**Dados e seus lados**

O RPG de mesa pode aparecer assustador já em seus dados, porém muitos não sabem que a campanha (aventura narrada) é sempre diferente das outras, criando dinamismo. Variando de mestre a mestre, sendo tal ser supremo e narrador da história, controlador de todas as ações vindas por parte do mundo criado, manuseando suas atitudes para o divertimento do grupo. Dependendo do mestre o jogo só poderá utilizar dado de 6 lados (dado comum, ou d6), ou o assustador dado de 100 LADOS!

Afinal os dados são apenas para definir o nível de aleatoriedade, por isso, como o RPG é um jogo de várias possibilidades, uma variedade de dados ajuda a controlar o embalo da aventura, sendo a alma e diversão do jogo, isso sem contar os jogadores e o mestre. Existem muitos tipos de dados, entre eles os mais usados, d4, d6, d8, d10, d12 e d20.

Detalhe: D significa dado, e o número do lado direito é o número de faces, então “d12” será dado de doze faces.

**Um pouco sobre**

É um jogo de interpretação, ou seja, de imaginação, onde um integrante é denominado Mestre, e narra uma história com monstros e obstáculos para os participantes que se tornam desafiadores vencerem. Lembrando que se baseia em turnos, sendo dever do mestre criar exceções ou reforçar esse recurso.

Lembrando que o Mestre tem domínio inteiro sobre o jogo, podendo matar todos jogadores quando quiser, mas deve ser lembrado que o dever do Mestre não é ir contra os jogadores, mas sim fazer um jogo desafiante e divertido.

**Regulamentos**

Os regulamentos são muitos simples. Cada jogador tem ações (movimentos básicos, será citado a frente) que podem ser usados em seu turno o finalizando. Existem também os Movimentos Especiais (citado mais a frente), que dependendo de sua descrição podem criar mais turnos, anular, interromper e etc. O jogador junto ao seu grupo determinam objetivos e lugares aonde desejam desenvolver a aventura, com é claro as limitações e permissões do mestre.

O Mestre pode malear o jogo como quiser, interrompendo ações dos jogadores ou de criaturas. Isso não viola as leis? Existe a Regra de Ouro, que pode ser modificada pelo narrador para criar exceções no jogo.

**Movimentos Básicos**

Movimentos básicos são ações que todos seres podem executar, a não ser se tiverem limitações pela própria história (Exemplo: perder um braço, estar atordoado e etc.).

* **Correr:** Move-se andando, correndo ou engatinhando, com essa variedade opcional ao lançador. A uma distância opcional, gastando um turno, sendo o máximo dessa distância definida pelo dado, espaço percorrido também opcional ao lançador.
* **Atacar:** Ataca o alvo, causando o seu aspecto DMG (Citado mais a frente) como dano. Esse valor será reduzido no HP inimigo caso **acerte**, o inimigo pode contestar contra o ataque caso não seja um **crítico**.
* **Contestar:** Pode ser usado apenas se você tiver ciência do inimigo, ou então estar prontidão, sendo o único movimento básico que não precisa de turno para ser lançado. Lança o mesmo dado de chance de ataque do inimigo, se tirar o mesmo valor de dado do adversário, ambos ataques se cancelam. Se tirar um valor superior garante vantagem no próximo ataque. Se tirar um **crítico** será um contra-ataque com total chance de acerto. Se tirar um valor inferior recebe o ataque junto a uma desvantagem. Se tirar mínimo (a face do dado cair em 1) receber não só desvantagem como o ataque em dobro.
* **Percepção:** Gasta um turno para analisar a situação, alvo ou objeto. Garantindo informações úteis ou não, variando com o valor do dado lançado.
* **Carisma:** Gasta um turno para tentar convencer um alvo, para que tal realize uma ação desejada pelo lançador, variando a dificuldade pela situação ou ordem.
* **Atitude:** Pode simular um movimento especial não obtido com pouco eficiência. Exemplos: **provocar**, **executar** e etc.
* **Equipar:** Equipa um item, ganhando seus atributos e aspectos, baseando-se em sua perícia com tal objeto.

