

Sistema Dharma

O darma é a base das filosofias, crenças e práticas que se originaram na Índia. Para o budismo, o Dharma pode designar o estado de natureza como ela é, as Leis da Natureza consideradas coletivamente, entre outros significados.

Dados

Os Dados Rolados em Dharma Para utilizar o sistema Dharma, você precisará de pelo menos:

- um dado de vinte faces (1d20)

- um dado de doze faces (1d12)

- um dado de dez faces (1d10)

- um dado de oito faces (1d8)

- um dado de seis faces (1d6)

- um dado de quatro faces (1d4)

Criando Personagens



Para criar um personagem, você deve primeiro escolher qual será sua Procedência. Essa procedência determina de onde vem o seu personagem: se ele é um cidadão da Nação do Fogo, do Reino da Terra, da Tribo da Água ou dos Nômades do Ar.

É interessante perceber que as características citadas por Iroh não fazem distinções entre dobradores e não dobradores. O que isso quer dizer? Que os cidadãos do Reino da Terra, por exemplo, são fortes, persistentes e duradouros – quer sejam dobradores de terra ou não.

Comece, então, escolhendo uma das Nações apresentadas a seguir, juntamente com 3 técnicas básicas. (2 Dobras de Ataque, e 1 dobra de Defesa), atributos inicialmente começa com 10, as perícias inicialmente: +5 da nação escolhida (utilizando somente para interações fora da região de Republica Unida das nações)

Nação do Fogo



Fogo é o elemento do poder. As pessoas da Nação do fogo têm desejo e força para conquistar aquilo que querem

Características Básicas

Cor dos Olhos: Dourados, âmbar ou bronze.

Cor da Pele: Normalmente branca a mais amarelada.

Cabelos: Pretos ou castanhos, normalmente longos e amarrados em coques ou rabos de cavalo.

Vestimentas: Sempre em coloração vermelha e amarela vibrante a marron mais neutros e preto.

Atributos: Movimento +1



Os nomes dos cidadãos da Nação do Fogo utilizam consoantes ásperas como a letra “Z”

Técnicas Básicas

Ataque: Socos de Fogo, Lâmina de Fogo, Bomba de Fogo, Adagas de Fogo

Suporte: Bloqueio de Fogo, Redirecionamento de Chamas.

Nação da Água



Água é o elemento da mudança. As pessoas da tribo da água são capazes de adaptar a várias coisas. Elas têm um senso gigante de comunidade e amor que as mantém unido durante todos os momentos.

Características Básicas

Cor dos Olhos: Azuis ou cinzentos

Cor da Pele: Escura a mais acinzentada.

Cabelos: Castanhos claros ou escuros, às vezes pretos.

Vestimentas: Conjunto de anorake e calças azuis forradas e debruadas com pele branca, acompanhadas de luvas e muklucs.

Atributos: Espírito +1



Os nomes dos cidadãos da tribo da água normalmente possuem muitas consoantes velares, como “K” e “Q”.

Técnicas Básicas

Ataque: Chicote de Água, Discos de Gelo, Sopro de Gelo, Garras de Gelo, Espinhos de Gelo.

Suporte: Escudo de Gelo, Cura.

Nação da Terra



Terra é o elemento da substância. As pessoas do Reino da Terra são fortes, diversas e resistentes.

Características Básicas

Cor dos Olhos: Várias tonalidades de verde.

Cor da Pele: Tons de pele escuros, embora muitos nobres tenham a pele mais clara.

Cabelos: Pretos ou castanhos.

Vestimentas: Verdes e amarelos vibrantes a beges e marrons mais suaves.

Atributos: Corpo +1



Devido à enorme diversidade dos cidadãos do Reino da Terra, não é possível identificar um padrão consistente nos nomes das pessoas naturais de lá. Pode-se afirmar simplesmente que os nomes são bastante inspirados na cultura chinesa.

Técnicas Básicas

Ataque: Levitação de Terra e Pedra, Bloco de Terra, Manopla da Terra.

Suporte: Abrigo de Terra, Manguito de Pedra.

Nação do Ar



Ar é o elemento da liberdade. Os nômades do ar não se prendem a preocupações mundanas e procuram paz e liberdade. E, aparentemente eles têm ótimo senso de humor.

