

UMA AVENTURA DE MAGUINHOS

# Academia Brilheterno

*Academia Brilheterno de Magia  
Para Jovens Ligeiramente Dotados*



"FINGE SI PERCUSSERIT OCULUM"

- Diretora Alba McLocket

Marcus Vinicius Queiroz de Souza, Marina de Sousa Camargo,  
Matheus Prado de Aguiar e Giovanna Soares Bueloni  
Ilustrações por Bruno Kiminami Onishi

# Bem vindo à Academia Brilheterno de Magia!

## Introdução:



Em Academia Brilheterno, você é estudante da Academia, que têm um processo rigoroso de seleção. Somente a nata da nata estuda nessa prestigiosa academia de magia, e você está entre eles!

Entretanto, terão que se acostumar com os modos... Diferenciados de ensino de seus professores, além de fazer novas amizades para conseguir sobreviver às aulas. E, obviamente, evitar de todo modo desapontar seus instrutores – caso contrário, vocês vão sofrer a pior das consequências, pior até do que a possível morte durante suas tarefas: Expulsão.

Academia Brilheterno é um sistema descontraído, orientado para one-shot, em que as únicas coisas que você precisa para jogar são um dado de seis lados, uma folha de papel para cada jogador e imaginação. O jogo é como uma grande conversa entre todos na mesa – com o sistema de escolha os jogadores de qual tipo de narrativa eles querem que sua história seja construída, todos ficam envolvidos em criar uma experiência divertida.

Junte-se aos seus amigos num esforço cooperativo para tentar manter os professores satisfeitos, e sua cabeça no lugar, enquanto exploram Clarefugio, uma cidade cercada onde tornados e dinossauros podem ameaçar seu lugar na Academia no mesmo dia.

## Criação de personagem:

Academia Brilheterno gira em torno dos diferentes tipos de conflitos que diferentes estilos narrativos trazem à história. Está nas mãos do jogador escolher qual tipo de história ele quer contar enquanto ele cria o seu personagem. Por isso, temos quatro Tipos Narrativos para serem escolhidos, cada um com suas características.

Além disso, o personagem é um estudante de magia. Portanto, o jogador terá quatro Escolas de Magia, especializações as quais ele deverá escolher uma para o personagem. Cada especialização possui três feitiços. Por último, o jogador deverá adicionar todos os bônus de características e da escola escolhida à base de atributos na criação de personagem, conforme a seção "Montando a ficha". Depois disso, é só jogar!

Alternativamente, se o jogador preferir, ele pode rolar 1d6 para fazer suas escolhas. Para categorias com quatro opções, os números 1 ou 6 significam re-rolagem. Para as características, que possuem cinco opções, somente o número 6 significa re-rolagem.



# Tipos Narrativas e suas Características:

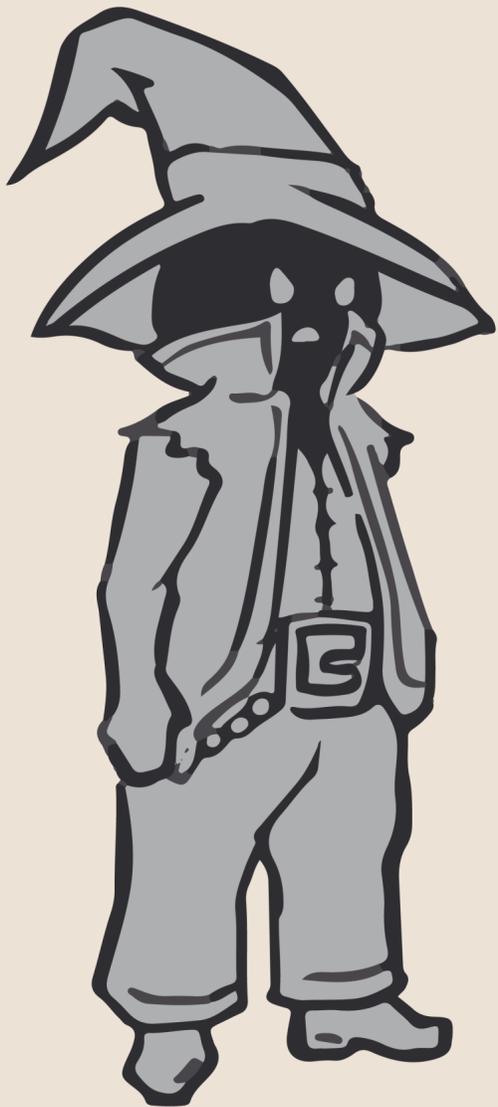
Os Tipos Narrativos direcionam o modo como o seu personagem interage com o mundo, e em troca, como o mundo interagem com seu personagem. Tudo isso, entretanto, vem de uma coisa: O tipo de história que você, como jogador, quer contar.

