



UVIANANTH
AS ILHAS FLUTUANTES
QUICKSTART



SCOP

BEM-VINDO A UVIANANTH

Este livreto apresenta o Uviananth: As Ilhas Flutuantes, um cenário de fantasia onde heróis cruzam os céus em busca de aventura. Aqui, você encontrará regras simples, um mundo vibrante e espaço suficiente para criar histórias memoráveis com seus amigos.

O QUE É UM RPG?

Em um RPG, cada jogador interpreta um personagem e age como se fosse ele dentro da história. Esses personagens exploram o mundo, enfrentam desafios, tomam decisões e perseguem seus próprios objetivos, sempre influenciando o rumo da narrativa.

Um dos participantes assume o papel de Mestre do Jogo (MJ). Ele apresenta o cenário, descreve acontecimentos, cria desafios, interpreta todos os personagens que não pertencem ao grupo e conduz a trama de acordo com as escolhas dos jogadores.

As regras do sistema existem para resolver situações de incerteza e dar peso às decisões. Quando uma ação tem risco ou resultado duvidoso — como tentar convencer um guardião desconfiado, decifrar runas antigas ou enfrentar uma fera co-

lossal — o grupo recorre aos dados e às mecânicas. As rolagens determinam o desfecho, criando surpresas e fazendo da história algo construído coletivamente, nunca totalmente previsível.

O QUE É ESTE SISTEMA?

Este livreto apresenta Uviananth, um arquipélago de ilhas que flutuam na atmosfera, a centenas de metros sobre um oceano infinito. Elas são sustentadas por Linhas de Mana — correntes místicas que também alimentam a magia e a tecnologia do mundo. Entre ilhas, navios voadores transportam pessoas, mercadorias... e problemas.

O Scop é um sistema que equilibra narrativa e regras, e foi criado para ser simples, flexível e divertido, podendo ser usado em qualquer cenário ou gênero de aventura. Este livreto traz as regras essenciais para começar a jogar, enquanto o material completo — com mais opções, cenários prontos e conteúdos de apoio — está disponível em nosso site. As mecânicas foram pensadas para dar sentido às rolagens e apoiar a improvisação sem perder a coerência. O sistema é distribuído sob licença Creative Commons, permitindo uso livre e adaptações com os devidos créditos.



UVIANANTH: AS ILHAS FLUTUANTES

Muito acima da superfície, um mundo de ilhas flutuantes se mantém suspenso por forças anti-gas e invisíveis. Uviananth é o nome dado a este arquipélago dos céus, formado por massas de terra que pairam, imóveis ou errantes, ligadas apenas pelas grandes rotas mágicas chamadas Linhas de Mana.

Essas linhas são como enormes rios de energia pura, largas, visíveis para aqueles que conseguem sentir a magia como fitas que cortam os céus em direções variadas. Navios voadores, alguns pequenos como barcos de pesca, outros tão vastos quanto fortalezas, navegam por essas correntes de poder, que sustentam seu peso e os impulsionam em viagens de ilha a ilha. Fora delas, não há solo, nem horizonte: apenas a queda para o Oceano Infinito, um mar desconhecido, onde tudo que cai desaparece para sempre.

A MAGIA EM UVIANANTH

A Magia flui pelas Linhas de Mana. Os praticantes canalizam esse poder através de Afinidades com Elementos — Fogo, Ar, Terra ou Água — ou Essências — Espírito, Mente, Corpo e Sangue — moldando-o com estudo, instinto ou pura força de vontade. Feitiços exigem energia e controle, e o preço por usá-los de forma imprudente pode ser alto: desde a exaustão até a temida Corrupção, que distorce o corpo e a alma.

Não há Magia em Uviananth sem os corações-de-pedra — cristais que canalizam as energias mágicas. Magos e clérigos são incapazes de conjurar efeitos sem a presença de um deles. Nas mãos certas, podem mudar o rumo de uma batalha; nas mãos erradas, podem destruir muito mais que um inimigo.

Mais que cristais místicos, no entanto, sua interação com as Linhas de Mana é o que sustenta Uviananth em sua posição no alto do mundo. Se o contato com o coração-de-pedra é perdido, o único destino para uma embarcação ou mesmo uma ilha inteira é cair no Oceano Infinito.

AS TRÊS GRANDES ILHAS

Entre as centenas de ilhas menores, três se destacam por sua importância e tamanho, formando o coração civilizado de Uviananth.

- Loveran: A mais urbana das ilhas de Uviananth, onde se situa a grande Academia Mágica e o Templo de Honnar. Os cais aéreos de Loveran recebem mercadores, aventureiros e viajantes de todas as partes.
- Veston: Bucólica, esta ilha tem as terras mais férteis e habitáveis de Uviananth. É o coração e o pulmão de Uviananth.
- Lundall: A maior das ilhas de Uviananth, em suas cordilheiras existem as maiores jazidas de coração-de-pedra — mas também é a sede do Grande Império, que tenta controlar o mundo.

Muitas outras ilhas pontilham o céu, desde pequenas comunidades isoladas até terras selvagens povoadas por criaturas estranhas e perigosas.

A relação entre as ilhas é de paz instável: o Império de Lundall tenta obter o controle da navegação e das populações em todas as ilhas, enquanto Loveran resiste pela força de suas instituições, e Veston pela sua produção essencial para a vida.

AS INSTITUIÇÕES

Como se o conflito entre as ilhas não fosse o bastante, três instituições possuem visões opostas do mundo:

- Templo de Honnar: É a religião predominante em todas as ilhas, e a instituição à qual os clérigos se associam. Muitos praticantes são verdadeiros devotos, mas grandes religiões sempre atraem os que têm interesses políticos. Foi instrumental na expansão do Império.
- A Academia: Instituição que se preocupa em estudar Magia como um fenômeno racional e científico, e por isso mesmo, oposta ao Templo de Honnar. Foi criada em Loveran para combater a exploração indiscriminada de corações-de-pedra, mas seu alcance hoje em dia é maior que esse.

- Guilda Mercantil: Preocupando-se menos com filosofia de mundo e mais com o lucro, a Guilda usa Magia como meio de viabilizar o transporte de mercadorias pelas Linhas de Mana — não poucas vezes se aproveitando das outras duas.

AS BRUMAS

Uviananth é um mundo intrinsecamente mágico, mas a Magia pode ser corrompida. Quando a energia mágica é liberada em contato com sentimentos negativos, raiva, dor, medo e desespero, ela se transforma em Brumas: perigosas nuvens que corrompem quem delas se aproxima.

As Brumas se espalham pelos campos de batalha, guetos miseráveis e locais onde o desespero. O contato prolongado com elas pode transformar até mesmo o mais sábio dos homens em criaturas sem mente, cujo único propósito é destruir.

Ao norte da ilha de Loveran, está a ilha de Ildanie. Há muitos anos, Ildanie foi palco de uma grande tragédia em que milhares de vidas foram perdidas ao mesmo tempo, cobrindo a ilha com as Brumas — que agora estão em retrocesso, revelando inúmeras riquezas, mas também um destino terrível para quem se aventura a buscá-las.

