

# Defensores

Ulisses Almeida

24 de abril de 2012



# Sumário

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>5</b>
1.1	O que é RPG?	5
1.2	O que é 3D&T?	6
1.3	O que é Defensores?	6
1.3.1	Então, eu posso ajudar?	7
<b>2</b>	<b>O Personagem</b>	<b>9</b>
2.1	Quem deve criar os personagens?	9
2.2	A criação do personagem começa...	9
2.3	A ficha de personagem	10
2.4	Pontuação	10
2.5	As características	11
2.5.1	Atributos	11
2.5.2	Atributos secundários	11
2.5.3	Raça	11
2.5.4	Vantagens e Desvantagens	11
2.5.5	Perícias	11
2.5.6	Magias	12
2.5.7	Revisão	12
2.5.8	Pertences iniciais	12
2.6	Exemplo de Personagem	12
<b>3</b>	<b>Os Atributos</b>	<b>13</b>
3.1	Força	13
3.2	Habilidade	14
3.3	Resistência	15
3.4	Mente	15
3.5	Armadura	15
3.6	Poder de Fogo	15
3.7	Atributos Secundários	15
3.7.1	Pontos de Vida	15

3.7.2	Pontos de Magia . . . . .	15
3.7.3	Pontos de Ação . . . . .	15
3.7.4	Força de Ataque . . . . .	15
3.7.5	Força de Defesa . . . . .	15
3.7.6	Fadiga . . . . .	15
3.7.7	Velocidade . . . . .	15
3.7.8	Alcance de Poder de Fogo . . . . .	15
3.7.9	Tipo de Dano Especializado . . . . .	15
<b>4</b>	<b>Raças</b>	<b>17</b>
<b>5</b>	<b>Vantagens e Desvantagens</b>	<b>19</b>
<b>6</b>	<b>Perícias</b>	<b>21</b>
<b>7</b>	<b>Magias</b>	<b>23</b>
<b>8</b>	<b>Regras de combate</b>	<b>25</b>
<b>9</b>	<b>A Aventura</b>	<b>27</b>
<b>10</b>	<b>Recompensas</b>	<b>29</b>
<b>11</b>	<b>O Mestre</b>	<b>31</b>

# Capítulo 1

## Introdução

O sistema Defensores tem sua base principal no sistema de RPG chamado 3D&T. Ele é voltado para iniciantes ou para experientes que queiram um jogo de início rápido. Nesse capítulo tentarei explicar o que é RPG, o que é 3D&T e finalmente o que é Defensores.

### 1.1 O que é RPG?

É difícil explicar o que é RPG, ele pode ser considerado um jogo, mas um jogo normalmente tem competição. Sendo uma competição, alguns jogadores deveriam ganhar e outros perderem, porém em uma sessão de RPG - nem é chamado de partida - o objetivo é todos jogadores se divertirem, ou seja, não há necessariamente ganhadores e perdedores. Os jogos de RPG possuem regras e mecânicas de jogo, mas o seu real objetivo é interpretar personagens para construir histórias.

A sigla RPG vem Role-playing game, traduzindo, Jogo de Interpretação de Personagens. O primeiro de todos foi o D&D (Dungeons & Dragons). O D&D teve como principal insipiração os jogos de estratégia, porém expandiu com a possibilidade interpretar papéis individuais e não se limitar aos tabuleiros. O tempo foi passando, e hoje, existem vários livros de regras de RPG, desde livros com regras gené-

ricas como esse, como específicos a um tipo de cenário ou história.

Você deve ter ouvido falar, ou até mesmo jogado, algum RPG eletrônico. Jogos como Final Fantasy, World of Warcraft, Ragnarock, Mass Effect, Dragon Age, Star Ocean, Dragon Quest, Xenogears, Cabal... enfim, existem muitos que possui o nome RPG em seu gênero. Antigamente a principal característica desses jogos era o estilo de batalha por turno, uma certa customização do personagem e muita história. Hoje em dia evoluíram bastante, permitindo que o jogador mude totalmente o rumo da história através de suas conquistas, falhas e decisões.