Características Básicas

Cor dos Olhos: Cinzentos.

Cor da Pele: Branca.

Cabelos: Normalmente têm a cabeça raspada, mas nem sempre. Aqueles que mantêm seus cabelos normalmente possuem cabelo castanho ou preto.

Vestimentas: Roupas amarelas, laranja e marrons.

Atributos: Mente +1



Os nomes dos dobradores de ar são diversos, sem nenhum padrão imediatamente reconhecível. Entretanto, é possível perceber que muitos nomes de dobradores de ar incluídos na série são nomes tibetanos.

Técnicas Básicas

Ataque: Bola de ar, Jato de ar, Funil de ar, Soco ou chute de ar.

Suporte: Escudo de ar, Almofada de ar.

Atributos

As Atributos são as características básicas de um personagem, retratando suas capacidades e deficiências e influenciam nas demais características que possui. Os atributos são quatro:

Corpo (BD)

Corpo define a sua potência muscular, a força, o vigor a saúde e a resistência do personagem. O Corpo é a “âncora física” do personagem porque é dele que partem os seus aspectos físicos, sua musculatura, seu índice de gordura etc. A propósito, não importa se você é forte ou gordo, o atributo Corpo será alto da mesma forma.

Corpo	Referencia
0	vida microbiana
7	crianças pequenas e pessoas muito frágeis
8	pessoas muito magras
9	pessoas magras
10	pessoas comuns
11	pessoa mais robusta
12	pessoa pesada e forte
13	atleta
14	halterofilista
15	levantador de pesos olímpico

Movimento (MV)

Movimento representa destreza, os reflexos, a coordenação motora, a agilidade e a velocidade de um personagem. É possível também fazer a seguinte observação: O Movimento serve como uma projeção do Corpo, já que determina como as habilidades internas corporais (tais como força, resistência) interagem com o ambiente por meio de sua locomoção.

Movimento	Referencia
0	vegetal
7	crianças desajeitadas
8	pessoas muito lerdas
9	pessoas lentas
10	pessoas comuns
11	pessoa ligeiramente mais ágil
12	pessoa muito ágil
13	velocista amador
14	ginasta profissional
15	corredor olímpico

Mente (MN)

Mente mede a capacidade de raciocínio, de comunicação e socialização, de dedução, a memória e o poder cerebral de um personagem. Se o Corpo é a âncora física do personagem, a Mente é sua âncora psíquica. A Mente tem forte conexão com o saber, pensar, comunicar, com a razão, inteligência, raciocínio, memória, manipulação e argumentação.

Mente	Referencia
0	vegetais, bactérias, seres unicelulares
7	peessoas com oligofrenia ou crianças pequenas
8	humanos intelectualmente desfavorecidos
9	humanos de inteligência vulgar
10	peessoas comuns
11	peessoas mais maduras e conscientes
12	peessoas espertas e sagazes
13	peessoas muito inteligentes
14	peessoas brilhantes
15	gênios fenomenais

Espírito (SP)

Espírito representa a percepção, a intuição e conexão transcendental de um personagem com sua energia interna e com o universo. O Espírito serve como uma projeção da Mente, já que as capacidades de raciocínio e comunicação de alguma maneira interagem com o ambiente por meio da atenção, preparo e consciência. O atributo Espírito tem uma forte conexão com o perceber, o sentir, os instintos, a consciência, tato, visão, audição, olfato, paladar e a intuição

Espírito	Referencia
0	vegetal
7	peessoas com déficit de atenção
8	peessoas muito distraídas
9	peessoas ligeiramente distraídas
10	peessoas comuns
11	peessoas atentas
12	peessoas muito perceptivas
13	peessoas extremamente atentas
14	peessoas com consciência expandida
15	percepção quase perfeita

Distribuição dos atributos

Ao total serão distribuídos no total 40 pontos. Que serão distribuídos inicialmente 10.

Perícias

Atributo Corpo

Perícias que envolvem força, resistência e combate físico.