**Críticos:** São quando é atingido o valor máximo em um dado, exemplo tirar seis em um d6 (dado comum, de seis lados). Pelo próprio nome é um grande acerto tendo eficiência em dobro (triplo ou até mesmo quádruplo, varia de mestre para mestre, porém o padrão mais aceitável é o dobro, 200%), um exemplo bom é um ***ataque crítico*** que tem o dobro de **Dano (DMG)**. O crítico mais memorável é o 20, do dado de vinte lados.

**Erros:** São quando é atingido o valor mínimo em um dado, um. Ação é totalmente cancelada, porém situações normais, onde um certo número de face já é erro, tirar um no dado, pode ser mais que errar. Exemplo: *correr e tropeçar enfiando a espada no próprio peito*.

**Situações**

Situações são ambientes, combates, discussões ou até mesmo a morte. Sendo tudo que faz o cenário, oferecendo “mini objetivos” para a desenvolver da aventura. Dentro esses ambientes podem haver combates usando magias e habilidades, discussões usando carisma e argumentos, podendo usar até mesmo **provocação** ou **intimidação**, podendo sair de uma discussão para uma batalha ou vice-versa.

Entretanto, essas vias nos oferecem um conceito já citados indiretamente, **Vantagens** e **Desvantagens**. Esses dois nada mais expressam a situação de um ser, influenciando em suas ações, acrescentando ou reduzindo chances de certas jogadas. Exemplos: Um ser tem um argumento melhor que o seu e você começa a ter dificuldade para argumentar, uma criatura de **intimida** e reduz suas chances de **contestar** ou **atacar**.

Mais uma vez, essas **desvantagens** e **vantagens** são opcionais, assim como seu nível de influência. Tudo variando com as normas do Mestre.

**Atributos e Aspectos**

Observação: Essa é a parte que mais varia de RPG para RPG, mudando até o nome.

São o que moldam os seres e objetos, definindo ou não suas características físicas e psicológicas, porém, sempre definindo a magnitude de suas ações. Atributos são três principais, **Força (STR)**, **Agilidade (AGI)**, **Inteligência (INT)**.

Cada um com seus três aspectos, respectivamente: **Vitalidade (VIT), Resistência (RES) e Dano (DMG); Carisma (CHR), Velocidade (VEL) e Sorte (LUC); Sabedoria (WIS), Transformação (TRA) e Espirito (SPR);**

Além deles a recursos básicos de todo ser, sendo **Vida (HP)** e **Mana (MP)**.

**Talentos, Passado e Pontos de Personagem**

Já foi citado movimentos básicos, aspectos e atributos, mas há mais algo que compõem a alma de seu personagem. Qual suas habilidades? O que você veste? Qual seu motivo de lutar? O RPG só é bom a medida que o jogador está emergido no enredo.

**Talentos:** São tendências do personagem a certas ações, ou atitudes automáticas, comumente chamadas de **passivas**. São “Movimentos Especiais” que não necessitam ser usados para serem aplicados, tendo apenas opção de estarem ativados ou não, **ON** ou **OFF**. Exemplo: Seu personagem sobreviveu a uma horda de flechas, traumatizado com tal fato, reage com violência contra qualquer ataque a distância se defendendo.

**Passado:** É o que seu personagem faz, sofreu ou almejou antes da aventura da campanha. Definindo alguns de seus **Talentos**, **Pericias**, **Personalidade** e **habilidades**. Define seu desejo de lutar, em que você acredita, almeja, habilidades, talentos, dons, tudo que constitui o seu personagem e o que mantém único.

**Pontos de Personagem:** Servem para limitar e filtrar todos os recursos apresentados, senão o seu personagem pode ser *um médico soldado alemão caçador de demônios autistas****.*** Mas não só existem para limitar o excesso de informações, mas também limitar incoerências, como um *pacifista assassino*, é claro que se fizer sentido com o passado, como por exemplo mudanças radicais.