Ok até aqui? Que tal agora entender como ele funciona? Primeiro, temos que ter um jogador especial chamado Mestre, ou DM (Dungeon Master), ele é responsável de aplicar as regras, preparar, conduzir a história, criar e controlar outros persoangens que fazem parte dela. Cada um dos outros jogadores irão construir e conduzir um personagem. O jogo começa com o Mestre narrando o início e a partir dessa narração cada jogador tem a sua vez de decidir o que seu personagem irá fazer. O jogo se prolonga com os jogadores dizendo suas ações e o Mestre dizendo as consequências, as vezes essa consequência é determi-

nada pela aleatoriedade do resultado da rolagem de dados. O jogo termina quando o Mestre decidir, normalmente quando os jogadores alcançam ou falham na conquista de algum objetivo determinado pelo Mestre. Do que precisa para jogar? Basicamente um manual de regras como esse, lápis, papel e dados (no caso de Defensores só necessita de dados comuns de 6 faces).

Se você ainda não conseguiu entender, não se preocupe, nas próximas páginas terá um exemplo bem didático de como o jogo funciona.

## 1.2 O que é 3D&T?

Os próximo parágrafo é Copy/Paste do Manual 3D&T Alpha Revisado criado por Marcelo Cassaro, disponibilizado para download e vendido em versão impressa pela editora Jambô.

*3D&T nasceu em 1994. Começou com poucas páginas, muito simples, como tantos outros nos Estados Unidos — onde RPGs em forma de fanzine existem aos milhares. Cinco atributos básicos, um punhado de vantagens e desvantagens. E um tema da moda: em plena febre dos Cavaleiros do Zodíaco, o jogo era uma sátira aos heróis japoneses e seus golpes mirabolantes, ataques acompanhados de gritos, e estranhos códigos de honra. Daí o nome, Defensores de Tóquio.*

O famoso 3D&T começou como Defensores de Tóquio(D&T), AD&T, 3D&T, 3D&T Revisado e Ampliado, 3D&T Turbinado, 4D&T e o atual 3D&T Alpha. Durante todos esses lançamentos a essência sempre foi a mesma, sendo que apenas 2 manuais tiveram grandes mudanças e novidades: o manual Turbinado e o 4D&T.

O manual 4D&T particularmente, foi que menos gostei(acho que muitos jogavam/jogam 3D&T também) pois tenta se adaptar ao sistema D20 e perde a essência do 3D&T. O último lançamento, o manual Alpha, foi muito bom por voltar a sua essência e ao mesmo tempo um pouco decepcionante por ter demorado tanto e não trazer grandes novidades.

Apesar de eu ter ficado um pouco decepcionado com o Alpha, Cassaro, alerta logo no início do manual que realmente não tem grandes novidades. Ele diz que só houve pequenas melhorias, mas ainda acho discutível se só teve melhorias... Casso ainda tem um tempo escasso e não gosta muito do jogo, porém, graças aos fiéis jogadores, ele continuará publicando conteúdos para incrementar o sistema. Além disso, ele afirma que o sistema agora é aberto, assim qualquer pessoa pode usar o sistema para criar suas publicações.

Enfim, esse é o cenário atual do sistema, sua última versão é a Alpha, com leve contribuições do autor e ainda fortemente suportado e jogado pela galera.

## 1.3 O que é Defensores?

Defensores é um projeto idealizado por Ulisses Almeida, ou seja eu, em trazer ao sistema 3D&T uma real atualização no sistema sem perder sua essência. O objetivo dessa atualização é permitir maior flexibilidade, liberdade, opções e equilíbrio ao construir um personagem, além disso, desejo trazer regras que facilite a memorização e a improvisação. Além disso não desejo lançar a versão final só com as minhas opiniões e dos meus amigos, inspirado pela filosofia dos autores do RPG Pathfinder, desejo que essa atualização tenha feed-

back de pessoas do Brasil inteiro que gostem de 3D&T.

