

RPG = UNIVERSITY LIFE



Mago



Guerreira



Bardo



Barbaro



Ladino



Mago

São noites em claro estudando cada gesto e cada componente de todas as matérias. Normalmente, o mago possui um grimório, um livro onde ele anota as magias e seus requisitos. É de onde ele lê, memoriza, e prepara as magias que ele irá utilizar durante o dia.

Atributos:

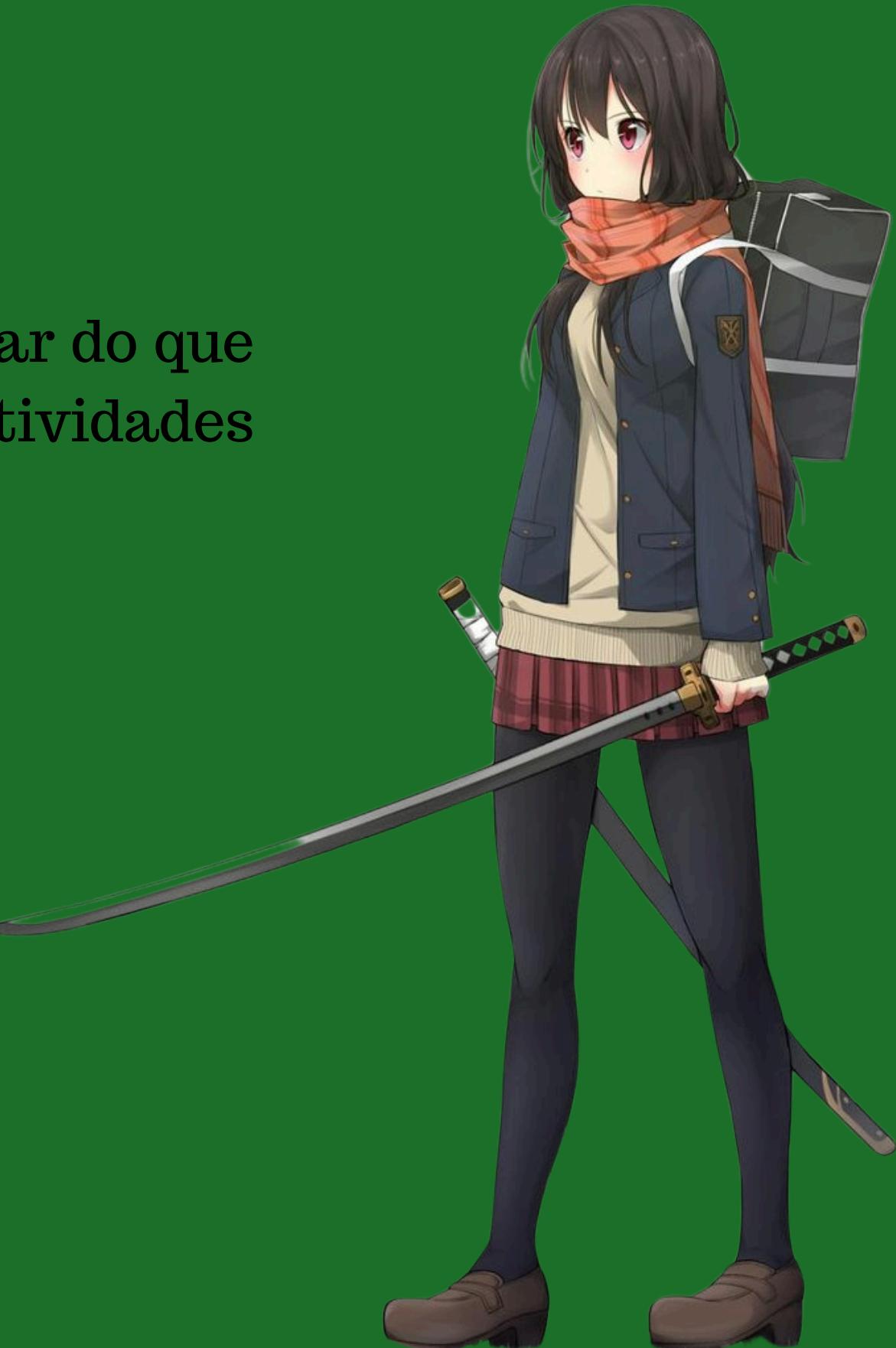
- Inteligência;
- Resistencia ;
- Organização.

Guerreira

São aqueles que fazem a frente, e que estão ali para mostrar do que são capazes! Inicialmente inexperientes aprendem com atividades práticas.

Atributos:

- Ações extras;
- Força;
- Agilidade.



Bardo



O bardo é quem inspira à todos em um ambiente, sendo um grande mestre das artes. Também podem lançar magias de encantamento e ilusão sobre seus inimigos. Costumam ser caóticos, galantes, bravos e malandros em sua essência! Arquivos vivos de assuntos no geral.

Atributos:

- Carisma;
- Esperteza;
- Agilidade.

Bárbaro

O Bárbaro é um ser que rejeita as regras e costumes da sociedade, adotando uma vida livre das leis e da ordem. Costumam estar sempre atentos à sua volta em um campo de batalha, e utilizam combate corpo-a-corpo.

Atributos:

- Fúria;
- Instinto;
- Força.





Ladino

É alguém furtivo, sorrateiro, trapaceiro, astuto e bom com armadilhas e mecanismos. São pragmáticos, e utilizam táticas julgadas como “desleais”, tanto em combate quanto fora dele. É bom em se esquivar e enganar.

Atributos:

- Destreza;
- Inteligência;
- Camuflagem.

História



O que os personagens vão enfrentar para melhorar suas habilidades?
Quais escolhas eles precisam tomar?
Qual vai ser o desafio final para se formar?



Cenário

Usaremos dados?
Vamos fazer os personagens avançarem em
uma estrada ou em provas?
Vamos adicionar a narrativa de fundo?
Mantemos o IF ou mudamos a Universidade?