1. **Armas Brancas** – Uso de espadas, machados, lanças e outras armas de combate corpo a corpo.
2. **Luta Desarmada** – Técnicas de artes marciais ou briga, combate sem armas.
3. **Armas de Fogo** – Habilidade no uso de pistolas, rifles e armas de longo alcance.
4. **Resistência** – Suportar dor, cansaço e adversidades físicas.
5. **Natação** – Nadar em diversos tipos de ambiente, desde piscinas até águas abertas.
6. **Escalada** – Subir montanhas, paredes e outros obstáculos verticais.
7. **Briga de Rua** – Combate improvisado usando o ambiente e objetos à disposição.
8. **Desarme** – Habilidade de remover armas ou objetos de um oponente em combate.
9. **Intimidação Física** – Usar força física ou presença para intimidar oponentes.
10. **Montaria** – Controlar e guiar animais de montaria em combate ou em viagens.

Atributo Mente

Perícias focadas em inteligência, estratégia e conhecimentos.

1. **Investigação** – Encontrar pistas e desvendar mistérios.
2. **Linguística** – Compreender e falar múltiplos idiomas ou decifrar textos.
3. **Conhecimento (História)** – Saber sobre eventos históricos e como eles afetam o presente.
4. **Conhecimento (Ciência)** – Habilidade em entender teorias científicas, biologia, química, física.
5. **Estratégia** – Planejamento tático para combates e situações complexas.
6. **Psicologia** – Entender motivações e comportamentos das pessoas.
7. **Tecnologia** – Manipular, reparar equipamentos.
8. **Análise** – Capacidade de estudar e interpretar dados ou informações complexas.
9. **Primeiros Socorros** – Tratar ferimentos básicos e estabilizar pacientes em emergências.
10. **Memória Eidética** – Recordar informações e detalhes com precisão fotográfica.

Atributo Movimento

Perícias relacionadas à agilidade, precisão e controle corporal.

1. **Acrobacia** – Saltos, cambalhotas e manobras ágeis para escapar ou surpreender.
2. **Furtividade** – Mover-se sem ser detectado, ideal para espionagem ou infiltração.
3. **Pilotagem (Aérea)** – conduzir certos tipos de veículos aéreos.
4. **Pilotagem (Terrestre)** – Habilidade com veículos terrestres, como carros.
5. **Tiro com Arco** – Precisão no uso de arcos e flechas.
6. **Escalada Rápida** – Capacidade de escalar superfícies rapidamente em situações de emergência.
7. **Corrida de Velocidade** – Desempenho excepcional em corridas curtas e intensas.
8. **Esquiva** – Desviar-se de ataques, seja em combate ou em situações perigosas.
9. **Equilíbrio** – Manter-se firme em superfícies instáveis ou em situações que exigem precisão.
10. **Arremesso Preciso** – Lançar objetos com precisão, como facas, pedras ou dardos.

Atributo Espírito

Perícias ligadas à espiritualidade, magia ou controle de forças sobrenaturais.

1. **Canalização de Energia** – Manipular forças espirituais ou mágicas para realizar feitos sobrenaturais.
2. **Meditação** – Concentração profunda que permite recuperar energia ou resistir ao estresse mental.
3. **Empatia Espiritual** – Sentir auras e presenças espirituais no ambiente.
4. **Rituais Sagrados** – Executar cerimônias que invocam ou controlam forças espirituais.
5. **Adivinhação** – Prever o futuro ou obter informações ocultas por meios místicos.
6. **Comunhão com Espíritos** – Conversar ou interagir com entidades do além.
7. **Proteção Espiritual** – Criar barreiras espirituais ou mágicas para se defender de ataques sobrenaturais.
8. **Exorcismo** – Expulsar espíritos ou energias malignas de pessoas, lugares ou objetos.
9. **Transcendência** – Capacidade de se desligar do corpo físico temporariamente para explorar o plano espiritual.
10. **Bênção** – Conferir sorte ou proteção divina a alguém ou a si mesmo por meio de rituais sagrados.

Ataques e Defesas das dobras

Água:

Chicote de Água - o Chicote de Água é uma técnica básica da dobra de água. Esta consiste em retirar água de uma fonte e moldá-la na forma de um chicote.

Discos de Gelo - este movimento consiste em congelar uma fonte de água próxima numa coluna de gelo. O dobrador então corta a coluna em vários bocados e estes "bocados" podem ser lançados contra o inimigo.