Para construir esse sistema, não tive apenas 3D&T como base de inspiração. Jogo RPG faz 11 anos, joguei GURPS, Daemon, AD&D, um pouco de Vampiro e os meus preferidos: 3D&D e 3D&T. Não existe um jogo de RPG melhor, todos eles tem suas vantagens e desvantagens, por causa disso pode ser que você ame um e odeie outro.

A principal vantagem do 3D&T em relação aos demais é a sua simplicidade e facilidade de aprendizado, ou seja, em poucos minutos jogadores experientes criam seus personagens, história e jogam, enquanto os jogadores iniciantes conseguem acompanhá-los sem muita dificuldades. A desvantagem do 3D&T é quando ocorre momentos um pouco mais complexos ou realista fica difícil de adaptar, além disso há desequilíbrio de vantagens e atributos, e ainda quando os personagens evoluem demais as batalhas ficam muito demoradas e repetitivas.

Defensores mantém a simplicidade, porém traz uma "encorpada" ao sistema. Com um modificações e novidades nas regras, vantagens, desvantagens, perícias, manobras e ações. Enfim, Defensores realmente se parece com uma evolução do nosso querido 3D&T. Segue abaixo, uma tabela de comparação básica entre o sistema 3D&T e os Defensores, para você ter leve idéia das mudanças e das coisas legais que você encontrará.

\*\*\*\*\*

TABELAAAA

\*\*\*\*\*

O objetivo do Defensores é ser uma real atualização, para deixar o jogo mais divertido e interessante. Mas como todo jogo de RPG, possui suas vantagens e desvantagens, portanto pode acontecer de você odiar o Defensores. Porém não tem problema, não ficarei

chateado, com os ótimos sistemas que existem por aí, com certeza você irá encontrar um que te agrade.

### 1.3.1 Então, eu posso ajudar?

Claro que você pode! Essa versão do manual além de proporcionar um jogo completo, também tem o intuito de recolher feedback dos jogadores e levantar discussões sobre a mecânica do jogo. Esse é o primeiro livro que estou escrevendo e não sou formado em letras, portanto pode haver muitos erros genéricos de português e digitação. Portanto, você pode contribuir com esse projeto com elogios, críticas e ainda a escrita do manual.

Para contribuir é muito simples, você pode entrar no [blog\(defensores.blogger.com.br\)](http://blog(defensores.blogger.com.br)), página do facebook ou ainda mandar mensagens para o twitter do Defensores. Além disso você pode se cadastrar no github, e fazer comentários bem específicos e se souber mexer, pode realizar alterações, enviar push request para mim com comentários sobre a sua alteração.

O manual está sendo escrito usando Latex (lê-se latec). Latex é uma ferramenta bastante utilizada para escrever artigos científicos, sua vantagem é que o texto fica bastante estruturado e independente de formatação. Escolhi essa ferramenta principalmente para que nesse momento inicial eu apenas me preocupe com o texto e sua organização, e ainda, por ser apenas texto, facilita sua distribuição e versionamento.

Ilustrações? No Defensores Beta ainda não tem, simplesmente porque eu não sei desenhar! Ha ha! Se quiser usar os canais de comunicação do Defensores para sugerir ilustrações livres em preto e branco para versão final do Defensores ficarei grato.

Versão impressa? O Latex gera um arquivo em pdf pronto para impressão, quando tiver a versão final do Defensores distribuirei da mesma maneira. Prometo também que estudarei as possibilidades com alguma editora de ter uma versão de impressão legal, amigável e divertida igual a do manual 3d&T.

Espero que você se integre a comunidade dos Defensores e fique por dentro das novidades que surgiram. Abraços!