OS HABITANTES DE UVIANANTH

A população das ilhas é predominantemente humana, que aparecem em todas as formas, estaturas, cores e formas, em todas as ilhas. Além deles, existem outros habitantes.

Elarune é uma grande floresta próxima da capital de Loveran, moradia dos elfos-alados de Uviananth. Após a tragédia que transformou Ildanie em Brumas, os elfos se retraíram e fecharam suas cidades, e poucos são vistos atualmente. Apenas alguns emissários cujo propósito não é conhecido são vistos atualmente. Normalmente, os elfos-alados são belos e taciturnos, falando pouco, mas focados em suas missões.

Banach é uma cadeia de montanhas na região de Lundall, de onde os anões-cinzentos extraem o co-

ração-de-pedra. Pequenos, imberbes e estranhos para os padrões humanos, eles são especialistas em mineração e na construção de mecanismos. São pouco afetados à Magia, e preferem observar calados a movimentação dos humanos a interferir e trazer problemas para sua própria gente.

VIAGEM PELAS LINHAS DE MANA

A navegação entre as ilhas é uma arte delicada. As Linhas de Mana podem ser largas e estáveis como estradas, ou estreitas e turbulentas como trilhas suspensas, mas é a interação entre a Linha de Mana e o coração-de-pedra que sustenta a embarcação. Abandonar a linha fará com que ela perca altitude e caia no Oceano Infinito, de onde é impossível voltar.

O princípio de sustentação de uma embarcação é simples, ao menos em aparência: cada embarcação contém em seu núcleo um coração-de-pedra, cuidadosamente engastado em uma estrutura central chamada *berço de âncora*. Quando alinhado a uma Linha de Mana ativa, o coração-de-pedra reage ao fluxo com uma força ascensional contínua, mantendo a embarcação em equilíbrio. A altura padrão de navegação situa-se entre mil e mil e quinhentos metros, ponto em que o fluxo da linha é mais estável.

As embarcações são construídas com madeira, pois é um material leve, resistente e amplamente disponível, e as velas altas e bem ajustadas capturam o vento das alturas com maestria. Muitas embarcações utilizam velames reforçados, capazes de aproveitar, em pequena escala, as correntes mágicas que circundam as Linhas. Essas *correntes de mana* não substituem o vento, mas podem ampliá-lo ou suavizá-lo, conferindo aos navegadores mais controle em manobras delicadas.

Por isso, as rotas seguem as grandes Linhas como os barcos seguem os rios. A vida a bordo exige disciplina, perícia e um profundo respeito pelas forças que sustentam o navio. Cada viagem é também um rito — uma reafirmação da aliança entre o engenho humano e a energia que permeia o mundo.

PERSONAGENS

Seu personagem é descrito por dois tipos de características: Conceitos e Habilidades. O final deste livro traz algumas fichas prontas, e você pode ver no site como criar os seus próprios personagens, com muitas opções diferentes!

CONCEITOS

Um *Conceito* é uma frase que descreve brevemente o que *seu personagem é*, e o que consegue fazer de forma *intuitiva*, sem treinamento. Um Conceito não é necessariamente *bom* ou *ruim*: em certas situações, ele pode ser *benéfico*, e *prejudicial* em outras, e funciona também como *linha-guia* de como interpretar seu personagem.

- Você recebe um bônus de +1 Dado de Apoio nos Testes para cada Conceito benéfico à situação. Em compensação, você recebe uma penalidade de -1 Dado de Apoio para cada Conceito prejudicial.
- Se você é alvo de uma ação, cada Conceito benéfico para você reduz em um a quantidade de dados que o adversário joga. Por outro lado, se o Conceito é prejudicial, ele recebe um dado adicional.
- Você recebe um ponto de Energia cada vez que interpretar bem o seu Conceito. No entanto, você precisa gastar um ponto de Energia sempre que quiser ignorar o efeito de um Conceito. Isso inclui a interpretação, você gasta Energia para agir contra seus Conceitos.

HABILIDADES

As *Habilidades* definem o que o seu personagem aprendeu ao longo da vida. Uma Habilidade é algo que pode ser aprimorado como Força ou Estilo, um campo do conhecimento como Alquimia ou Engenharia, habilidades de luta ou artísticas.

- Ao tentar realizar uma Tarefa, você vai testar uma de suas Habilidades.
- O nível da Habilidade modifica a quantidade de Dados de Apoio jogada em um Teste.
- Habilidades negativas diminuem o número de dados que você joga!

ENERGIA

É uma medida da sua disposição geral e capacidade de ir além das suas forças. Seu personagem começa o jogo com 6 pontos, e você não pode recuperar Energia acima desse valor máximo.

- Você pode gastar um ponto de Energia para Buscar suas Forças.
- Você pode gastar um ponto de Energia para ignorar o efeito de um de seus Conceitos que o esteja prejudicando naquele momento.

Você recupera Energia:

- Descansando, à taxa de um ponto de Energia por hora. Se seu personagem dormir por uma noite completa, acordará recuperado.
- Agindo de maneira coerente com seus Conceitos. Por exemplo, se você for “Protetor dos fracos”, agir para salvar alguém recupera 1 ponto de Energia.

Se a Energia chegar a zero ou menos, o personagem desmaia e não pode realizar nenhuma ação até recuperar pelo menos 1 ponto.

VITALIDADE

Representa a quantidade de ferimentos que você pode receber. Seu personagem começa o jogo com 6 pontos, e você não pode recuperar Vitalidade acima desse valor máximo. Você pode se ferir:

- Durante o combate, seu personagem recebe ferimentos na forma de Dano.
- Como resultado de quedas, choques ou qualquer outro tipo de ação física brusca ou violenta, ou de doenças ou venenos.

Você recupera sua Vitalidade das seguintes formas:

- Se o personagem puder descansar, sem realizar tarefas extenuantes e nada que abra suas feridas, ele recupera um ponto de Vitalidade por dia;
- Magias de cura e/ou cuidados médicos podem recuperar vários pontos em alguns minutos ou horas.

Se a Vitalidade chegar a zero ou menos, o personagem fica fora de ação e não pode realizar tarefas até ser curado. Ainda não está morto, mas se receber mais 1 ponto de Dano, é o fim.

MENTE

Em Uviananth, a Magia corrompe. A Mente representa a estabilidade mental do personagem e sua capacidade resistir à Corrupção.

O valor inicial e limite máximo é de 6 pontos. Quando seu personagem perde pontos de Mente, ele está *Corrompido*. Isso pode acontecer:

- Quando o personagem é atacado e atingido por criaturas que vivem nas Brumas.
- Quando utiliza algumas Habilidades Especiais ou usa Magia em locais corrompidos pelas Brumas.

- A critério do Mestre do Jogo, quando o personagem realiza tarefas mentalmente extenuantes.

Livrar-se da Corrupção exige descanso e reconstrução emocional. Esse processo pode ser trabalhoso, e deve ser feito entre aventuras:

- Após algum tempo de descanso, em que o personagem pode relaxar sem enfrentar novos desafios, o personagem recupera um ponto.
- Terapia ou meditação, caso o personagem consiga se consultar com alguém, conversar a respeito de seus traumas e experiências, à taxa de um ponto por sessão.

