizado, esse que some depois de um número de rodadas igual seu valor Fortitude.
 - **Físico Atraente:** Você recebe +2 em testes para tentar convencer ou distrair NPCs que considerem alguma característica física sua chamativa
 - **Corpo são:** Enquanto não possuir nenhum Ônus Físico é considerado Motivado.
 - **Metabolismo Saudável:** Recupera 1 de Vigor ao final de um Confronto e +2 ao completar um descanso curto.
-

Combativo

Você gosta de duas coisas, problemas e enfrentá-los diretamente, qualquer forma mais complicada está fadada ao fracasso ou resultados não desejados. Ação e aventura são como arroz e feijão para você, e uma boa briga é a mistura. Escolha dois dos seguintes benefícios:

- **Violência é a resposta:** Você pode usar seu atributo de Força para testes que envolvem intimidação. Se no seu primeiro turno em um confronto você escolher usar a abordagem Ofensiva, você remove um nível de Estresse ou recupera **1 de Vigor**.
- **Menos falatório, mais ação:** Se um diálogo, cena marcada por alguma conversa ou momento calmo for abruptamente interrompida ou dar origem a uma cena de Confronto, você recebe os Bônus Preparado, Vantagem, Impetuoso. Porém, sempre que um Confronto é interrompido de forma brusca você recebe um nível de Estresse e Desmotivado.
- **A melhor defesa:** Sempre que usar uma abordagem Defensiva você pode escolher fazer um ataque contra um alvo dentro do seu alcance como uma ação extra, porém ele causa apenas 1 ponto de dano ao Vigor (não podendo se beneficiar de qualquer aumento).
- **Apetite por Destruição:** Sempre que você testemunhar uma cena de desordem ou catástrofe: Como um prédio desmoronando, uma explosão, uma pancadaria entre multidões, um incêndio em uma loja de fogos de artifício etc, você recebe o bônus

Inspirado até o próximo descanso curto. Adicionalmente, a ação Quebrar não custa Vigor para você.

- **Bravata:** Você pode escolher não fugir de uma briga e levá-la até o final, mesmo que seja estupidez. Você pode pagar 1 de Vigor para ficar imune a condição Apavorado e ao Ônus Assustado pela cena. Em contrapartida você não pode usar a abordagem Posicionar-se caso seja uma cena de Confronto.
 - **Indômito:** Você pode pagar 1 de Vigor para se livrar do Ônus Preso. Adicionalmente, sempre que alguém tenta parar sua ação Posicionar-se isso custa 2 de Vigor ao invés de 1.
-

Emotivo

Você entende a si mesmo em um nível muito maior que a maioria das pessoas, utilizando sua inteligência emocional para guiar suas atitudes. Escolha dois dos seguintes benefícios:

- **Fúria:** No começo de um turno pode marcar o Ônus Desorientado, em compensação você recebe o Bônus Impetuoso, Vantagem ou Fortalecido. Seu nível máximo de Estresse aumenta em 1.
- **Compaixão:** Sempre que uma criatura precisar de ajuda em um momento de fragilidade e você oferecer auxiliá-la, você pode rolar um teste de Discernimento, em um sucesso moderado você remove um Ônus mental ou nível de Estresse dela, em um sucesso completo você também recupera 1 de Vigor. Um fracasso não interfere narrativamente, apenas não remove as penalidades.
- **Felicidade:** Seu inimigo são caras feias. Sempre que realizar uma ação que provoque alegria naqueles próximos de você ou completos estranhos pergunte ao Mestre se você avista um Sorriso Sincero, se sim, você recebe Inspirado e Motivado pela Cena. Você só pode se beneficiar dessa habilidade uma vez, precisando terminar um descanso curto para usá-la novamente.
- **Mente firme:** Sempre que sofrer um ônus mental, você pode escolher marcar um nível de Estresse para ignorar aquele ônus pela cena. Seu nível máximo de Estresse aumenta em 1.
- **Autocontrole:** Você pode pagar 1 de Vigor para evitar que uma situação ou alguém influencie seus ideais. Você pode pagar 1 de Vigor adicional para mover sua bússola em qualquer direção uma vez. Por fim, você pode marcar Estresse no lugar de Vigor e vice versa.
- **Determinação:** Sempre que uma habilidade, truque, item, ação básica ou especial, tiver como marcador ou atributo vinculado a Criatividade, você pode usar Vontade no lugar. Isso não se aplica para testes nem pré requisitos.

Explorador

Seu senso de aventura é aguçado, onde você constantemente busca por novas oportunidades de se desafiar e conhecer o mundo, não importa se for uma linda paisagem, ruína ou um centro urbano. Escolha dois dos seguintes benefícios:

- **Desafio das Águias:** Você não precisa realizar testes para tentar escalar uma superfície que o permita fazê-lo e possui velocidade de escalada. Você tem Protegido (2) contra o frio e danos de queda.
- **Cavalo sem nome:** Você sabe se virar em terras com clima mais quente. Você não se perde em desertos quentes, recebe +3 para encontrar comida e água. Você tem Protegido (2) contra calor e aptidão para lidar com animais como cavalos, camelos, burros ou semelhantes.
- **Melhor correr pela Selva:** Você não precisa pagar Vigor para se esconder em áreas florestadas, matas, árvores ou arbustos. Também não precisa fazer testes para encontrar comida. Sempre que realiza um descanso curto em uma área densamente florestada você e seus colegas recebem os benefícios de um Descanso longo.
- **O Girassol da Caverna:** Você não se perde no subsolo, consegue encontrar água potável e comida sem a necessidade de testes nesse ambiente. Você recebe visão no escuro até 7 metros e enquanto não estiver surdo possui visão às cegas até 6 metros, 18 metros se estiver no subsolo. ([Veja Sentidos](#))
- **Descobridor dos Sete mares:** Enquanto próximo de um rio, lago, praia ou qualquer outro corpo de água significativo, você pode pagar 1 de Vigor para ganhar o Bônus Inspirado e Preparado pela cena, também recebe enquanto estiver na água sem necessidade de pagar vigor. Adicionalmente, você recebe velocidade de nado.
- **Saqueador de Tumbas:** Você recebe Aptidão em Acrobacia e Arqueologia. Você recebe +2 em testes para resistir a efeitos que causem Apavorado ou assustado e pode pagar 2 de Vigor para negá-los pela cena.
- **Floresta de Pedra:** Você consegue saltar mais longe e recebe aptidão em testes para realizar acrobacias. Adicionalmente, você pode pagar 1 de Vigor para receber uma velocidade de escalada até o fim da cena, se já possuir uma velocidade de escalada você recebe Vantagem enquanto estiver em uma posição mais elevada. Você não paga esse ponto de Vigor se estiver na sua cidade natal.

Inventivo

Você gosta de criar as coisas, construir, planejar etc. Não importa se são invenções tecnológicas, bugigangas ou artimanhas, mas sim o seu jeito de pensar fora da caixa. Escolha dois dos seguintes benefícios:

- **Fez a conta errada, mas acertou:** Se você falhar em um teste de atributo, você pode pagar 2 de Vigor para substituir o atributo do teste por Criatividade. Você pode usar

essa habilidade um número de vezes igual ao seu atributo de Criatividade, recuperando todos os usos ao final de um descanso longo.

