

[▲ MENSAGEM DO SISTEMA ▲]

THE SYSTEM

LIVRO DE REGRAS

O registro de jogador foi iniciado.
Uma nova mensagem do Sistema chegou...
[OK]

Um RPG de mesa de fantasia urbana

Design & desenvolvimento: **Jotape** · Sistema para Foundry VTT · v0.8.x
jotapefoundry.com.br · discord.gg/RpnQvzCfzZ

Sumário

01 Antes de começar: o que é um RPG de mesa

02 O Sistema: o mundo que ele invadiu

03 Como se joga: dados, atributos e testes

04 Registro de Jogador: criando seu personagem

05 Classes: comuns e Lendárias

06 Habilidades e mana

07 Combate: turno, ações e cobertura

08 Descanso e evolução

09 Missões do Sistema

10 Moedas, Loja, arsenal e inventário

11 Equipe e Base

12 Fama e a Rede do Sistema

13 Patronos: os que observam

14 A Oficina: criando classes, habilidades, qualidades e itens

15 Guia do Mestre

A-F Apêndices: tabelas de referência e glossário

Antes de começar: o que é um RPG de mesa

Se você nunca jogou RPG na vida, este capítulo é seu. Se já jogou, pule para o Capítulo 2 — o Sistema não gosta de esperar.

Uma conversa com regras

Um RPG de mesa (*Role-Playing Game*, jogo de interpretação de papéis) é, na essência, uma história contada em grupo. Uma pessoa assume o papel de **Mestre**: ela descreve o mundo, interpreta todas as pessoas e criaturas que habitam esse mundo e arbitra o que acontece. Os demais são **jogadores**: cada um cria e interpreta um único **personagem**, decidindo o que ele fala, faz e tenta fazer.

O jogo acontece na conversa. O mestre descreve uma cena ("o corredor do hospital está às escuras, e alguma coisa arranha o teto"), os jogadores dizem o que seus personagens fazem ("eu levanto o celular com a lanterna ligada"), e o mestre responde com as consequências. Na maior parte do tempo é só isso: conversa, decisão, consequência.

Os **dados** entram quando o resultado de uma ação é incerto. Convencer o segurança a abrir a porta, escalar o muro com o braço machucado, atirar em algo que se move rápido demais — nessas horas você rola um dado, soma os bônus do personagem, e o número diz se deu certo. A sorte tempera a história: ninguém na mesa, nem o mestre, sabe exatamente o que vai acontecer.

Os dados e a notação

RPGs usam dados de vários tamanhos, e uma notação padrão para descrevê-los: **1d20** significa "role um dado de vinte faces"; **2d6** significa "role dois dados de seis faces e some"; **1d8+3** significa "role um dado de oito faces e some 3". O dado mais importante de **The System** é o **d20** — quase tudo que importa se resolve com ele. No Foundry VTT, a plataforma onde este sistema roda, os dados são rolados com um clique e o resultado aparece no chat de todos.

Não existe vencer (nem perder)

Um RPG não tem vencedor. O objetivo é coletivo: viver uma boa história, rir, sofrer e se surpreender juntos. O mestre não joga *contra* os jogadores — ele joga *o mundo*, com tudo que o mundo tem de perigoso e de generoso. Um personagem pode falhar de forma espetacular e a mesa inteira sair ganhando, porque a falha rendeu a melhor cena da noite.

COMO SOA NA MESA

Mestre: O segurança cruza os braços. "Visita encerrou às oito." Atrás dele, o elevador abre sozinho. Vazio.

Ana (jogando a Marina): Eu sorrio e mostro o crachá falso. "Perícia técnica. Ninguém avisou?" — posso rolar pra convencer?

Mestre: Rola Carisma. Você tem a qualidade *Cara de paisagem*? Ela se aplica.

Ana: 14 no dado, +1 de Carisma, +5 da qualidade... 20!

Mestre: Ele suspira e destrava a catraca. Quando você passa, o celular dele apita. E o seu também. Vocês dois olham a tela ao mesmo tempo.

[▲ MENSAGEM DO SISTEMA ▲]

Tutorial concluído. O Sistema dispensa apresentações — mas aprecia quem lê o manual.

Prossiga. [OK]

O Sistema: o mundo que ele invadiu

"Uma nova mensagem do Sistema chegou..."

A premissa

The System é um RPG de fantasia urbana no mundo de hoje. Os personagens são pessoas comuns — um universitário endividado, um mecânico, um apostador, uma boxeadora — até o dia em que uma janela azul aparece flutuando na frente deles, visível só para quem foi escolhido, anunciando que a realidade agora tem regras novas. Missões. Recompensas. Níveis. Ranks. Um Sistema que fala por pop-ups, paga em moedas que não existem em banco nenhum, e nunca explica quem o criou nem por quê.

O gênero é o dos *manhwas de sistema*: **Solo Leveling**, **Omniscient Reader's Viewpoint**, **The Beginning After the End**, **Hardcore Leveling Warrior**. Histórias onde o mundano e o absurdo dividem a mesma calçada — você enfrenta uma criatura de outro plano às 23h e às 7h precisa bater ponto no estágio.

De onde veio o Sistema?

O livro não responde — de propósito. Cada mesa tem o seu Sistema: um teste de outra civilização, um jogo transmitido para espectadores que ninguém vê, um deus entediado, um erro. Descobrir (ou nunca descobrir) faz parte da campanha. O que todas as mesas compartilham é a experiência: **o Sistema fala com você**, e ele fala em janelas que ocupam a tela inteira, no meio da cena, sem pedir licença.

Os quatro pilares

- **Vidas reais, problemas reais.** Os personagens começam como gente comum, com boleto, família e história — nada de poderes ou dificuldades irreais antes do Sistema chegar. O extraordinário invade uma vida que já existia, e é esse contraste que dá gosto ao jogo.
- **A ficha nasce jogando.** Toda a ficha será feita durante os jogos: nada além da história é necessário. Atributos, qualidades e classe surgem na mesa, negociados com o mestre a partir de quem o personagem é.
- **Cada classe Lendária é única.** O mestre cria uma classe exclusiva para você, com uma habilidade-assinatura que cresce junto com o personagem. Não existe outra igual no mundo — nem em outra mesa.
- **Toda missão é um evento.** O Sistema não sussurra: ele interrompe. Missões chegam como pop-ups em tela cheia, com código, prazo, recompensa e penalidade.

[▲ MENSAGEM DO SISTEMA ▲]

O Sistema observa a sua decisão.

Ele sempre observa. [OK]

Como se joga: dados, atributos e testes

Um d20, seis atributos e as etiquetas que contam quem você é. É todo o motor do jogo.

Os seis atributos

Todo personagem é descrito por seis atributos, numa escala onde **10 é a média humana**:

Atributo	Abrev.	Mede
Força	FOR	Potência física: golpear, erguer, arrombar.
Destreza	DES	Agilidade, reflexo, pontaria e discrição.
Constituição	CON	Resistência, fôlego e vitalidade.
Sabedoria	SAB	Percepção, intuição e força de vontade.
Inteligência	INT	Raciocínio, memória e conhecimento.
Carisma	CAR	Presença, lábia e magnetismo.

O que entra nas rolagens não é o valor, e sim o **modificador**: $\text{mod} = \text{arredonda para baixo}((\text{valor} - 10) \div 2)$. Um atributo 16 dá +3; um atributo 8 dá -1. A tabela completa está no Apêndice A.

O teste básico

Quando o resultado de uma ação é incerto, o mestre pede um teste: role **1d20 + modificador do atributo** e compare com uma **dificuldade (CD)** definida pelo mestre. Igualou ou passou, conseguiu. Na ficha, basta clicar no nome do atributo — antes de rolar, um diálogo deixa você escolher vantagem/desvantagem, marcar qualidades aplicáveis e somar um modificador situacional da cena.

RÉGUA DE DIFICULDADE (SUGESTÃO)

O sistema deixa a CD nas mãos do mestre. Uma régua que funciona: **10 fácil · 15 médio · 20 difícil · 25 no limite do humano**. Lembre que qualidades somam ± 5 — quem é bom em algo passa em CD 15 quase sempre, e é assim que deve ser.

Vantagem e desvantagem

Circunstâncias claramente favoráveis dão **vantagem**: role **2d20** e use o **maior**. Circunstâncias contrárias dão **desvantagem**: role 2d20 e use o **menor**. Se as duas se aplicam ao mesmo tempo, elas se cancelam e você rola normal — como em D&D. Condições (Capítulo 7) e equipamentos aplicam vantagem e desvantagem **sozinhos** na rolagem: o sistema sabe que você está envenenado antes de você lembrar.