# Capítulo 2

## O Personagem

RPG é um jogo de interpretação de personagens, então sendo assim, ter personagens para jogar é algo essencial! Sendo assim, esse capítulo é um resumo de tudo que você precisa para construir e entender um personagem de Defensores.

### 2.1 Quem deve criar os personagens?

Sem sobra de dúvida, a pessoa que criará mais personagens será o Mestre, já que ele controla toda a trama que os jogadores estarão participando. Cada um dos outros jogadores criam o personagem que irão controlar. Eventualmente quando o Mestre é experiente e vai ensinar para pessoas iniciantes que só querem conhecer, o próprio Mestre cria os personagens que os jogadores irão controlar.

Exemplo: João decide ser o Mestre, porque ele tem uma história bem legal preparada, leu e entendeu muito bem o manual. André, Luíza e Rafael serão os jogadores, cada um deles deve criar um personagem para participar da história do João.

### 2.2 A criação do personagem começa...

Com a história! Primeiro é importante saber o cenário e os limites do mundo da história do Mestre, se cenário for fantasia medieval onde existem feiticeiros e dragões seu personagem pode ser de um jeito, agora se o cenário for baseado histórias futuristas onde há lutas de sabre de luz e armas laser, seu personagem será de outra maneira. Enfim, seu personagem tem que ser factível com o mundo da história do Mestre.

Agora que você compreendeu o mundo em que seu personagem viverá, agora é a vez de pensar na história do seu personagem. Onde ele nasceu? Quem eram seus pais? Possui irmãos? Qual o nome do seu personagem? Como foi a infância dele? Que habilidades ele vai ter? Com quem aprendeu as suas habilidades? Ele é sério? Bem humorado? Porque se decidiu aventurar? Como é a sua aparência (cabelos, roupas, cor dos olhos, pele)? Como ele luta? Enfim, essas são algumas questões que podem ajudar a construir seu personagem. Mas não tente pensar em tudo agora, provavelmente você terá uma ideia básica dele agora e depois das distribuições de pontos, você pode querer mudar vários aspectos(ou

mudar tudo mesmo) da história para se adequar a ficha do personagem. Por falar em ficha...

Exemplo: O Mestre João diz aos seus jogadores que a aventura se passará no país de Hoveran, mundo que eles vão jogar é de fantasia medieval onde é dragões e magos não são lenda. O jogador André decide que seu personagem será um mago orfão que passou a vida inteira na academia de treinamento dos magos, Luíza diz que sua personagem é uma guerreira amazona, sua família é a tribo onde foi criada e vive nas florestas de Hoveran, Rafael decide que seu personagem é um veterano de guerra do Vietnã, que anda com uma metralhadora e um cinto de granadas. João alerta Rafael que esse tipo de personagem não faz o menor sentido no mundo que irão jogar, pois lá não existe Vietnã e nem metralhadoras ou granada. Rafael, pensa um pouco e sugere que o personagem dele é um infiltrador, que utiliza facas e furtividade para abater seus inimigos a distância.

## 2.3 A ficha de personagem

A ficha de personagem é o local onde você anotar a construção do seu personagem. Ela pode ser anotações em uma folha de caderno simples ou pode usar essa ficha(url para download) para auxiliar a anotação. Nem sempre é necessário preenche-la toda para ter um personagem, muitas vezes você quer anotar tanto detalhes que ela também pode acabar não sendo suficiente. Então, não fique preso a ela!

## 2.4 Pontuação

Antes de construir o personagem, é importante saber quantos pontos de personagem que iniciais que você possui, esses chamaremos de Nível. Assim, um personagem de Nível 8(N8), significa que foi construído com 8 pontos de personagem. Esse Nível inicial para os jogadores influencia diretamente na construção e até na história do personagem, é determinado pelo Mestre. O natural é que todos os jogadores comecem com o mesmo Nível de personagem, mas por algum motivo especial o Mestre pode decidir níveis diferentes.

