

ETERVOX



Criatividade e simplicidade.

NÚCLEO + MÓDULOS

EDIÇÃO V1.2

❖ O QUE É ETERVOX

Etervox é um sistema de RPG de mesa **modular e universal**, construído sobre uma única ideia: regras existem para servir a história, nunca para atrapalhá-la. Se um sistema fica lotado de números, dados e exceções, ele atrasa o decorrer de qualquer cena. Por isso o nosso princípio, acima de tudo, é a **criatividade, a simplicidade e a preservação do roleplay**.

Toda a resolução do jogo nasce de um único gesto — rolar **2d10**, somar o que você é e comparar com a dificuldade. A partir daí, o sistema cresce apenas na medida em que a sua mesa quiser que cresça.

A estrutura: Núcleo + Módulos

Etervox se divide em duas camadas. O **Núcleo** é o mínimo necessário para jogar: a espinha dorsal de testes, recursos e combate. Os **Módulos** são plugues opcionais — fluxos de combate, vantagens, efeitos, sanidade e fúria — que você encaixa conforme o tom e a profundidade que deseja.

O NÚCLEO

Testes & Ações · Arquétipos · Atributos · Perícias ·
Habilidades & Maestria · Vitalidade · Éter · Danos ·
Combate · Resistência · Sistema de Níveis

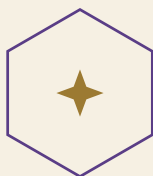
OS MÓDULOS

Fluxos · Vantagens & Desvantagens · Efeitos de Dano ·
Sanidade & Fúria · Dados de Inspiração

❖ NOTA DE AJUSTE

Ao longo do livro, estas caixas marcam **pontos onde a sua mesa pode (e deve) mexer**. Quase tudo aqui é uma base: renomeie arquétipos, troque valores de dano, crie novas perícias, invente fluxos. O texto entrega o esqueleto equilibrado; a sua campanha veste a carne.

PARTE I



O NÚCLEO

A espinha dorsal de Etervox.

- 1 Testes & Ações
- 2 Arquétipos
- 3 Atributos
- 4 Perícias
- 5 Habilidades & Maestria
- 6 Vitalidade
- 7 Éter
- 8 Danos
- 9 Combate
- 10 Resistência
- 11 Sistema de Níveis

1 TESTES & AÇÕES

Sempre que o resultado de uma ação for incerto, ela vira um teste. O dado-base de Etervox é o **2d10**, e todo teste parte dele. O mestre cobra o teste de uma **perícia específica** — quase nunca do atributo seco — e compara o total com uma Dificuldade (DT) ou com a rolagem de um oponente.

FÓRMULA DE TESTE

$$2d10 + \text{Atributo} + \text{Perícia} + \text{Modificadores}$$

vs. DT (dificuldade) ou teste oposto

Como são dois dados de dez faces, os resultados se concentram no meio: a média é **11**, e valores extremos são raros. Isso torna o bônus de Atributo + Perícia decisivo — quem treinou de verdade depende menos da sorte.

Dificuldades (DT)

Quando não há oponente, o mestre fixa uma DT. Use a tabela como bússola; o bom senso da cena sempre vence o número.

DIFICULDADE	DT	QUANDO USAR
Fácil	8	Algo que dá um leve trabalho, mas raramente falha.
Médio	12	O padrão de um desafio honesto para quem tem algum treino.
Difícil	16	Exige competência real; amadores tropeçam.
Muito Difícil	20	Território de especialistas.
Heroico	24	Feitos que viram história. Mesmo os melhores suam.

Resultados Críticos

Quando os **dois dados** caem no mesmo extremo, o resultado é absoluto, independente dos modificadores:

- ♦ **Crítico de Sucesso** — os dois d10 mostram **10** (total **20**). Êxito pleno.
- ♦ **Crítico de Falha** — os dois d10 mostram **1** (total **2**). Fracasso pleno.

Apenas a rolagem do teste gera crítico. Rolagens de dano que calham no valor máximo ou mínimo não têm efeito especial.

Em combate, o crítico tem leitura direta para os dois lados:

QUEM CRITOU	CRÍTICO DE SUCESSO (20)	CRÍTICO DE FALHA (2)
Atacante	Dano dobrado (acerto automático).	O defensor recebe contra-ataque imediato.
Defensor	Contra-ataque imediato.	O atacante causa dano dobrado .