Exemplo: Ter participado de uma guerra, e depois se converter, mantendo ótimas capacidades físicas, e novas, como sabedoria e intelectualidade, porém não tendo tendência a resolver problemas com a violência, evitando a máxima possivel.

**Movimentos Especiais**

São **habilidades**. Podem vir do passado, conhecimento, aprendizado e etc. O que importam que são movimentos adquiridos pelo personagem ou ser, tendo funções e objetivos, formas de usar ou afins. A forma mais fácil de obtê-las é subindo seu **nível (LVL**, conceito de RPG**)** ou através das **perícias** do personagem. Mas esses não são os únicos meios de recebera-las. Pode ser através de estudo do personagem, treino ou até mesmo *pacto com o tinhoso*.

Podem variar entre ataques físicos, cortes específicos, habilidade com escudo. Entre magias e feitiços, lançar bola de fogo (clássico), transformar o oponente em sapo e etc... Até mesmo capacidades de personalidade, como barganhar, seduzir, iludir (classe: mulher, kkkj) e etc.

**Raças, Mapas e Seres**

Por fim, para terminar tudo o que precisa saber para jogar Dream Mountain, é a situação do mundo, sistema de mapas, o que são raças e seres.

**Mapas:** Os mapas representam localizações mundiais e locais, sendo útil para se auto localizar. Porém isso é apenas um resumo de um mapa normal. No RPG você pode localizar missões (*Quests*, conceito de RPG), masmorras (*Dungeons*, conceito de RPG) e etc. Não só isso como saber onde ir, lugares onde tem monstros ou inimigos e afins.

**Raças:** raças é mais que um termo no RPG, é o que você é. Um anão, elfo, zumbi ou etc., sendo de suma importância na criação de personagens, já que cada uma possui características diferenciadas, que podem influenciar positivamente ou não em algumas ações. A raça de seu personagem define o tipo de comportamento recebido por parte do mundo. Observação: Raças do RPG, assim como os do mundo real (Negro, Branco, Pardo e etc.), é uma crítica clara a nossa sociedade, tendo até relação de preconceito no próprio mundo fantástico.

**Seres, objetos e estruturas:** É o que define o tipo de ser que você é. É certo que tudo possui atributos, uma pedra por exemplo possui **resistência (RES)**. Mas essa pedra não pode usar carisma por exemplo. Isso são apenas exemplos de limitações que restringem o ser, sendo usado maioria das vezes para manter coerência. Mas é claro pode ser violado para tender a fantasia do mundo. Exemplo: essa mesma pedra pode ser magica, e fazer enigmas para aventureiros destemidos e os recompensar com poderes rúnicos (que viagem é essa).

**OBS: COM A REGRA DE OURO QUALQUER REGRA CITADA PODE SER QUEBRADA CONFORME O DESEJO DO MESTRE.**

**Você sabe realmente o que é um RPG?**

**Um pouco sobre**

RPG de mesa é um jogo de interpretação, ou seja, de imaginação, onde um integrante é denominado Mestre, e narra uma história com monstros e obstáculos para os participantes que se tornam desafiadores vençam. Há muitos sistemas com regras próprias para organizar essa diversão, e claro sistemas próprios como este que esta prestes a presenciar. Lembrando que se baseia em turnos, não tem como todos falarem ao mesmo tempo não concorda? Por isso é o dever do mestre criar exceções ou reforçar alguns recursos, para a diversão do grupo, sendo geralmente o mais experiente da turma.

Lembrando pela primeira vez, e sera lembrado muito no decorrer do Log (Log é oque você esta lendo agora...), o Mestre é alguem que tem domínio inteiro sobre o jogo, INTEIRO. Tal poder para matar todos jogadores quando quiser e de qualquer causa. Mas deve ser lembrado que o dever do Mestre não é ir contra os jogadores, mas sim fazer um jogo desafiante e divertido. Não estrague o jogo dos outros, e não se irrite se algo não aconteça como desejado, assim como a interpretação, ambos o jogador e mestre DEVEM ter flexibilidade e improvisação, ou a velha gambiarra porque somos brasileiros (kkkj).