Você gosta mais de histórias com muita ação? Ou talvez de histórias com intrigas? Ou então de histórias com catástrofes naturais! Ou se você preferir histórias que envolvem crescimento emocional?

Para qualquer tipo de conflito, você tem uma opção de narrativa. E, para ajudar o personagem em sua jornada, cada narrativa dá acesso a algumas características, as quais você deverá escolher duas para o seu personagem. As características, além de darem algo a mais para ajudar o personagem e um bônus para os atributos base, também trazem uma desvantagem. Com duas características por personagem, você terá um personagem balanceado – mas também terá que agir de acordo com suas desvantagens.

Por exemplo, Charles está criando seu personagem, e escolheu o Tipo de Narrativa Social. Para suas características, Charles escolheu Bombadão e Rapper. Ele ganha um bônus total de +2 de força, +1 de agilidade e +2 de inteligência. Entretanto, Charles também sabe que seu personagem, Chester, irá ser temido por todos a primeira vista e que, enquanto Charles estiver interpretando, ele deverá falar em rimas.





# Briga:

Essa é a opção caso você prefira lidar com obstáculos que podem ser socados, chutados e derrubados. Os estudantes com esse Tipo de Narrativa são adeptos à arte de deixar seus punhos falarem por você, e os jogadores que o escolhem são, normalmente, amantes da porradaria.



*"Aqui é faca na caveira, tiro porrada e bomba!"*

**Magricela:** Você sempre foi subestimado em brigas, mas ser leve e pequeno te fez ser ágil. Ganhe +2 de agilidade, mas todos os inimigos te acham um fracote e te atacam primeiro.

**Esquentado:** Você sempre partiu pra briga no menor dos estímulos, o que te condicionou a ser mais forte e mais rápido. Ganhe +1 força e +1 agilidade, mas você sempre parte para a briga quando conhece alguém a primeira vez.

**Faz Tudo:** Você trabalhou na fazenda de seus pais, levantando muito feno e ficando várias horas no sol. Ganhe +2 em força, mas você não consegue ser sutil quando precisa usar menos brutalidade.

**Gangster:** Você cresceu na cidade grande, e sabe dos paranauê da rua. Ganhe +2 carisma, mas você tem inimigos que sempre te perseguem e querem te machucar.

**Nerd de Guerra:** Você sempre foi fascinado por batalhas, e estudou isso a vida inteira como um hobby. Ganhe +1 em inteligência, mas você sempre tenta entrar em brigas maiores do que você consegue ganhar.



# Natural:

Essa é a opção caso você prefira conflitos que só os meteorologistas podem prever, ou então microbiologistas. Os estudantes com esse Tipo de Narrativa são aqueles que andam com guarda chuva, garrafa de água e kit de primeiro socorros na bolsa, e os jogadores que o escolhem são, normalmente, aqueles que desejam ter um bunker para o apocalipse.

*"A natureza é linda é  
vai nos destruir um dia  
- só espera..."*



**Escoteiro:** Você fez o juramento dos escoteiros e ganhou todas as medalhas possíveis sobre sobrevivência e natureza. Ganhe +2 de inteligência, mas você se recusa a tomar qualquer ação que possa impedir o curso da natureza.

**Durão:** Você não se incomoda facilmente por dores e enjoos. Ganhe +2 em carisma, mas você, por não saber seus limites você ganha o dobro de pontos de dodoí.

**Lenhador:** Você cresceu nas florestas com seu pai recluso, e está acostumado a fazer a sua parte na selva. Ganhe +2 de força, mas você não sabe interagir direito com as outras pessoas, causando um desconforto nos outros maior que o necessário.

**Símio:** Você subiu em árvores sua infância inteira e adora a sensação de estar no alto. Ganhe +2 de agilidade, mas você não consegue descansar se não for em cima de uma árvore e tem relutância a descer delas.