Empates em testes opostos

Quando dois totais empatam, desempate em ordem: vence quem tiver o **maior modificador**; persistindo, o **maior valor na perícia**; e por fim a vantagem é sempre do **dono do turno / atacante**. Se dois **críticos** empatarem, a ação é anulada e ninguém colhe o sucesso — cabe ao mestre narrar consequências.

Vantagem & Desvantagem

Certos efeitos concedem **vantagem** ou impõem **desvantagem** num teste. Nesses casos, role os **2d10** **duas vezes** e fique com o **melhor total** (vantagem) ou o **pior total** (desvantagem) — na notação, **2#2d10**. Eles não se acumulam: ter vantagem e desvantagem ao mesmo tempo anula ambos e você rola **2d10** normal.

Ações & o custo de agir

Quase toda ação significativa custa **Éter**. Numa rodada, você pode: agir (atacar, usar manobra, conjurar uma **habilidade**), reagir (defender-se é gratuito) e falar livremente. Os custos básicos:

AÇÃO	ÉTER
Manobra ou ataque básico	-1
Ação extra no mesmo turno	-4
Recuperar fôlego (abdica da ação)	+3
Defender-se (reação)	grátis

Ações de Grupo

À parte das ações individuais, três ações especiais nascem do combate coordenado:

AÇÃO	ÉTER	EFEITO
Intervenção	-3	Se um aliado está prestes a ser atingido, você toma o golpe no lugar dele. Declare antes de qualquer rolagem e sem direito a se defender — é apostar na falha do aliado.
Assistência	-2	Abrindo mão do seu turno, você cria uma vantagem prática e concede ao aliado um teste adicional .
Golpe em Sintonia	-1 / membro	Dois ou mais personagens atacam o mesmo alvo no mesmo turno, somando o dano num único baque — a Resistência é subtraída uma só vez.

EXEMPLO DE JOGO

Três aventureiros encurralam um ogro de couro grosso (RN 6). Em vez de baterem um a um — perdendo 6 de dano por golpe —, declaram um Golpe em Sintonia. Somam $9 + 7 + 8 = 24$ de dano e subtraem a RN **uma única vez**: 18 entram de uma vez. É assim que um grupo derruba um tanque de Resistência.

2 ARQUÉTIPOS

Arquétipos são perfis de recurso — o ponto de partida que define quanta **Vitalidade** e quanto **Éter** o personagem tem, e quanto ganha a cada nível. Eles não amarram classe nem profissão; apenas dizem se você é mais um corpo que aguenta ou mais uma fonte que canaliza.

CORPÓREO

Vitalidade base 14

Éter base 6

+2 Vitalidade / nível

+1 Éter / nível

Resistente e físico. Aguenta a linha de frente.

VERSÁTIL

Vitalidade base 11

Éter base 8

+1 Vitalidade / nível

+1 Éter / nível

+1 Vitalidade ou Éter / nível

Equilíbrio com uma escolha livre a cada nível.

ETÉREO

Vitalidade base 9

Éter base 10

+1 Vitalidade / nível

+2 Éter / nível

Frágil, mas transborda recurso para agir e conjurar.

⚙️ NOTA DE AJUSTE

Espera-se que cada campanha **renomeie**, dê **bônus temáticos** ou crie seus **próprios arquétipos**.

3 ATRIBUTOS

Os atributos são a base de tudo — sustentam cada perícia e cada habilidade. São seis, e medem desde a força do corpo até o charme da palavra.

ATRIBUTO	O QUE GOVERNA
Força	Intensidade e firmeza do corpo: levantar, mover e quebrar, manejar armas, conter alvos e lutar.
Destreza	Agilidade e velocidade: esquivar, fugir, escalar, mirar à distância e fazer acrobacias.
Vigor	Resistência e vitalidade: fadiga, aguentar dor, resistir a venenos e a efeitos. Influencia a Vitalidade.
Espírito	Formação interior: força de vontade, determinação, superação, fortitude mental e sanidade. Influencia o Éter.
Inteligência	Capacidade cognitiva: analisar, interpretar, decodificar e absorver informação.
Carisma	Capacidade social: persuadir, enganar, manipular, encantar e dialogar.