As pontuações comuns para personagens são:

Nível 0-6, pessoas comuns: A dona de casa, o empresário, o policial, o ladrão, o mecânico, o jornalista, o padeiro... enfim, pessoas comuns que não receberam nenhum treinamento para participar de situações de maiores riscos. Não recomendável para personagens jogadores.

Nível 8, o aventureiro iniciante ou o profissional de elite: São personagens que estão acima da média, ou seja, são pessoas de destaque. Esse é o nível indicado para os aventureiros que acabaram de sair do seu treinamento e estão prontos para buscar suas próprias aventuras.

Nível 14, o aventureiro lendário: São personagens que já sobreviveram muitas aventuras, conquistaram grandes desafios e possuem muita história para contar. Indicado para aventuras de grande risco onde os jogadores precisam ser bastante poderosos para solucioná-los.

Outros níveis: Em casos raros o Mestre pode desejar que os personagens comecem com um nível maior ou menor que 14, não há problemas, o Mestre decide!. Mas o reco-

mendável que no máximo, para personagens recém criados seja N14, para alcançar níveis maiores os jogadores conquistem jogando e obtendo experiência.

## 2.5 As características

Após determinado o Nível inicial, basta usar o número do nível como pontos e distribuir nas características apresentadas a seguir. Exemplo: Um personagem de N14, tem 14 pontos para gastar comprando atributos, vantagens, perícias...

### 2.5.1 Atributos

Os atributos principais são: Força, Habilidade, Resistência, Mente, Armadura e Poder de Fogo. Os atributos de personagem estão diretamente ligados ao poder de combate. Portanto é essencial que personagem dos jogadores tenham bastante pontos gastos aqui, enquanto personagens comuns provavelmente terão quase nenhum ponto gasto em atributos. Cada ponto gasto em atributos equivale a um valor, portanto se o personagem gastou 2 pontos em Força, então ele terá Força 2.

### 2.5.2 Atributos secundários

Não há necessidade dos jogadores gastar pontos aqui, já que esses atributos são afetados diretamente pelos atributos principais. Entretanto, existem vantagens que aprimoram os atributos secundários. Os atributos secundários são Pontos de Vida, Pontos de Magia, Pontos de Ação, Fadiga, Velocidade, Alcance de Poder de Fogo e Tipo de Dano Especializado.

### 2.5.3 Raça

Se deseja ser um personagem humano, pode pular essa parte. Caso queira que seu personagem seja um alien, ou um elfo, quem sabe um vampiro ou um androide, terá que "comprar" uma raça nessa sessão. Normalmente os humanos são raças neutras em vários mundos de fantasia, enquanto outras raças apresentam poderes ou até mesmo desvantagens. Portanto, pode ser que ao escolher uma raça desvantajosa você ganhe pontos para gastar com outras coisas, esses pontos entram no limite de pontos máximo de desvantagem no momento da criação do personagem.

### 2.5.4 Vantagens e Desvantagens

Vantagens são qualquer coisa que traga algum benefício ao personagem durante a aventura, por exemplo, o personagem ter muito dinheiro ou ter um golpe secreto mais forte. As Desvantagens pelo contrário, sempre trazem alguma limitação que prejudique o personagem durante a aventura, em compensação ele ganha mais pontos para gastar. O Mestre e os Jogadores de podem criar mais vantagens e desvantagens além das descritas nesse manual, ou alterar os efeitos delas, desde que todos jogadores concordem com alteração.

### 2.5.5 Perícias

Nem sempre poderes de combate são essenciais para concluir uma aventura com sucesso, as vezes é necessário saber encontrar comida, encontrar abrigo, hackear computadores, dirigir um carro, pilotar uma avião e etc. Personagens jogadores normalmente não

gastam muito pontos com perícias, normalmente um jogador é escolhido para ser o especialista. Personagens que representam pessoas comuns, tem a maioria dos seus pontos de personagem gastos com perícias.