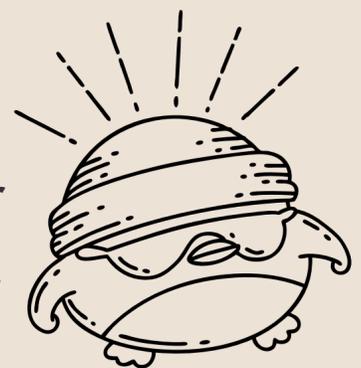
**Conspiracionista:** Você sempre acreditou que o fim do mundo estava próximo, e que ele seria feito de desastres naturais. Você ganha +1 de inteligência e +1 de agilidade, mas qualquer chuvinha faz você acreditar que o fim está próximo.



## Social:

Essa é a opção caso você prefira resolver as coisas com suas palavras e sua bela aparência. Os estudantes com esse Tipo de Narrativa são o centro das atenções, distribuindo sorrisinhos e esbanjando simpatia, e os jogadores que o escolhem são, normalmente, um reflexo disso (Narciso manda um 'Oi').

*"O que eu fiz pra ser popular? Pff, talento nato, meu querido \*piscadela\*."*



**Bonitão:** Você nasceu com a beleza dos deuses. Ganhe +2 de carisma, mas você tem sempre uma panelinha de fãs que te segue o tempo todo.

**Apaziguador:** Você evita qualquer tipo de conflitos a qualquer custo, o que te torna um bom mediador. Ganhe +1 de carisma e +1 de inteligência, mas você literalmente sai correndo quando qualquer conflito começa a se desenrolar a sua frente.

**Bombadão:** Você gosta de fazer exercícios físicos e levantar peso. O problema é que todo mundo sempre acha que você vai bater neles quando se conhecem. Ganhe +2 em força, mas você intimida todo mundo que você conhece.

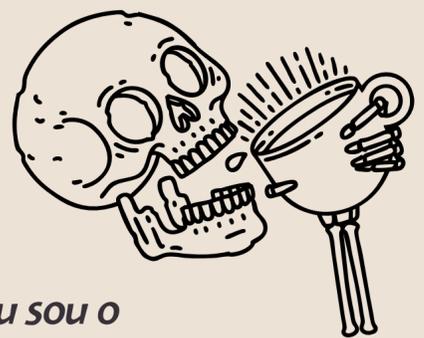
**Mentiroso:** Você mente muito bem, sempre mentiu. Ganhe +1 de carisma e +1 de agilidade mas seus companheiros nunca acreditam em você, mesmo quando está dizendo a verdade.

**Rapper:** Você lia o dicionário para passar o tempo quando criança, e tem um grande vocabulário. Ganhe +1 de agilidade e +2 de inteligência, mas você só consegue falar em rimas.



## Mental:

Essa é a opção caso você prefira situações que só podem acontecer dentro da sua cabeça. Os estudantes com esse Tipo de Narrativa são os doidinhos de pedra, e os jogadores que o escolhem são, normalmente, coachs que se acham psicólogos.



*"Ora ora, parece que eu sou o Xeróqui Romes aqui..."*

**Noturno:** Você funciona melhor durante a noite e de madrugada pelo hábito estudar até tarde. Você ganha +2 de inteligência, mas se estiver muito cedo você é um babaca com todo mundo.

**Possuído:** Você possui um charme desumano. Você ganha +2 de carisma, mas às vezes perde o controle de suas ações.

**Cafeinado:** Você toma café o tempo todo (e leva uma garrafa térmica em suas aventuras). Você ganha +2 de agilidade e +1 de inteligência, mas você vive falando muito rápido e dificilmente consegue finalizar um pensamento.

**Hipocondríaco:** Você acha que qualquer coisa vai te machucar ou te deixar doente. Você ganha +2 de força, mas está sempre procurando por mais remédio.

**Ansioso:** Você quer resolver as situações o mais rápido possível. Você ganha +1 de agilidade e +1 de inteligência, mas isso faz com que você seja impulsivo e não escute seus companheiros.