Qualidades e Defeitos

The System **não tem lista de perícias**. No lugar dela, cada personagem acumula **Qualidades e Defeitos**: etiquetas narrativas, negociadas na mesa, que nascem da história e das ações de quem ele é. É o equivalente ao que outros jogos chamam de perícias e talentos — só que aqui elas são suas, com nome próprio.

- Uma **Qualidade** *aumenta o resultado do dado em 5* num tipo de teste (ou dá vantagem, se combinar melhor).
- Um **Defeito** *reduz o resultado do dado em 5* num tipo de teste (ou impõe desvantagem).

Cada etiqueta tem um **escopo**: vale para qualquer rolagem, para um atributo inteiro, ou para um teste específico. É assim que se "ganha atletismo": a qualidade *Atleta* dá +5 em testes de atividades atléticas — ou algo mais fino, +5 só para correr. Ao rolar, o sistema oferece as etiquetas aplicáveis para você marcar — nada de decorar bônus.

ETIQUETAS DE FICHAS REAIS

Nerdola — passou em todos os testes de computador da campanha: +5 em tudo que envolve computadores.

Trabalhador — +5 em testes de Constituição. *Piloto* — vantagem e +5 em testes de pilotagem.

Vândalo — aumenta **um passo** o dano com arma (D6 vira D8).

Rebelde (defeito) — -5 em Carisma contra autoridades. *Dependente Emocional* (defeito) — -5 em testes de Sabedoria.

Você começa com **3 assuntos para virarem qualidades e 1 para virar defeito**, tirados da sua história — e vai adquirir mais com frequência ao longo do jogo, inclusive narrando como ganhou cada um. O Capítulo 14 mostra a lógica completa de criação (inclusive os defeitos pesados que valem mais que -5). Algumas qualidades são **passivas** ("sempre ativas"): em vez de bônus de teste, mudam a ficha direto — mais armadura, dado de dano maior, modificador de dano.

Registro de Jogador: criando seu personagem

"O Sistema detectou um novo despertar. Complete o registro."

Comece pela pessoa, não pela ficha

Antes de qualquer número, responda: **quem era essa pessoa na véspera do Sistema chegar?** Onde trabalha, quem ama, o que deve, do que tem medo, no que é boa sem nunca ter percebido. Crie sua história baseada na vida real — **nada de poderes ou dificuldades irreais**. É dela que o mestre vai tirar suas qualidades, seu defeito e, mais tarde, a sua classe Lendária. Em The System, a ficha é consequência da história, nunca o contrário.

Atributos: duas opções ou o caos

A mesa escolhe **um** caminho — de preferência o mesmo para todos:

Método	Valores	Perfil
Opção 1 — extremos	20 · 19 · 13 · 10 · 6 · 6	Picos brilhantes e fraquezas reais. Personagens marcantes, frágeis em algum lugar.
Opção 2 — equilíbrio	17 · 15 · 15 · 13 · 11 · 11	Competente em muita coisa, excepcional em pouca.
Rolagem — 4d6	4d6, soma os 3 maiores, ×6	O caos que o Sistema aprecia. Pode nascer um prodígio ou um azarado.

As duas opções fixas são o **balanceamento pensado para o sistema**; a rolagem é a alternativa para mesas que preferem entregar os atributos à sorte. Distribua os valores entre os seis atributos como quiser.

0 Registro de Jogador

Ao criar um personagem no Foundry, o **Registro de Jogador** abre em tela cheia, no estilo do Sistema, e conduz você por quatro passos:

Passo 1 — Atributos

Escolha o método combinado na mesa e encaixe os valores: clique num valor e depois num atributo; dá para refazer à vontade antes de confirmar.

Passo 2 — Classe

Escolha uma classe comum disponível (Capítulo 5) — ou pule e escolha depois pela ficha. Muitas mesas começam *sem* classe: ela chega quando o Sistema decide que você mereceu. *"Escolha a sua classe inicial."*

O Sistema observa a sua decisão."

Passo 3 – Identidade

Nome e retrato. "Como o Sistema deve te chamar?"

Passo 4 – História

Escreva a história do personagem. O registro sugere qualidades a partir dela e envia tudo ao mestre, que fecha com você os 3 assuntos de qualidade e o 1 de defeito iniciais.

O roteiro da criação – quem faz o quê

#	Etapa	Quem faz	Como
1	História	Jogador	Um parágrafo sobre quem a pessoa era antes do Sistema. Vida real, sem poderes.
2	Atributos	Jogador (método da mesa)	Opção 1, Opção 2 ou rolagem 4d6 — e distribui nos seis atributos.
3	Qualidades e defeito	Mestre, com o jogador	Você aponta 3 assuntos de qualidade e 1 de defeito da história; o mestre dá forma, nome e regra a cada um (Capítulo 14).
4	Classe	Mestre	A Lendária é criada pelo mestre, específica para você, a partir da história — muitas mesas a entregam só depois das primeiras cenas. Alternativa: escolher uma comum e abrir mão de alguns benefícios.
5	Números derivados	Automático	HP, MP, CA, dano e movimento saem das bases abaixo.

REPRE NO DESENHO

O jogador traz a **matéria-prima** (história, intenção); o **mestre** é quem forja qualidades, defeitos e a classe. É por isso que a ficha não se preenche sozinha no primeiro dia — ela é uma conversa, não um formulário.

Os números que nascem com você

Recurso	Base	O que é
HP (vida)	20 + mod. CON	Quanto dano você aguenta. Qualquer outro fator pode interferir — para o bem e para o mal.
MP (mana)	mod. de classe × 5	O contador de magia. Nem toda classe usa, mas habilidades exclusivas podem exigir.
CA / CR (armadura)	10 + mod. DES	Sua capacidade de desviar de ataques — o número que um ataque precisa alcançar. Armadura, qualidades passivas e buffs somam aqui sozinhos.
Dano desarmado	1d6 + FOR	Soco, chute, joelhada. Com arma, o dano varia pela arma e pelo atributo usado.

Recurso	Base	O que é
Deslocamento	9 metros	Quanto você anda por turno. Equipamento e condições alteram.

HP E MP NÃO SE RECALCULAM SOZINHOS

Eles sobem ao evoluir (Capítulo 8) e por efeitos — a ficha mostra a base sugerida, mas quem manda no número final é a progressão do personagem.

Classes: comuns e Lendárias

Doze arquétipos servem a qualquer um. A décima terceira classe é só sua — e não está neste livro, porque ainda não existe.

Classes têm raridade

Assim como os itens, classes carregam uma raridade — **Comum**, **Incomum**, **Rara**... até **Lendária** e **Especial**. A raridade mede o quanto a classe é única e poderosa:

- **Classes comuns** — os doze arquétipos prontos abaixo. São a base de NPCs e um bom começo para jogadores. Você pode optar por uma classe normal qualquer, abrindo mão de alguns benefícios.
- **Classes Lendárias** — criadas pelo mestre, *específicas para você*, com uma habilidade-assinatura que evolui por nível. O Capítulo 14 ensina a criá-las.

Na ficha sem classe, clique **Escolher Classe**: o seletor mostra as comuns e as classes que o mestre liberou para você. Cada classe tem um **atributo-chave** e uma **habilidade base**, usada pelo botão *Usar* no card — ela pode cobrar custo, exigir teste de ativação, ser um ataque ou ligar/desligar, conforme foi montada.

As doze classes comuns

Classe	Chave	Habilidade base
 O Assassino	DES	<i>Golpe Furtivo</i> — +5 em furtividade; atacar furtivo dobra o dado base do dano.
 O Padre	SAB	<i>Cura no Lugar de Ataque</i> — troque sua jogada de ataque por cura de mesmo valor e alcance.
 O Construtor	FOR	<i>Estrutura Improvisada</i> — ergue cobertura média (3 MP); +2 CA para quem estiver atrás.
 O Combatente	FOR	<i>Ataque Extra</i> — um ataque adicional sem modificador na sua ação.
 O Atirador	DES	<i>Tiro Letal</i> — aceite -5 no ataque com arma de fogo para ganhar +10 no dano.
 O Ocultista	INT	<i>Sacrifício de Sangue</i> — sacrifique HP e some metade do valor a qualquer teste.
 O Piromante	INT	<i>Disparo Flamejante</i> — ataque à distância em linha (3 MP): 1d8 + INT/SAB de fogo.
 O Falador	CAR	<i>Vantagem Social</i> — todos os testes de Carisma com vantagem.
 O Muda Formas	SAB	<i>Forma Animal</i> — assume forma de um animal especial (5 MP, 1 cena), com seus sentidos e vantagens.
 O Escudeiro	CON	<i>Postura Defensiva</i> — soma o dado base à armadura até usar de novo ou a cena acabar.