- **Hiperfoco:** Você pode escolher receber o Bônus Focado e Inspirado em uma cena. Em contrapartida, recebe um nível de Estresse.
- **Gambiarra:** Sempre que recebe um sucesso moderado em um teste de atributo que **não** seja de Criatividade, você pode realizar um outro teste de atributo, usando Criatividade, se obtiver um sucesso você não precisa pagar 1 de Vigor para negar as consequências do sucesso moderado do primeiro teste.
- **Pode soar loucura, mas:** No seu turno em um Confronto, você pode escolher realizar a ação Preparar, Fortalecer/Prejudicar ou Quebrar como uma ação extra, porém você precisa rolar 1d6, onde em um resultado de 1 a 3 você não consegue usar essa ação extra e perde 1 de Vigor. Você pode usar essa habilidade um número de vezes igual ao seu atributo de Criatividade, recuperando todos os usos ao final de um descanso curto.
- **Artesão:** Você recebe duas Aptidões, porém só podem ser escolhidas para atividades como gastronomia, mecânica, marcenaria, engenheira, metalúrgica, costura, artesanato entre outros ofícios nessa linha. Você pode tentar reparar objetos do respectivo ofício durante um descanso longo, ou fabricar um durante um Arco de Descanso, desde que possua os materiais.
- **Conhecimento Científico:** Sempre que uma habilidade, truque, item, ação básica ou especial, tiver como marcador ou atributo vinculado à Discernimento, você pode usar Criatividade no lugar. Isso não se aplica para testes ou pré requisitos

Mentor

Você não deseja apenas alcançar seus objetivos, mas sim que os outros ao seu redor alcancem os deles, incentivando suas aspirações e providenciando o apoio necessário para isso. Você não se vê como um protagonista, e sim mais um coadjuvante ajudando a coletividade. Escolha dois dos seguintes benefícios:

- **Um por todos:** Se houver um aliado sem Vigor que possa te ouvir e ver, você pode gastar de 1 a 3 pontos de Vigor e ele recupera uma quantidade de Vigor igual a gasta por você. O aliado também recupera 1 ponto de Vigor quando você usa a ação Apoiar.
- **Plano de ataque:** Você pode pagar 3 de Vigor para conceder Impetuoso para um aliado ou 2 de Vigor para conferir Vantagem.
- **Visão tática:** A ação Preparar não custa Vigor para você. Podendo usá-la como uma ação extra um número de vezes igual ao seu valor de Vontade ou Discernimento. Recuperando todos usos em um descanso longo. Essa habilidade não se aplica a versão alternativa da ação Preparar
- **Certo, esse é o plano:** Você discute um curso de ação com seu grupo para resolver um problema. Durante uma Cena, Descanso Curto ou Longo, se você e seus aliados bolarem um plano para um evento futuro que ocorra dentro dessa ou na próxima

sessão, a partir do final da cena de planejamento, você pode rolar um Teste de Risco. No caso de um sucesso moderado, todos os aliados recebem um bônus de +1 em um teste necessário para o sucesso do plano, o bônus passa a ser +2 em um sucesso completo.

- **Liderar pelo exemplo:** Uma vez por cena sempre que você tem sucesso em um teste ou como uma ação extra no seu turno, desde que você tenha tomado uma ação, você pode pagar 1 de Vigor para conceder o bônus Inspirado para seus aliados.
- **Levantar a moral:** Uma vez por cena que um ou mais de seus aliados estiver Desmotivado, você pode fazer um teste de Vontade, em um sucesso moderado seus aliados removem o Ônus, enquanto em um sucesso completo eles também estão Motivados pela cena.
- **Experiente:** Sempre que uma habilidade, truque, item, ação básica ou especial, tiver como marcador ou atributo vinculado a Criatividade, você pode usar Discernimento no lugar. Isso não se aplica para testes nem pré requisitos.
- **Orientar:** Se um aliado falhar em um teste de atributo tentando realizar uma tarefa, você pode conceder-lhe um ponto de Lição. Da próxima vez que ele realizar uma tarefa semelhante àquela que falhou, desde que seja outra cena, pode gastar o ponto de Lição recebendo +4 naquele teste, não podendo receber pontos de Lição novamente para essa tarefa. Você possui pontos de Lição igual ao seu valor de Vontade ou Discernimento (sua escolha quando adquire essa habilidade). Você recupera todos os pontos de Lição em um descanso curto. Se os cenários onde pontos de Lição podem ser aplicados se tornarem escassos você pode trocar essa habilidade por uma Aptidão.

Pensador

Você considera todos os cenários antes de tomar uma decisão, considerando a razão e lógica o único meio eficiente de se solucionar um problema. Escolha dois dos seguintes benefícios:

- **Ideias a mil:** Você possui pontos de Ideia igual ao total do seu valor de Criatividade. Você pode gastar um ponto de Ideia para ganhar **um** dos seguintes benefícios: +2 em um teste de atributo para solucionar um problema, receber uma orientação do Mestre sobre um problema, conferir Aptidão a um teste de atributo ou gastá-los no lugar de Vigor para usar habilidades, truques ou ações. Você recupera todos os pontos ao final de um descanso longo ou 1 ao final de um descanso curto.
- **Elementar, meu caro:** Você recebe aptidão em testes que envolvem Investigação e pode sempre escolher entre Discernimento ou Criatividade para fazer esses testes.
- **Pensando melhor[...]:** Até o final do seu turno, se você ainda não tiver realizado uma ação, você pode como uma ação extra alterar a sua abordagem.

- **Uma nova consciência:** Ao final de um Arco de Descanso você pode substituir um dos seus ideais por outro. Se fizer isso, você ganha um ponto de Ideia temporário que dura até o próximo Arco de descanso ou ser gasto.
 - **Estudado.** Você recebe uma Aptidão e possui +1 sempre que realiza um teste com ela.
 - **Cogito, ergo sum:** Se estiver Gravemente Ferido e não estiver Desorientado você pode marcar pontos de Estresse para sobreviver rodadas extras, recebendo uma rodada por ponto de Estresse. Você recebe os Bônus Destemido e Vantagem durante esses turnos.
-

Sentinela

Você se empenha em proteger os outros, seja do perigo quanto de situações ruins, se colocando em problemas ou sendo o bastião entre eles e seus aliados. Escolha dois dos seguintes benefícios:

- **Guardião:** Você pode usar a ação Proteger como uma ação extra, desde que esteja na abordagem defensiva. O aliado defendido também recebe o Bônus Preparado quando você usa Proteger
- **Mãe coruja:** Se um aliado falhar em um teste de atributo ou risco, você pode imediatamente receber as consequências no lugar dele (desde que esteja narrativamente próximo a ele). Se fizer isso, você pode refazer o teste no lugar daquela criatura. Caso no primeiro teste seu aliado tenha conseguido um sucesso moderado você pode pagar Vigor no lugar dele para negar as consequências.
- **Apartar:** Escolha um aliado que esteja engajado com um oponente dentro do seu alcance. Você pode usar a ação Forçar Movimento como uma ação extra no seu turno para mover seu aliado para longe, desde que ele esteja disposto, do oponente. Se fizer isso, você não paga Vigor.

Adicionalmente você tem aptidão em testes para mediar conflitos e discussões.

- **Protegido:** Escolha um aliado ao final de um descanso curto. Ele passa a ser seu protegido até que você escolha outra criatura no próximo descanso curto, podendo escolhê-lo novamente. Enquanto estiver perto do seu Protegido ele recebe +1 em testes para resistir efeitos negativos e possui Destemido. Em contrapartida você possui o Bônus Motivado enquanto próximo dele (até 4,5 metros), podendo recebê-lo várias vezes dessa forma, mas só pode gastá-lo uma vez por cena.
- **Guarda Costas:** Uma vez por cena, se um oponente causar a condição Gravemente Ferido em um aliado você pode escolher receber o Bônus Impetuoso, Fortalecido e Agilizado até o final do seu próximo turno. No seu próximo turno (podendo ser através de Impetuoso) se você escolher a abordagem Ofensiva você deve atacar o

oponente que feriu seu aliado, causando dano de Vigor extra igual seu Estresse. Se escolher Evasiva ou Defensiva você deve socorrer seu aliado, recebendo +2 no teste para remover a Condição Gravemente Ferido.

- **Bem feito:** Uma vez por cena, antes de um aliado realizar um teste de risco você pode escolher adverti-lo dos perigos. Se fizer isso, e seu aliado falhar no teste você ganha um marcador de “Eu te avisei”, que pode ser gasto para mover a Bússola moral do aliado ou conferir Preparado a ele até o final da próxima Cena. Caso ele tenha sucesso, vocês recebem Inspirado até o próximo descanso. Adicionalmente, sempre que você estiver Preparado, você pode removê-lo e conferi-lo a um aliado.

Virtudes e Defeitos

Virtudes e Defeitos são uma mecânica opcional que permite que jogadores tornem seus ideais mais ativos na interpretação, conferindo habilidades ou efeitos que só ocorrem quando um determinado valor da sua bússola de ideais é alcançado.

Não é possível ter uma virtude sem um defeito, por isso o jogador deve escolher entre dois tipos de Virtudes e Defeitos, sempre vinculados a um ideal. Escolha um dentre os seguintes:

Virtuoso

Escolha um dos seus ideais para ser seu ideal virtuoso, é ele o ideal que norteia quem o seu personagem aspira a ser, ele pode representar a sua motivação ou objetivo. Como um criminoso recém libertado que tenha os ideais Ganância x Redenção, onde após ter recebido uma segunda chance por seus crimes busca se retratar com a sociedade ou quem o tenha prejudicado. Ele então define Redenção como seu Ideal Virtuoso, além de uma vantagem sempre que alcança esse objetivo, ao menos +1 naquele ideal. Paralelamente, seu defeito está vinculado ao outro Ideal, ou seja, sempre que ele possui +1 em Ganância, seu defeito se manifesta.