**Dados e seus lados**

O RPG de mesa pode aparecer assustador já em seus dados, porém muitos não sabem que a Campanha/Sessão (Aventura narrada) é sempre diferente das outras, inclusive em sistemas e regras, criando dinamismo, talvez não necessitando de experiencia. Variando de mestre a mestre, sendo tal ser supremo e narrador da história, controlador de todas as ações vindas por parte do mundo criado, manuseando suas atitudes totalmente para o divertimento do grupo. É importante ressaltar que o mestre NUNCA, mas NUNCA pode jogar pelo participante, apenas dar dicas. Se a habilidade do Mestre e Jogador forem grandes, é possível que narração da ação do jogador se encaixe perfeitamente na narrativa do Mestre, sempre lembre disso.

Voltando aos dados. Dependendo do mestre o jogo só poderá utilizar dado de 6 lados (Dado comum, ou d6), ou o assustador dado de 100 LADOS" (Na verdade usamos dois dados para isso, mas é tema para outro Log). Afinal os dados são apenas para definir o nível de aleatoriedade, por isso, como o RPG é um jogo de várias possibilidades, uma variedade de dados ajuda a controlar o embalo da aventura. Um dado pode ser para conversa, outro para lutar e etc.. Podendo ser a alma e diversão do jogo, isso sem contar os jogadores e o mestre que são os principais. Existem muitos tipos de dados, entre eles os mais usados, d4, d6, d8, d10, d12 e d20.

Detalhe: D significa dado, e o número do lado direito é o número de faces, então “d12” será dado de doze faces. O número do lado esquerdo é a quantidade de dados, como por exemplo 2d6, que são dois dados de seis faces (Dado comum). É claro que se não houver um número do lado esquerdo, a quantia automaticamente é um, pois não há necessidade de escrever "1d6" ao invés de "d6".

**Regulamentos**

Antes de começar a falar é necessário reafirmar que as regras variam de sistema de sistema (Já ta ficando chato repetir). O nosso jogo possui um sistema próprio, mas não foge da essência do RPG de mesa. Mas é bom lembrar que levamos muito em conta a Regra de Ouro (Pergunte ao mestre), mas não ao ponto de estragar o jogo, apenas em ocasiões muito raras e por motivos de enredo, ou até mesmo agregação de algum personagem, quem sabe?

Os regulamentos são muitos simples. Cada jogador tem uma ação em seu turo, que são movimentos básicos (Será citado mais a frente), que podem ser usados para finalizar o turno. Mas não é a única forma de gastar um turno, existem também os Movimentos Especiais (Também citado mais a frente), que dependendo de sua descrição podem criar mais turnos, anular, interromper e etc., além de por si só serem especiais. Alguns dos movimentos básicos são exceções, tendo um uso diferenciado em relação a instrução anterior.

O jogador junto ao seu grupo determinam objetivos e lugares, e por fim, aonde desejam desenvolver a aventura, com é claro as limitações e permissões do mestre. No caso do nosso RPG, é *Open World* (Mundo Livre). Podendo escolher entre o objetivo apresentado pelo mestre, ou dizer um belo de um fod@#-\*& e explorar o mundo.

O Mestre pode malear o jogo como quiser, interrompendo ações dos jogadores ou de NPCs, a famosa Regra de Ouro. Isso não viola as leis? Se divertir o pessoal, e ainda por cima melhorar o enredo, a Regra de Ouro nos ajuda.

**Movimentos Básicos**

Movimentos básicos são ações que todos seres podem executar, a não ser se tiverem limitações pela própria história ou desenvolvimento (Exemplo: perder um braço, estar atordoado e etc., ou ser uma pedra, e por tal não conseguir andar).