Classe	Chave	Habilidade base
 O Soldado	FOR	<i>Tática de Pelotão</i> — +1 nos ataques comuns por soldado aliado além de você.
 O Corredor	DES	<i>Aceleração Constante</i> — movimento dobrado; disparada com qualquer ação; correndo com 2+ ações, ataques contra você têm desvantagem.

Classes Lendárias

A Lendária é o coração da promessa deste sistema: **ninguém mais tem a sua classe**. Ela nasce da história — o mestre lê quem o seu personagem é e cria uma classe com nome, identidade e uma habilidade-assinatura sob medida. Após recebê-la, você terá **uma única habilidade relacionada a ela** — e poderá ganhar outras, neutras ou específicas da classe, cumprindo objetivos ou subindo de nível.

LENDÁRIAS DE MESAS REAIS

O Vidente — aquele que tudo vê. Numa cena, descobre o futuro de uma ação envolvendo você (quanto mais distante, mais inconsistente — mas o mestre sempre responde). Em combate: role 1d20 e substitua qualquer rolagem sua por esse resultado.

A Persistente — quando uma falha levaria à ruína total, o destino é forçado a oferecer uma última possibilidade: uma vez por cena, transforma uma falha sua em sucesso (5 MP).

O Sobrevivente — corpo e mente se adaptam a qualquer circunstância: ignora completamente um efeito emocional negativo e recebe +10 em qualquer dado (3 MP).

O Caçador do Além — marca uma criatura não-humana que passou pelo local: vantagem e +5 em investigação para achá-la, e seus ataques ultrapassam as Resistências dela.

O Que Ninguém Faz Sorrir — o palhaço que ninguém leva a sério: durante uma cena, ganha vantagem em todos os testes contra pessoas que riram de você.

Quando a classe sobe de nível, a ficha avisa que há ganhos a definir — o mestre edita a classe e o novo poder entra em jogo na hora. O nível do personagem é o nível da classe: evoluiu a classe, evoluiu você. E raridade não é fixa: uma classe Comum pode se tornar **Especial** quando a história a transforma — o Ocultista de uma mesa real virou "O Ocultista — Especial" no nível 2, sacrificando HP por *todo* o valor em vez de metade.

[▲ MENSAGEM DO SISTEMA ▲]

Classe Lendária detectada. Portador: 1 (um).

Reprodução, empréstimo ou inveja não são suportados. [OK]

Habilidades e mana

Todo poder tem um preço. O Sistema apenas garante que a fatura chegue.

Anatomia de uma habilidade

Além da habilidade da classe, personagens acumulam **Habilidades** próprias — e elas têm origens diferentes:

- **Habilidades de classe** — aprofundam o conceito da sua classe. O Caçador do Além ganha *Rituais* que usam a marca dele; o Hierofante aprende novas formas de invocar seus anjos. São a evolução natural.
- **Habilidades genéricas (neutras)** — utilidades que qualquer um pode ter: *Primeiros Socorros* (1×/dia, remove uma condição negativa ou cura 2d6), por exemplo. Costumam vir de itens da Loja — os *Contratos de Skill* — ou de recompensas.
- **Habilidades de Patrono** — dádivas exclusivas reivindicadas pela afinidade (Capítulo 13).

Toda habilidade é montada com as mesmas peças (a Oficina do Capítulo 14), e usá-la pelo botão *Usar* resolve tudo sozinho: custo, teste, ataque, efeitos.

Tipos de ação

Tipo	Cor	Quando usa
Ação	azul	A ação principal do turno.
Ação Bônus	verde	Uma ação rápida adicional no seu turno.
Reação	vermelho	Disparada por um gatilho, fora do seu turno.
Ação Especial	dourado	Habilidade poderosa, geralmente com limite de uso.
Passiva	cinza	Sempre ativa, ou uma postura que liga e desliga.

Custos

- **MP ou HP** — o custo sai na hora do uso. Sem recurso suficiente, a habilidade nem dispara.
- **Requer mana cheia** — só ativa com o MP no máximo. Habilidades dramáticas gostam desse gatilho.
- **Consome toda a mana** — o preço é tudo que você tem.

Ativação por dado

Algumas habilidades exigem passar num teste para ativar: rola-se a fórmula definida (ex.: $1d20 + 5AB$) contra uma **CD**. Falhou, não ativa — e, se a habilidade for cruel, o custo se perde mesmo assim (senão, ele é devolvido).

Usos limitados

Habilidades podem ter contador de usos: **por dia** (volta no descanso longo), **por cena** (volta no descanso curto) ou um contador livre. O custo só é cobrado se a habilidade realmente disparar.

Ligar e desligar (toggle)

Posturas e formas ficam **ativas** até serem desligadas: os efeitos aplicados (em você e nos alvos) são removidos na desativação, sem contabilidade manual.

Salvaguardas

Efeitos podem conceder ao alvo um teste de resistência: ele rola **1d20 + modificador do atributo** contra a CD do efeito. Passou: **anula** o efeito — ou reduz o dano à **metade**, conforme a habilidade.

Combate: turno, ações e cobertura

O Sistema não interfere em combates. Ele apenas assiste, anota e às vezes aplaude.

Começando: iniciativa

Quando a briga começa, cada um clica **Rolar Iniciativa** na ficha — o sistema entra no rastreador de combate do Foundry sozinho, na ordem dos resultados. A iniciativa rola com o atributo configurado (DES por padrão) mais bônus.

O seu turno

No seu turno você tem **movimento** (até o seu deslocamento), **uma Ação**, e **uma Ação Bônus** se algo a conceder. **Reações** acontecem fora do turno, quando o gatilho delas dispara — uma por rodada.

Movimento

- **Terreno difícil** (escombros, lama, multidão) — cada metro custa o dobro.
- **Levantar-se de Caído** custa metade do seu deslocamento.
- **Rastejar, escalar e nadar** — cada metro custa o dobro (a menos que uma qualidade ou habilidade diga o contrário).
- **Queda** — 1d6 de dano de concussão a cada 3 metros; você cai no chão (Caído).

Opções de ação

A sua Ação pode ser qualquer coisa que faça sentido na cena. As mais comuns têm nome e regra pronta:

Ação	O que faz
Atacar	Um ataque com arma, desarmado ou habilidade de ataque (regra abaixo).
Usar habilidade / item	Ativa uma habilidade ou consome um item que exige a Ação.
Disparada	Ganha movimento extra igual ao seu deslocamento neste turno.
Desengajar	Seu movimento neste turno não provoca ataques de oportunidade.
Esquivar	Até o seu próximo turno, ataques contra você têm desvantagem e você tem vantagem em salvaguardas de Destreza.
Agarrar	Teste de Força contra a Força ou Destreza do alvo (ele escolhe). Venceu: o alvo fica <i>Agarrado</i> . Escapar usa a mesma disputa.
Empurrar	Mesma disputa do agarrão. Venceu: empurra o alvo 1,5 m ou o derruba (<i>Caído</i>).

Ação	O que faz
Ajudar	Dá vantagem ao próximo teste de um aliado na tarefa que você ajuda — ou ao primeiro ataque dele contra um inimigo ao seu alcance.
Esconder-se	Teste de Destreza (furtividade). O resultado vira a CD para ser encontrado.
Procurar	Teste de Sabedoria ou Inteligência para achar o que está oculto.
Preparar	Declare um gatilho e uma ação. Quando o gatilho acontecer, sua <i>Reação</i> executa a ação preparada.
Improvisar	Tudo que não tem regra: virar a mesa, cortar a corda do lustre, gritar a verdade. O mestre define teste e efeito.

REAÇÕES

Você tem **uma reação por rodada**. As duas clássicas: o **ataque de oportunidade** (um inimigo sai do seu alcance corpo a corpo sem Desengajar — você pode atacá-lo) e a **ação preparada**. Habilidades de Reação também a consomem.