Sempre que um personagem passa por um arco de descanso, e/ou após se recuperar de exceder um ideal, você pode alterar seu ideal virtuoso

Conflitivo

Você se pauta nos contrastes da personalidade. Você define uma virtude e defeito para cada um dos seus ideais. Onde seguindo o exemplo anterior se o personagem tem Ganância x Redenção como ideais, e nesse cenário está +1 Redenção, a virtude dele se manifesta, enquanto o defeito de -1 Ganância também. Da mesma forma -1 Redenção apresenta o defeito de Redenção enquanto confere a virtude de +1 Ganância.

Graus de virtude e defeito

O grau da virtude ou defeito é igual ao valor do ideal, indo de 0 a 3, onde 0 não recebe nenhum efeito de virtudes ou defeitos. Os efeitos são definidos quando se cria o personagem ou adquire a virtude ou defeito, mas seguem a seguinte orientação para serem definidos:

<i>Grau</i>	<i>Defeito</i>	<i>Virtude</i>
1	Recebe uma penalidade em um tipo de teste (-1)	Recebe uma acréscimo em um tipo de teste (+1)
2	Recebe um Ônus mental ou Físico	Recebe um Bônus mental ou Físico
3	Recebe uma proibição narrativa	Recebe uma habilidade arquetípica

Seguindo esse exemplo, um jogador que Virtuoso que tenha Ganância x Redenção pode ter por exemplo as seguintes Virtudes e Defeitos

<i>Grau</i>	<i>Defeito (Ganância)</i>	<i>Virtude (Redenção)</i>
1	-1 em testes para barganhar	+1 em testes para convencer as pessoas a te ajudar
2	Recebe Desorientado	Recebe um Inspirado
3	Não ajudará NPCs ou Jogadores quando representar uma possível perda material ou monetária.	Recebe uma habilidade arquetípica: Compaixão , do Emotivo

Os efeitos de Virtudes e Defeitos dependem de aprovação prévia do mestre. Ele também conceder um defeito ou virtude ao jogador, desde que o jogador concorde.

Truques

Truques são as habilidades mais direcionadas para fins específicos de um personagem, tratando daquilo que você gostaria de se exibir durante um confronto ou em uma Cena. Cada truque varia de complexidade e pode ser interpretado de diversas formas do ponto de vista estético.

Por exemplo, um jogador que use o truque Defesa implacável pode interpretar como seu personagem erguendo seu escudo para se proteger, enquanto outro jogador com o mesmo truque interpreta e narra como uma barreira mística sendo criada.

Além disso, é aqui nessa seção que se encontram habilidades que podem ser utilizadas para criar algo semelhante a uma classe clássica de RPG de fantasia, mas elas estão espalhadas e não estão atribuídas a uma progressão de níveis, apenas pré-requisitos. Alguns truques podem ser aprendidos mais de uma vez, quando for o caso estará especificado em sua descrição.

Se você estiver jogando em um cenário **Hard-magic**, dê uma olhada no final desse capítulo para ver as magias disponíveis e regras para criação delas.

Por fim alguns truques possuem um descritor que indica quando podem ser usados como uma ação especial em um turno de confronto, dependendo da abordagem escolhida, onde:

- **Defensiva - (D)**
- **Ofensiva- (O)**
- **Evasiva - (E)**
- **Qualquer - (Q)**

A ausência do descritor significa que pode ser usado com qualquer abordagem, a qualquer momento e/ou é um efeito passivo, ativo sempre. O mesmo vale para magias.

Melhoramento

Pré-requisito: Não pode ser adquirido na criação de personagem

Você aprimora seu corpo ou mente. Escolha **um** dos benefícios:

- +2 de Vigor
- +1 em um atributo a sua escolha, até um máximo de 3 naquele atributo.
- Aprende uma nova habilidade arquetípica.
- Recebe uma nova Aptidão.

Esse truque pode ser adquirido novamente.

Marty Stu / Mary Sue.

Pré-requisitos: Vontade maior ou igual a 2.

Por razões que fogem a convenção você possui habilidades ou características que não condizem com o que se espera de você, recebendo os seguintes benefícios:

- Você pode pagar 2 de Vigor para conferir aptidão em um teste que você não possua aptidão.
- Escolha um truque com pré-requisito de atributo. Ele perde o pré-requisito para você, podendo adquiri-lo quando avançar.

Esse truque pode ser adquirido novamente, porém deve escolher um truque diferente para eliminar o pré-requisito.

Lutador

Pré-requisitos: Força ou Destreza maior ou igual a 1.

Você sabe usar todos os tipos de arma além de possuir um estilo de luta próprio.

Escolha um estilo de luta:

- **Duelista:** A ação Contra atacar faz parte também da abordagem Ofensiva. Você pode pagar 1 de Vigor para usar essa ação como uma ação extra no seu turno.
- **Pugilista:** Sempre que acertar um ataque desarmado você pode realizar uma ação Atacar como uma ação extra para realizar mais um ataque desarmado. Esse ataque só causa 1 de dano (não pode ser aumentado por habilidades ou marcadores).
- **Tático:** Você pode pagar 1 de Vigor para realizar a ação Fortalecer / Prejudicar como uma ação extra.
- **Hoplita:** Enquanto estiver usando uma arma de uma mão e/ou um escudo, ao utilizar a ação contra atacar você recebe Protegido (1).
- **Atirador aguçado:** Pode pagar 2 de Vigor ou remover Focado para causar dano extra igual ao Discernimento quando usa a ação Atacar com uma arma à distância.
- **Demolidor:** A ação Quebrar faz parte de todas as abordagens e pode ser usada como uma ação extra, sem pagar vigor uma vez por cena.

Esse truque pode ser adquirido novamente, porém deve ser escolhida outra opção.

Bruto

Pré-requisitos: Força e Fortitude igual ou maior que 1.

Você pauta sua forma de lutar em pura força bruta.

Resistente: Ganha +2 de Vigor máximo

Sobrepujar: Você pode pagar 2 de Vigor para receber +1 de Força pela Cena, podendo pagar mais para aumentar o acréscimo, recebendo +1 para cada 2 de Vigor, até o máximo de +3 de Força (Essa habilidade pode superar o limite de valor 3 em um atributo).

Defesa implacável

Pré-requisitos: Destreza, Força ou Discernimento maior ou igual a 1

Você tenta se defender às pressas de um ataque ou perigo.

Uma vez por rodada, desde que você **não** esteja **Desorientado**, com **Baixa Visibilidade** ou **Cego**, você pode tentar se proteger de dano ao Vigor. Role 1d6, onde em um resultado entre 1 à 3 você recebe **Protegido** (igual ao valor rolado), caso contrário falha. Se estiver **Preparado** você pode gastá-lo para ganhar os benefícios de ter rolado um 2 no d6.

Mestre marcial

Pré-requisitos: Destreza maior ou igual a 2.

Você não precisa ser forte para enfrentar um oponente no combate corpo a corpo. Você abusa da sua agilidade e reflexos para usar o ímpeto e força dos seus inimigos contra eles. Tem os seguintes benefícios:

- Seus ataques desarmados possuem o marcador Destreza e tem a propriedade Versátil sem os pré-requisitos .
- A ação **Contra atacar** causa +1 como dano adicional (mínimo de 1).

Baixa periculosidade

Violência é um último recurso e você a evita a todo custo. Você só se defende e não feriria alguém propositalmente.

As abordagens Defensivas e Evasivas contam como uma só para você, chamada Pacifista. Entretanto, você não pode usar as ações Atacar, Debilitar nem infligir o ônus **Ferido** ou a condição **Gravemente Ferido**. Sempre que quiser usar a ação **Atacar ou Debilitar** você recebe um nível de Estresse, além do Ônus **Desvantagem** durante aquele turno.

Coragem

Pré-requisito: Vontade maior ou igual a 2.

Você é imune a Condição Apavorado e assustado. Além de poder pagar 1 de Vigor para receber o bônus Destemido.

Ligeiro

Pré-requisitos: Destreza I ou maior.

Você prefere ficar sem proteções restringindo seus movimentos. Enquanto não estiver vestindo armadura recebe os seguintes benefícios:

- Você soma sua Destreza em testes para definir a Ordem de conflito.
- Você recebe +1 ponto de Evasão se não estiver usando um escudo.
- Você pode gastar 1 ponto de Evasão para evitar um Ônus físico, um ponto por ônus.