Se a Mente chega a zero, o personagem foi completamente corrompido, e perde o controle. Sua mente não o obedece mais, e ele está além de qualquer recuperação.

REGRAS DO JOGO

O jogo se desenrola quase como uma conversa, na seguinte ordem:

1. O Mestre do Jogo descreve a cena, a situação, o que os personagens podem ver e ouvir, e o que mais é parte da cena.
2. Os jogadores respondem descrevendo suas ações. Se houver alguma dúvida se elas são possíveis, o MJ pode solicitar o teste de uma Habilidade adequada.
3. O MJ descreve as consequências, caso haja ou não sucesso.
4. Retorna ao passo 2 até que a cena se resolva.

RESOLVENDO TAREFAS

Quando houver dúvida a respeito do resultado de alguma ação, o MJ pode solicitar um teste de alguma Habilidade. Você vai jogar alguns dados de 6 faces. Faça da seguinte maneira:

- Pegue um dado com uma marca ou cor distinta para que você o diferencie dos outros. Esse é o Dado de Base, e você sempre vai jogar um e apenas um Dado de Base.
- Para cada Conceito que te ajude, adicione um Dado de Apoio.

- Para cada Conceito que te atrapalhe, remova um Dado de Apoio.
- Se alguma Habilidade se aplicar, adicione o número de Dados de Apoio indicada pelo seu nível. Se a Habilidade for negativa, remova Dados de Apoio.
- O Mestre do Jogo pode decidir aplicar bônus ou penalidades ao número de Dados de Apoio que você joga.

Jogue os dados e conte o resultado da seguinte forma:

- Elimine todos os dados com resultado igual a 4 ou mais. Se todos os dados forem eliminados, o teste falhou.
- Use o resultado do Dado de Base como valor de base; se ele foi eliminado, então o valor de base é zero.
- Some +1 para cada Dado de Apoio que sobrou.

Exemplo: Meggan joga o Dado de Base e mais 3 Dados de Apoio em um teste. O Dado de Base foi 2, esse é o valor de base. Os Dados de Apoio foram 3, 5 e 6. Os dados iguais a 5 e 6 são eliminados; o Dado de Apoio que sobrou adiciona 1 ao valor de base. O resultado final é 3.

O resultado dos dados é o *Nível de Sucesso* do teste. Um resultado igual a 2 é o suficiente para executar uma Tarefa com sucesso, mas o Mestre do Jogo pode exigir que você alcance um valor mais alto, se a Tarefa for complicada. Use a tabela abaixo para interpretar os resultados.

Se você não tiver Dados de Apoio em um teste e ainda assim receber mais penalidades, adicione *Dados de Penalidade*. Esses dados funcionam da mesma forma, mas cada dado que permanecer na rolagem subtrai 1 do valor base.

Exemplo: Jut, um anão-cinzento, tenta escalar uma árvore para escapar de uma fera. Infelizmente, ele não tem nenhuma Habilidade que possa ajudá-lo, e sua baixa estatura impõe uma penalidade de -1 no teste. Ele rola apenas o Dado de Base e um Dado de Penalidade.

O Dado de Base mostra um 5, e é eliminado, deixando o valor base em zero. O Dado de Penalidade mostra um 2, que não é eliminado, e aplica uma penalidade de -1. O resultado final da jogada é -1, e Jut está em maus lençóis.

BUSCANDO FORÇAS

Se você quiser melhorar o seu resultado, Busque Suas Forças:

- Gaste 1 ponto de Energia e jogue novamente os dados que você descartou antes. Elimine todos os dados com resultado igual a 4 ou mais.
- Cada dado restante dá um bônus de +1 no resultado anterior.
- O Dado de Base pode ser jogado novamente, mas na Busca Pelas Forças, ele vale apenas +1 se não for eliminado.

Exemplo: Meggan tenta Buscar suas Forças no teste anterior, e rola novamente os dados que foram eliminados. Os resultados foram 2 e 4. O dado igual a 4 é descartado, e o dado que sobrou dá +1 na jogada anterior, resultando em 4.

RESOLVENDO CONFLITOS

Quando dois personagens se enfrentam, ambos fazem um teste, adicionando todos seus bônus e penalidades. O personagem com maior resultado vence, e a margem de vitória é o Nível de Sucesso.

Se a vítima não sabe que está em um Conflito, então apenas quem executa a ação faz seu testes; no entanto, Conceitos e outras características da vítima se aplicam como penalidade ao teste.

CONTADORES DE TEMPO

Para acompanhar tarefas prolongadas, efeitos temporários ou eventos que dependem do tempo, o Mestre do Jogo cria um *Contador de Tempo*, que é uma série de marcadores ou caixas.

A cada evento importante ou avanço da narrativa, o MJ preenche uma caixa. Quando todas forem preenchidas, o tempo acabou e o efeito, evento ou consequência ocorre.

Use Contadores de Tempo para acompanhar:

- A duração de um efeito, como Magia ou condição temporária. Use o Nível de Sucesso em um teste da Magia para determinar a quantidade de caixas.
- O tempo restante antes de um evento crítico, como o desabamento do teto ou o fim de um ritual.

Nível	Dificuldade	Interpretação
≤ -1	—	Falha crítica. Além de falhar, algo dá errado.
0	—	Falha total. Nada foi alcançado.
1	Trivial	Sucesso parcial. Você consegue em parte, ou com efeitos colaterais.
2	Simples	Sucesso completo, ainda que básico.
3	Média	Bom resultado, eficiente, confiável.
4	Diffícil	Acima da média, você se destacou.
5+	Muito Difícil	Resultado notável, chamou atenção, impressionou.

- O progresso em uma tarefa prolongada.

Exemplo: Keeva deseja usar sua magia para criar uma tocha que ilumine a sala. O resultado em seu teste é igual a 3. O MJ cria um contador de tempo de 3 caixas, e o MJ decide que cada sala visitada, uma caixa é preenchida. Quando todas as caixas forem preenchidas, a tocha se apaga.

de teste.

Enquanto o personagem possuir ao menos um ponto no Recurso, ele poderá utilizá-lo livremente, mas usos mais intensos podem exigir mais que um ponto. Quando o último ponto for consumido, o Recurso se esgota e não estará mais disponível até que seja recuperado de alguma forma.

USO DE EQUIPAMENTO

Em *Uviananth RPG*, não contabilizamos cada moeda ou cada flecha. Em vez disso, cada equipamento tem uma certa *quantidade de usos*. Ao final de cada cena em que um equipamento for usado de forma relevante, faça um Teste de Uso:

- Realize um teste simples com o Dado de Base, aplicando bônus ou penalidades conforme Conceitos ou outras circunstâncias.
- Se o resultado for maior ou igual à quantidade de pontos atual, nada acontece.
- Se o resultado for menor que a quantidade de pontos atual, reduza o total em um ponto.
- Caso todos os dados sejam eliminados, reduza o total em um ponto.
- Não é possível Buscar as Forças neste tipo

COMBATE

Quando seus personagens encontram obstáculos em busca de seus objetivos, pode ser necessário recorrer à violência para superá-los. Nesses casos, inicia-se um combate.