# Escolas de Magia

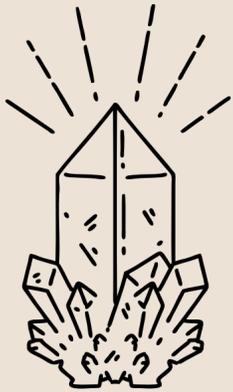
Como estudante de magia, você não sabe tudo. Porém, por ser um jovem ligeiramente dotado, você já domina uma das quatro Escolas de Magia! Ou quase isso. Com três feitiços que você já sabe, você tem ferramentas para lidar com as mais difíceis situações. Os feitiços mais fortes te cansam mais rápido, limitando o seu uso de uma vez por aventura. Os médios, de duas vezes. Já os fracos são ilimitados. Além das magias, cada Escola dá ao estudante um bônus de atributo, que o ajuda na rotina da Academia Brilheterno.

Por exemplo, Agatha está montando sua personagem, Cybella. Ela já escolheu a narrativa natural, e suas características são Conspiracionista e Lenhador, ganhando um bônus total de +1 de inteligência, +1 de agilidade e +2 de força. Lendo os feitiços que cada uma das Escolas oferecem e contabilizando os bônus, Agatha escolheu a Escola de Encantamento.



## Escola de Transmutação

Escola focada em mudar as propriedades da matéria. Concede +2 de agilidade.



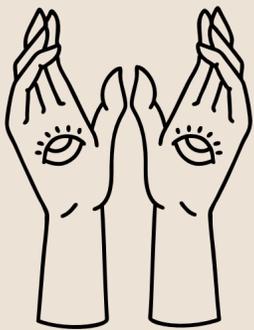
**Fraco:** Consegue transformar galhos em um chicote com espinhos.

**Médio:** Consegue mover objetos no espaço com um pensamento.

**Forte:** Consegue mudar sua forma para qualquer criatura existente.

## Escola de Encantamentos

Escola focada em encantar, enganar e mexer magicamente com a mente das pessoas. Concede +2 de carisma.



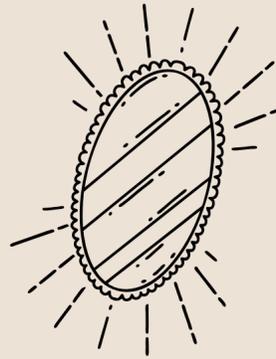
**Fraco:** Você machuca as pessoas com as suas palavras.

**Médio:** Você faz alguém dançar sem parar enquanto estiver concentrado nela.

**Forte:** Você deixa uma outra pessoa, completa, absoluta e terrivelmente imbecil.

## Escola de Ilusão

Escola focada em criar ilusões que podem ou não machucar os outros. Concede +2 de inteligência



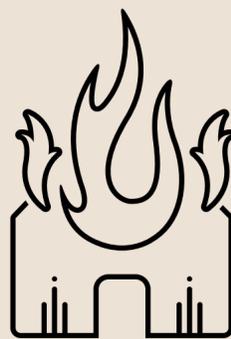
**Fraco:** Você cria um som estridente e doloroso ao redor do alvo.

**Médio:** Você cria uma imagem com som, vindo de algum ponto que você possa ver.

**Forte:** Você invoca seu amigo imaginário com os atributos do invocador, mas ele só permanece material enquanto você se concentra nele.