*Veja **Ficando sem armadura**.*

P da vida

Às vezes você age melhor sob pressão. Você recebe os seguintes benefícios:

- Seu nível máximo de estresse aumenta em 1
- Você pode remover 1 nível de Estresse e ganhar 1 Vigor ou conferir +1 em um teste de atributo. Você só pode usar esse Truque uma vez por cena.

Conversativo

Você gosta de falar, até mesmo quando uma batalha está acontecendo, você tem sempre algo a dizer. Você ganha os seguintes benefícios.

Linguajar: Escolha um atributo mental. Sempre que realizar um teste para conversar, persuadir, barganhar ou semelhante pode usar o atributo escolhido.

Diálogo combativo: Você pode usar a ação Conversar como uma ação extra e se desejar, pagar 1 de Vigor para descobrir imediatamente um dos **Ideais** do oponente e ficar **Preparado**.

Ataque furtivo

Pré-requisito: Destreza maior ou igual a 1.

Você causa +2 de dano ao Vigor de um oponente após ter tido sucesso em usar a ação Esconder-se e atingi-lo com um ataque.

Jeitinho Próprio

Use sua forma única de enfrentar os problemas ao seu favor.

Escolha uma ação básica de uma abordagem qualquer, e então escolha uma abordagem diferente. Aquela ação deixa de fazer parte da sua abordagem comum e passa a contar como uma ação básica da abordagem escolhida.

Alternativamente, você pode escolher um tipo de teste vinculado a uma situação narrativa, semelhante a uma aptidão, e escolher um atributo. Sempre que fizer um teste que envolva essa situação, você usa o atributo escolhido.

Esse truque pode ser adquirido novamente, porém deve ser escolhida outra opção.

Mestre da Batalha

Pré-Requisito: Força, Destreza, Fortitude ou Criatividade maior ou igual a 1.

Você treinou extensivamente uma variedade de técnicas, jogo de pés, formas e posições de combate, aprendendo a adaptá-las ao seu estilo de luta. Você ganha o seguinte benefício:

Manobra: Você tem pontos de Manobra igual ao maior atributo dentre os do pré-requisito. Uma vez por turno, você pode gastar um ponto de Manobra para conferir a si mesmo, Fortalecido, Agilizado, Protegido (2) ou Focado até o início do seu próximo turno. Você

recupera todos os pontos de manobra ao final de um descanso curto, ou 1 ponto no início de uma Cena de Confronto.

Reativo

Pré-requisitos: Discernimento maior ou igual a 1.

Você está atento aos seus arredores, pronto para agir de acordo com a situação.

Uma vez por rodada, desde que você **não** esteja **Desorientado**, com **Baixa Visibilidade** ou **Cego**, você consegue realizar uma ação básica fora do seu turno desde que tenha Vantagem, Preparado ou pague 1 de Vigor, você deve gastar o bônus para usar a ação.

Mágico

Pré-requisitos: Ao menos um atributo mental maior ou igual a 2 + Cenário com magia.

Você possui a capacidade de realizar feitos extraordinários utilizando de energias sobrenaturais como canalizador para produzir um efeito mágico. Leia a seção **Magia** no final deste capítulo e escolha que tipo de usuário de magia você é entre Arcanista, Natimago ou Taumaturgo. Além disso realize as duas tarefas:

1. Defina também um atributo mental seu que seja maior ou igual a 2, esse será seu atributo de conjuração, onde todas as suas magias possuem o **marcador** do respectivo atributo.
2. Crie ou escolha duas **Aptidões mágicas**.

Você pode substituir as magias que sabe por outras quando avança no jogo ou passa um Arco de Descanso treinando.

Esse truque pode ser adquirido novamente. Se fizer isso você recebe +1 magia para cada vez que aprendê-lo.

Técnica Única

Pré-requisitos: Qualquer atributo maior que 1.

Você desenvolveu uma técnica secreta que te define. Você recebe o seguinte benefício.

- Crie uma ação vinculada a uma abordagem utilizando as regras de E.E, ela custa -1 de Vigor para ser utilizada (*não podendo reduzir esse valor a 0*).

Esse truque pode ser adquirido novamente. Se fizer isso você recebe +1 técnica para cada vez que aprendê-lo.

Inventor

Pré-requisitos: Criatividade maior ou igual a 1.

Você tem uma habilidade impressionante em criar dispositivos, engenhocas, manipular químicos ou algo semelhante. Leia as características abaixo:

Eureka: Você sabe construir 4 **Itens especiais Utilitários** que produzem um efeito incomum, esses itens podem ser desde aparelhos e armas a soros mirabolantes. Eles seguem as mesmas regras que as magias, utilizando **E.E**, podendo até mesmo replicar efeito de magias pré-criadas (veja **E.E**). Defina o efeito de cada Item quando adquirir esse truque.

Ao final de um descanso curto você pode escolher um número de itens igual ao valor da sua Criatividade para preparar. Os itens podem ser usados até o final do próximo descanso curto, onde você deve repará-los pelo desgaste do uso, podendo escolhê-los para usar até o próximo descanso curto ou construir outros itens, desde que sejam dos seus quatro itens conhecidos.

Você pode substituir os Itens que sabe construir por outros quando avança no jogo ou passa um Arco de Descanso trabalhando em um projeto focado em confeccioná-los.

Esse truque pode ser adquirido novamente. Se fizer isso você sabe construir +1 item utilitário para cada vez que aprendê-lo.

Proficiente

Pré-requisitos: Possuir ao menos uma Aptidão.

Você se destaca em um assunto em particular.

Escolha uma Aptidão, você a transforma em uma Proficiência. Ao invés de rolar 2d6 no lugar de 1d12, você recebe +2 permanente para os testes daquela tarefa que você possuía Aptidão.

Esse truque pode ser adquirido novamente. Você deve escolher outra Aptidão para transformar em Proficiência

Poder da Amizade

Você está acompanhado de um ajudante, podendo ser qualquer tipo de criatura e de qualquer tamanho entre pequeno, médio ou grande. Ele tem as seguintes características:

- Ele possui 9 metros de movimento
- Realizar uma ação básica no seu lugar. Ele possui +0 em todos os atributos, porém você pode escolher um atributo para ele receber +1.
- Uma vez por Cena ele pode conferir um Bônus a você
- Ele pode atacar no seu lugar.
- Se você possuir vantagem ou impetuoso a ação ou turno extra podem ser realizados pelo seu ajudante.
- Ele possui 3 de Vigor, (4 se escolheu o atributo Fortitude para receber +1). Sempre que ele for submetido a um efeito que inflija um Ônus ele marca 1 Vigor por Ônus ao invés disso. Se exceder 4 de Vigor ele fica fora de cena e você perde qualquer benefício conferido por ele até a próxima cena.
- Ele pode ser interpretado por você ou pelo seu mestre, a sua escolha.
- Sempre que você tiver direito de receber um truque você pode escolher seu ajudante para recebê-lo no seu lugar, desde que ele cumpra os requisitos.
- Seu Aliado só pode ser destruído ou morto se for narrativamente apropriado. Caso isso aconteça você perde esse truque.

Rastreador

Você leva jeito para perseguir oponentes e discernir sua localização.

Você marca uma criatura que você possa ver, ela fica marcada pela cena. Enquanto marcada ela recebe +1 de dano ao Vigor dos seus ataques, além de receber -2 em testes para se esconder e ter que pagar +1 de Vigor para fazê-lo com a ação Esconder-se em uma cena de Confronto.

Esquiva (E)

Pré-requisitos: Destreza 2 ou maior.

Você se move de maneira ágil desviando dos perigos. Pode pagar 1 de Vigor para realizar uma ação especial para esquivar, recebendo o Bônus **Preparado**. A qualquer momento, pode gastar **Preparado** para não receber o próximo dano ao Vigor causado por um oponente.

Munido de ódio (O)

Você pode marcar um nível de Estresse quando escolhe a abordagem Ofensiva. Se fizer isso recebe uma ação extra dessa abordagem naquele turno. Você causa dano de Vigor adicional igual ao número de níveis de Estresse que possui.

Seu nível máximo de Estresse aumenta em 1.

Retirada estratégica (E)

Como uma ação especial você **recupera** 1 de Vigor e remove um **Ônus**. Adicionalmente você desengaja de um oponente sem receber penalidades.