Combates são divididos em turnos que duram de 5 a 10s, que se repetem enquanto os personagens e seus inimigos estiverem lutando. Em cada turno:

- Identifique quem é o seu adversário.
- Você e seu inimigo jogam os dados usando suas Habilidades de combate adequada, Magia ou outro Poder.
- Quem obtiver o resultado mais alto é o vencedor daquela rodada. Se os resultados forem iguais, nenhum dos oponentes leva vantagem nesse turno.
- Repita os turnos até que o combate acabe.



Bônus e penalidades vindas de Conceitos e outras situações se aplicam, e é possível Buscar as Forças a cada troca de ataques. O vencedor do conflito consegue realizar seu intento.

ENFRENTANDO VÁRIOS ADVERSÁRIOS

Lutar contra vários inimigos é possível, mas muito arriscado.

- Para cada adversário além do primeiro, você sofre -1 Dado de Apoio em seu teste.
- Apenas o personagem em desvantagem recebe essa penalidade; seus inimigos rolam normalmente.
- Compare o seu resultado separadamente contra cada inimigo.
- Você só pode atingir um dos adversários que vencer, mas será atingido por todos que o superarem.

FERIMENTOS

Se a intenção é ferir o inimigo, então a vítima recebe *Dano*, que é calculado da seguinte forma:

$$\text{Dano} = \text{Nível de Sucesso} + \text{Bônus} - \text{Penalidades}$$

Modificadores ao Dano podem ser provenientes

da arma usada e outros fatores, e reduzido por condições como Conceitos da vítima ou armaduras que usa. Armas de combate próximo, como espadas ou machados, recebem bônus ao Dano caso o personagem tenha algum Conceito ou Poder relacionado à força física. Os modificadores são cumulativos.

O Dano é descontado da Vitalidade da vítima. Quando a Vitalidade atinge zero ou menos, o personagem está fora de ação e, se nessa situação, ele receber um ponto de Dano adicional, ele encontra seu fim. É trágico, mas é a vida.

Características da Arma	Bônus de Dano
Pequena	0
Grande	+1
Pesada	+1

Características da Proteção	Penalidade ao Dano
Leve	-1
Média	-2
Pesada	-3

PODERES E MAGIA

O mundo de Uviananth só existe porque é suspenso pelas energias mágicas. Por isso, alguns personagens aprendem a canalizá-las de maneiras extraordinárias. Chamamos isso de Poderes: podem ser Habilidades Especiais ou Magias.

HABILIDADES ESPECIAIS

Uma Habilidade Especial é um efeito que sempre funciona. Basta gastar 1 ponto de Energia para ativá-la. Algumas vezes o Mestre pode pedir um teste para medir a intensidade: quanto dano causa, quanto tempo dura ou quanta informação é obtida, entre outras.

Você pode encontrar a descrição de algumas Habilidades Especiais nas fichas dos personagens

prontos neste livro. No site do Scop, você pode encontrar outras opções para o seu personagem.

MAGIA

A Magia em Uviananth se baseia em dois princípios fundamentais:

- Afinidade: Cada praticante possui afinidade com um ou mais Elementos (para magos) ou Essências (para clérigos), que representam um elo com aspectos da realidade, e determinam com o que o conjurador pode interagir magicamente.
- Ações: Representam a forma como o praticante deseja alterar o mundo através da magia. As Ações são universais e englobam quatro operações básicas: Compreender, Criar, Destruir e Manipular.

A evocação de um feitiço é algo muito semelhante à combinação de um verbo com um objeto, em que o objeto é o Afinidade a ser manipulada, e o verbo é o tipo de controle que se deseja realizar sobre ele.

OS ELEMENTOS

Segundo a visão dos Magos da Academia, a realidade se divide em Elementos básicos:

- Fogo: O mais imprevisível e perigoso dos elementos, está ligado à energia, ao calor e à combustão. É o elemento da transformação rápida e da destruição súbita, mas também da luz e da inspiração.
- Ar: Relaciona-se a todas as substâncias gasosas e fenômenos como vento, som e eletricidade. É o elemento da leveza, do movimento e da expansão.
- Terra: Representa tudo que é sólido e resistente, desde o pó ao granito, incluindo também metais. É o elemento da estabilidade, do peso e da permanência.
- Água: Elemento fluido, versátil e persistente. Está ligada a líquidos de todos os tipos, desde a água potável até venenos, sangue e fluidos alquímicos, mas também vapor ou gelo.

AS ESSÊNCIAS

Os Clérigos do Templo de Honnar — e, segundo as lendas, os elfos alados — encaram a estrutura da energia mágica como um conjunto de Essências transcendentais que interagem entre si:

- Espírito: É a energia interior, a motivação que anima, a chama que impulsiona os seres. O clérigo que domina o Espírito pode inflamar a fé, conceder coragem sobrenatural ou purgar influências malignas.
- Mente: Representa os pensamentos, memórias e percepção espiritual. A Essência da Mente permite aos clérigos acessar sonhos, emoções ocultas ou mesmo bloquear memórias.
- Corpo: A estrutura, o invólucro físico que sustenta a vida. Os clérigos que invocam o Corpo podem restaurar a carne, endurecer a pele, ou mesmo acelerar processos biológicos.
- Sangue: Representa os vínculos que ligam seres entre si: família, juramentos, tradições, maldições hereditárias. Permite aos

clérigos afetar heranças espirituais, detectar ou romper laços mágicos, e até realizar rituais de sacrifício ou necromancia.

AS AÇÕES MÁGICAS

As Habilidades Mágicas refletem a capacidade do usuário de Magia de fazer as energias mágicas obedecerem a sua vontade. Existem quatro Habilidades Mágicas:

- Compreender: Perceber, analisar, sentir ou aprender algo a respeito do Elemento ou Essência da sua Afinidade.
- Criar: Trazer à existência algo relacionado à sua Afinidade.
- Destruir: Dissolver, corroer, apagar ou anular algo existente.
- Manipular: Mover, alterar, controlar ou transformar o existente.

Para lançar uma Magia, o personagem combina:

1. Sua Afinidade (Elemento ou Essência).
2. Uma Ação Mágica: Compreender, Criar, Destruir ou Manipular.

A tabela na próxima página tem alguns exemplos de efeitos possíveis, mas use sua imaginação para criar outros.

Exemplo: *A combinação de Criar + Fogo pode gerar chamas, iluminar um ambiente, ou gerar dardos de fogo para atingir inimigos. Compreender + Corpo pode revelar o estado de saúde de alguém, ou descobrir se alguém foi envenenado. Criar + Corpo permite ao usuário de Magia curar ferimentos.*

USANDO PODERES

Para usar uma Habilidade Especial ou Magia:

1. Gaste 1 ponto de Energia.
2. Faça um teste da Habilidade correspondente. No caso de Magia, a Habilidade Mágica desejada deve ser testada.

O Poder sempre funciona, mas o resultado do teste mostra o quanto forte é o efeito. Utilize o Nível de Sucesso para interpretar o efeito. Se o alvo puder resistir, resolva como um Conflito, usando os testes opostos normalmente. Em Combate, um Poder que causa dano funciona como um ataque:

$$\text{Dano} = \text{Nível de Sucesso} + \text{Bônus} - \text{Penalidades}$$

CORRUPÇÃO

Usar Poderes e Habilidades Especiais em Uviananth pode causar Corrupção. Isso pode acontecer sempre que:

- Seu personagem for atacado por uma criatura corrompida.
- Usar Magia, Poderes ou Habilidades Especiais em regiões corrompidas pelas Brumas.
- Usar Magia, Poderes ou Habilidades Especiais sob emoções negativas, como medo, raiva ou desespero.