## 2.6 Exemplo de Personagem

### 2.5.6 Magias

Magias são uma série de poderes únicos que são normalmente usados por magos, feiticeiros, psíquicos e etc. Quando Magias são adicionadas ao jogo, uma certa complexidade é adicionada devido ao nível de possibilidades que elas permitem ter. Magias não são adquiridas com pontos de personagem, somente as magias iniciais básicas através vantagens, as demais magias são conquistadas através das aventuras.

### 2.5.7 Revisão

Após preencher a ficha de personagem, resta responder: ele está de acordo como imaginou? Precisa mudar algo em sua história para explicar seus atributos, vantagens, desvantagens, perícias e raça? Os pontos estão de acordo com o total de pontos disponíveis? Nesse momento ainda é permitido alguns ajustes, depois da aprovação do Mestre não é mais permitido alterá-lo.

### 2.5.8 Pertences iniciais

Seu personagem está quase pronto! Só falta decidir o dinheiro e os equipamentos iniciais. Os detalhes sobre esse assunto está no capítulo "A Aventura"!

# Capítulo 3

## Os Atributos

Os atributos são extremamente importantes pois determinam o que o personagem é capaz de fazer. Cada um deles tem sua importância e são vitais na estratégia de criação do personagem. Os atributos influenciam os atributos secundários e estão diretamente ligados ao poder de combate.

### 3.1 Força

Pontos gastos em Força(F) representa que o personagem tem treinamento em combate corpo-a-corpo, ou seja, para combates de curta distância é sua principal fonte de dano, manobras e ainda determina a quantidade de kilos que ele é capaz de mover. O atributo Força não precisa ser necessariamente muscular, pode ser uma técnica de espada antiga que com seu golpe é possível mover coisas sem corta-las.

**FA** Para combate corpo-a-corpo a Força é a principal contribuidora para para sua Força de Ataque, que será:

$$FA = (F \times 2) + Habilidade$$

Personagens sem pontos em força e quer lutar corpo-a-corpo, recebe -4 em sua FA.  
**Exemplo:** Um personagem com F3 e H4, a FA final será  $10(3 \times 2 + 4)$ .

**Peso** Para cada ponto em Força, seu personagem é capaz de carregar 100kg. Personagens com F0, movem 50kg. Para mover algo no limite do peso da sua força não é necessário testes, para mover coisas além da sua força, sua velocidade é reduzida a 1/4 e é necessário passar em teste de dificuldade (3 + Pontos de Força necessário). **Exemplo:** Para mover algo de 700kg, é necessário passar em um teste de dificuldade 10 (3 + 7).

**Manobras** Há várias manobras e vantagens especiais exclusivas para personagens que lutam corpo-a-corpo, veja mais no capítulo Regras de combate(pag. 25)

No sistema 3D&T o personagem era capaz de carregar muito mais peso com seus pontos em força, porém era difícil de controlar e lembrar. Com 100kg por força, o nível de poder é menor e fácil de lembrar, pois basta multiplicar o valor da força por 100kg. F3 é 300kg a capacidade, F8 é 800kg, no sistema antigo quanto era capacidade para F12 mesmo? Tem que consultar o manual, desse jeito dispensa o manual e é mais fácil de prever o que os personagens são e serão capazes.

## 3.2 Habilidade

Habilidade(H) é a destreza e agilidade do seu personagem, esse atributo ajuda no combate em todos aspectos além um dos atributos principais para uso de perícias. Além de ser útil para testes que exigem esquiva, movimento rápido, acrobacias, saltos, etc.

**FA** Tanto para combate corpo-a-corpo e combate a distância é somado a FA final. Portanto, em ataques corpo-a-corpo:

$$FA = (F \times 2) + H$$

A distância:

$$FA = (PdF \times 2) + H$$

**FD** Além de contribuir nas lutas corpo-a-copo, Habilidade também é somada a defesa:

$$FD = (A \times 2) + H$$

Existem ataques que ignoram Armadura, restando apenas a sua Habilidade para te defender em sua FD.