## Escola de Destruição

Escola focada em, francamente, destruir coisas. Concede +2 de força



**Fraco:** Você cria um míssil de magia.

**Médio:** Você cria uma explosão partindo de você.

**Forte:** Você invoca uma chuva de meteoros que machuca 5 pessoas ao mesmo tempo.

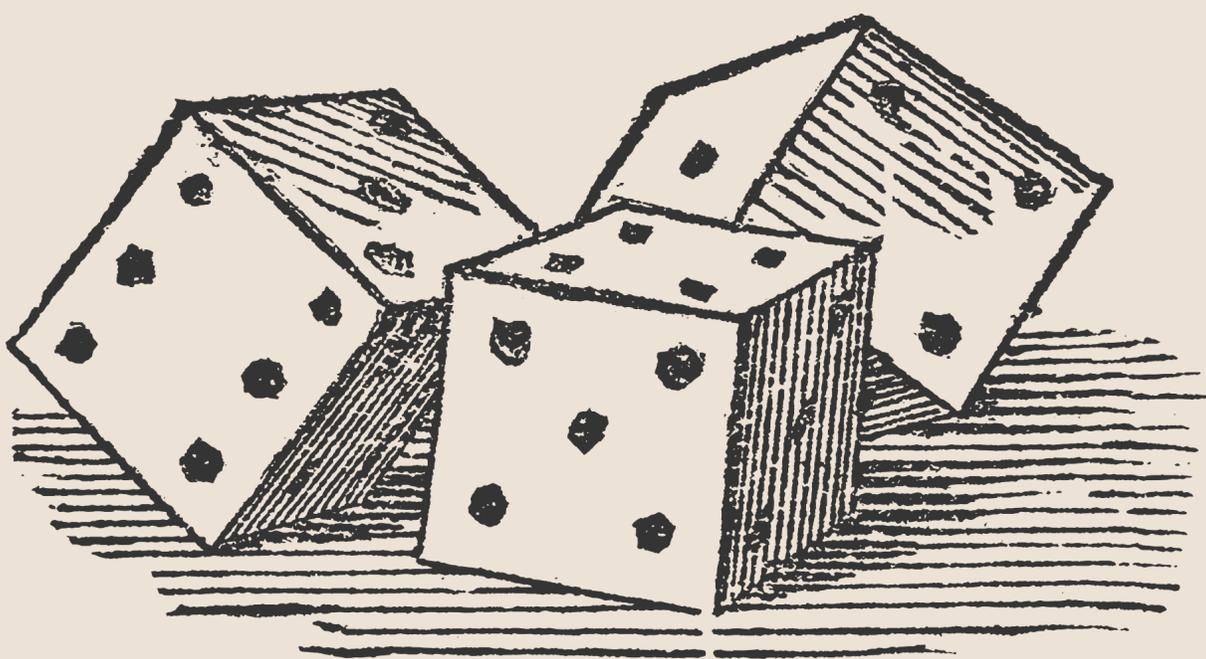
# Jogando o jogo

Para rolar é simples. O mestre escolhe o atributo correspondente à ação que o jogador gostaria de fazer, e o jogador deverá então rolar 1d6. Se o número que sair for menor ou igual ao número do atributo correspondente, o jogador sucede. Se for maior, ele falha. Se for um 1, é um sucesso automático. Se for um 6, uma falha automática. Vale lembrar que Brilheterno é um jogo no qual os jogadores controlam a história tanto quanto o Mestre! Se você acredita que uma rolagem deve ser feita com outro atributo, ou deve ter algum ajuste de dificuldade, converse com a sua mesa para chegar a um acordo.

Conversa é a base para se divertir, e deve começar na fase de montar seus personagens. Saber o que cada um espera do jogo vale muito quando todos estão tentando se acostumar com o grupo, e o respeito mútuo das escolhas faz com que todos se sintam confortáveis.

E, para finalizar, lembre-se do lema da escola: "FINGE SI PERCUSSERIT OCULUM".

Ou, para os leigos em latim, "IMAGINA SE PEGA NO OLHO".



# Para o Mestre:

## A cidade de Clarefugio.

Fundada às margens do rio Íris, é um antro de magia, feitiçaria e todo o tipo de criatura fantástica concebível.

Ela é dividida em quatro distritos conhecidos como campos:

O Campo dos Sábios é onde estão Brilheterno, todas as outras escolas, laboratórios e hospitais. É o distrito mais próximo da floresta de Brancarvalho; e também o mais problemático, comumente o epicentro de desastres naturais e arcanos causados pelos sábios da cidade ligeiramente malucos.

O Campo do Ouro, construído onde o rio Íris encontra o lago Esplendor, é o distrito onde os ricos habitam e fazem negócios, comandando o porto e exportando as preciosas plantas que dão o brilho roxo noturno às águas.

O Campo das Canções é o centro cultural da cidade, repleto de beleza e diversidade. É barulhento e cheio, com bares, estádios, e museus. Seria um sonho, se não fossem todos os acidentes e brigas que acontecem em um lugar assim. Sem contar com os museus liberando as ocasionais maldições antediluvianas.

O Campo da Coroa é onde o palácio das leis faz o possível para manter a ordem na cidade, ao mesmo tempo que tenta se livrar de todas as ameaças estrangeiras e vizinhas, como, por exemplo, os coelhos vermelhos gigantes que, vez por outra, atacam as plantações ao lado do distrito.