 **Correr:** Move-se andando, correndo ou engatinhando, com essa variedade opcional ao lançador. A uma distância opcional, tendo um máximo VEL (Será explicado futuramente no decorrer do Log) de metros possível a percorrer. Não gasta o turno nessa ação, a não ser que a lance novamente no mesmo turno. Pode ser usada antes ou depois de outra ação, então não fique parado! Se em um caso hipotético, você tiver 15 de VEL (Velocidade), poderá percorrer no máximo 15 metros em uma ação de correr, ou escolher apenas 8, tanto faz, e se o usuário escolher Correr novamente poderá correr mais 15 metros (No seu caso, é claro).

 **Atacar:** Ataca o alvo, causando o seu aspecto DMG (Citado mais a frente) como dano. Esse valor será reduzido no HP inimigo caso **acerte**, o inimigo pode contestar contra o ataque caso não seja um **crítico** (Citado mais a frente, cansou escrever isso).

 **Contestar:** Pode ser usado apenas se você tiver ciência do inimigo, ou então estar de **prontidão**, sendo o único movimento básico que é usado fora do turno. É possível apenas usar o **Contestar** quando alguem o atacar. Lança o mesmo dado de chance de ataque do inimigo, se tirar o mesmo valor de dado do adversário, ambos ataques se cancelam. Se tirar um valor superior, defende e garante vantagem no próximo ataque. Se tirar um **crítico** será um contra-ataque com total chance de acerto. Se tirar um valor inferior recebe o ataque junto a uma desvantagem. Se tirar mínimo (a face do dado cair em 1) recebera não só desvantagem como o ataque em dobro.

 **Percepção:** Gasta um turno para analisar a situação, alvo ou objeto. Garantindo informações úteis ou não, variando com o valor do dado lançado. Normalmente é usado um d20, ao tirar 5 dica, 10 informação coerente, 15 informação importante, 20 (critico) todos anteriores e mais um pouco.

 **Carisma:** Gasta um turno para tentar convencer um alvo, para que tal realize uma ação desejada pelo lançador, variando a dificuldade pela situação ou pedido.

 **Atitude:** Pode simular um movimento especial não obtido com pouco eficiência. Exemplos: **provocar**, **executar** e etc.

 **Equipar:** Equipa um item, ganhando seus atributos e aspectos, baseando-se em sua perícia com tal objeto.

 **Falar:** Diz, sussurra ou grita algo. Podendo ser usado a qualquer momento, porém se tiver excesso tanto na quantidade de falas quanto no próprio argumento, pode ser filtrado pelo mestre.

**Críticos:** São quando é atingido o valor máximo em um dado, exemplo tirar seis em um d6 (dado comum, de seis lados). Pelo próprio nome, diz que é um grande acerto, tendo eficiência em dobro (triplo ou até mesmo quádruplo, varia de mestre para mestre, porém o padrão mais aceitável é o dobro, 200%), um exemplo bom é um ***ataque crítico*** que tem o dobro de **Dano (DMG)**. O crítico mais memorável é o 20, do dado de vinte lados.

**Erros-Críticos:** São quando é atingido o valor mínimo em um dado, um. Ação não é só totalmente cancelada, como acontece um efeito pior ou contraditório ao movimento. Exemplo: *correr e tropeçar enfiando a espada no próprio peito*.

**Situações**

Situações são ambientes, combates, discussões ou até mesmo a morte. Sendo tudo que faz o cenário, oferecendo “Mini-Objetivos” para o desenvolver da aventura. Dentro esses ambientes podem haver combates usando magias e habilidades, discussões usando carisma e argumentos, podendo usar até mesmo **provocação** ou **intimidação**, podendo sair de uma discussão para uma batalha ou vice-versa.

Entretanto, essas vias nos oferecem um conceito já citados indiretamente, **Vantagens** e **Desvantagens**. Esses dois nada mais expressam a situação de um ser, influenciando em suas ações, acrescentando ou reduzindo chances de certas jogadas. Exemplos: Um ser tem um argumento melhor que o seu e você começa a ter dificuldade para argumentar, necessitando tirar número maiores do que os normais nos dados, outro exemplo é uma criatura te **intimida** e reduz suas chances de **contestar** ou **atacar**.