Escala infinita, custo crescente

Não há teto para um atributo — só fica cada vez mais caro subir. Para levar um atributo ao nível N, gaste N pontos naquele passo (do nível 0 ao 1 custa 1; ao 2 custa 2; e assim por diante). O custo é cumulativo:

NÍVEL DO ATRIBUTO	1	2	3	4	5	6	7
Custo total acumulado	1	3	6	10	15	21	28

Rebaixar na criação

Só durante a criação, você pode **rebaixar um atributo em até 2 pontos** (ou -1 em dois atributos). Os pontos negativos viram pontos extras para distribuir. Corrigir o atributo depois usa a mesma escala de custo crescente.

EXEMPLO DE JOGO

Começo com **FOR -2** e ganho 2 pontos para outros atributos. Mais tarde, para zerar essa Força, terei de pagar a subida do -2 até o 0 — gastando os pontos de cada passo (1 + 2 = 3 pontos para sair de -2 e chegar ao 0).

4 PERÍCIAS

Perícias são o medidor fino do que o personagem sabe fazer. Todo teste se apoia em uma delas. Ao contrário dos atributos, perícias têm **custo fixo**: cada nível custa 1 ponto.

Cada perícia progride sem limite teórico, mas está **atrelada ao seu atributo**, que dita o teto atual:

TETO DE PERÍCIA

$$(\text{Atributo} \times 2) + 4$$

vale também para atributos rebaixados ao negativo

Assim, o atributo é o portão que limita o quão longe a perícia vai — e é o que mantém o sistema equilibrado.

VALOR DO ATRIBUTO	0	1	2	3	4	5	6	7
Teto da perícia	4	6	8	10	12	14	16	18

Rebaixado na criação: atributo -1 leva o teto a 2; atributo -2, a 0.

Lista de Perícias

Força

Luta — enfrentar com o corpo, da briga de rua às artes marciais.

Esforço — feitos atléticos de força bruta.

Empunho — armas brancas de corpo-a-corpo (varia com a arma).

Defesa — aparar golpes com escudo ou mãos nuas.

Destreza

Atletismo — movimentos complexos: escalar, nadar, saltar em movimento.

Esquiva — reagir a tempo e desviar de golpes e perigos.

Furtividade — esconder ou disfarçar a presença.

Iniciativa — agir primeiro numa situação.

Condução — guiar veículos e montarias.

Pontaria — todo ataque à distância: arcos, armas de arremesso e de fogo.

Vigor

Resistência — aguentar golpes, dor, fadiga e efeitos; é o valor que mitiga o dano (RN).

Fortitude — resistir a efeitos de dano, venenos, lesões e afins.

Espírito

Intuição — "sexto sentido"; pressentir o que vem.

Religião — ligação com o divino; princípios e histórias sagradas.

Adestramento — conviver com e treinar animais.

Vontade — fortitude mental contra sanidade e pressão.

Carisma

Liderança — comandar grupos e coordenar ações.

Persuasão — convencer pela comunicação.

Intimidação — amedrontar pessoas ou animais.

Oratória — falar bem em público e conquistar plateias.

Etiqueta — os códigos sutis da alta sociedade.

Inteligência

Conhecimento — domínio de um assunto (especificar; repetível).

Ofício — atuar numa profissão (especificar; repetível).

Sobrevivência — manter-se vivo em ambientes hostis.

Investigação — achar pistas em locais e objetos.

Percepção — notar detalhes em cenas e pessoas.

História — cultura, história, contos e folclore.

Tática — ler o alvo e achar aberturas e pontos fracos.

Medicina — tratar ferimentos e doenças; estimular a recuperação.

Culinária — cozinhar pratos e executar receitas.

Artes — expressão artística (especificar).

Jogo — vencer jogos por estratégia ou trapaça.

⚙️ NOTA DE AJUSTE

Perícias entram e saem conforme a campanha. Um cenário moderno pode separar armas de fogo em sua própria perícia; um de intriga pode desdobrar o social. A lista acima é o conjunto enxuto de referência.

5 HABILIDADES & MAESTRIA

Em Etervox, as habilidades nascem da criatividade dos jogadores — não de uma lista fechada. Este é o guia para construí-las e aprová-las sem desbalancear a mesa. Toda habilidade tem três peças: um **Efeito**, uma **Intensidade** (custo de **Éter**) e um nível de **Maestria**.

Maestria (N0 – N3)

NÍVEL	O QUE REPRESENTA
N0	Algo simples ou improvisado, que qualquer um poderia tentar.
N1	Uma técnica de verdade; exige algum treino.
N2	Habilidade aprimorada e bem estabelecida, com estudo e tempo por trás.
N3	Uma marca única, especializada pelo usuário — ninguém mais a replica igual.