Golpe debilitante (O)

Você realiza um ataque poderoso como uma ação especial. Você pode marcar de 1 até 4 de Vigor para infligir um dos efeitos em um oponente atingido de acordo com o Vigor gasto (não cumulativo):

- (1) Inflige **Lento**
- (2) Inflige **Desvantagem**
- (3) Inflige 2 ônus entre **Preso**, **Desorientado**, **Ferido** ou **Enfraquecido**
- (4) Inflige **Gravemente Ferido**

Independentemente de quanto Vigor você marcar, causa 2 de dano ao vigor do oponente.

Provocação (O)

Quando realizar a ação Pressionar você pode pagar 1 de Vigor para compelir o oponente a ter apenas você como alvo, não podendo escolher atacar ou prejudicar seus aliados a menos que pague 1 de Vigor.

Retomar fôlego (E)

Pré-requisitos: Fortitude maior ou igual a 1.

Independentemente de qual ação irá tomar, você **recupera 1 de Vigor** sempre que escolhe a abordagem Evasiva.

Posição vantajosa (D)

Quando usar a ação **Posicionar-se** para mover para um terreno mais alto recebe **Vantagem, Preparado e Protegido(2)**.

Analisar terreno (E)

Pré-requisitos: Criatividade ou Discernimento maior ou igual a 0.

Como uma ação especial procure por oportunidades para alterar os seus arredores de maneira útil.

Depois disso, na próxima vez que você escolher a abordagem Defensiva ou Ofensiva, você pode usar Quebrar ou Preparar, como uma ação extra. Quando usar **Quebrar** ou **Preparar** desta forma, não pague Vigor.

Maluco em pedaços (O)

Pré-requisitos: Vontade maior ou igual a 0.

Você pode estar em uma situação ruim, mas isso só te torna mais perigoso.

Uma vez por cena, você pode escolher causar dano adicional ao Vigor de um oponente igual ao número de Ônus que possui marcado.

Ataque Descuidado (O)

Pré-requisitos: Vontade maior ou igual a 1.

Você realiza um ataque desmedido abrindo suas defesas a fim de ter certeza que causará o estrago desejado no seu oponente.

Como uma ação especial você ataca um oponente dentro do alcance, causando 2 de dano ao Vigor além de um dano extra igual a sua Vontade. Em contrapartida, até o início do seu próximo turno você fica Vulnerável (1) e não pode se beneficiar de Protegido ou efeito que reduza dano.

Intransponível (D)

Pré-requisitos: Força, Fortitude ou Vontade maior ou igual a 1.

Você assume uma posição defensiva, firmando-se onde está.

Como uma ação especial você recebe o **Preso**. Em contrapartida, enquanto você permanecer parado dessa forma, nenhum oponente pode forçar seu movimento ou tentar infligir Ônus por tentar te derrubar. Você recebe **Preparado** e **Destemido**.

Finta (E)

Pré-requisitos: Criatividade maior ou igual a 1.

Engane seus inimigos para que cometam erros, dando a você uma oportunidade.

Até o início do seu próximo turno, sempre que você for alvo de algum ataque nesta troca, você pode marcar pagar 1 de Vigor para imediatamente infligir um **Ônus** em cada um de seus oponentes atacantes.

Golpes múltiplos (O)

Desfira uma série de ataques contra vários oponentes.

Quando realizar a ação Atacar, pode escolher repartir o dano causado pelo ataque entre dois ou mais oponentes, desde que eles estejam dentro do alcance, podendo se mover entre golpes (não funciona para efeitos em área). Por exemplo, você causa 3 de dano ao Vigor em um ataque, você pode escolher causar 2 a um oponente e 1 a outro, ou até mesmo 1 de dano em três oponentes distintos.

"Um clássico" (O)

Seus ataques dependem de boa sorte, podendo errar terrivelmente ou atingir seu oponente com uma força avassaladora.

Quando realizar a ação Atacar, você pode escolher rolar um dado de **20 lados**, onde o resultado define o acerto:

- **1-6:** O ataque erra e não produz efeito.
- **7-13:** Acerto causando metade do dano.
- **14-19:** Acerto que causa dano normal.
- **20:** Causa um crítico que inflige o dobro de dano ao Vigor ou Gravemente Ferido (a sua escolha).

Se sua arma ou ataque possuir um marcador você soma aquele atributo no teste do d20, porém apenas um dado com face vinte (**20 natural**), produz os efeitos do crítico.

Médico ! (D)

Você é instruído em primeiros socorros e técnicas que podem salvar a vida de alguém em um momento difícil. Você ganha os seguintes benefícios e uma ação especial:

- **Formação médica:** Escolha um atributo mental. Sempre que realizar um teste que envolva medicina ou saúde você usa o atributo escolhido.
- **Tratamento:** Você pode remover Ferido, ou outro Ônus físico, de um participante durante um descanso curto. Se fizer isso, você ou ele recupera 1 ponto de Vigor a menos naquele descanso.

Como uma ação especial no seu turno, você pode remover a condição Gravemente Ferido de alguém sem a necessidade de teste. Aquele participante não pode ser beneficiado por essa habilidade novamente durante essa cena.

Nivelar o Jogo (D)

Pré-requisitos: Criatividade maior ou igual a 1.

Faça golpes calculados e meticulosos para minar a posição vantajosa do seu inimigo.

Pague 2 de Vigor para remover todos os Bônus de um oponente. Se ele possui apenas Vantagem ou Preparado você não paga o custo dessa ação. Independentemente, se você tiver Desvantagem marcada, que tenha sido causada por esse oponente, você a remove.

Jogada de Mestre (D)

Pré-requisitos: Vontade maior ou igual a 1.

Quebre a quarta parede e entre no metajogo por um turno.

Uma vez por cena, você pode pagar 2 de Vigor para decidir qual abordagem um dos oponentes controlado pelo Mestre irá tomar. Você não escolhe a ação.

Você recebe **Preparado** e **Protegido(2)** contra aquele oponente até o início do seu próximo turno.

Desarmar (D)

Pré-requisitos: Vontade maior ou igual a 2.

Mitigue a habilidade de luta do seu inimigo, removendo ou limitando suas opções no combate ou outras características em específico.

Pague 2 de Vigor e escolha uma ação básica ou especial que um oponente engajado possua, desde que você saiba quais ele possui. Ele não poderá usar essa técnica pelo restante do Confronto, a menos que pague 3 de Vigor para encerrar o efeito.

Analisar Inimigo (E)

Pré-requisitos: Discernimento maior ou igual a 2.

Leia os movimentos de seu oponente e julgue seu potencial no combate, tentando descobrir do que é capaz.

No final do turno de um oponente você pode pagar 1 de Vigor para saber quais são as ações que ele pode tomar com aquela abordagem que acabou usar. Também pode pagar 1 de Vigor a mais para ficar Focado.

Independentemente, se você leu um oponente neste turno Você ganha 1 ponto de **Metaforado**, você pode gastar pontos de Metaforado para ganhar Preparado, Vantagem ou Destemido contra aquele oponente. Você só pode ganhar até 3 pontos de Metaforado por oponente.

Atordoar (Q)

Tire seu oponente de ação por um breve instante, conferindo uma vantagem tática a você e seus aliados.

Uma vez por cena, como uma ação especial no seu turno, marque 2 de Vigor, um oponente engajado a sua escolha recebe a Condição Impedido até o final do seu próximo turno. Se ele estiver Fortalecido ele pode remover esse Bônus para evitar a condição.

Efeitos especiais e suas mecânicas

Os efeitos especiais são uma mecânica disponível tanto para Mestre quanto Jogadores. Ela consiste em uma série de regras que podem ser utilizadas para criar novos conteúdos dentro do jogo, respeitando um balanceamento geral. Possibilitando que haja um solo comum na hora de pensar as regras da casa, notoriamente conhecidas como *Homebrew*, contudo em Estórias elas não têm um caráter de informalidade ou algo não canônico, já que o objetivo é que os sistema seja modulada, por isso, qualquer regra acordada entre Mestre e Jogador tem plena força e oficialidade para aquele grupo, desde que todos concordem.

Para tornar esse tipo de prática mais padronizada, existem os Efeitos especiais.

Os efeitos especiais funcionam como truques ou habilidades e seguem as mesmas regras gerais, contudo podem ser escritos pelos jogadores seguindo algumas orientações:

Criando efeitos especiais (E.E)

Antes de criar um E.E você deve analisar se o que deseja realizar com ele não pode ser alcançado por uma ação normal usando as ações padrões. Por exemplo, um jogador que queira criar um efeito que desacelere um inimigo, não é preciso criar uma E.E para isso, ele pode apenas interpretar uma forma criativa de usar a ação Fortalecer / Prejudicar para infligir o Ônus Lento a um oponente.