Sopro de Gelo - um dobrador de água pode usar esta técnica. Ao soprar, ele pode congelar vários objetos ou até inimigos. Esta técnica manifesta-se por um sopro de cor branco e uma estrutura gélida.

Garras de Gelo - as garras de gelo é uma técnica usando água, um dobrador de água pode usá-la para congelar os seus dedos de modo a formar garras. Estas garras podem ser lançadas ao inimigo, sendo literalmente facas cortantes.

Espinhos de Gelo - uma técnica demonstrada por vários dobradores. Consiste em disparar gelo rapidamente no adversário, tendo esta forma de espinhos ou estacas.

Escudo de Gelo - dobradores da água podem utilizar uma fonte próxima do seu elemento, manipulá-la em várias formas e congelá-la de modo a obter um escudo de gelo para defender a si ou a outros.

Cura - Os dobradores de água às vezes podem usar a Dobra de Água para capacidade de curar lesões redirecionando caminhos de energia, ou chi, por todo o corpo, usando a água como catalisador.

Fogo

Socos de Fogo - Socos produzem bolas de fogo em miniatura e mísseis de fogo. Eles podem ser carregados para criar explosões maiores e mais lentas, ou disparadas rápida e repetidamente para manter os adversários fora de equilíbrio.

Lâmina de Fogo - Ao estreitar e condensar suas projeções de chama, os dobradores de fogo podem criar lâminas finas de fogo para cortar objetos sem destruí-los completamente.

Bomba de Fogo - Usado como um ataque de curto alcance, um dobrador de fogo pode criar uma chama na extremidade de um membro e empurrar a chama para baixo em uma explosão.

Adagas de Fogo - Jatos semelhantes a maçaricos que são criados com o punho ou as pontas dos dedos para usar como ataques corpo a corpo de perto.

Bloqueio de Fogo - um dobrador de fogo habilidoso pode desarmar e extinguir uma explosão de fogo de outro dobrador

Redirecionamento de Chamas - De forma semelhante a dobra de água, os dobradores de fogo são capazes de mudar o curso de uma explosão de fogo que se aproxima e redirecioná-la de volta para o atacante usando movimento fluido.

Terra

Levitação de Terra e Pedra - O ataque mais comum envolve levitar pedaços de terra e pedras próximos de vários tamanhos (dobradores mais poderosos podem mover massas maiores) e impulsioná-los contra inimigos com movimentos de soco ou chute.

Bloco de Terra - dobradores de terra podem trazer blocos de terra e lançá-los em seus inimigos.

Manopla da Terra – Utilizando a dobra de Pedra, você cria luvas de pedras ao redor de suas mãos, para atacar o inimigo.

Escudo de Terra - Uma laje levitada de rocha também pode dobrar como escudo quando posicionada na frente de um dobrador, o escudo pode ser arremessado contra o oponente para retaliação rápida.

Terremotos e Fissuras - golpear o chão com pés, punhos ou martelos, como mostrado por Gow, cria terremotos ou fissuras localizadas para desequilibrar os oponentes.

Ar

Bola de ar - Um dobrador de ar pode criar uma bola comprimida de ar, movendo as mãos juntas em um movimento circular. Esta técnica tem muitas aplicações, tais como levitar objetos pequenos ou prender adversários.

Jato de ar - Uma manobra mais ofensiva envolvendo um pulso direto ou jato de vento forte das mãos, pés ou da boca. A força do ataque é gerada mais de próprio poder do Dominador, em vez de auxiliada por impulso.

Funil de ar - Semelhante a um vórtice de ar, mas em uma escala menor, Aang inventivamente usava esta técnica como um canhão, criando um pequeno funil de ar através do qual pequenos projéteis de carvão podiam ser carregados e disparados para fora da extremidade oposta.

Soco ou chute de ar - Socos de ar e chutes de ar são pequenos, comprimem o ar que pode ser arremessado através dos punhos ou dos pés do dominador. Isso é parecido com muitas formas de dominação de fogo no sentido que o envolve comprimir ou solidificar ar contra um inimigo ainda que o dominador não crie vapor de ar.

Escudo de ar -

Almofada de ar - dobradores de ar podem fazer uma almofada de ar para apara a queda de qualquer pessoa, incluindo a sua própria.