**Velocidade** Habilidade contribui diretamente na movimentação do personagem durante o combate ou curtas distâncias que será

$$Velocidade = (H \times 10m/s)$$

Personagens com H0, movem a 5ms. Para longas corridas ou longas jornadas, depende também da resistência do personagem, veja no capítulo "A Aventura"(pág. 27)

**Salto** A dois movimentos clássicos para salto, salto somente na vertical e o salto

horizontal. Para o salto somente na vertical, considere que o alcance máximo em metros é:

$$AlcancedoSaltoVertical = Velocidade/2$$

Para o salto horizontal em metros, considere

$$AlcanceHorizontaldoSaltoHorizontal = (AlcancedoSaltoHorizontal \times H) / 2$$

$$AlcanceVerticaldoSaltoHorizontal = AlcancedoSaltoHorizontal$$

.

**Perícias** Habilidade é um dos atributos chaves para várias perícias, essas perícias o personagem pode tentar usa-las, mesmo que não tenha as comprado, com um redutor de -3 em seu teste. Algumas perícias, só é permitido usá-las se houver um tutor ou treinamento nelas.

**Testes** Testes que exigem movimento rápido e preciso, esse é o atributo! A dificuldade dos devem ser  $3 + H$ , sendo H o nível de habilidade necessária para realizar a tarefa sem precisar realizar testes.

**Manobras** A principal manobra de combate que usa Habilidade é esquiva. Um personagem pode tentar se esquivar de um golpe o número de vezes igual a sua habilidade em uma rodada. O personagem para se esquivar de um golpe, deve ter Habilidade no momento maior que seu oponente. Veja mais sobre esquiva no capítulo "Regras de Combate"(pag. 25).

**Ataque múltiplos** Um personagem com alto valor em habilidade, pode ter mais de um ataque em uma mesma rodada. Veja mais em "Regras de Combate"(pag. 25).

No sistema 3D&T Habilidade era o atributo mais importante e desbalanceado do jogo. Tão desbalanceado, que as últimas sessões que tive os jogadores investiam mais em Habilidade do que qualquer outro atributo. Pois além de ser o atributo chave de TODAS as perícias, representava também a inteligência, como também tinha o mesmo valor de combate para defesa e ataque. Visivelmente, ninguém seria bobo de não gastar vários pontos em habilidade, gerando personagens muito parecidos e com as mesmas estratégias. Por isso achei importante reduzir sua importância para equilibrar sua utilidade com outros atributos.

### 3.3 Resistência

### 3.4 Mente

### 3.5 Armadura

### 3.6 Poder de Fogo

## 3.7 Atributos Secundários

#### 3.7.1 Pontos de Vida

Pontos de Vida(PVs) representam a vitalidade do personagem, quando seu personagem atinge 0PVs fica incapaz de lutar ou realizar alguma ação importante.

#### 3.7.2 Pontos de Magia

Pontos de Magia(PMs) representam a energia mágica, espiritual, física, ki...etc do personagem, quando seu personagem atinge 0PMs fica incapaz de usar habilidades especiais.

#### 3.7.3 Pontos de Ação

Pontos de Ação (PAs) representam a sorte, a força de vontade sobrenatural ou qualquer coisa que permita seu personagem fazer do impossível, possível.

#### 3.7.4 Força de Ataque

#### 3.7.5 Força de Defesa

#### 3.7.6 Fadiga

#### 3.7.7 Velocidade

#### 3.7.8 Alcance de Poder de Fogo

#### 3.7.9 Tipo de Dano Especializado





# Capítulo 4

## Raças



## Capítulo 5

# Vantagens e Desvantagens



## Capítulo 6

### Perícias



# Capítulo 7

## Magias





## Capítulo 8

### Regras de combate



# Capítulo 9

## A Aventura



# Capítulo 10

## Recompensas



# Capítulo 11

## O Mestre