Tal como os atributos, a Maestria tem **custo crescente** em Pontos de Habilidade:

MAESTRIA	N1	N2	N3
Custo total acumulado (PH)	1	3	6

Intensidade (custo de Éter)

O custo de Éter de uma habilidade é fixado pelo mestre na criação (N1), conforme a força do efeito:

INTENSIDADE	ÉTER
Leve	-2
Moderada	-3
Intensa	-4

Eficiência × Potência

Ao subir para N2 e para N3, o jogador escolhe uma rota de melhoria:

- ♦ **Eficiência** — menos custo de Éter, menos condições de uso, menos efeitos colaterais.
- ♦ **Potência** — mais dano, maior alcance, efeitos mais fortes.

O tamanho da melhoria cresce com o nível, já que o custo é crescente. Como há apenas dois saltos (N2 e N3), cada habilidade amadurece em uma direção clara, em vez de inflar em tudo.

6 VITALIDADE

A Vitalidade é o quanto o corpo aguenta antes de ceder. Vem do arquétipo, soma o Vigor e cresce a cada nível.

VITALIDADE MÁXIMA

base do arquétipo + Vigor + crescimento por nível

Chegar a zero

Em Etervox, a morte é direta: no instante em que a Vitalidade chega a 0, o personagem **morre**. Quando um personagem morre, seu jogador pode trazer outro na próxima sessão, voltando do **mesmo nível** em que estava.

7 ÉTER

O Éter é o coração de Etervox — a moeda que regula **todo esforço**. Atacar, conjurar, executar manobras: tudo consome Éter. Gerir essa reserva é metade da tática de uma cena.

ÉTER MÁXIMO

base do arquétipo + Espírito + crescimento por nível

FLUXO DE ÉTER	VALOR
Regeneração natural	+1 / turno
Recuperar fôlego (abdica da ação)	+3
Manobra ou ataque básico	-1
Ação extra no turno	-4

Exaustão

Com o Éter em 0, o personagem está **Exausto**. Ele só consegue executar ações básicas **com desvantagem** — ou **forçar uma ação** queimando **-3 de Vitalidade**. Forçar é um recurso de desespero: **só pode ser feito uma vez**, e depois o personagem fica travado, sem poder agir, até recuperar **metade do Éter máximo**.

8 DANOS

Quando um ataque conecta, o dano sai de um dado moldado pela própria perícia usada — quanto mais treinado o golpe, maior o dado.

DANO DE ATAQUE

$$d[\text{Perícia do ataque}] + \text{Dano da Arma} + \text{Bônus} - \text{RN}$$

mínimo de 1 de dano

O **d[Perícia]** é um dado do tamanho do seu nível na perícia do ataque (Empunho 12 → **d12** ; Luta 8 → **d8**). Como o teto da perícia depende do atributo, é o atributo que limita o tamanho do seu dado de dano. O **Dano da Arma** fica a critério do mestre — recomenda-se uma faixa de +1 a +3.

Dano crítico

Num crítico de sucesso, o dano é **dobrado** — mas a Resistência ainda é subtraída:

DANO CRÍTICO

$$2 \times (d[\text{Perícia}] + \text{Dano da Arma} + \text{Bônus}) - \text{RN}$$

Reforçando: só a rolagem do teste produz crítico. Um **d12** de dano que calha em 12 é apenas um bom dano, não um crítico.

9 COMBATE

O combate em Etervox é narrado, não medido em quadrados: a posição é ficção, e o mestre arbitra alcance e movimento. O que estrutura a luta é a iniciativa, o turno e a dupla camada de defesa.

A rodada

No início do conflito, todos testam **Iniciativa** (Destreza) — quem tira mais age primeiro. No seu turno, você realiza sua ação (atacar, manobrar, usar habilidade), pagando o Éter devido. Defender-se de um ataque é uma **reação gratuita**: você sempre tem direito a tentar.

As duas camadas da defesa

Para ferir alguém, é preciso vencer **duas barreiras** em sequência:

CAMADA	COMO FUNCIONA
1 • Evasão	O defensor rola Esquiva (desviar) <i>ou</i> Defesa (aparaar/bloquear) contra o ataque. Se vencer, o golpe é anulado por completo.
2 • Resistência	Se o ataque conecta, a RN reduz o dano que entra, até o mínimo de 1.