Agora, quando se tem como objetivo realizar algo que as ações básicas não contemplam, é preciso escrever um E.E. Para isso seguem-se as seguintes regras:

- ❖ **Custo inicial:** Ele deve possuir um custo mínimo de 1 de Vigor para ativar o usar
- ❖ **Defina a Abordagem:** Escolha uma das três abordagens. A abordagem Defensiva não pode causar dano diretamente sem uma condição preestabelecida, e a Evasiva não pode causar dano diretamente em nenhuma circunstância, da mesma forma os E.E das respectivas abordagens.

- ❖ **Escolher o efeito principal:** Dano, Ônus, Velocidade, Bônus ou Condição
 - Se o efeito principal infligir uma Condição, aumenta o custo de Vigor em +2 e deve conter uma forma de resistir ou mitigar o efeito.
 - O custo aumenta em +1 de Vigor para cada 2 de Dano a mais.
- ❖ **Definir se há um efeito secundário adicional:** Se houver, aumenta o custo de Vigor em 1 para cada Ônus ou Bônus adicional.
- ❖ **Definir uma área de efeito:** Quando afeta uma criatura a curto alcance (Si próprio, alcance de um toque ou até 9 metros) não aumenta o valor do custo de Vigor.
 - Se o alcance possuir uma área como uma esfera, cubo, linha ou cone a partir do ponto definido no alcance o valor do custo de Vigor aumenta em 1.
- ❖ **Escolher se há uma forma de resistir ou mitigar o efeito:** Pagar Vigor para não sofrer as consequências ou atenuá-las, receber um nível de Estresse para terminar os efeitos, receber um Ônus ou ter sucesso em um teste de atributo.
- ❖ **Dar um nome:** ele deve ser objetivo.
- ❖ **O E.E NÃO pode produzir o mesmo efeito que um truque ou habilidade arquetípica,** se for de forma semelhante, seu custo deve ser acrescido de +1 e exigir uma ação ou estar vinculada a uma abordagem

Magia e Ficção

Estórias não possui um cenário necessariamente fixo, e por essa razão a presença do elemento fantástico da magia ou das altas tecnologias de cenários de ficção científica são opcionais, e dependendo do Mestre, até mesmo removida completamente como uma opção. Mas, como é muito comum a ideia de magos, bruxos, feiticeiros e velhos barbados com poderes sobrenaturais portando um cabo de vassoura usado unicamente para dizer as palavras “*sim salabim*” e fazer uma torre aparecer do nada, ser uma ficção apelativa para muitos, especialmente aqueles acostumados com outros sistemas como Dungeons and Dragons, onde o ápice de qualquer personagem usuário de magia é conjurar uma icônica saraivada de mísseis mágicos ou uma destrutiva bola de fogo. Estórias não poderia deixar de amparar esses jogadores.

Dito isso, fica aqui um apelo aos Mestres que pretendem conduzir uma campanha de fantasia, que considerem incorporar a opção de usuários de magia, nem que em um pequeno escopo, no seu cenário. Caso isso não seja uma possibilidade, não há problema, talvez seja até mesmo a razão pela qual você e seus jogadores optaram por esse sistema. Mesmo assim, não significa que essa seção deve ser desprezada, já que muitas das regras presentes aqui podem ser facilmente repaginadas para atender a necessidade de outra forma fantasiosa do extraordinário, como tecnologia avançada.

Tá mas como que eu jogo poderzinho ?

Bem, superada a primeira pergunta se há espaço para magia nessa campanha, e ela foi sim, podemos dar sequência às regras da magia.

A magia não é uma característica disruptiva, não sendo necessária para sucesso em combates ou superar os desafios, e sim apenas mais uma ferramenta para ser usada. Quanto menor a disparidade entre usuários e não usuários de magia, melhor.

Para usar magia você precisa primeiramente ter o Truque **Mágico**, e se atentar às seguintes regras:

- Não é possível usar magia se estiver Desorientado
- Todas as magias que produzem um *Efeito Especial (E.E)* custam Vigor.
- Uma magia escrita pelo jogador depende da aprovação do Mestre.
- Ela não pode quebrar a narrativa.

Outros dois conceitos são importantes: Ações mágicas e ações mágicas especiais. As ações mágicas são as ações básicas das abordagens e funcionam da mesma forma, apenas com uma roupagem mística. Se um ataque for feito com magia ele conta como uma arma com o marcador do seu atributo de conjuração.

Por outro lado, as ações mágicas especiais são de fato as magias, produzindo efeitos únicos, semelhantes aos truques. Elas devem possuir uma descrição específica e objetiva. Por exemplo:

Bola de fogo (O)

Custa 3 de Vigor.

Como uma ação especial ofensiva, você pode escolher um ponto dentro de 9 metros para causar uma explosão, cada criatura dentro de um raio de 3 metros a partir do ponto deve pagar 2 de Vigor ou receber 3 de dano ao Vigor e Em apuros, conforme pega fogo.

Salto (E)

Custa 1 de Vigor.

Como uma ação especial Evasiva, você pode saltar até 4 metros em qualquer direção pela cena. Você pode se mover dessa forma até o máximo do seu deslocamento.

Há algumas magias pré-escritas que podem ser aprendidas quando se adquire o Truque Mágico. Mas o jogador pode escrever suas próprias magias desde que sejam sancionadas pelo Mestre e não causem efeitos complexos que possam afetar a narrativa ou atrasar o jogo.

O jogador também pode explicar o objetivo que deseja alcançar com uma magia e o Mestre elabora o funcionamento dela, seguindo as orientações mais à frente.

Feito isso é então necessário que tipo de conjurador seu personagem será, dentre:

Arcanista: Sua magia vem de estudos, decorando fórmulas e versos místicos. Você possui um livro de feitiços, um grimório, ou outro objeto capaz de conter texto, ele possui cinco magias. Ao final de um descanso curto você pode escolher um número de magias igual ao valor do seu atributo de conjuração, essas magias estão preparadas e podem ser usadas até o final do próximo descanso curto, onde você deve preparar novamente suas magias, podendo escolher as mesmas ou outras do seu grimório.

Natimago: Suas capacidades vieram naturalmente como um dom, despertando de repente. Você sabe três magias podendo usá-las mesmo quando estiver Desorientado.

Taumaturgo: Você recebeu suas habilidades de um ser místico, diabólico, divino ou algum objeto arcano poderoso, concedendo a você duas magias e elas custam 1 de Vigor a menos para serem conjuradas (podendo reduzir o custo a zero). Entretanto, você só pode usar ações mágicas especiais desse jeito um número de vezes igual ao seu atributo de conjuração, recuperando todos os usos ao final de um descanso longo.

Aptidão mágica

Ela não é necessariamente uma aptidão, mas sim uma orientação resumida do que se trata o tipo de magia que o seu personagem usa, servindo para limitar o que ele pode ou não fazer. O jogador se desejar pode escrever uma aptidão própria ou escolher entre as opções a seguir:

- **Termomancia:** Manipular o calor, possibilitando tanto a Pirocinese e Criourgia. Suas magias só podem causar esses dois tipos de dano.
- **Elementarismo:** Controlar elementos de forma limitada.
- **Ilusionismo:** Criar imagens ilusórias para enganar oponentes.
- **Telecinese:** Mover objetos com a mente.
- **Transmutação:** Capacidade de alterar e transformar matéria inorgânica em outra forma temporariamente.
- **Cinemática:** Manipulação das forças mecânicas que estão ligadas ao movimento e velocidade.
- **Transmorfismo:** Capacidade de mudar o próprio corpo de formas limitadas para se parecer com outra criatura de outra raça ou tipo, como também mudar completamente dentro da mesma raça.
- **Taumaturgia:** Realizar façanhas mágicas de cunho divino.
- **Demonologia:** Usar o conhecimento de criaturas Infernais como norte para elaboração de feitiços.
- **Entropia Arcana:** Manipular energia bruta gerada por uma fonte de magia
- **Necromancia:** Capacidade de comunicação com aqueles que já morreram, como também a reanimação de corpos com uma vida falsa fabricada.
- **Conjuração:** Arte de criar objetos e criaturas utilizando meios mágicos por um tempo limitado.

Criando magias

Antes de criar uma magia você deve analisar se o que deseja realizar com magia não pode ser alcançada por uma ação mágica usando as ações padrões.