Faça um teste de Força de Vontade ao final da cena em que isso acontecer, aplicando uma penalidade

de um Dado de Apoio para cada ocorrência. Se o seu personagem não for bem-sucedido, ele perde um ponto de Mente. Normalmente, um resultado igual a 2 é o suficiente para resistir à Corrupção, mas situações mais intensas podem exigir um resultado mais amplo ou garantir algumas penalidades.

Exemplo: Keeva recebeu ferimentos causados por uma criatura das Brumas, e contra-atacou com uma Magia de Criar Fogo. Por causa do ataque, e por usar Magia em uma zona infestada pelas Brumas, ela recebe uma penalidade de 1 Dado de Apoio em seu teste de Força de Vontade.

Elemento	Exemplo
Fogo	Compreender: Sentir temperatura, entender fontes de calor, ler padrões de combustão. Criar: Acender chamas, gerar calor, provocar combustão espontânea. Destruir: Apagar chamas, extinguir incêndios, dissipar calor. Manipular: Controlar o formato do fogo, mover chamas, intensificar ou diminuir calor.
Ar	Compreender: Detectar correntes de vento, escutar mensagens distantes, perceber sons oculatos. Criar: Criar rajadas de vento, gerar sons, formar uma nuvem de poeira. Destruir: Dissipar neblinas, silenciar sons, eliminar gases nocivos. Manipular: Controlar correntes de ar, guiar vozes ou aromas, desviar sons ou brisas.
Terra	Compreender: Analisar o tipo de solo ou pedra, detectar metais ou estruturas ocultas. Criar: Levantar muros de pedra, invocar picos, formar barro ou estruturas sólidas. Destruir: Romper o chão, desfazer estruturas, quebrar rochas ou paredes. Manipular: Moldar terra ou pedra, abrir túneis, compactar ou dispersar terreno.
Água	Compreender: Sentir a pureza de um líquido, detectar envenenamento, perceber fluxos. Criar: Gerar água potável, invocar uma onda, formar uma poça ou névoa densa. Destruir: Evaporar líquidos, desfazer venenos dissolvidos, secar fontes de água. Manipular: Controlar a direção de um rio, fazer água levitar, dividir líquidos ou moldar sua forma.
Espírito	Compreender: Perceber o estado de espírito de uma pessoa, ler ecos espirituais de um local. Criar: Evocar entidades espirituais, gerar uma aura sagrada ou maligna, elevar os ânimos. Destruir: Exorcizar espíritos, dissipar energias espirituais, criar desânimo. Manipular: Controlar um espírito, canalizar um espírito para comunicação ou poder.
Mente	Compreender: Ler pensamentos, detectar emoções, entender estruturas mentais ou ilusões. Criar: Criar ilusões, gerar pensamentos ou sugestões, conjurar formas mentais puras. Destruir: Apagar memórias, desfazer ilusões, quebrar resistências mentais ou vínculos psíquicos. Manipular: Controlar pensamentos, influenciar decisões, impor visões ou ideias mentalmente.
Corpo	Compreender: Diagnosticar doenças físicas, fraquezas anatômicas, e limitações corporais. Criar: Gerar tecido muscular, ossos, curar feridas, formar membros. Destruir: Causar atrofia muscular, necrose, colapso orgânico, desfigurar. Manipular: Controlar membros, reconfigurar o corpo, dobrar articulações.
Sangue	Compreender: Identificar heranças de sangue, reconhecer parentesco, sentir energia vital. Criar: Aumentar a vitalidade, infundir calor ou pulsação em corpos mortos. Destruir: Provocar hemorragias internas, interromper circulação, cortar vínculos sanguíneos. Manipular: Alterar composição sanguínea, forçar circulação, intensificar heranças místicas.

AVENTURA: O RESGATE ENTRE AS BRUMAS

Nesta aventura, os heróis são convocados para resgatar um anão-cinzento que se encontra preso pelas Brumas em uma ilha recém-descoberta. Pode ser utilizada para introduzir os jogadores aos elementos do cenário: as Ilhas Flutuantes, as Brumas, as perigosas viagens pelas linhas de mana, os corações-de-pedra, e os jogos políticos.

A aventura é dividida em cenas, que descrevem o cenário e sugerem como resolver os desafios impostos. Leia os *textos em itálico* em voz alta para os jogadores.

Os personagens vão enfrentar alguns inimigos. Os oponentes são descritos pelos seguintes Conceitos e Habilidades:

- Habilidade de Combate: indica o número de Dados de Apoio que a criatura recebe para realizar um ataque.
- Bônus de Dano: em caso de ataque bem-sucedido, adicione esse valor ao dano causado pela criatura.
- Resistência: penalidade ao dano causado à criatura sob certas circunstâncias.
- Vitalidade: a quantidade de pontos de ferimento que a criatura recebe antes de ficar fora de ação.

Criaturas de maneira geral não têm Energia e não podem Buscar Suas Forças.

CENA I – A MISSÃO

Objetivo da cena: apresentar o tom da campanha, dar aos jogadores a primeira chance de *roleplay*, e introduzir testes simples de Habilidades como Percepção e Conhecimentos Gerais.

A PRAÇA DE LOVERAN

“É noite em Loveran. A praça central está silenciosa, iluminada apenas pela luz suave de lamparinas mágicas. Um homem encapuzado surge de uma ruela estreita. Sua capa de trapos parece mais disfarce do que proteção — ele quer ser notado. Além de vocês, ninguém mais parece presente.”

Se os personagens se aproximarem, ele fala em

voz baixa: “*Procuro pessoas de coragem, dispostas a partir numa missão de resgate.*”

Ele se apresenta como Lunian e explica:

- Seu associado, um anão-cinzento, partiu para investigar a mineração de corações-de-pedra em uma ilha recém-revelada pelas Brumas.
- A embarcação dele foi danificada e agora não consegue retornar.
- Lunian oferece 2.000 em ouro para que o grupo parta imediatamente, e em segredo. Essa quantia é equivalente a um ponto de Riqueza por personagem.

Procure deixar bastante claro para os jogadores que Lunian parece estar escondendo alguma coisa. Os personagens podem tentar obter informações de diferentes formas:

- Conhecimentos Gerais (teste normal): corações-de-pedra vindos de regiões recém-reveladas pelas Brumas são extremamente poderosos, mas a extração nessas condições é proibida pelas três Grandes Ilhas — contrabando grave.
- Perguntar diretamente a Lunian: ele justifica o sigilo como “questão de segurança”, mas nunca admite contrabando. Se pressionado, dobra a oferta para 4.000 em ouro.
- Percepção (teste normal): O resultado do teste é a quantidade das informações abaixo que os personagens conseguem perceber, nessa ordem:
 - Lunian tem postura de militar.
 - Um broche típico da guarda real em seu peito.
 - O segundo em comando da guarda do rei em Loveran também se chama Lunian.
- Persuasão (teste muito difícil, -2 no resultado dos dados): Se os personagens conseguirem convencer Lunian a revelar mais informações, ele dirá:
 - O anão é, na verdade, o artesão-chefê do rei, enviado em missão oficial para mapear os veios de coração-de-pedra.
 - A pressa e o segredo servem para evitar que mercadores ou rivais tenham acesso às informações.