Cobertura

Cobertura	Efeito	Exemplo
Meia	+2 CA	Mureta, esquina de mesa virada, a estrutura do Construtor.
Três quartos	+5 CA	Seteira, tronco grosso, fresta de porta.
Total	não pode ser alvo	Completamente atrás da parede. Áreas ainda podem alcançar.

Atacando

1. **Mire** o inimigo com a tecla **T** sobre o token (pode mirar vários) — ou simplesmente selecione o token do alvo.
2. Clique **Usar** na arma ou habilidade de ataque. Rola-se **1d20 + atributo** (+ bônus de itens ativos) contra a CA de cada alvo.
3. O card no chat mostra **✓ acertou** ou **✗ errou** por alvo, com a CA de cada um.
4. Acertou? O botão **Rolar Dano** aparece — e o dano é **aplicado direto no HP** de quem foi atingido, já descontando defesas.

Crítico: um 20 natural no dado **dobra os dados de dano**. **Falha crítica:** um 1 natural erra, sempre — e o mestre decide se erra *com estilo*.

VANTAGEM AUTOMÁTICA

Condições fazem o trabalho por você: atacar alguém *cego*, *caído* ou *paralisado* dá vantagem ao atacante; atacar *envenenado* impõe desvantagem a você. O sistema aplica tudo sozinho e anota no card o porquê.

Dano, tipos e defesas

Armas e habilidades causam dano de um **tipo**: *cortante, perfurante, concussão, fogo, gelo, elétrico, trovão, ácido, veneno, necrótico, radiante, psíquico, força* — e **verdadeiro**, que ignora todas as defesas. Quem recebe o dano pode ter, por tipo:

- **Resistência** → recebe **metade** do dano.
- **Imunidade** → recebe **zero**.
- **Vulnerabilidade** → recebe o **dobro**.

Além disso, itens equipados podem dar **Redução de Dano** plana (subtrai do total) e **HP Extra** — uma reserva temporária de vida que absorve o dano antes da vida real. A conta inteira é automática.

Condições

Treze condições, no estilo D&D, com efeito mecânico de verdade — a bandeja na ficha liga e desliga cada uma, e a duração em turnos é contada no combate:

Condição	Efeito
Envenenado	Desvantagem em ataques e testes.
Cego	Desvantagem nos ataques; atacantes têm vantagem contra você.
Amedrontado	Desvantagem enquanto a fonte do medo estiver visível.
Enfeitiçado	Não pode atacar quem o enfeitiçou.
Atordado	Incapacitado; ataques contra você têm vantagem.
Caído	Desvantagem nos ataques; levantar custa metade do movimento; atacantes próximos têm vantagem.
Paralisado	Incapacitado e imóvel; ataques contra você têm vantagem.
Contido	Imóvel; desvantagem nos ataques; atacantes têm vantagem.
Agarrado	Deslocamento zerado.
Lento	Metade do deslocamento.
Exausto	Desvantagem em testes e ataques.
Sangrando	Perde 1d4 de vida no início do seu turno.
Queimando	Perde 1d6 de fogo no início do seu turno.

Personagens *contidos, agarrados ou paralisados* não conseguem se mover no mapa — o sistema bloqueia o token (o mestre pode ignorar o bloqueio quando a cena pedir).

Áreas

Habilidades de área desenham o gabarito no mapa — **círculo, cone, linha ou quadrado** — e podem **crescer por turno** (o incêndio que se espalha). O gabarito acompanha o combate e some quando o efeito termina.

Caíndo a 0 HP

A 0 de vida o personagem está **caído e fora de ação**. O que acontece depois — morte, sequela, resgate no último segundo, uma proposta indecorosa do Patrono — é decisão do mestre e da mesa. The System não gasta uma tabela com isso: gasta uma cena.

Descanso e evolução

"Level up." Duas palavras que valem uma sessão inteira.

Descansos

- **Descanso curto** — uma pausa de verdade: recupera **metade** do HP e do MP, e devolve usos de habilidade "por cena".
- **Descanso longo** — uma noite: recupera **tudo** — HP, MP, condições (desde que a condição não estipule que vá além do descanso) e usos "por dia".

Os botões de descanso ficam na ficha e resolvem a contabilidade sozinhos.

Pontos de Nível

Você não sobe de nível por XP acumulado: sobe quando o Sistema (leia-se: o mestre, ou uma recompensa de missão) concede um **Ponto de Nível**. Subir consome 1 ponto. Sem ponto, sem nível — embora o mestre possa, se quiser, liberar "no crédito". O Sistema adora dívidas.

As quatro portas do nível

Ao subir, escolha **uma**:

#	Opção	O que ganha
1	Corpo	+1 num atributo e +(10 + mod. CON) de HP máximo.
2	Mente	+1 num atributo e +(10 + mod. primário) de MP máximo.
3	Poder	+1 no nível de uma Classe ou Habilidade — a assinatura fica mais forte (o mestre define os ganhos).
4	Amplitude	Uma Habilidade nova de nível 1.

Ao escolher **Amplitude**, a habilidade nova tende a nascer da sua classe — bonificando o conceito dela — ou de uma necessidade que a história criou. Atributos também vêm como recompensa de missão: não precisa focar tanto neles.

Missões do Sistema

Elas chegam sem aviso, no meio do jantar, com prazo e multa. Como toda cobrança séria.

Como uma missão chega

A missão aparece para o jogador como um **pop-up em tela cheia**, no estilo manhwa: bordas cianas animadas, cabeçalho [▲ SYSTEM MESSAGE ▲], e os campos que importam:

- **Código** — o número de protocolo da missão (o Sistema é, acima de tudo, burocrático).
- **Tipo** — **Principal** (a trama), **Secundária** (opcional, mas paga bem) ou **Secreta** (você só descobre que existia quando cumpre — ou quando falha).
- **Descrição e limite de tempo**.
- **Recompensa** — moedas, itens, Pontos de Nível, Fama.
- **Penalidade** — o que acontece se falhar. O Sistema raramente perdoa e nunca esquece.

Ao ser concluída, a recompensa cai **sozinha**: moedas na carteira, itens no inventário, pontos e fama na ficha — e um pop-up verde celebra (com a descrição de um outdoor). Ao falhar, o pop-up é de outro tom.

```
[ ▲ MENSAGEM DO SISTEMA ▲ ]  
MISSÃO SECUNDÁRIA · COD 2043-B  
"Chegue ao trabalho no horário."  
Prazo: 08:00. Recompensa: 40 moedas.  
Penalidade: seu chefe. [ OK ]
```

Moedas, Loja, arsenal e inventário

"Se abusar, o Sistema nerfa." — termos de serviço, cláusula única

Moedas do Sistema

A moeda do Sistema não existe em banco nenhum — mas compra o que nenhum banco vende. Ela vem de missões e pode ser **transferida entre jogadores** (desde que ambos concordem). Dinheiro *físico*, o real da carteira, é outra coisa: a ficha tem um campo separado para ele, fora do Sistema.

A Loja pessoal

Cada jogador tem a **sua** Loja, com itens escolhidos pelo Sistema — e ela cresce com o seu gasto:

Sessão	Desbloqueio
Sessão 1	Aberta desde o início.
Sessão 2	Após gastar 1.000 moedas acumuladas.
Sessão 3	Após gastar 6.000 moedas acumuladas.

Uma barra na aba Loja mostra o progresso. Gastar é investir: o Sistema recompensa bons clientes com prateleiras melhores. Alguns itens são de **compra única** — e alguns não têm preço: têm  **requisitos**.

Raridades

Comum · **Incomum** · **Raro** · **Épico** · **Lendário** · **Único** · **Especial**. A cor acompanha o item em todo lugar — na loja, no inventário, no chat. *Único* significa exatamente isso: existe um.

Catálogo do Sistema — Sessão 1

Item	Preço	Efeito
 Poção de Recuperação Menor	500	Cura 2d6 (aplicável em 2 doses de 1d6). "Não cura decisões ruins."
 Ração de Sobrevivência (×3)	300	Remove penalidades de fome por 24h. Não gera saciedade.
 Poção Mágica Menor	500	Recupera 2d6 MP. "Não é água."
 Munição do Sistema (×20)	600	Projéteis simples de dano físico padrão.
 Mapa Parcial da Área	800	Mostra o que o Sistema conhece. Áreas não registradas: preto absoluto. Uso único.