Caso uma magia tenha como objetivo realizar algo que as ações básicas não contemplam, é preciso escrever uma magia. Para isso relembrre as seguintes regras de *Efeitos Especiais* (E.E):

- ❖ **Custo inicial:** Ela deve possuir um custo mínimo de 1 de Vigor para conjurar
- ❖ **Defina a Abordagem:** Escolha uma das três abordagens. A abordagem Defensiva não pode causar dano diretamente sem uma condição preestabelecida, e a Evasiva não pode causar dano diretamente em nenhuma circunstância, da mesma forma as magias das respectivas abordagens.
- ❖ **Escolher o efeito principal:** Dano, Ônus, Velocidade, Bônus ou Condição
 - Se o efeito principal infligir uma Condição, aumenta o custo de Vigor em +2 e deve conter uma forma de resistir ou mitigar o efeito.
 - O custo aumenta em +1 de Vigor para cada 2 de Dano a mais.
- ❖ **Definir se há um efeito secundário adicional:** Se houver, aumenta o custo de Vigor em 1 para cada Ônus ou Bônus adicional.
- ❖ **Definir uma área de efeito:** Quando afeta uma criatura a curto alcance (Si próprio, alcance de um toque ou até 9 metros) não aumenta o valor do custo de Vigor.
 - Se o alcance possuir uma área como uma esfera, cubo, linha ou cone a partir do ponto definido no alcance o valor do custo de Vigor aumenta em 1.
- ❖ **Escolher se há uma forma de resistir ou mitigar o efeito:** Pagar Vigor para não sofrer as consequências ou atenuá-las, receber um nível de Estresse para terminar os efeitos, receber um Ônus ou ter sucesso em um teste de atributo.
- ❖ **Dar um nome:** ele pode ser bem objetivo ou cheio de floreios como “Fabulosa sombra de Zaragar”.
- ❖ **A magia NÃO pode produzir o mesmo efeito que um truque ou habilidade arquetípica,** se for de forma semelhante, seu custo deve ser acrescido de +1 e exigir uma ação ou estar vinculada a uma abordagem

Vamos pegar o exemplo da Bola de Fogo novamente:

Bola de fogo (O)

Custa 3 de Vigor.

Como uma ação especial ofensiva, você pode escolher um ponto dentro de 9 metros para causar uma explosão, cada criatura dentro de uma esfera com raio de 3 metros a partir do ponto deve pagar 2 de Vigor ou receber 3 de dano ao Vigor e Em apuros conforme pega fogo.

- A abordagem é Ofensiva
- Alcance é de até 9 metros, afetando uma esfera de 3 metros. (+1 no custo)
- Mitigação do efeito pagando 2 de Vigor (-1 no custo).
- Efeito principal é 3 de dano ao Vigor.
- Efeito secundário é Em apuros (+1 no custo)

Magias pré-criadas

Lança tempestuosa de Psique (D)

Custa 3 de Vigor.

Como uma ação especial Defensiva, você pode escolher uma criatura dentro de 6 metros, ela fica Presa, Enfraquecida e recebe 1 de Dano ao Vigor, ou recebe a Condição Impedido, até o início do seu próximo turno.

Explosão Psíquica de Vincent (O)

Custa 3 de Vigor.

Como uma ação especial Ofensiva, você ataca a mente de até dois alvos dentro 6 metros de distância, cada um deve receber 1 nível de Estresse para resistir, ou receber 1 de dano ao Vigor, Desvantagem, Lento e Desorientado até o início do seu próximo turno. Uma criatura que tenha pago 1 nível de Estresse para resistir fica imune até o final da cena contra os efeitos dessa magia

Bola de fogo (O)

Custa 3 de Vigor.

Como uma ação especial ofensiva, você pode escolher um ponto dentro de 9 metros para causar uma explosão, cada criatura dentro de uma esfera com raio de 3 metros a partir do ponto deve pagar 2 de Vigor ou receber 3 de dano ao Vigor e Em apuros conforme pega fogo.

Movimento mágico (E)

Custa 1-4 de Vigor.

Como uma ação especial Evasiva, você recebe uma velocidade a sua escolha até o final da Cena.

- 1 de Vigor: Voo até alturas de 3 metros
- 2 de Vigor: Velocidade de nado
- 3 de Vigor: Velocidade de escalada (Anormal)
- 4 de Vigor: Velocidade de Voo (Levitação)

Projéteis Místicos (O)

Custa 2 até 4 de Vigor.

Como uma ação especial Ofensiva, você realiza o disparo de até 3 projéteis mágicos, cada um deles causa 1 de Dano ao Vigor, eles possuem o alcance de 18 metros e atingem simultaneamente o alvo. Você pode escolher até

3 criaturas como alvo, ou pode escolher afetar uma mesma criatura mais de uma vez com os projéteis. Você pode gastar +2 pontos de Vigor nesta magia, criando um projétil adicional para cada 1 ponto de Vigor adicional gasto além do custo inicial (ou seja máximo de 4 de Vigor ao todo).

Vidência limitada (E)

Custa 2 de Vigor.

Você tem um vislumbre de um evento futuro indeterminado e próximo. Você recebe Focado e Preparado até o final da cena, ou até serem gastos.

Se estiver em um combate, você pode gastar Preparado para perguntar qual abordagem um participante controlado pelo Mestre pretende usar no próximo turno, se fizer isso, ele não pode escolher uma abordagem diferente da que declarou. Você pode gastar Focado para infligir Desvantagem naquele participante até o final do turno dele.

Abjuração (D)

Custa 1 de Vigor.

Você se envolve em um véu de energia protetiva. Você recebe Protegido (1) até o final da cena, podendo pagar +1 de Vigor quando conjurar essa magia para estender sua duração para 5 horas ou +2 Cenas, o que for maior.

Telecinese menor

Custa 1 de Vigor.

Você pode manipular objetos à distância, dentro de 9 metros, com sua mente. Você pode mover e interagir com esse objeto que não seja mais pesado que 20 kg da mesma forma como se estivesse segurando-o. Você não pode mover um objeto que esteja sendo carregado ou vestido.

Exaurir

Custa 1 de Vigor.

Você pode ultrapassar seus limites, recebendo Fortalecido, Preparado e Protegido(1), porém perde 1 de Vigor no início de cada turno enquanto os Bônus durarem (não podendo ser reduzido). Ao chegar a 0 de Vigor os Bônus terminam e você recebe Cansado. Você pode terminar os efeitos ao final do seu turno.

Bandoleira de Poções(O)

Custa 1 a 3 de Vigor

Você prepara de uma a três poções, respectivamente ao valor de Vigor pago. Você pode gastar uma poção como uma ação ofensiva ou parte da ação usada para prepará-las. Uma poção causa 2 de dano ao Vigor em uma área de 1,5 metros dentro de um ponto até 9 metros que você possa ver.

Teleporte

Custa 1 de Vigor.

Você ganha Impetuoso, porém só pode usar a ação Posicionar-se.

Criar portal (D)

Custa 1 de Vigor.

Você cria um portal em forma de elipse com 2,5 metros de altura, dentro de um ponto até nove metros de você que possa ver, ele flutua ou aparece em uma superfície grande o suficiente para comportá-lo, sem causar qualquer dano ao objeto. Você cria também uma saída para o portal em um ponto dentro de 9 metros do portal de entrada. Você pode atravessar o portal se ele estiver próximo de você como parte dessa ação, ou usar Forçar movimento em um alvo dentro de 9 metros sem pagar vigor.

Curar (E)

Custa 2 ou 4 de Vigor.

Como uma ação especial Evasiva, você pode curar uma criatura ferida próxima de você, de acordo com quantos pontos de vigor gastar. Você remove o ônus Ferido de uma criatura ou pode pagar +2 para remover a condição Gravemente Ferido como se tivesse tido sucesso em um teste de risco (a criatura continua Ferida e Cansada).

Golpe místico

Custa 1 a 4 de Vigor.

Ao atingir uma criatura com um ataque você pode gastar de 1 a 4 de Vigor para causar essa quantidade de Vigor gasto como dano extra ao alvo. Escolha um dano entre Fogo, Explosivo, Elétrico, Corrosivo, Frio ou Arcano quando usar essa magia.

Conjuração simples

Custa 1 de Vigor.

Você cria um objeto efêmero, ele claramente é fabricado com Névoa, não tem valor e some ao final da cena. Ele possui todas as estatísticas de um objeto escolhido, desde que seja um item mundano que não ocupe um espaço maior que um cubo 1,5 m². Você pode criar um item especial, exceto Utilitário, ele deve caber em cubo de 1 m².