- Outras alternativas: é bastante possível que os personagens encontrem outras linhas de ação. Permita que eles sejam criativos, e faça o possível para aceitar as boas ideias, e não rejeitá-las — mas não torne tudo fácil demais. Alguns testes de Habilidades adequadas podem manter o suspense da cena.

Se aceitarem a missão, Lunian envia o grupo para os portos de Loveran. Lá, devem procurar Durion, capitão da escuna *Sálvia*, que partirá imediatamente.

Lunian:

- Eu sou um: humano
- Minha profissão é: guerreiro (bônus em combates, penalidades para usar diplomacia).
- Minha maior qualidade é: coragem (bônus em situações que exigem coragem).
- Meu maior defeito é: imprudência (tendência a agir impulsivamente).
- Habilidades: Ações Furtivas +1, Criatividade (Música) +1, Lutar com Espadas +2, Percepção +1, Proezas Atléticas +1, Reflexos +1

CENA 2 – A VIAGEM

Objetivo da cena: permitir que os jogadores apresentem seus personagens, introduzir a sensação do mundo fantástico, e mostrar o primeiro combate.

PARTIDA DO PORTO

“A brisa sopra pelo porto de Veston. Entre embarcações de todos os tamanhos, vocês encontram a escuna Sálvia, pequena e robusta, com o convés gasto pelo tempo. Um homem alto, de barba cerrada e um tapa-olho, os espera de braços cruzados. Seu olhar é severo, mas firme — este é Durion, o capitão. Três tripulantes completam a equipe, movimentando cordas e barris para preparar a partida.”

Se os heróis descobriram a verdade sobre Lunian na cena anterior, é fácil concluir que Durion é capitão da guarda real. Caso contrário, ele se apresenta apenas como um marinheiro de confiança, sem dar mais detalhes.

Durion:

- Eu sou um: humano.

- Minha profissão é: guerreiro (bônus em combates, penalidades para usar diplomacia).
- Minha maior qualidade é: liderança (bônus para coordenar ações).
- Meu maior defeito é: honestidade (penalidades para mentir ou enganar).
- Habilidades: Ações Furtivas +2, Conhecimento (História) +1, Força +1, Força de Vontade +1, Influência +1, Lutar com Espadas +3, Percepção +2, Reflexos +1, Sobrevida +1.

O MAR DE MANA

“Quando o sol nasce, a escuna deixa para trás a segurança do porto e segue por uma rota incomum. De repente, o mundo muda: o navio desliza sobre energia invisível, muito acima do oceano. Lá embaixo, a imensidão azul do Oceano Infinito se estende até perder de vista, pontuada por monstros colossais que se debatem em lutas brutais. O convés range e balança com o vento; a cada solavanco, fica claro — aqui, uma queda é morte certa.”

Este é um bom momento para o MJ descrever as impressões dos personagens e incentivar conversas entre eles. Os jogadores também podem querer investigar o convés e o resto da embarcação, ou tentar perceber coisas a respeito do capitão. Se eles ainda não descobriram a verdadeira natureza de Durion, alguém da tripulação pode dar com a língua nos dentes — mas apenas se os jogadores tomarem a iniciativa de conversar e fazer as perguntas certas.

O ATAQUE DAS HARPIAS

No meio da manhã, um grupo de harpias mergulha sobre a embarcação. Há uma harpia para cada personagem jogador. O combate deve ser rápido e dinâmico: criaturas voadoras tentando agarrar ou arremessar personagens. Para intensificar o drama, o MJ pode decidir que um tripulante é derrubado ao mar.

Harpas:

- Habilidade de Combate: +2.
- Força: +2.
- Bônus de Dano: +2 (garras).
- Resistência: +1 (plumagem densa).
- Vitalidade: 6 pontos.

UM SINAL MISTERIOSO

Após o ataque, testes de Percepção revelam novos detalhes:

- Um resultado simples revela uma que uma embarcação distante parece seguir pela mesma Linha de Mana. Nenhum poder de visão à distância funciona; ela está protegida magicamente.
- Um resultado maior permite também que alguém no grupo ouça Durion resmungando com um tripulante: o atraso causado pelas harpias pode “colocar tudo a perder”.

A ILHA

Ao entardecer, os heróis avistam a ilha. Pequena, coberta por ruínas antigas e marcas das Brumas.

“O sol se põe quando vocês avistam o destino: uma ilha pequena, de poucos quilômetros, cercada de rochedos e envolta em silêncio. Entre árvores retorcidas e ruínas antigas, ergue-se um pequeno forte de pedra, sua silhueta destacada contra o horizonte. O lugar parece abandonado há muito tempo... mas algo na atmosfera pesada denuncia a marca das Brumas. Durion ordena que a escuna seja ancorada em rochedos afastados, para evitar chamar atenção.”

CENA 3 – AS RUÍNAS

O FORTE

“Vocês avançam por um caminho estreito de pedra, onde o penhasco se abre para revelar o mar lá embaixo. O vento sopra forte, trazendo o cheiro salgado e o eco distante das ondas. As rochas aqui carregam marcas estranhas: fissuras, manchas e ranhuras que parecem queimaduras, como se a própria pedra tivesse sido corroída por magia.”

Os jogadores provavelmente vão querer investigar os arredores, mas antes de alcançarem o forte, não há muito o que observar. Clérigos e magos podem reconhecer facilmente a deterioração causada pelas Brumas: plantas sem cor, o ar pesado e o clima opressivo. As aves nas árvores são sinistras, mas não vão atacar se não forem provocadas.

“O velho forte se ergue diante de vocês, suas paredes desgastadas pelo tempo e pela umidade. Algumas luzes tremeluzem nas frestas das janelas e portas mal

encaixadas — intensas demais para um só ocupante.”

Se tiverem bom-senso, os personagens não vão se aproximar diretamente do forte, mas tentar examiná-lo e elaborar um plano. Permita que os jogadores façam alguns teste de Ações Furtivas para se aproximar das ruínas, e de Percepção para tentar perceber alguns detalhes.

- **Ações Furtivas:** use o resultado dos testes como dificuldade para que os guardas dentro do forte percebam suas presenças. Lembre-se que o menos furtivo entre os personagens entrega todo mundo.
- **Percepção:** use o resultado do teste como o número de informações percebidas:
 - Há mais luz vindo de dentro do forte que o necessário para apenas uma pessoa.
 - A luz vem de um pequeno salão que parece ter movimento.
 - Há um capitão e três guardas do Império de Lundall no interior da construção. Durion não parece surpreso.
 - A sala lateral, que está vazia, possui portas para três celas. Uma delas contém luz.

AS CELAS

Os jogadores certamente vão inferir que o anão que procuram está preso em uma das celas, e precisam bolar um plano para resgatá-lo. Há várias escolhas:

- Os personagens podem tentar entrar sorrateiramente na sala vazia e inspecionar a cela iluminada. Há um anão-cinzento nela, mas a fechadura está trancada e precisa ser arrombada. Testes de Ações Furtivas para se esgueirar, e Mecanismos para conseguir abrir a cela. É *Muito Difícil* abrir a fechadura sem que os guardas percebam (o resultado dos dados precisa ser 4 ou mais).
- Eles podem tentar causar alguma distração e atraír os guardas para o exterior. Solicite um teste adequado — a Habilidade exata vai depender de qual distração eles desejam criar. O resultado dos dados é o número de guardas atraídos.
- Eles podem simplesmente invadir o salão e iniciar um combate. Proceda como um combate simples.
- Outras alternativas podem aparecer: julgue-as com cuidado, e tente fazer com que funcionem, e use o resultado dos testes para determinar o que acontece.

Capitão da Guarda:

- Habilidade de Combate: +2.
- Bônus de Dano: +1 (espada longa).
- Resistência: +1 (colete de couro).
- Vitalidade: 6 pontos.

Guardas (cada um):

- Habilidade de Combate: +1.
- Bônus de Dano: 0 (espada curta).
- Resistência: +1 (colete de couro).
- Vitalidade: 6 pontos.

DESCOBERTOS POSSÍVEIS

- Se descobertos: a guarnição reage com força. Os guardas são bem treinados e o combate não deve ser trivial.
- Se a luta piorar: Lunian surge com reforços, gritando para que corram com o prisioneiro.
- Se vencerem a guarda: o grupo consegue resgatar o anão, mas encontrará Lunian e seus homens a caminho do porto. Eles têm estatísticas equivalentes às dos heróis.
- Se escaparem furtivamente: Durion apressa o retorno, mas logo o alarme ecoa pelo forte. Perseguidos, os heróis cruzam com os reforços de Lunian, que tentam segurá-los para garantir a fuga.

Durante a confusão, Durion some por alguns momentos. Ele reaparece, lutando ferozmente contra os inimigos, mas carrega uma mochila em suas costas, que tenta proteger a qualquer custo.

CONCLUSÃO

“Com o prisioneiro resgatado, vocês retornam à escuridão Sálvia. O mar de mana se estende novamente abaixo de vocês, mas desta vez o vento parece menos hostil — como se a missão estivesse, enfim, cumprida.”

O anão veste roupas típicas do Império, e logo fica claro que ele não é apenas um viajante perdido. Se questionarem, Durion revela: trata-se de um desertor imperial, alguém que abandonou seu posto trazendo consigo segredos de sua arte, agora destinados a Loveran.

Se os personagens não desconfiarem do que realmente ocorreu, um teste de Lógica e Raciocínio permite perceber: a missão deles foi uma distração, enquanto outro grupo resgatava o prisioneiro.

Ainda assim, Durion — cavaleiro honrado — escolheu dividir os riscos e permanecer ao lado deles durante todo o perigo.

Ele se oferece para repor equipamentos, curar ferimentos e pagar a recompensa prometida, garantindo que estará disponível para futuras empreitadas.

O que há na mochila de Durion? Você pode usar isso como gancho para as suas próximas aventuras. Os boatos dizem que Durion é entusiasta da extinta Ordem dos Grifoneiros, e que o recuo das Brumas mostrou que esses animais não estão extintos...

“De volta à segurança das linhas de mana, vocês percebem que a aventura revelou mais do que um simples resgate. Entre desertores, segredos do Império e aliados inesperados, o mundo se mostra vasto e cheio de mistérios. Esta foi apenas a primeira de muitas histórias que aguardam vocês nas brumas e ilhas de Uviananth.”



BRANWEN

Teve uma infância difícil, mas descobriu seus talentos e aprendeu a viver deles. Viver só de música, no entanto, é difícil, e Branwen descobriu outras formas — talvez não muito corretas — de ganhar a vida.

CONCEITOS

- *Eu sou* Humano
- *Minha maior qualidade* é a Criatividade. (Bônus em toda situação que exija a criação de obras de arte ou música).
- *Meu maior defeito* é ser Fanfarrão. (Você gosta de contar vantagem. Penalidades em toda interação social que exija respeito, formalidade ou credibilidade, mas você ganha bônus para blefar e enganar a respeito de sua própria reputação).
- *Minha profissão* é Ladino. (Bônus em situações que exigem agir sem ser notado, ou desarmar armadilhas. Penalidades ao tentar conquistar a confiança de autoridades ou lideranças).
- *Minha Habilidade Especial* é Confundir. (Gaste 1 ponto de Energia. Sua vítima agora está confusa, não tem tanta certeza de seu próprio ponto de vista e pode confundir amigos com inimigos).

HABILIDADES

- Criatividade (Música): +2
- Luta com Espadas: +1
- Subterfúgios: +1
- Ações Furtivas: +1
- Proezas Atléticas: +1
- Mãos Leves: -1
- Força de Vontade: -1

EQUIPAMENTO

- Suprimentos: 2
- Espada Curta
- Colete de Couro (-1 Dano)
- Alaúde

DECLAN

Elfo-alado das grandes florestas de Elarune, próximas de Loveran. Elfos-alados são introspectivos e reservados, e não costumam falar sem necessidade. Suas asas são perfeitamente visíveis.

CONCEITOS

- *Eu sou* um Elfo-Alado. (Bônus em testes de visão, e a capacidade de sentir correntes mágicas. Penalidades para interações sociais, por ser reservado. Suas asas são vulneráveis ao fogo.)
- *Minha maior qualidade* é Senso de Direção. (Bônus para encontrar a direção especialmente em locais abaixo da terra.).
- *Meu maior defeito* é a Desconfiança. (Bônus para perceber mentiras ou agir com clareza, penalidades para lidar com pessoas desconhecidas).
- *Minha profissão* é Rastreador das Brumas. (Bônus para caçar e sobreviver em regiões corrompidas pelas Brumas, e bônus para lutar contra criaturas corrompidas).
- *Minha Habilidade Especial* é Voo. (Gaste 1 ponto de Energia, e você pode sobrevoar uma área à mesma velocidade com que anda. Um teste de Força indica por quanto tempo seu personagem consegue voar).

HABILIDADES

- Sobrevida: +2
- Ações Furtivas: +1
- Conhecimento (Brumas): +1
- Força: +1
- Luta com Espadas: +1
- Empatia: -1
- Influência: -1

EQUIPAMENTO

- Suprimentos: 2
- Lança de Vidro (+1 de Dano)
- Colete de Couro (-2 Dano recebido)

ELOWEN

Jovem idealista, dedicada a ajudar os outros. Desde cedo percebeu que sua vocação era curar e treinou para se tornar uma clériga. Testemunhou sofrimento suficiente para decidir que faria a diferença como curadora.