Ou seja: um defensor ágil tenta nunca ser tocado (Camada 1); um defensor durão aceita o toque e absorve (Camada 2). Os dois caminhos são válidos — e combináveis.

EXEMPLO DE JOGO

Kael ataca com Empunho: $2d10 + 5 + 12 = 24$. A bandida rola Esquiva e tira 19 — não alcança os 24, então o golpe conecta. Kael rola o dano: $d12$ dá 9, +2 da arma = 11; a RN 3 da bandida reduz para 8 de Vitalidade perdidos.

Quem é pego de surpresa não rola a Camada 1 (ou rola com desvantagem), a critério do mestre.

10 RESISTÊNCIA

A Resistência Natural (RN) é a couraça viva do personagem — pele, músculo, têmpera. Ela não evita o golpe; apenas faz doer menos.

RESISTÊNCIA NATURAL

RN = nível da perícia Resistência

reduz o dano de ataque (inclusive crítico) até o mínimo de 1

A vantagem **Couraça Natural** soma +2 à RN. Mas há um limite crucial: a RN só apara o **dano numérico**. Todos os **Efeitos de Dano** — sangramento, veneno, fratura — **ignoram a RN**.

11 SISTEMA DE NÍVEIS

O personagem evolui ganhando pontos a cada nível, que ele investe em atributos, perícias, habilidades e vantagens. O **Nível 0** é a criação de personagem.

NÍVEL	PA	PP	PH	VANTAGEM
0 • criação	+6	+6	+3	+4
1 – 4	+2	+2	+1	—
5	+3	+3	+2	—
6 – 9	+2	+2	+1	—
10	+3	+3	+2	—
Total no N10	28	28	15	4

PA = Pontos de Atributo · PP = Pontos de Perícia · PH = Pontos de Habilidade · Vantagem = pontos para Vantagens & Desvantagens. Os pontos de Vantagem só são concedidos na criação (+4).

PARTE II



OS MÓDULOS

Plugues opcionais. Encaixe os que a sua mesa quiser; ignore o resto sem perder nada do Núcleo.

- 12 Fluxos
- 13 Vantagens & Desvantagens
- 14 Efeitos de Dano
- 15 Sanidade & Fúria
- 16 Dados de Inspiração

12 FLUXOS

Fluxos são subsistemas criados para dar identidade mecânica a estilos que o Núcleo, sozinho, deixaria fracos ou indefinidos — como o lutador desarmado ou o curandeiro. Cada campanha pode criar os seus. Aqui ficam os dois fluxos de referência.

Fluxo Marcial — o lutador desarmado

Quem luta com o próprio corpo rola **um único teste de acerto** (o golpe inicial, com Luta). Se ele conecta, encadeia uma sequência de golpes que rolam dano direto. O número de golpes adicionais é a **Cadência**:

CADÊNCIA

$$(\text{Luta} + 3) \div 4 \quad (\text{arredonde para baixo})$$

é o número de golpes adicionais após o inicial

LUTA	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20
Golpes adicionais	1	2	3	4	5

Os golpes adicionais **acertam automaticamente**, mas o dado **diminui um passo a cada golpe** (**d[Luta]** , **d[Luta-2]** , **d[Luta-4]** ...), até o mínimo de **d2** . A RN é subtraída de **cada golpe** individualmente. O custo de Éter dos adicionais **escala**: o 1º custa **-2** , o 2º **-3** , o 3º **-4** , e assim por diante. Apenas o **golpe inicial** pode criticar ou ativar a Zona.

EXEMPLO DE JOGO

*Renma tem Luta 12 → Cadência 3 (três adicionais). Acerta o golpe inicial e desencadeia: **d12** , depois **d10** , **d8** , **d6** , cada um menos a RN do alvo. Custo: -1 do básico, depois -2, -3 e -4 de Éter pelos três adicionais.*

Vantagens do Fluxo: Fluxo Imparável remove a redução de dado (todos rolam **d[Luta]**); Punhos Leves reduz em 1 o Éter de cada golpe adicional.

Fluxo Vital — o curandeiro

Quem domina a Medicina canaliza o Éter em cura. São três ações, sobre um **aliado adjacente** (tratar-se a si mesmo exige a vantagem **Auto-tratamento**):

AÇÃO	ÉTER	EFEITO
Regenerar	-2	Role 1d[Medicina] = total de Vitalidade a recuperar ao longo do tempo (1d4 por turno em combate, até esgotar). Cada alvo tem uma regeneração ativa por vez; reaplicar renova.
Tratar	-2	Teste de Medicina que remove ou reduz o grau de um Efeito de Dano. DT sugerida: leve 10, moderado 14, grave 18.
Estancar	-3	Recupera 2d4 de Vitalidade imediatamente .

Vantagens do Fluxo: Mãos de Cura (-1 Éter por ação) · Mãos Gêmeas (duas ações de Fluxo Vital no mesmo turno) · Toque Restaurador (Estancar passa a curar **d[Medicina]**) · Vitalidade Transbordante (Regenerar cura 1d8/turno).

13 VANTAGENS & DESVANTAGENS

Vantagens e Desvantagens são a base sobre a qual você esculpe um personagem único. Gaste **Pontos de Vantagem** (4 na criação) para comprar Vantagens; assuma Desvantagens para ganhar mais pontos — até um **limite de +12**. A vantagem **Talento Inato** pode ser comprada várias vezes (no máximo 1× por perícia).

Vantagens

-5 **Fluxo Imparável** — os golpes adicionais do Fluxo Marcial não sofrem redução de dado; todos rolam **d[Luta]**.

-5 **Recuperação Acelerada** — regenera +2 de Éter por turno, em vez de +1.

-4 **Zona** — a cada crítico de sucesso na cena, sua margem de crítico aumenta em 1 (passa a criticar com 19, 18...), sem limite. Sai da Zona ao falhar um teste, sofrer dano ou ao fim da cena.

-4 **Sorte** — uma vez por sessão, ignore o resultado de um dado e role de novo.

-4 **Pense Duas Vezes** — ao sofrer falha crítica (ataque ou defesa), não recebe contra-ataque nem dano dobrado.

-4 **Duro de Matar** — 1×/cena, um golpe que o levaria a 0 de Vitalidade o deixa com 1 e de pé.

- 3 Guarda Alta** — +1 em todo teste para se defender, esquivar ou aparar.
- 3 Obstinação** — em exaustão, pode forçar ações quantas vezes quiser, a 3 de Vitalidade cada.
- 3 Toque Restaurador** — sua ação Estancar passa a curar d[Medicina] de Vitalidade, em vez de 2d4.
- 3 Mãos Gêmeas** — executa duas ações de Fluxo Vital no mesmo turno, pagando o Éter de ambas.
- 3 Mãos de Cura** — reduz em 1 o custo de Éter de toda ação do Fluxo Vital (mínimo 1).
- 3 Auto-tratamento** — pode executar as ações do Fluxo Vital em si mesmo.
- 3 Catalisador** — 1×/rodada usa Assistência como reação (sem abrir mão da ação); e quando assiste um ataque que acerta, ele causa +2 de dano.
- 3 Ambidestro** — com duas armas leves/de uma mão, faz um ataque adicional com a secundária por 3 de Éter (dano garantido).
- 3 Arma Favorita** — escolhe uma arma e recebe +1 em qualquer teste com ela.
- 3 Reflexos Sobrenaturais** — +2 em Iniciativa e pode agir mesmo surpreendido.
- 3 Mente de Aço** — +2 de Sanidade máxima e +1 contra efeitos mentais.
- 3 Corpo Letal** — ataques desarmados contam como arma leve (+1), mesmo sem treino.
- 3 Familiar** — possui uma criatura de estimação excepcional, definida com o mestre.
- 3 Socialmente Influyente** — grande influência social; é reconhecido na maioria dos lugares.
- 3 Rico** — começa com o dobro do dinheiro inicial.
- 2 Escudo Vivo** — ao Intervir, pode se defender do golpe (Esquiva ou Defesa) por +1 de Éter.
- 2 Guarda-Costas** — pode Intervir depois de ver as rolagens, por +1 de Éter (sem prever a falha).
- 2 Apoio Exímio** — o teste adicional que concede via Assistência recebe +2.

Desvantagens

- +5 Doença Terminal** — uma doença incurável que, ao longo da campanha, cobrará sua vida.
- +4 Deficiência Grave** — perda séria: um braço a menos, cegueira, paralisia das pernas.
- +4 Amaldiçoado** — carrega uma maldição específica, definida com o mestre.
- +3 Procurado** — é tido como criminoso e perseguido pelas autoridades.

- 2 Vitalidade Transbordante** — ao receber Regenerar, a cura por turno dobra (1d8), até esgotar o total.
- 2 Predador** — +2 em Furtividade e +2 de dano no primeiro ataque contra alvo desavisado.
- 2 Couraça Natural** — +2 de Resistência Natural.
- 2 Reservatório Etéreo** — +3 de Éter máximo.
- 2 Punhos Leves** — reduz em 1 o custo de Éter dos golpes adicionais do Fluxo Marcial.
- 2 Peso Pesado** — +1 em todos os testes de Força.
- 2 Flexibilidade** — +1 em todos os testes de Destreza.
- 2 Imparável** — +1 em todos os testes de Vigor.
- 2 Prodígio** — +1 em todos os testes de Inteligência.
- 2 Zen** — +1 em todos os testes de Espírito.
- 2 Extrovertido** — +1 em todos os testes de Carisma.
- 2 Sentidos Aguçados** — um sentido especialmente treinado: +1 nos testes que o envolvam.
- 2 Hipoalgia** — limiar de dor altíssimo; dificilmente sofre desvantagem por dor corporal.
- 2 Imunidade** — muito resistente a doenças, venenos e patógenos comuns.
- 2 Confiança Estranha** — quando intimidado, recebe +1 contra o fator que o intimida.
- 2 Pavio Curto** — acumula Fúria mais rápido: +2 de Fúria por falha.
- 2 Ultra-Poliglota** — comunica-se em diversas línguas, incluindo algumas esquecidas.
- 2 Direção Absoluta** — nunca se perde; sempre sabe o caminho e os pontos cardeais.
- 1 Talento Inato** — escolhe 1 perícia; o teto dela aumenta em +2. Repetível, máx. 1×/perícia.
- 1 Sensibilidade Empática** — percebe o que os outros sentem, mesmo quando escondem.
- 1 Memória Eidética** — lembra de tudo o que presenciou, até da primeira infância.
- 1 Identidade Falsa** — possui uma identidade falsa, legal aos olhos da lei.

- +3 Depressivo** — depressão grave: metade da Sanidade é cortada da ficha.
- +3 Apático** — incapaz de acumular Fúria.
- +3 Azarado** — 1×/sessão, o mestre obriga a rerrolar um sucesso e usar o pior resultado.
- +2 Fobia** — medo irracional e grave de algo específico, definido com o mestre.
- +2 Deficiência Leve** — miopia, audição ruim, dedos a menos.

- +2** **Código de Honra** — regras pessoais que é incapaz de cumprir.
- +2** **Fôlego Curto** — Éter máximo reduzido em 3.
- +2** **Exaustão Crônica** — só regenera Éter a cada 2 turnos.
- +2** **Mente Frágil** — Sanidade máxima -2 e -1 contra efeitos mentais.
- +2** **Hemofilia** — qualquer Sangramento evolui automaticamente para Hemorragia.
- +2** **Frágil aos Efeitos** — -2 nos testes para resistir a Efeitos de Dano.
- +2** **Difícil de Curar** — toda cura recebida cai pela metade; Tratar para remover seus Efeitos tem DT +4.
- +2** **Covarde** — -2 em testes contra Medo e intimidação.
- +2** **Vício** — depende de uma substância; sofre penalidades quando privado dela.
- +2** **Devedor** — deve uma dívida perigosa a alguém poderoso.
- +2** **Pobre** — começa com metade do dinheiro inicial.

- +2** **Fala pelos Cotovelos** — grande dificuldade de guardar segredos.
- +1** **Alergia** — reações alérgicas diante de um agente específico.
- +1** **Pesadelos** — sonha com coisas terríveis e raramente dorme bem.
- +1** **Curioso** — dificuldade de se conter diante do que deseja saber.
- +1** **Sinal de Identificação** — uma marca que o torna facilmente reconhecível.
- +1** **Fanático** — defende um ideal ou ídolo com a própria vida.
- +1** **Viciado em Adrenalina** — paixão por situações perigosas.
- +1** **Cleptomania** — compulsão por pegar o que não é seu.
- +1** **Peso Pena** — -1 em todos os testes de Força.
- +1** **Travado** — -1 em todos os testes de Destreza.
- +1** **Frágil** — -1 em todos os testes de Vigor.
- +1** **Ingênuo** — -1 em todos os testes de Inteligência.
- +1** **Mal Presságio** — -1 em todos os testes de Espírito.
- +1** **Irritante** — -1 em todos os testes de Carisma.