## Como fazer uma aventura em cinco minutos:

Nessa parte, o Mestre pode escolher gerar a aventura com base nos dados, porém, isso não é obrigatório. O Mestre pode se inspirar nas tabelas e colocar os jogadores na louca aventura que preferir, é claro, respeitando os conflitos escolhidos pelos jogadores.

# 1:

A escolha/rolagem dos professores definem a natureza da missão. Para não serem expulsos, os magos precisam se adaptar aos caprichos do professor e seja lá o que ele decidir que é a missão. Por exemplo, se o professor contratante é a Melian Brimstone, a mais provável tarefa dada por ela seria a recuperação de alguma pedra rara.

Role 1d6 da tabela ao lado:

**1 – Melian Brimstone**, Prof. De Transmutação, com uma coleção de pedras cada vez maior.

**2 – Paul Doofman**, Prof. De Encantamento. Tende a ser a voz da razão e diplomata nato. Odeia Carl, mas partilha de seu gosto por chapéus.

**3 – Vera Maravilha**, Prof. de Ilusão, prima da Diretora. Gosta de mangas.

**4 – Carl Ramirez**, Prof. De Destruição. É parte lhama, e usa um chapéu.

**5 – Marco Randeiro**, Enfermeiro Da Escola, odeia piadas com seu nome, mas adora fazer trocadilhos e comer pêras.

**6 – Diretora Alba McLocket**, obcecada por charadas e bodes montanheses, ela é conhecida por tocar a gaita de fole quando animada.

## 2:

Essa rolagem define para qual armadilha possivelmente mortal o professor vai mandar os alunos. Clarefugio é uma cidade com cenários impossíveis e bizarros, então nada seria estranho demais.

Role 2d6 na tabela ao lado:

1	Floresta	Confortável
2	Bairro	Barulhento(a)
3	Templo	Perigoso(a)
4	Ilha	Imaginário(a)
5	Cemitério	Voador(a)

## 3:

Nessa etapa, são definidos os conflitos relacionados ao tipo narrativa dos alunos. Como nas outras etapas, você não precisa se limitar às opções fornecidas. Mantenha em mente que é preciso que tenha pelo menos um conflito para cada jogador e se houverem dois jogadores do mesmo tipo, então dois deverão ser escolhidos, ou rolados.

Role 1d6, para cada jogador, na tabela abaixo.

### briga

1 – Um grupo de valentões
2 – Invasão de Bárbaros
3 – Briga de Gangues
4 – Mortos Famintos
5 – Monstro guardião
6 – Ataque Alienígena

### natural

1 – Desastre Natural
2 – Fogo no parquinho
3 – Dor de Barriga
4 – Alergia
5 – Animais Selvagens
6 – Dinossauros

### social

1 – Jantar Diplomático
2 – Objetivo já tem dono
3 – Barrados na Entrada
4 – Briga de Família
5 – É preciso começar um romance para conseguir o objetivo.
6 – Bardos guardam o objetivo

### mental

1 – Suspeita de traição
2 – Alguém do grupo está sendo controlado
3 – É preciso enfrentar o seu pior medo
4 – Entidade Irritante segue o grupo, dando dicas falsas ou inúteis
5 – Charadas precisam ser resolvidas para prosseguir.
6 – O grupo perde um dos 5 sentidos.

# 4:

Como em qualquer outra cidade mágica, nada acontece exatamente como previsto. Os professores sabem disso, é claro, e esperam que os alunos lidem com esses empecilhos.

Role 1d6 na tabela ao lado

- |  |
|--|
| 1 – Uma ou duas informações sobre a quest estão erradas.   |
| 2 – O caminho claro ao objetivo está bloqueado.  |
| 3 – Existe uma gangue de doppelgangers que tomam a forma do grupo (DoppelGangue).                  |
| 4 – Um mago terrorista ameaça explodir o local que está o objetivo.                                |
| 5 – O objetivo não existe.   |
| 6 – O archi-inimigo da diretora, Adrian Keypper, quer impedir o grupo para tomar a escola para si. |



# Ficha de Aluno

# Brilheterno



Nome do Aluno:

Magia de Cura:

Ferimentos

For ●○○○○○

Car ●○○○○○

Int ●○○○○○

Agi ●○○○○○

## Narrativa:

briga       natural

social       mental

1:

2:

## Escola de Magia:

transmutação       ilusão

encantamento       destruição

Fraco:

Médio:

Forte: