

ETHOS

um RPG sobre liberdade, criatividade e desobediências

“Quando os deuses são carrascos seus fieis se voltam contra eles”

IGOR FAGUNDES DOS SANTOS ROSSETTO

VICTOR "GODOKA" MARTINS

AGRADECIMENTOS

Artur Gutierre e Carol Laranja <3 nossos revisores

		Objetivo do Jogo	20
Sumário	3	Como o jogo termina	21
Cenário	4	Jogando:	22
Bases Imperiais	4	Sistema de Combate	23
Castelo/Realeza	5		
Guardas/Legislação	6		
Resistência	6		
Conselho da Magia	7		
Mercado	8		
Portos/Importação	9		
Cabarés/Entretenimento	10		
Igreja/Divino	10		
Elementos	12		
8 Segredos:	17		
Criação do Personagem	18		
Popularidade e Níveis de Riqueza:	18		
Criando a Ficha:	19		
Sistema	20		
Narrativa	20		

RESUMO



Figura 1-Ethos

A proposta de Ethos é criar um espaço de interação entre cenário e players, on e off, personagens, mestres e npcs.

Cada personagem em si é um “avatar” que possui autonomia do cenário e liberdade dentro dos parâmetros da realidade comum independente das leis e regras impostas pela base imperial, ele seria como um influencer dentro do cenário onde todos seus aspectos emocionais, físicos, mágicos são refletidos nos npcs do cenário de sua

base imperial. Fique atento com seus companheiros de jogo, pois isso influenciará na sua mestragem, esteja atento.

A ideia do RPG é sempre inspirar os jogadores a utilizarem ao máximo sua criatividade de maneira intuitiva e instantânea, para criar histórias 100% colaborativas que mudam de um cenário de terror e sombrio, e a interpretação é totalmente intuitiva de maneira que de sentido aquele atributo.

O jogo é de 2 até 8 pessoas, sendo ela todas mestre e jogadores, porem eles também podem se abster da sua função como mestre evocando as palavras: “Eu passo” para o mestre seguinte mestrar sua base imperial.

CENÁRIO



Figura 2-Cenário

O cenário é construído por todos os jogadores responsáveis pelas bases imperiais, os elementos mágicos que seu personagem controla e o segredo que ele esconde.

BASES IMPERIAIS

As Bases Imperiais são definidas no início do jogo, sendo sorteada entre os jogadores. Essas Bases são compostas por normas, leis e cenários dos ambientes sofrendo a influência dos elementos para compor a estética.

Cada uma dessas base tem uma *frase de todos os poderes* capazes de interferir do Off ao On, essas frases criam regras no RPG pois a tornam permanentes no cenário. Essas frases podem ser usadas 1x por sessão e quando não utilizadas podem ser acumuladas.

O Reino é composto pelas 8 bases imperiais que determinam como ele funcionará, sendo elas:

(As "decisões iniciais" descritas em cada um dos itens abaixo são apenas sugestões de decisões a serem tomadas)

CASTELO/REALIZA



Figura 3-Castelo

“Mas eu sou da realeza”

Quando algum jogador impõe uma regra, ou o cenário está muito repleto de regras que ele julga inapropriadas, ele pode utilizar a carteirada para interferir e possibilitar que os personagens em jogo cumpram seu destino, sem fazer com que eles contribuam para a Resistência.

Definem a Moda, o Estilo de Vida dos Plebeus, Cenário do Jogo

Decisões iniciais:

- Qual é o cenário?
- Qual estilo de vida do povo?
- Qual a Moda?

GUARDAS E LEGISLAÇÃO



Figura 4-Policias

“Mas é a lei”

A própria lei que rege o mundo, moralidade da população, a polícia do reino. Eles são os responsáveis pela justiça e sua aplicação, além da definição de qualquer tipo de lei existente, sociais, contratuais, naturais (leis da física por ex).

Decisões iniciais:

- Leis Principais, Legislação regente
- Punições
- Tipo de Guarda, Polícia etc.

RESISTÊNCIA



Figura 5-Manifestação

“Tudo é permitido”

A resistência desempata qualquer conflito de outras frases, fazendo com que aquela base imperial receba apoio da Resistência somando sua popularidade a ela.

Aqui é onde todos vão parar, quando as leis são severas, quando a igreja é julgadora, quando a realeza é insustentável. A resistência cresce tão rápido quanto uma erva daninha. Todos os NPCs não possuem autonomia e fazem de tudo para respeitar as normas e legislações impostas por todas as bases imperiais. Já os jogadores não são obrigados a seguir, e algumas regras e lei podem ser insustentáveis, como por exemplo: o jogador responsável pela guarda dita que é proibido caminhar pelo chão; todas as pessoas devem voar, flutuar, caminhar com balões; se algum personagem do jogadores começar a caminhar pelo chão, os npcs serão subvertidos fazendo com que as leis possam ser desrespeitadas, aumentando a popularidade da resistência; e quando aquela base é totalmente corrompida, ela deixa de existir.

E aqui está a primeira maneira de perder o jogo ou vencer se você for responsável pela resistência, as bases são

despeitadas a ponto de crescer total a popularidade Resistência e Subverter todas as normas/regras.

Decisões

iniciais

Não possui premissas iniciais.

CONSELHO DA MAGIA



Figura 6- Magia

“Se não foi criado, não pode ser realizado”

Aqui será onde determina toda a fantasia do cenário, que vai determinar o que existe de fantasia, aquilo que vem além da realidade humana em quesito material, vivos, no reino será o conselho de magias, então sempre será consultado para contribuir na construção de criaturas do cenário.

Decisões iniciais:

- Existência de Criaturas Mágicas e como são
- Quem pode exercer magia
- Qual a fonte dessa magia



Figura 7-Fantasia

MERCADO



Figura 8-Bitcoin

“Tudo pertence ao mercado”

O Mercado pode determinar que um item qualquer, mesmo que não seja parte do cenário, pertence a ele. A base que possuir tal item fica automaticamente com o estigma de “ladrão”, o que espalha para sua população, fazendo-a furtar e roubar. Porém se for um item genérico, ele passa a ser vendido pelo mercado. Por exemplo: se o mercado determina que todo alimento é fornecido por eles, então quaisquer produtores passam a vender seus alimentos pelos distribuidores deles. O mercado é consultado sempre que necessário precificar algo, uma pedra preciosa nunca terá valor se essa base não determinar que tenha.

Decisões iniciais:

- Sistema Econômico Vigente
- Como funciona o comércio
- Precificação

PORTOS/IMPORTAÇÃO



Figura 9-Portos

“Eu quero um...”

Eles são as possibilidades de novas invenções, criações, fantasias, fauna, flora e até magia. Aquilo que nenhuma das outras bases pensou pode ser importada pelos portos que permite que isso exista em jogo.

Decisões iniciais:

- O que não existe em Ethos que é importado: Essa regra sobrepõe todas as outras, então mesmo que o conselho de magia determine que não existem fadas em Ethos, o jogador com essa base imperial pode determinar que eles importam fadas.
- Como são os uniformes dos marinheiros?

CABARÉS/ENTRETENIMENTO



Figura 10-Bar

"Se acalmem"

Quando necessário e houver debates e desordem, o responsável pelo Cabaré pode invocar sua frase, gerando o silêncio, e anulando toda a discussão, além de qualquer efeito invocado pelas outras frases. Sempre quando for finalizado um acordo o responsável pelos Cabarés deve ser verificado se aprova ou não.

Decisões iniciais:

- Quais as principais formas de lazer: (Aqui pode-se definir que ler é um lazer, então toda população é muito culta)
- Quais são os prazeres: Às vezes tâmaras desidratadas mais prazeres que sexo e chocolate.

IGREJA/DNINO



Figura 11-Fé

"A Vontade Divina"

Quando necessário o personagem pode invocar a vontade divina para auxiliar os jogadores. A vontade divina poderá fazer *qualquer coisa* durante uma luta, por exemplo fazendo chover fogo ou igualando ficha de oponentes. Isso sempre aumentará a popularidade da igreja sobrepondo as normas da igreja sobre as outras.

A Igreja é contato com o divino, as divindades e a crença da população, além de ser a ponte entre a realidade dos deuses e a realidade física. A igreja dita suas formas e sacraliza isso. "Nossa mas deus é mesmo um coelho de 3 cabeças que cospe fogo?" E todos os coelhos se tornarão sagrados, ninguém tocará coelhos.

Decisões iniciais:

- Como é essa fé?
- Monoteísmo, Panteísmo, Politeísmo?
- Como é/são os deuses? (respeitando os elementos correspondente a essa base imperial)

ELEMENTOS



Figura 12-Magia

Os elementos são interpretados de maneira intuitiva de forma como se fosse “Avatar a Lenda de Aang” ou como o conselho de magia decide que a magia é feita, se através de objetos, varinhas, etc.

Níveis

- 1 – Sentir
- 2 – Pequenos Efeitos de Manipulação
- 3 – Pequenos Efeitos de Criação
- 4 – Manipulação do Elemento Próximo num raio de 20m
- 5 – Criação do Elemento em Médio Porte (Tamanho de uma mala de 32kg)
- 6– Manipulação do Elemento num raio de 40m
- 7 – Criação do Elementos em Grande Porte (Tamanho de uma casa de 2 andares)
- 8 – Manipulação do Elemento em Nível de Bairro. Criação de Elemento do Tamanho de um prédio de 5 andares.
- 9 – Capaz de manipular o elemento a níveis de cidades. E Criar Nível de bairros. Exemplo: Infestar um bairro de vespas como pragas.
- 10 – Tornar-se o elemento e capaz de senti-lo em todo o mundo de Ethos.

Fogo – Agressividade– Tempo Seco, Calor Excessivo, Verão o Tempo Todo, pessoas agressivas e com instintos a flor da pele, pessoas quentes.



Figura 13-Fogo

Água – Emoção – Tempo Úmido, Pessoas sempre suadas e bastante emocionais, pessoas bem emotivas, frágeis, instáveis.



Figura 14-Água

Terra – Resistência – Bastante pó, chão de Terra, Montanhas, Bastante minérios e Pedras Preciosas (porém quem determina se essas pedras têm valor são os mercados), pessoas teimosas e conservadoras.



Figura 15-Terra

Ar – Imaginação – Ventania, não há folha que pare em cima da mesa que não precise e de uma pedra, uma realeza com elemento em ar pode definir que é normal ter casas voadoras em um cenário medieval, pessoas bastante criativas.

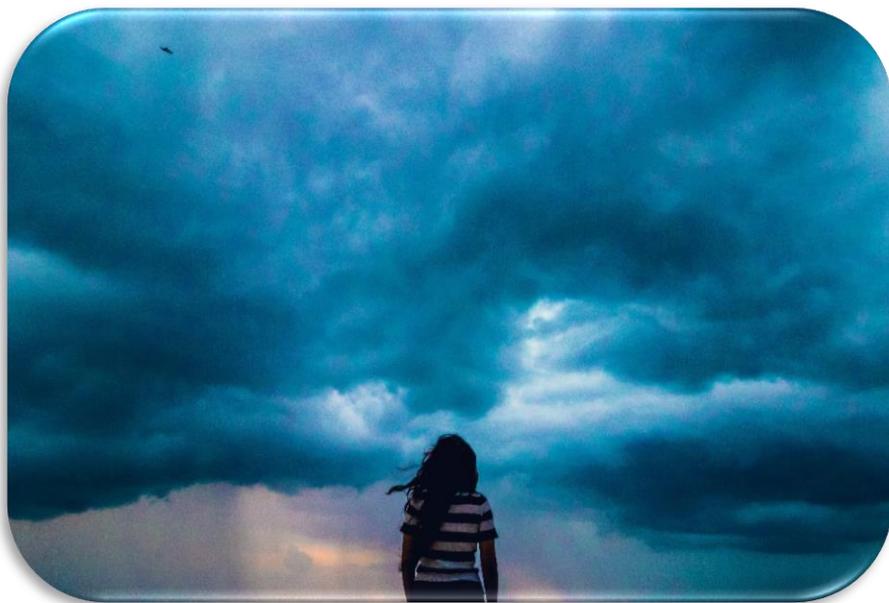


Figura 16-Ar

Fauna – Empatia – Os animais estão bastante presentes nesse ambiente, na alimentação, nas decorações, e são pessoas que sentem realmente as outras pessoas com maior possibilidade os outros, sempre dispostos a ajudar. *Personagens:* Criar Animais coesos com a realidade mundo real, caso combinado com outros elementos pode ser possível criar criaturas fantásticas, como demônios, fadas,

unicórnios, salamandras de fogo, tritões, entes, se assim for permitido pelo conselho da magia.



Figura 17-Fauna

Flora – Integração – Primavera, sempre florido, campos verdes, casas nas árvores, árvores frutíferas. *Observação:* Criar Flora coesa com o mundo real, e as demais se assim permitido pelo conselho.

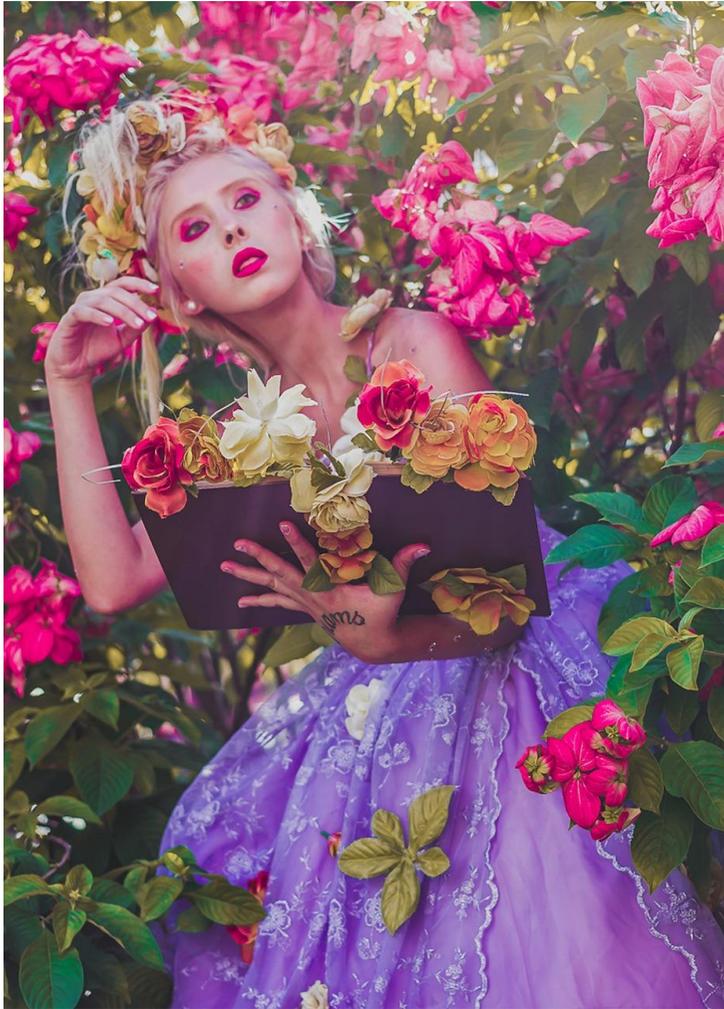


Figura 18-Flora

Luz – Extroversão – Sempre sereno, claro, e em temperatura ideal, as pessoas são animadas, sempre querem se mostrar, nada é secreto, então as casas podem ser completamente abertas, pois tudo é divino. *Personagem:* Poderes de Luz, Visão, Celestial (Anjos que põe bebês em barriga de mulher virgem, espíritos de Bons, cura divina, mas não necessariamente que isso dentro do jogo estará ligado com a igreja do Reino, às vezes a igreja será do elemento fogo).



Figura 19-Luz

Sombra – Introspecção – Tudo é meio obscuro, secreto, oculto, tudo parece ser segredo, é impossível descobrir um segredo escondido nas sombras, sempre o céu está

fechado, e parece que independente da hora é noite, terror, suspense, noite. *Observação:* Poderes de Trevas, Espíritos Ruins, Demônios, Obscurecimento, Ocultamento, Morte e Inferno, Nada Material ou Físico.



Figura 20-Bruxa

8 SEGREDOS:



Figura 21-Segredo

Os Segredos são sorteados entre os jogadores, sendo 7 deles cada um dos pecados capitais (gula, avareza, inveja, ira, soberba, luxúria e preguiça) e o 8º segredo é a Morte. Além disso, cada jogador deve escolher secretamente uma relíquia que represente aquele segredo, e definir um local dentro do cenário da campanha para aquela relíquia estar.

O jogador que retirou a morte da sua base imperial será inexistente no cenário, porém a realidade que ele cria ainda continua a existir, porém as leis que rege não. Todos os jogadores devem contar para ele qual a sua relíquia.

O jogador que tirar a inveja na hora que a relíquia dele for descoberta pelos outros jogadores ele pode perguntar para qualquer outro: "Qual é a sua relíquia?" pois a relíquia da inveja sempre é uma cópia de outra.

O mestre que estiver mestrando deve interpretar os NPCs com o Pecado Capital correspondente aquela base.

criação DO PERSONAGEM



Figura 22-Barro

Os personagens impactam diretamente no cenário, pois seu comportamento implica no comportamento dos NPCs que pertencem a sua base imperial.

POPULARIDADE E NÍVEIS DE RIQUEZA:

Os jogadores devem sortear 8 níveis de riqueza com 1d8 e o mercado determinará o que é que torna pessoas ricas e

outras pobres. Caso não exista mercado, não existem níveis de riqueza, sendo todos os personagens tendo a mesma condição monetária.

Níveis:

- 1— Mendicantes, Nômades.
- 2— Baixa
- 3— Média baixa
- 4— Média
- 5— Média Alta
- 6— Alta
- 7— Milionários
- 8— Bilionários

SORTEANDO A POPULARIDADE:

Cada jogador jogará 1d100 para saber quantos % da população em geral confia e segue as leis estabelecidas por sua base imperial. Quanto menor a porcentagem, mais pessoas negam as leis, e caem na resistência.

CRANDO A FICHA:

O personagem é um “influencer”, um avatar como Buda, Jesus, Xango, que inspira o senso comum, ele não tem noção disso e seu objetivo não é descobrir isso, pois essa verdade fugirá do personagem sempre que ele tentar entender, ele se vê como alguém comum, um herói de si, mas as pessoas se portam como ele.

O nível das fichas varia de 1 até 10, sendo 10 nível Deuses e 1 Nível Humano.

A Ficha de Nível 1 começa para distribuir 5 pontos de Atributos (já inicia com 1 ponto em cada atributo) / 3 pontos de Elementos (sendo eles dividido no mínimo em 2). Para cada nível acrescentar 1 ponto de atributo e 1 ponto de Elemento.

INFORMAÇÕES DA FICHA:

Nome: *Nome do Personagem*

Classe: *Qualquer classe estabelecida, aprovada pelo conselho da guarda ou conselho de magia e que se adeque aquele cenário estabelecido, de nada serve um domador de dragões num cenário futurista sem dragões.*

Nível: *Escolha o nível da ficha ao início do jogo 1 a 6*

Atributos: *Força 1 | Inteligência 1 | Vigor 1 | Destreza 1 | Carisma 1*

Elementos: *Escolher 2 elementos dentre os existentes*

Base Imperial: *Quais as bases imperiais sorteadas sofrem a influência do comportamento do personagem.*

Eu mestre: *As bases imperiais referentes ao que o jogador irá mestra.*

População: *Porcentagem da População Associada a sua base Imperial*

Relíquia Secreta: *O jogador não precisa escrever na ficha, mas precisa passar para o jogador que recebeu a morte como Segredo, qual é a relíquia referente ao seu pecado, e ele deverá guardar o segredo dos outros jogadores.*

Interpretação: *Dê asas à imaginação, seu personagem pode ter quaisquer características que você quiser, se ele for fumante, dará para sentir o cheiro de toda base imperial que ele pertence.*

SISTEMA

NARRATIVA

Todos os jogadores podem narrar e jogar ao mesmo tempo, as bases imperiais não podem favorecer os personagens, nunca o mestre com o personagem mestra a base imperial ao qual seu personagem pertence.

Os personagens não sabem como foram parar na cidade ou como chegaram são sempre estranhos para aquelas pessoas, não possuem contatos, ou familiares, então deixando essa opção para quando a narrativa estiver num momento bem tenso surgir um deus e falar: "Luke eu sou seu pai" ou se depararem com um laboratório do conselho de magia lotados de clones.

OBJETIVO DO JOGO



Figura 23-Caminho

O objetivo do jogo é bem genérico e pode ser inventado a qualquer momento, é libertar Ethos de todos os pecados capitais encontrando suas relíquias e destruindo, ou entregando aos portos para que levem embora junto com o personagem a qual possui base imperial dos portos (se entregar para o líder portuário transformará em inovação e todas as pessoas buscarão a inovação).

A interpretação dos NPC daquela base imperial sempre deve ser focada no temperamento emocional (Elemento) + Segredo (pecado capital) + Comportamento do Personagem do Jogador que corresponde aquela base imperial. Eles sempre terão os mesmos interesse que o jogador, se um jogador não entregaria uma espada vorpal para um desconhecido os NPCs também não fariam isso, além disso os npcs não quebram as regras pois não possuem autonomia, EXCETO se aquele jogador quebrar. Se a guarda determina que é proibido mentir, e um player mente durante o jogo, todos os npcs daquela base imperial mentem também.

COMO O JOGO TERMINA



Figura 24-Final

A Resistência sempre ganha! Quando as regras ficam insustentáveis para os personagens e eles as subvertem, a população passa para o time da Resistência e passam a ignorar aquelas leis, a base imperial perde 5% por regras quebradas, quando chegar a 200% é porque eles não se

apegam a mais nada o caos se instaurou toda população fica paranoica impossibilitando qualquer verdade.

Encontrar todas as 7 relíquias escondidas nos reinos e destruindo-a (para destruir uma relíquia é necessário a força de um Deus (nível 10), mandando a relíquia para fora de Ethos através dos portos.

Alcançando Nível 8 de 1 elemento o poder do personagem fica absurdo superando os líderes, ele não precisa mais lutar, ele simplesmente explode tudo a sua frente para conseguir o que quer.

Os jogadores são eliminados quando sua base imperial ficou tão subversiva, ninguém mais respeita as normas e leis, perdeu toda sua popularidade. Ela foi consumida pelo caos, aquele personagem se perde em sua memória, ele fica doente e morre, pois, sua relevância para Ethos já não existe. Neste momento a Igreja pode intervir e utilizar sua frase de invocação de todos os poderes e julgar que a vontade divina é cobrar a consciência dessas pessoas, dando 30% de popularidade para a base imperial que está sendo apagada e voltando o personagem a vida.

JOGANDO:

Os jogadores sorteiam com quais bases imperiais terão os conflitos iniciais, pré-existente em Ethos e quais jogadores irão mexer determinado cenário. Os jogadores não podem mostrar o cenário a qual pertencem a base imperial, sendo sorteado entre os outros jogadores.

Os NPCs de determinada base imperial protegem a relíquia de qualquer maneira, e jamais entregaria nada de mão beijada sem que fosse em uma luta épica com muito drama e sangue, ou num furto segredo.

ITEMS:



Figura 25-Dados

D10 - para realizar os testes de manipulação dos elementos e atributos.

D8 - para o sorteio das bases imperiais.

Papéis dobrados com os 8 segredos escritos para serem sorteados entre os jogadores.

- D100 - para ver qual porcentagem da população apoia aquela base imperial exceto a resistência que recebe porcentagem das outras bases conforme elas vão perdendo.

SISTEMA DE COMBATE



Figura 26-Combate

Para causar dano é o número de sucesso, seja de atributo ou de elemento.

Tipo de dano: Letal (Corte) / Contusão (Impacto) / Agravado (Intangíveis)

Sua defesa é equivalente ao Vigor para danos de Contusão e Letal, podendo ser absorvidos com sucessos no teste.

Sua esquiva é equivalente a Destreza sendo capaz de esquivar tanto mais sucessos que o dano será causado (Obs.: Pode-se usar elementos para ajudar sua esquiva, como o vento te lançar para longe)

Referências de Imagens:

Figura 1 - Ethos – Fotografia: KELLEPICS Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/fantasia-rio-est%C3%A1tua-lanterna-luz-3000308/>

Figura 2 - Cenário – Fotografia: [FrankWinkler](#) Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/paisagem-natureza-montanhas-estrada-540122/>

Figura 3 - Castelo – Fotografia: [Tim Rebkavets](#) Fonte: <https://unsplash.com/photos/B5PNmw5XSpk>

Figura 4 - Guarda – Fotografia: Spencer Fonte: <https://unsplash.com/photos/OxJxV4qakx0>

Figura 5 - Resistência – Fotografia: [Hasan Almasi](#) Fonte: <https://unsplash.com/photos/OwqLxCvoVxl>

Figura 6 - Conselho de Magia – Fotografia: Muhammad Haikal Sjukri Fonte: https://unsplash.com/photos/-RMBf_xSf2U

Figura 7 - Conselho de Magia 2 – Fotografia: KELLEPICS Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/fantasia-elf-crian%C3%A7a-menina-3601952/>

Figura 8 - Mercado – Fotografia: Geralt Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/bitcoin-dollar-moeda-dinheiro-3035013/>

Figura 9 - Portos – Fotografia: currens Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/cidade-flutuar-cidade-flutuante-563171/>

Figura 10 - Cabaré – Fotografia: Free-Photos Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/edif%C3%ADcios-noite-urbanas-1245953/>

Figura 11 - Igreja – Fotografia: [Edwin Andrade](#) Fonte: <https://unsplash.com/photos/6liebVeAfrY>

Figura 12 - Elementos – Fotografia: Aditya Saxena Fonte: <https://unsplash.com/photos/tj24rcDcmkY>

Figura 13 - Fogo – Fotografia: dazu59 Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/fogo-livre-fire-devil-weir-3891360/>

Figura 14 - Agua – Fotografia: sasint Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/budista-ritual-%C3%A1gua-budismo-1807518/>

Figura 15 - Terra – Fotografia: [Mohammad Metri](#) Fonte: https://unsplash.com/photos/SZCVm7mF_Fl

Figura 16 - Ar – Fotografia: [Shashank Sahay](#) Fonte: <https://unsplash.com/photos/Qua2cbfqKiw>

Figura 17 - Fauna – Fotografia: Lyzzhana Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/lyzz-hana-m%C3%A3e-natureza-natureza-4323482/>

Figura 18 - Flora – Fotografia: Lyzzhana Fonte:
<https://pixabay.com/pt/photos/lyzz-hana-m%C3%A3e-natureza-natureza-4323482/>

Figura 19 - Luz – Fotografia: Geralt Fonte:
<https://pixabay.com/pt/photos/religi%C3%A3o-f%C3%A9-cruz-luz-m%C3%A3o-3452582/>

Figura 20 - Bruxa – Fotografia: Lyzzhana Fonte:
<https://pixabay.com/pt/photos/lyzz-hana-woman-fantasy-3601848/>

Figura 21 - Tesouro – Fotografia: Jouwen Wang Fonte:
<https://unsplash.com/photos/UChknR2z5EM>

Figura 22 - Criação do Personagem – Fotografia: [Swapnil Dwivedi](#) Fonte: <https://unsplash.com/photos/w46tRF64qNc>

Figura 23 - Objetivo do Jogo – Fotografia: Vlad Bagacian
Fonte: <https://unsplash.com/photos/d1eaoAabeXs>

Figura 24 - Como o Jogo Termina – Fotografia: Comfreak
Fonte: <https://pixabay.com/pt/illustrations/local-guerra-guerra-apocalipse-494345/>

Figura 25 - Dados – Fotografia: Brett Jordan Fonte:
https://unsplash.com/photos/4aB1nGtD_Sg

Figura 26 - Combate – Fotografia: Chris Sabor Fonte:
<https://unsplash.com/photos/qlaot0VrqTM>