Item	Preço	Efeito
 Botas de Passos Silenciosos	900	Reduz ruído de movimento em até 50%.
 Roupa Comum	600	Reduz danos ambientais leves. <i>"Não protege contra escolhas ruins."</i>
 Kit de Manutenção Básica	700	Repara equipamentos comuns. <i>"Não restaura dignidade."</i>
 Corda de Escape	900	Escapa instantaneamente de uma contenção física. Não funciona contra contratos, promessas ou destinos.
 Luvas de Contato Seguro	1.200	Toque um objeto amaldiçoado uma vez sem efeitos imediatos. Consequências futuras não inclusas.
 Arma Comum	1.000	Arma simples com dano maior ou igual ao seu dano base. Não pode ser vendida.
 Munição Comum Vinculada (x10)	1.000	Sempre retorna ao inventário se errar. <i>"Do you feel lucky, punk?"</i>
 Chave Descartável	1.000	Abre uma porta, baú ou barreira de grau baixo. Uso único.
 Jaqueta do Eu Observado	2.200	Sente quando alguém te observa. <i>"Ineficaz se você já for famoso demais."</i>
 Token de Culpa Transferível	1.800	Transfere a penalidade de uma escolha moral para outro jogador. A vítima saberá que foi você.
 Slot de Inventário +5	1.000	Expande o inventário. <i>"Itens guardados ainda carregam culpa."</i>
 Olho do Observador	1.500	Vê nome, grau de ameaça e status ocultos por 5s. Criaturas percebem o uso. Uso único.
 Caixa do Sistema — Grau Baixo	3.000	Contém um item que não deveria aparecer neste ponto da história. Compra única.
 Contrato de Skill Aleatória	2.500	Skill permanente aleatória. <i>"A utilidade é subjetiva."</i>
 Inventário de Acesso Rápido	1.500	Saca 1 item instantaneamente em combate (custo de 10% do valor do item).
 Capa do Anônimo	1.600	Reduz a chance de ser alvo prioritário de inimigos inteligentes.
 Relatório de Probabilidade	1.500*	Chance de morte nos próximos 5 min, em tempo real. *Custo dobra a cada compra.
 Vela de Continuidade	2.600	Impede mortes irrelevantes próximas por 10 min. O Sistema decide o que é irrelevante.
 Liberação de Inventário	100	Libera o inventário do Sistema (10 slots). <i>"Espaço é sobrevivência."</i>
 Patrocínio Direto de Constelação		Requer entretenimento excepcional.

Item	Preço	Efeito
 Ressurreição Condicional	15.000	Retorna à vida se a morte não for interessante o suficiente.
 Título Permanente		Requer notoriedade suficiente.
 Armadura do Último Cavaleiro	5.000	+1 CA por aliado de grande importância que morrer.

Catálogo do Sistema – Sessão 2

Item	Preço	Efeito
 Elmo de Ferro Simples	900	+2 CA; reduz levemente a percepção periférica.
 Olho do Invejoso	500	Vê quantos itens comuns e raros o alvo possui. Uso único.
 Kit de Sabotagem	1.000	Inutiliza mecanismos, armas e selos simples. Deixa rastros claros de intenção.
 Uniforme de Figurante	1.500	Você é tratado como Não-Jogador irrelevante. Ineficaz se você já for famoso demais.
 Caixa de Ferramentas Narrativa	1.500	Ferramentas que se adaptam à história atual. <i>"Histórias trágicas geram ferramentas cruéis."</i>
 Caixa de Demolição Controlada	1.500	Destrói estruturas grandes sem colapso total. <i>"'Controlada' é um conceito flexível."</i>
 Anel do Envergonhado	1.000	Impede o uso de "Olho do Observador" contra você. Uso único.
 Símbolo de Trégua Visível	1.000	Sinaliza que você não é hostil, por enquanto. Não impede ataques traiçoeiros.
 Seringa de Coagulação	2.000	Interrompe sangramentos fatais; impede morte iminente por sangramento.
 Cota de Malha do Sistema	3.000	Resistência a cortante e perfurante; aumenta fadiga prolongada.
 Poção de Regeneração Completa	3.000	Restaura ferimentos graves e órgãos. Depois, o corpo lembra da dor.
 Brigandina Reforçada	3.000	Reduz 3 de qualquer dano. <i>"Inimigos assumem que você é perigoso."</i>
 Contrato de Skill Direcionada	5.000	Escolha o tipo da skill. O Sistema escolhe a interpretação. Compra única.
 Dispositivo de Deslocamento Curto	5.000	Teleporta alguns metros. Uso único. <i>"Não garante posição segura."</i>
 Olho do Honesto	3.000	Por 6s revela ilusões, mentiras ativas e entidades ocultas do seu nível. <i>"Não pode ser desvisto."</i>
 Luz de Retirada Segura	3.000	Cria uma rota temporária de fuga. <i>"Fly, you fools."</i>
 Olho do Amante	3.000	Revela o estado vital de alguém que você ama. Uso único.

Item	Preço	Efeito
 Fã do Sistema		Requer atos terríveis.
 Bomba Nuclear		Requer grande conhecimento do universo e de todas as coisas.
 Elixir do Quase-Morto	10.000	Continue agindo por 30s após dano letal. <i>"Morrer depois disso dói mais."</i>

Catálogo do Sistema – Sessão 3

Item	Preço	Efeito
 Fé Quebrada	1.777	<i>"Uma espada boa o suficiente para você. Mas talvez você não esteja à altura dela."</i>
 Capa do Recluso	1.500	5 usos: furtividade por 20 min (CD 20; ineficaz contra sentidos especiais).
 Starter Pack	2.000	+1 num atributo, suprimentos por 5 dias, roupas e itens. <i>"Tudo o que você precisa. Talvez não tudo o que merece."</i>
 Kit de Manutenção Avançada	1.400	Repara comuns e incomuns. <i>"Não restaura orgulho."</i>
 Coroa do Escolhido	666	<i>"O Escolhido ganha vários bônus. Mas você não é ele..."</i>
 Caixa do Sistema – Grau Lixo	1.500	Um item que não deveria aparecer agora. Mortes espontâneas por conta do cliente.
 Poção de Recuperação Normal	1.250	Cura 4d6 (2 doses de 2d6).
 Poção Mágica Normal	1.250	Recupera 4d6 MP (2 doses de 2d6).
 Anel do Mentalista	2.692	Transmite sentimentos ou ideias a outro anel vinculado. <i>"Alcance duvidoso."</i>
 Caixa – Grau não tão ruim...	3.000	Idem, com um pouco menos de arrependimento.
 Kit de Manutenção Especialista	2.800	Repara até itens raros. <i>"Não restaura felicidade."</i>
 Poção de Loucura Mágica	5.000	1 cena sem gastar MP (custo máx. 5 por habilidade); depois, 2 cenas sem poder usar MP.
 Roubo	8.000	Rouba do inventário do alvo um item Raro ou inferior não protegido.
 Proteção	5.000	Anula uma tentativa de roubo de raridade igual ou inferior. <i>"Alguém precisava ensinar seus itens a não cooperarem."</i>
 Contrato de Skill Direcionada II	35.000	Escolha o tipo. O Sistema, a interpretação. Compra única.

Item	Preço	Efeito
♥ Caixa do Sistema — Grau Médio	10.000	Compra única por jogador.
📜 Contrato de Skill Aleatória — Grau Médio	20.000	"A utilidade é subjetiva, mas pelo menos é rara."
💣 Proteção Bomba Nuclear	🔒	Requer grande rivalidade contra quem quer usar uma Bomba Nuclear.

Inventário

O inventário começa **bloqueado** — o Sistema cobra até pelo bolso. A **Liberação de Inventário** (100 moedas) abre **10 slots**; expansões de +5 slots podem ser compradas depois. Itens têm três lugares:

- **Carregando** — na mão, pronto pra usar. Não ocupa slot.
- **Equipado** — vestido/empunhado: os bônus do item (CA, redução de dano, modificadores) aplicam sozinhos.
- **Guardado** — no inventário do Sistema. É o que consome slots.

Arsenal comum (referência)

Armas do mundo real, na base do D&D, adaptadas ao Sistema. Use como ponto de partida — toda arma tem **dado de dano**, **tipo** e **propriedades** (Apêndice C):

Arma	Dano	Tipo	Propriedades
Faca / adaga	1d4	perfurante	Leve, Acuidade, Arremesso
Bastão / cano	1d6	concussão	Versátil (1d8)
Machadinha	1d6	cortante	Leve, Arremesso
Espada curta	1d6	cortante	Leve, Acuidade
Espada longa	1d8	cortante	Versátil (1d10)
Lança	1d8	perfurante	Duas Mãos, Alcance (3 m)
Marreta	1d10	concussão	Duas Mãos, Pesada
Arco	1d8	perfurante	Munição, Duas Mãos, Longa Distância
Pistola	1d8	perfurante	Munição
Espingarda	1d10	perfurante	Munição, Duas Mãos
Rifle	1d10	perfurante	Munição, Duas Mãos, Longa Distância

ARMAS DO SISTEMA – EXEMPLOS DE MESA REAL

Espada Tribal Simples [Comum] — Uma mão · Dano 1d6 · Alcance 1,5 m · Acuidade, cortante. "Embora simples, sua construção favorece golpes rápidos."

Lança de Aço Simples [Comum] — Duas mãos · Dano 1d8 · Alcance até 3 m · Defensiva: use sua reação para ganhar +2 de CA ao receber um ataque.

Cajado da Modelagem Hídrica [Raro, mágico] — Ataques normais viram jatos d'água (15 m, dano base +1d6). Uma vez por cena, solidifica água em barreiras, plataformas, armas ou ferramentas (dura 1 cena).

Equipe e Base

O Sistema aprecia trabalho em equipe. Aprecia ainda mais a taxa de liderança de 10%.

Formar uma equipe

Qualquer personagem pode fundar uma equipe e se tornar o **líder**. A gestão inteira acontece pela ficha dele: dar nome ao grupo, convidar e remover membros. A equipe tem uma **reputação** própria — que cresce com os feitos do grupo e alimenta o ranking de guildas (Capítulo 12).

A estrutura não é democrática, e o Sistema não finge que é. O líder banca os custos, administra a base — e cobra por isso: **10% de todas as recompensas entregues aos integrantes vão para o líder**, automaticamente. O Sistema chama isso de "taxa administrativa". Os integrantes chamam de outras coisas.

Quem vê o quê

Informação dentro da equipe é privilégio de cargo:

	O líder vê	O membro vê
Membros	Lista completa, com a classe de cada um.	Quem está na equipe (nomes).
Vida	HP de cada membro em %, em tempo real.	Só a própria.
Ficha	A completa de qualquer membro — via serviço <i>Inspecionar</i> .	Só a própria.
Finanças e loja	Loja do Líder, Loja da Base, caixa da equipe.	Nada — as finanças são do líder.
Reputação	Sim.	Sim — e o nome do grupo.

POR QUE ASSIM?

O líder paga pela informação (literalmente: os serviços abaixo custam moedas). Vida em tempo real e inspeção de ficha são *ferramentas de comando* — e a assimetria é combustível de RP: confiar no líder é uma escolha, não um dado da interface.

A Loja do Líder — serviços

Serviços que só o líder acessa, comprados na Loja de Equipe. Cada compra dá **usos**: depois, é escolher o membro no card e clicar *Usar*.

Serviço	Preço	Efeito
 Localizar Integrante	300	Revela a localização atual de um membro no mapa.

Serviço	Preço	Efeito
 Vigiar Integrante	600	Observa ações recentes e o estado mental básico de um membro.
 Teleporte de Integrante	1.500	Teleporta um membro para a base ou para o líder.
 Inspecionar Integrante	1.500	Abre a ficha completa do membro para o líder.

A Base

Com moedas suficientes, a equipe registra um local como **base oficial** — o lar mecânico do grupo. A gestão também é do líder:

Operação	Preço	Efeito
 Comprar Base	5.000	Registra oficialmente um local como base. Compra única.
 Mudar Base	5.000	Transfere o status de base para outro local conhecido.
 Comprar Espaço de Jogadores	3.000*	+1 vaga permanente na equipe. *Cada compra seguinte: +1.500 cumulativo.
 Expandir Base	5.000	Aumenta a quantidade de cômodos disponíveis.
 Melhorar Cômodo	2.500	Aumenta o limite/efeito de um cômodo já adquirido.
 Comprar/Vender Cômodo	±5.000	Vende um cômodo (recupera ~5.000) ou compra um novo.
 Expulsar Jogador	5.000	Expulsa um jogador da base. Irreversível.

Cômodos

A base começa pequena (1 cômodo) e cresce com *Expandir Base*. Cada cômodo é de compra única e tem efeito real:

Cômodo	Preço	Efeito
 Sala de Descanso Básica	2.000	Ambiente silencioso, protegido de interferência. Descansos sem gastar mantimentos.
 Sala de Armazenamento Seguro	2.500	Inventário de equipe compartilhado: 20 slots .
 Sala de Comunicação	3.000	Comunicação com o restante da equipe (unilateral).
 Sala do Ladrão — Câmara das Sombras	5.000	Vantagem em testes de furtividade pelas próximas 12h.
 Sala do Piromante — Câmara de Convergência	5.000	Runas flutuantes e energia instável: dobra o MP durante 6h.
 Sala do Combatente — Posto de Vigília	5.000	Dano causado por jogadores não pode ser inferior à metade do valor base.
 Sala Especial — Estufa	7.500	Cultivo de plantas medicinais e raras. Gera recursos passivos por sessão.

Repare no padrão: os cômodos de classe (*Câmara das Sombras*, *Convergência*, *Posto de Vigília*) beneficiam a **equipe inteira** — a base é onde a especialidade de um vira vantagem de todos.

[▲ MENSAGEM DO SISTEMA ▲]

Equipe registrada. Taxa administrativa: 10%.

A confiança entre membros não é coberta pela garantia. [OK]

Fama e a Rede do Sistema

Ser visto tem preço. Ser lembrado tem juros.

Fama

Atos notáveis rendem **Fama** — concedida pelo mestre ou por recompensa de missão. A fama posiciona o personagem numa faixa com título:

Fama	Título
0+	Desconhecido
50+	Conhecido
150+	Célebre
400+	Lenda
1.000+	Mito

Equipes somam a fama do líder e dos membros — a **guilda** aparece no ranking como uma entidade própria.

O Terminal da Rede

O ranking global — a **Rede do Sistema** — não nasce aberto. Ele é destravado por um item da Loja (Sessão 2): o  **Terminal da Rede**. Quem o compra passa a ver o ranking de jogadores e guildas por fama, com seus títulos. Informação, como tudo no Sistema, é mercadoria.

Patronos: os que observam

Algo te escolheu. Você não sabe o nome, não sabe o motivo, e as duas coisas são de propósito.

O patrocínio

Acima do Sistema — ou ao lado, ou por dentro, ninguém sabe — existem entidades que **patrocinam** jogadores. Cada personagem pode ter um **Patrono**: um deus que o escolheu. O jogador vê apenas o **Título** do seu patrono ("*O Trovejante das Alturas*") — nunca o nome verdadeiro, o domínio ou as alianças. O mestre vê tudo. O panteão completo, com mais de 150 entidades e seus epítetos, é material **exclusivo do mestre** — e não está neste livro, porque descobrir quem te observa é jogo, não leitura.

Interesses e pacto

A relação começa com **interesses**: o mestre sinaliza temas que agradam o patrono (coragem, engenhosidade, caos, misericórdia...). Agir de acordo chama atenção; a atenção vira **pacto**; o pacto vira a marca do patrono na sua ficha.

Afinidade

Com o pacto selado, suas ações alimentam a **Afinidade** (0–100), concedida pelo mestre quando você age como seu patrono aprecia. A afinidade sobe por 5 **níveis**:

Nível	Afinidade	Dádivas disponíveis
1	10+	Item Menor temático · Bênção Menor (bônus passivo pequeno)
2	25+	Habilidade Menor exclusiva · Item Menor
3	45+	Item Maior temático · Habilidade Menor
4	70+	Habilidade Maior exclusiva · Item Maior
5	100	Dádiva Suprema — segunda classe, transformação ou artefato

A cada nível alcançado você pode **Reivindicar** uma dádiva pela aba Patrono: escolhe a forma, escreve um pedido ("algo relacionado a fogo", "uma lâmina", "proteção pro grupo") e o mestre prepara e entrega — como o patrono quiser interpretar.

Sussurros

Patronos falam. De vez em quando uma mensagem chega — um sussurro no estilo do Sistema, às vezes acompanhado de moedas, um presente, um aviso. Responder não é obrigatório. Ignorar tem consequências. "*Confiança é um luxo que cobra juros.*"

A Oficina: criando classes, habilidades, qualidades e itens

Aqui o Sistema abre a cortina. Tudo que existe no jogo foi montado com estas peças — e com esta matemática.

A filosofia: classe é manifestação

Pense na classe como uma **manifestação** — no espírito do Nen de *Hunter × Hunter*: a expressão única de quem o personagem é, com uma regra própria. A classe define *o que existe*; as habilidades definem *como se usa*. Uma classe cujo conceito é "absorver monstros" faz só isso — e a primeira habilidade que esse personagem ganhar provavelmente será uma forma de *conjurar* um dos monstros absorvidos. Classe planta a bandeira; habilidades exploram o território.

Nem toda classe precisa de séquito: algumas são uma habilidade própria, independente e completa (A Persistente transforma falha em sucesso — e pronto). As duas formas convivem. O que não muda: **a classe nasce da história**. A pergunta certa nunca é "que poder seria forte?", e sim "*qual é o gesto que só esse personagem faria?*"

DA HISTÓRIA À CLASSE — CASOS REAIS

John Peter cresceu num cabaré, adotado pelas mulheres que trabalhavam lá, se virando desde os 12 — virou **O Sobrevivente**: ignora qualquer efeito emocional negativo e escolhe a melhor forma de agir.

Emily Carter criou os irmãos sozinha aos 19 e foi pra Nova York recusando desistir — virou **A Persistente**: uma vez por cena, o destino é forçado a lhe oferecer uma última possibilidade.

Antony Irving dá aula de História de dia e vira o palhaço Chuckles à noite, sem graça e mesmo assim aplaudido — virou **O Que Ninguém Faz Sorrir**: vantagem contra todos que riram dele.

A matemática do balanceamento

Toda habilidade se mede em **pontos**. Some as peças, e a soma diz duas coisas: a **raridade** da habilidade e o **custo** de usá-la.

DADO (efeito)		USO (frequência)		AÇÃO (velocidade)	
1d6 de efeito	1	Uso diário	1	Ação Especial	1
2d6	2	Uso por cena	2	Reação	2
3d6	3	Uso por MP	3	Ação Bônus	3
4d6	4	Passivo	4	Ação	4
5d6	5				

A fórmula:

DADO + CONDIÇÃO + USO – AÇÃO = CUSTO

Some o efeito (dado), o peso de condições aplicadas (sugestão: +1 a +2 por condição, conforme a gravidade) e a frequência de uso; subtraia os pontos do tipo de ação. O resultado é o **custo em MP** da habilidade.

Repare no papel da **ação**: quanto mais lenta a ação, mais ela desconta. É por isso que **uma Reação nunca sai de graça** — ela desconta só 2, enquanto a Ação plena desconta 4. O mesmo efeito, conjurado como reação, custa 2 MP a mais: velocidade se paga. Uma reação, portanto, ou faz algo mais básico, ou custa mais caro. É exatamente o equilíbrio que impede a mesa de virar um festival de contra-golpes.

AÇÃO NÃO É OPÇÃO

O tipo de ação é **o que faz sentido** para o efeito — não uma alavanca para baratear custo. O caminho inverso é permitido: você pode fazer *downgrade* (usar uma ação mais lenta do que o efeito pediria) e receber os pontos de diferença como desconto.

E a soma total dos pontos classifica a raridade:

Raridade da habilidade	Total de pontos
Comum	3
Incomum	5
Raro	7
Épico	9
Lendário	11+

EXEMPLO DE CONTA

Habilidade: um golpe que causa 3d6 de fogo (3) e aplica **Queimando** (+2), usável **por MP** (+3). Total: **8 pontos** → beirando o Épico.

Como **Ação**: 8 – 4 = **custo 4 MP**. Como **Reação**: 8 – 2 = **custo 6 MP**. O efeito é o mesmo; a pressa é que encarece.

Para **skills aleatórias** (Contratos da Loja), role 1d20 pela raridade: 1–7 comum · 8–12 incomum · 13–16 raro · 17–19 épico · 20 lendário.

Evoluindo por nível: mexa em um dial

A melhoria de nível não reinventa a habilidade — ela gira **um dial** por vez: custo, valor, alcance, número de alvos ou frequência. Veja como as mesas reais fizeram:

Classe	Nível 1	Nível 2	Nível 3
O Sobrevivente	+10 no dado, 3 MP	+10, 2 MP (custo caiu)	+15, 4 MP (valor subiu, custo junto)

Classe	Nível 1	Nível 2	Nível 3
A Persistente	1×/cena, 5 MP	igual, 5 MP	igual, 3 MP
O Hierofante	Anjo: atributos 12, HP = metade do seu	Anjo: atributos 14, HP igual ao seu	Arcanjo: DES 20, 2 ataques 1d12
O Ocultista	HP vira metade do valor em testes	vale também em ataque e dano	HP vira o valor integral
O Caçador do Além	marca 1 criatura por cena	marca 2	—

As **habilidades da classe** evoluem igual: *Primeiros Socorros* curava 2d6 e passou a curar 3d6; os *Rituais* do Caçador ganham usos. Documente cada nível no editor de melhorias — quando a classe subir, a ficha avisa e você aplica o combinado.

Criando qualidades e defeitos

A base é simples: qualidade +5, defeito -5, num escopo definido. Mas o sistema admite três variações — e é nelas que mora a graça:

- **Vantagem em vez de número** — quando o benefício é "fazer melhor", não "fazer mais": *Piloto* dá vantagem e +5 (é uma qualidade robusta de especialista).
- **Passos de dado** — qualidades físicas podem subir o dado em um passo: *Vândalo* transforma D6 em D8 no dano com arma. *Caipira* sobe o dano e ainda dá reparo agrícola.
- **Efeitos especiais** — *Doutrinado*: imune a Enfeitiçado e +5 em intuição. Não é um número: é uma regra.

O equilíbrio dos defeitos pesados

Defeito não é só -5. Quando um defeito é mais complexo e mais cruel, ele **paga melhor**: vem acompanhado de uma qualidade acima do padrão, ou de mais qualidades. O caso extremo de mesa real: *Viciado* — **-10 em todos os testes** quando a abstinência aperta — sustentado por qualidades mais fortes como *Tolerância Construída* (+5 para resistir a venenos e drogas) e *Excesso Inesperado* (+5 após um momento de felicidade). Quanto mais fundo o buraco, mais alta a escada.

Como se ganha (e como se perde)

Qualidades e defeitos **nascem do jogo** — uma mescla do que o jogador quer com o que os dados e o RP dizem:

- **Repetição com sucesso** — passou em todos os testes de computador da campanha? "*Parabéns. Você ganhou a qualidade Nerdola.*"
- **História vivida** — andou dias com um prego no pé sem parar? Qualidade rara: *Aquele que Nunca Desiste de Caminhar.*
- **Falha repetida** — se as rolagens de um tema vivem dando errado, o Sistema anota: nasce um **defeito**. Talvez a build que você queria não seja a que o jogo te deu — e o personagem fica mais interessante por isso.

Sempre **narre como ganhou**. A etiqueta sem história é só um número; com história, é o personagem.

Criando itens

Todo item do Sistema segue a mesma anatomia — e a voz de quem o vende:

- **Tipo** — Arma · Armadura (peças: capacete, peito, calça, bota) · Acessório · Utilizável · Consumível · Mágico.
- **Raridade** — a cor que acompanha o item (e o quanto o mestre deve se preocupar).
- **Descrição** — o que ele é, com o comentário do Sistema no fim ("*Não cura decisões ruins.*").
- **Propriedades** — o bloco mecânico: dano e alcance (armas), CA/redução/resistência (armaduras), efeito e usos (utilizáveis).

Armas se montam com o arsenal do Capítulo 10 + propriedades do Apêndice C; uma propriedade *Defensiva* (como a da Lança de Aço: reação para +2 CA) é um ótimo tempero. Armaduras dão CA, redução plana ou resistência a tipos — e podem custar deslocamento ou testes. E os itens sem preço, com 🔒 **requisitos** ("requer atos terríveis", "requer grande conhecimento do universo"), não são mercadoria: são *promessas de história*. O jogador que perguntar o preço já caiu na isca.

ACESSÓRIO ESPECIAL DE MESA REAL

Marca do Predador Alfa [Especial/Lendário] — Aumenta a CA do portador em valor igual ao nível da classe principal. Bestas e inimigos guiados por instinto tendem a hesitar, recuar ou focar outros alvos. Uma vez por dia, imponha a uma besta de nível inferior que fuja de você.

Guia do Mestre

Você não é o vilão da mesa. Você é o mundo inteiro — e o Sistema é o seu melhor personagem.

Interpretando o Sistema

O Sistema é um personagem, e é seu. A voz que funciona: **burocrática, educada e vagamente ameaçadora**, com humor seco. Ele não grita — protocola. Ele não pune por raiva — aplica cláusulas. Frases curtas, tom de aviso de aeroporto, e de vez em quando uma farpa que revela que *algo* ali dentro acha tudo divertido.

A VOZ DO SISTEMA — EXEMPLOS PRONTOS

"Missão atualizada. O Sistema recomenda pressa. O Sistema não explica por quê." · "Recompensa entregue. O Sistema aceita elogios." · "Este item foi ajustado. Reclamações podem ser registradas e serão ignoradas." · "Confiança é um luxo que cobra juros."

Criando a Lendária de um jogador

Com a Oficina (Capítulo 14) na mão, o processo é curto:

1. **Leia a história, não a ficha** — ache o gesto que só esse personagem faria.
2. **Uma assinatura, não um pacote** — um poder memorável com boas melhorias por nível vale mais que um cardápio.
3. **Passe pela matemática** — pontos, raridade, custo. A fórmula não decide por você; ela te avisa quando a intuição exagerou.
4. **Monte no Construtor** — abra a classe no Foundry, modo  **Construtor**, e componha: custo, ativação, ataque, toggle, efeitos (dano, cura, buffs, condição, resistência, área, efeito manual para o abstrato).
5. **Documente as melhorias por nível** — um dial por nível. Quando a classe subir, a ficha avisa "precisa editar".

Todo parâmetro é editável **ao vivo** — CD 17 virou 16, 1d8 virou 1d10 — sem quebrar nada. Ajuste na mesa, com o jogador vendo. *"Se abusar, o Sistema nerfa"* vale para os dois lados da tela.

Criando NPCs e inimigos

A ficha de NPC é enxuta de propósito: seis atributos, HP, MP, CA (base + atributo), deslocamento, ND (nível de desafio, um rótulo livre para o seu próprio controle), defesas por tipo de dano e a lista de ataques. O botão **Novo Ataque** cria em segundos uma arma (dado de dano direto) ou uma habilidade — que você pode abrir e sofisticar no Construtor, com custo de MP, condição no acerto, área.

- **Regra de bolso de CA:** 12 é gente comum, 14–15 é treinado, 17+ é blindado ou sobrenatural.

- **HP:** capanga 10–20, ameaça de cena 30–60, chefe 80+. O ND anota a sua intenção.
- **Defesas contam história:** o esqueleto resiste a perfurante e teme concussão; a criatura do incêndio é imune a fogo e vulnerável a gelo. Jogador descobrindo defesa é sessão boa.

Desenhando missões

- **Código e tipo** dão textura: "MISSÃO PRINCIPAL · COD 0007" pesa diferente de "SECUNDÁRIA · COD 2043-B".
- **Prazo** cria pulso. Nem toda missão precisa de um — mas as memoráveis costumam ter.
- **Penalidade** é promessa: só escreva o que você está disposto a cumprir. O Sistema não blefa.
- **Secretas** recompensam comportamento, não obediência: o jogador descobre que estava numa missão quando o pop-up de conclusão aparece. Use para premiar coragem, piedade, curiosidade.
- **Missões em fases** escalam recompensa: fase 1 → 500 moedas; fase 2 → 700 + 20% de desconto na Loja; fase 3 → 1.000 + item. A progressão ensina a mesa que insistir vale a pena.
- Emita pelo **Painel de Missões** (`/quest` no chat ou `Ctrl+Shift+Q`): audiência (todos ou jogadores específicos), recompensas anexadas — moedas, itens arrastados, Pontos de Nível, Fama — e conclusão/falha em um clique, individual ou em massa.

Economia: quanto dar

A régua da Loja é a referência: a Sessão 2 abre com 1.000 moedas gastas, a 3 com 6.000. Missões curtas pagando 30–80, entregas de arco 150–400, e marcos de campanha 500+ mantêm a progressão da loja no ritmo de "alguns desbloqueios por arco". Itens acima do poder da mesa custam caro *ou* viram recompensa de missão — nunca os dois de graça.

Patronos na prática

- Conceda **afinidade** em atos, não em rolagens: 2–5 por gesto alinhado ao patrono, 10+ por um sacrifício de verdade.
- Os **sussurros** saem do Pannel do Panteão — com dinheiro, itens ou afinidade anexados, e a opção de (não) revelar o nome do deus.
- **Dádivas** reivindicadas chegam como pendência para você preparar. A forma é do jogador; o conteúdo é seu — e do patrono.
- Revelar o **nome verdadeiro** de um deus é um momento de campanha. Não desperdice em dia comum.

Ferramentas rápidas

Ferramenta	Como abrir
Painel de Missões	<code>/quest</code> no chat · <code>Ctrl+Shift+Q</code> · ícone nos controles de cena
Painel do Panteão	ícone nos controles de cena (só o mestre vê)
Popular/repopular compêndios	automático no primeiro uso · <code>game.osistema.forceRepopulate()</code>
Estado de loja dos jogadores	<code>game.osistema.dumpShopState()</code>

Consertar tokens dessincronizados

`game.osistema.fixTokenLinking()`**PRIMEIRA SESSÃO COMO MESTRE**

1. Entre no mundo — os compêndios se populam sozinhos (classes, itens, loja de equipe, deuses, manual). 2. Configure o idioma do Foundry — o sistema acompanha. 3. Dê posse dos personagens aos jogadores (botão direito no ator → Configurar Posse). 4. Rode uma cena curta *antes* do Sistema chegar: o contraste é o coração do jogo.

Tabelas de referência

O Sistema mantém registros impecáveis. Estes são os seus.

A • Modificadores de atributo

Valor	Mod.	Valor	Mod.
1	-5	12-13	+1
2-3	-4	14-15	+2
4-5	-3	16-17	+3
6-7	-2	18-19	+4
8-9	-1	20-21	+5
10-11	+0	22+	+6...

B • Tipos de dano

Físicos: cortante · perfurante · concussão. **Elementais:** fogo · gelo · elétrico · trovão · ácido. **Vitais:** veneno · necrótico · radiante. **Arcanos:** psíquico · força. **Verdadeiro:** ignora resistências, imunidades e redução de dano.

C • Propriedades de arma

Propriedade	Efeito
Acuidade	Pode usar Destreza no ataque e no dano.
Leve	Permite ataque com duas armas.
Pesada	Desvantagem para criaturas pequenas.
Versátil	Usada com uma ou duas mãos.
Alcance	Estende o alcance corpo a corpo.
Arremesso	Pode ser arremessada.
Duas Mãos	Requer ambas as mãos.
Munição	Consome munição vinculada ao disparar.
Perfura Armadura	Ignora parte da redução de dano.

D • Raridades

Comum (verde) • **Incomum** (azul) • **Raro** (roxo) • **Épico** (vermelho) • **Lendário** (dourado) • **Único** (rosa) • **Especial** (ciano).

E • Faixas de fama

0 Desconhecido • 50 Conhecido • 150 Célebre • 400 Lenda • 1.000 Mito.

F • Glossário

CA / CR	Classe de Armadura — o número que um ataque precisa igualar para acertar.
CD	Classe de Dificuldade — o número que um teste precisa igualar para passar.
Mod.	Modificador de atributo: $(\text{valor} - 10) \div 2$, arredondado para baixo.
Vantagem	2d20, usa o maior. Desvantagem: 2d20, usa o menor.
Passo de dado	Subir o dado um tamanho: D4→D6→D8→D10→D12.
DoT	Dano por turno (Sangrando, Queimando).
ND	Nível de desafio de um NPC — rótulo do mestre.
Ponto de Nível	Crédito para subir de nível, concedido pelo mestre ou por missão.
Toggle	Habilidade que liga e desliga (postura, forma).
Manifestação	O conceito único de uma classe; as habilidades são as formas de usá-lo.

[▲ MENSAGEM DO SISTEMA ▲]

Registro concluído. O manual termina aqui.

A sua história, não.

Dúvidas, mesas e atualizações: discord.gg/RpnQvzCfzZ

Sistema e módulos: jotapefoundry.com.br [OK]