14 EFEITOS DE DANO

Efeitos de Dano são consequências que vão além do número — uma ferida que sangra, um osso quebrado, um terror que paralisa. Eles **ignoram a Resistência Natural** e são sempre **aplicados pelo mestre a partir da ficção**: nenhuma arma ou habilidade os impõe sozinha.

EFEITO	O QUE FAZ	COMO ENCERRAR
Sangramento	Perde 1 de Vitalidade por turno.	Tratar, ou Estancar a ferida.
Hemorragia	Sangramento grave: 1d3 de Vitalidade por turno.	Só com Tratar ou Estancar.
Queimadura	1d2 de Vitalidade por turno enquanto arde.	Apagar o fogo; depois Tratar.
Veneno	Dano contínuo conforme a toxina (o mestre define ritmo e força).	Resistir (Vigor/Fortitude); antídoto ou Tratar.
Paralisia	Não pode agir por um número de turnos.	Expira; ou Tratar a causa.
Lesão	Desvantagem nos testes que usam o membro afetado.	Tratar; descanso.
Fratura	O membro fica inutilizável.	Imobilizar e Tratar; tempo de cura.
Concussão	Desvantagem em testes mentais e de percepção.	Tratar; descanso.
Atordado	Perde a próxima ação.	Passa no próximo turno.
Desacordado	Inconsciente, à mercê da cena.	Teste de Vigor (Fortitude) <i>ou</i> Espírito (Vontade) para despertar; ou ser tratado.
Derrubado	Caído: desvantagem enquanto no chão.	Gastar uma ação para se levantar.
Medo	Desvantagem perto da fonte do terror.	Teste de Vontade para encerrar.

⚙️ NOTA DE AJUSTE

Ritmo e gravidade ficam na mão do mestre. Um veneno de campanha mortal pode tirar 1d6/turno; uma queimadura superficial, só 1.

15 SANIDADE & FÚRIA

Para campanhas de horror, mistério ou pressão psicológica, a Sanidade mede o quanto a mente do personagem aguenta antes de rachar.

A reserva de Sanidade

A **Sanidade Máxima** não vem de atributo: é definida pelo **mestre** conforme a história e o perfil do personagem, tipicamente na faixa de **6 a 10**. Vantagens e desvantagens ajustam o valor (Mente de Aço +2, Mente Frágil -2, Depressivo corta pela metade).

Perder e quebrar

Diante de horror, trauma ou estresse extremo, o personagem testa **Vontade** contra a DT da cena. Na falha, perde Sanidade. Dois marcos importam:

SANIDADE	O QUE ACONTECE
1	Sequela — fica uma marca duradoura na mente: uma fobia, uma compulsão, um tique, definidos com o mestre.
0	Trauma — a mente cede na cena: pânico, catatonia ou fuga descontrolada, fora do comando do jogador por um tempo.

Recupera-se Sanidade com **descanso, segurança, tempo e cuidado** entre as cenas — nunca instantaneamente.

Fúria

A Fúria dá corpo ao guerreiro que fica mais perigoso quanto mais apanha.

Acumular

A Fúria sobe a cada revés: +1 ao **falhar qualquer teste** e +2 numa **falha crítica**. O máximo é 4. A vantagem **Pavio Curto** dá +2 por falha comum; a desvantagem **Apático** impede acumular Fúria por completo.

Gastar

A Fúria só pode ser descarregada quando está **cheia (4)** — é tudo ou nada. Ao gastá-la, escolha uma ação física (ataque, Esforço, Atletismo...) e role-a **com vantagem**; em seguida a Fúria **zera** e o personagem perde **1 de Sanidade**. Se não for usada, a Fúria também zera ao fim do combate.

16 DADOS DE INSPIRAÇÃO

Um tempero de heroísmo e sorte na mão do mestre. Dados de Inspiração premiam o bom jogo sem pesar na matemática do sistema.

O mestre concede um **Dado de Inspiração** por grandes momentos de interpretação, soluções engenhosas ou cenas marcantes. Cada dado vale uma **rolagem adicional**: gaste-o para **refazer qualquer rolagem** — um teste de perícia, uma rolagem de dano, o que for — e ficar com o resultado que preferir.



Etervox é um documento vivo. Esta é a Edição v1.2 — feita para ser lida, jogada e reescrita pela sua mesa.