CONCEITOS

- *Eu sou uma Humana.*
- *Minha maior qualidade é a Empatia.* (Bônus para perceber mentiras ou segundas intenções, penalidades se confrontada com sofrimento intenso).
- *Meu maior defeito é a Compaixão.* (Bônus em testes de Cura ou Proteção, penalidades se for se sua compaixão for explorada por alguém mal-intencionado).
- *Minha profissão é Clériga.* (Pode realizar feitiços de Cura e Proteção, mas deve manter a lealdade à sua ordem e seus deuses).
- *Meu Poder é Afinidade com a Essência Corpo.* (*Gaste 1 ponto de Energia e combine com as Ações abaixo para realizar efeitos mágicos.*)

HABILIDADES

- Criar (-1 Energia): +2 (Você pode usar essa Ação Mágica para realizar curas. O resultado indica os pontos de Vitalidade recuperados.)
- Compreender (-1 Energia): +1 (Combine com a Essência Corpo para diagnosticar doenças e venenos.)
- Empatia: +1
- Luta com Maças: +1
- Persuasão: +1
- Subterfúgios: -1
- Percepção: -1

EQUIPAMENTO

- Suprimentos: 2
- Maça (+1 de Dano)
- Cota de Malha (-2 Dano recebido, -1 em testes envolvendo coordenação motora)
- Símbolo Religioso contendo coração-de-pedra

KEEVÁ

Jovem humana de família nobre, foi enviada para a Academia de Loveran, onde fascinou-se pelo fogo e especializou-se em magias desse elemento. Tornou-se ranzinza e rebelde, com um temperamento explosivo.

CONCEITOS

- *Eu sou uma Humana.*
- *Minha maior qualidade é ser Analítica.* (Bônus em tarefas que exijam raciocínio, mas penalidades para tentar entender as pessoas).
- *Meus maiores defeitos são Pavio Curto e Teimosa.* (Bônus em confrontos diretos ou demonstração de iniciativa, penalidades em diplomacia ou cooperação).
- *Minha profissão é Maga da Academia.* (Pode lançar magias relacionadas às suas Afinidades, mas recebe penalidades para atividades físicas, incluindo combate).
- *Meu Poder é Afinidade com o Elemento Fogo.* (*Gaste 1 ponto de Energia e combine com as Ações abaixo para realizar efeitos mágicos.*)

HABILIDADES

- Criar (-1 Energia): +2 (Combine essa Ação Mágica com o Elemento Fogo para criar chamas. O resultado dos dados indica o tamanho e a potência da chama).
- Manipular (-1 Energia): +1 (Combine com o Elemento Fogo para manipular chamas).
- Força de Vontade: +1
- Lógica e Raciocínio: +1
- Lutar com Adagas: +1
- Herbalismo: -1
- Força: -1

EQUIPAMENTO

- Suprimentos: 2
- Adaga (-1 de Dano)
- Instrumento Mágico contendo coração-de-pedra

MEGGAN

Anã-cinzenta das montanhas de Banach. Anões-cinzentos têm a pele pálida, olhos escuros e modos contidos, mas uma profunda ligação com a terra e as tradições antigas, moldando sua forma de viver, trabalhar e enxergar o mundo.

CONCEITOS

- *Eu sou* uma Anã-Cinzenta. (Bônus em testes para lidar com rochas e metais. Penalidades em as situações que envolvam sua altura. Ganha penalidades em interações sociais com outras culturas).
- *Minha maior qualidade* é o Pacifismo. (Bônus para acalmar ou mediar conflitos; penalidades quando precisa usar violência).
- *Meu maior defeito* é a Ingenuidade. (Bônus para resistir a medo e intimidação, mas vulnerável a mentiras e manipulações).
- *Minha profissão* é Espião. (Capaz de infiltrar-se, coletar informações e manipular o ambiente sem ser percebida. Bônus para mover-se silenciosamente, penalidades em ambientes vigiados.)
- *Minha Habilidade Especial* é Sentir as Profundezas. (Permite perceber as instabilidades em estruturas subterrâneas, cavidades ocultas e reconhecer materiais raros).

HABILIDADES

- Mecanismos: +2
- Ações Furtivas: +1
- Conhecimento (Cavernas): +1
- Força: +1
- Força de Vontade: +1
- Empatia: -1
- Proezas Atléticas: -1

EQUIPAMENTO

- Suprimentos: 2
- Espada Curta
- Arco e Flechas
- Colete de Couro (-1 Dano recebido)
- Ferramentas de Ladrão
- Lanterna

RONAN

Nasceu e cresceu em uma pequena vila na ilha de Veston. Quando se tornou adulto, decidiu viajar pelo mundo para conhecê-lo melhor. Foi durante suas viagens que se tornou um guerreiro de fato, ao encontrar horrores que jamais sonhara e combatê-los com coragem.

CONCEITOS

- *Eu sou* Humano.
- *Minha maior qualidade* é a Honestidade. (Bônus em Persuasão quando fala de forma direta e sincera; penalidade em testes de Subterfúgio ou blefe.)
- *Meu maior defeito* é ser Beligerante. (Você gosta de confrontos. Bônus para ações que causem confrontos, e penalidades quando precisa evitá-los).
- *Minha profissão* é Guerreiro. (Bônus em situações ligadas a combate e armas pesadas; penalidade em papéis que exigem sutileza ou raciocínio especializado.)
- *Minha Habilidade Especial* é Fúria Incontrolável. (Ao gastar 1 ponto de Energia, entra em um estado de fúria e se lança de corpo e alma ao combate. Enquanto está nesse estado, ignora todas as penalidades e condições advindas de ferimentos; e recebe +1 em todas as jogadas de ataque).

HABILIDADES

- Luta com Machados: +2
- Luta com Espadas: +1
- Luta com Martelos: +1
- Proezas Atléticas: +1
- Persuasão: +1
- Luta Desarmada: -1
- Criatividade (Forja): -1

EQUIPAMENTO

- Suprimentos: 2
- Machado de Batalha (+2 de Dano)
- Colete de Couro (-1 Dano recebido)

PERSONAGEM:

JOGADOR: _____

CAMPANHA/DM: _____



- CONCEITOS

EU SOU: _____

MINHA MAIOR QUALIDADE É: _____

MEU MAIOR DEFEITO É: _____

MINHA PROFISSÃO É: _____

- CONDIÇÕES -

ENERGIA 

VITALIDADE

MENTE

- EQUIPAMENTOS



SCOP

Uviananth é um cenário instigante, muito mais profundo e complexo que algumas páginas podem mostrar. No site oficial, você vai ver mais detalhes das ilhas de Uviananth e seus povos, da Magia do local, dos governos e organizações que competem pela predominância, da Grande Tragédia, das Brumas e da corrupção.

Além disso, você encontra tudo a respeito do Scop, um sistema customizável e modular com tudo o que precisa para expandir suas histórias: regras mais completas, dicas para lidar com situações variadas, guias de construção de personagens, listas extensas de Conceitos, Habilidades e Poderes, além de criaturas para desafiar seus jogadores e até cenários prontos para jogar.

E o melhor de tudo: o Scop é livre e aberto. Ele é publicado sob licença Creative Commons, o que significa que você pode utilizá-lo como quiser – em suas mesas de jogo, em publicações próprias, em financiamentos coletivos ou em qualquer outro projeto. O sistema é seu tanto quanto nosso: basta jogar, criar e compartilhar.



<https://scop.net.br/>



@scop.rpg



@scop.rpg