Eles não são feitos dos mesmos materiais que o item original, mas exibem a mesma durabilidade e outras propriedades físicas.

Você pode gastar +1 de Vigor para criar um objeto Médio ou +2 para um objeto Grande, aumentando em +1 para cada 1,5 m² a mais.

Dimensionificar

Custa de 1 até 3 de Vigor.

Você pode alterar seu tamanho ou de um objeto, escolhendo entre Grande, Pequeno ou Médio até o final da Cena. Você só pode alterar o seu tamanho se possuir a aptidão mágica Transformorfo ou o truque Memorizador.

- Alterar o tamanho seu uma vez custa 2 de Vigor, mudar de Pequeno para Grande ou vice-versa custa 3.
- Alterar o tamanho de um objeto uma vez custa 1 de Vigor, mudar de Pequeno para Grande ou vice-versa custa 2.
- Você pode escolher se a densidade e peso do objeto se mantém as mesmas ou são alteradas quando conjura a magia.

Forma Bestial- (*Requer a aptidão mágica Transmorfismo*)

Custa 2 a 4 de Vigor.

Você se transforma em animal de tamanho grande, médio ou pequeno. Assumindo os atributos físicos daquele animal, seus atributos mentais não mudam. Você reverte a sua forma original se seu Vigor chegar a 0 ou você morrer. De acordo com sua forma você recebe armas naturais com marcadores definidos pelo tamanho escolhido.

Você só pode interagir com objetos da mesma forma que o animal escolhido poderia. Porém, você não pode falar nem utilizar magias. Você pode voluntariamente retornar a sua forma normal no início de um dos seus turnos.

- **Grande:** For (2) Fort (2) Des (0)
 - Pesada
- **Médio:** For (1) Fort (1) Des (2)
 - Versátil
- **Pequeno:** For (0) Fort (1) Des (3)
 - Leve

Você pode pagar +2 de Vigor para receber uma velocidade de Escalada (Anormal), Voo ou Nado (*acompanhada da capacidade de respirar debaixo d'água*)

Transmutação simples

Custa 1 a 3 de Vigor.

Você pode alterar temporariamente as propriedades físicas de um objeto, alterando-o de uma substância para outra. Escolha um objeto composto de madeira, pedra, metal, tecido, mineral ou outro material inorgânico, transformando-o em um material diferente dentre esses, até o final da Cena. Você pode com uma conjuração alterar até 60 centímetros quadrados de material. Quando a magia termina o objeto retorna a sua composição original. Também pode mudar a forma do objeto a vontade, a mudança não altera o peso ou resistência do objeto.

Adicionalmente, se tiver matéria prima feita de um dos materiais citados anteriormente você pode fabricar um objeto simples que respeite as dimensões e propriedades da matéria prima, não sendo maior que 60 centímetros quadrados. Se fizer isso, realize um teste de Atributo referente ao objeto que está tentando fabricar, a dificuldade varia de acordo com a complexidade do objeto e é determinada de acordo com os critérios do Mestre. Se obtiver sucesso você fabrica o objeto, caso contrário a magia falha e os materiais ficam deformados e a dificuldade para

manipulá-los aumenta em +2. Se não tiver alterado a substância que componha o material ele permanece na nova forma quando a magia termina. Por exemplo, se você possuir madeira suficiente, pode usar essa magia e um teste de atributos para fabricar um brinquedo de madeira simples. Se tiver a Aptidão em Armeiro pode tentar fabricar uma arma, e assim por diante.

Você pode gastar +1 de vigor para alterar um objeto Médio ou +2 para um objeto Grande, aumentando em +1 para cada 1,5 m² a mais.

Projeção Muda

Custa 1 de Vigor.

O conjurador cria a imagem de um objeto, criatura ou outro fenômeno visual que não ocupe mais de 4 metros cúbicos, em um ponto até 9 metros. A imagem aparece num ponto, dentro do alcance, e permanece pela Cena. A imagem é puramente visual; desprovida de som, cheiro ou outros efeitos sensoriais. O conjurador pode usar sua ação rápida para fazer a imagem se mover para qualquer ponto e dentro do alcance. À medida que a imagem muda de lugar, o conjurador pode alterar a aparência dela para que seu movimento pareça natural para a imagem. Por exemplo, se criar uma imagem de uma criatura e movê-la, o conjurador pode animar a imagem para que ela pareça estar andando. Interação física com a imagem, revelará que ela é uma projeção, já que as coisas podem atravessar ela. Uma criatura que usa sua ação para examinar a imagem, pode determinar que ela é uma imagem falsa com um sucesso moderado em um teste de Discernimento. Se uma criatura discernir que se trata de uma projeção, ela poderá ver através da imagem.

Uma criatura que não tenha visto o conjurador durante a execução da magia tem Desvantagem no teste para perceber que é uma projeção. Criar a imagem de objeto para fornecer cobertura, desde que este se misture naturalmente ao cenário ao seu redor confere faz com que seja necessário um sucesso completo para perceber a ilusão.

Luz

Custa 1 de Vigor.

Você usa a Névoa para afetar a luz podendo realizar as seguintes tarefas.

- **Iluminar/Escurecer.** Como uma ação extra, você, instantaneamente, cria uma esfera de luz em um ponto a sua escolha dentro de 9 metros, a esfera emana luz em um raio de 3 metros. Alternativamente, você pode escurecer uma área iluminada dentro do mesmo alcance, podendo escurecer até uma área de 3 metros, se fizer isso, criaturas dentro da área recebem +1 em testes para Esconder-se.
- **Manipular.** Você cria figuras simples com a luz de um objeto ou criatura qualquer, essas figuras não podem ser maiores que um metro quadrado, são desprovidas de qualquer som ou efeito sensorial, além de intangíveis.

Manipular peso

Custa 1 de Vigor

Você pode alterar seu peso ou de um objeto, para mais pesado ou leve pela cena.

- **Leve:** Você fica Agilizado, mas não pode resistir a Forçar movimento e custa mais 1 para forçar o movimento de uma criatura. Objetos ficam com metade do peso.
- **Pesado:** Você fica Lento, mas pode ficar Fortalecido. Objetos ficam com o dobro do peso.

O Narrador (Mestre)

A função do Narrador é fornecer o contexto, mundo e a intriga para os jogadores. Ele tem tanto poder de influenciar a narrativa quanto o jogador.

O Trem Narrativo

Para entender o papel do Mestre em Estórias, visualize a narrativa como uma viagem ferroviária. O enredo que você preparou não é uma história imutável, mas sim os Trilhos. Eles representam a estrutura segura por onde a aventura pode seguir. Sem trilhos, o trem não anda; mas trilhos rígidos demais transformam a viagem em uma prisão. O segredo está no equilíbrio: você constrói as linhas, mas são as escolhas do grupo que definem qual ramificação o trem irá pegar.

O Trem representa a ação conjunta da mesa. Você é o Maquinista, responsável por controlar a velocidade — sabendo o momento de acelerar em cenas de ação ou frear para que os passageiros apreciem a vista em momentos de drama e mistério. Os jogadores são os passageiros. Para que a viagem aconteça, o maquinista e os passageiros precisam querer ir para o mesmo lugar. Jogadores que tentam forçar o trem para fora dos trilhos (onde não há história preparada) ou um maquinista que ignora o conforto dos passageiros (tornando a viagem maçante) podem fazer o trem descarrilar. A etiqueta à mesa é o que mantém o trem nos trilhos.

Durante a viagem, surgirão Obstáculos e Desvios. Os desafios do jogo são pedras ou bloqueios no trilho: o trem não pode avançar até que o grupo resolva o problema, seja removendo-o ou encontrando um desvio. É aqui que a autonomia dos jogadores brilha. Eles podem não controlar o motor do trem, mas decidem qual alavanca puxar nas bifurcações. O papel do Mestre não é impedir os desvios, mas garantir que, para cada escolha dos jogadores, haja um trilho correspondente para conduzi-los.

Por fim, toda grande viagem tem suas paradas. As Estações representam o fim de um arco narrativo. É o momento de descer, recuperar o fôlego (fazer um Descanso de Arco) e olhar o mapa. Em Estórias, sair de uma estação nunca deve ser uma linha única. Como Mestre, procure oferecer sempre três caminhos claros para a próxima etapa da jornada: uma rota direta para o óbvio (frente), uma rota alternativa inesperada (diagonal à esquerda) ou uma rota mais arriscada, porém recompensadora (diagonal à direita). O trem partirá novamente, mas cabe aos passageiros escolher o destino.

Início de uma Campanha.