Mais uma vez, essas **desvantagens** e **vantagens** são opcionais, assim como seu nível de influência. Tudo variando com as normas do Mestre. Elas podem ser ruins, como cegueira, sangramento e medo, assim como boas, por exemplo momento de coragem, adrenalina ou até momento de fúria.

**Atributos e Aspectos**

Observação: Essa é a parte que mais varia de RPG para RPG, mudando até o nome.

Por ser um sistema próprio, possuímos o nosso jeito de definir atributo. São o que moldam os seres e objetos, definindo ou não suas características físicas e psicológicas, porém, sempre definindo a magnitude de suas ações. Atributos são três principais, **Força (STR)**, **Agilidade (AGI)**, **Inteligência (INT)**, cada um com três aspectos. Mas não são apenas desculpas para categorizar seu personagem, eles possuem significado dentro do mundo que os cerca. Cada um pode possuir os três, mas escolher apenas um como principal. O principal não é necessariamente o maior, porém define suas raízes.

Escolher seu atributo principal apenas torna-se seu estilo de jogo único. Define suas habilidades adquiridas por nível, que são únicas para o seu atributos (São o menor grupo de habilidades do jogo, todas as outras são adquiridas durante o jogo). Ao utilizar certos poderes, os seres podem revelar indiretamente seu atributo principal através de brilhos ou auras. Usuários de força possuem tendencia a cor vermelho, agilidade a verde, inteligência a azul. Descobrir o atributo principal do oponente é muito importante, principalmente para reconhecer o estilo de jogo, ferramentas e habilidades.

FORÇA (STR):

Usuários de força tendem a serem mais resistentes, combatentes e brigões. Força é um atributo que define sua reação física no mundo, ou seja, como existe e interage fisicamente. Acreditam em geral no poder bruto, e sua utilização a fins de próprio objetivos. Sua raiz é a física, propriamente dita, o tornando o mais dominante em tudo que existe no plano físico. São poucos aqueles que tem domínio sobre o nosso mundo, ainda através das regras da resistência, utilizando de seu próprio corpo, ferramentas ou armas. Força há três aspectos:

VIT (Vitalidade): Define sua força vital, o quanto você resiste a ferimentos. Vitalidade é um simbolo de eternidade assim como de vontade. É de fato, o atributo mais importante, é oque te define vivo e por quanto tempo. É a resposta para a vida eterna, assim como a prova de que tudo tem um fim.

RES (Resistência): Define sua defesa, o quanto consegue deixar algo não te ferir. Resistência é uma marca de um lutador, tanto mental quanto física. Da o significado de titã, define a fragilidade das coisas, junto a quanto somos fracos.

DMG (Dano): Define seu ataque, o quanto consegue ferir alguem ou quebrar algo. Danos é um rastros deixados pelos perigosos. Poder destrutivo é um conceito tão abstrato quanto a guerra, para o que você usa?

AGILIDADE (AGI):

Usuários de agilidade tendem a serem mais golpistas, galãs ou selvagens. Agilidade é um atributo que define sua reação psicológica no mundo, como o reage e em quanto tempo. Acreditam em geral no pensamento rápido, o primeiro lugar é reservado para os mais rápidos, sujos e brutais. Sua raiz é a personalidade, tendo caráter forte, reações rápidas e até mesmo sorte. Raros e marcantes, bons de conversa, travessos, conseguem convencer alguem muito bem, são velozes, e abençoados pelos deuses. Agilidade há três aspectos:

VEL (Velocidade): Define o tempo de reação, assim como rapidez de seus atos. Velocidade é um termo relativo. Há quem não diga que esse é atributo não é chave para entender o tempo, assim como a existência.

LUC (Sorte): O que define é um mistério, afinal realmente existe? Sorte é o sinal de que algum deus existe, e que é possessivo e travesso.

CHR (Carisma): Define sua lábia, o quanto consegue convencer alguem. Carisma só existem em duas pessoas, nas piores e nas melhores.

INTELIGÊNCIA (INT):

Usuários de

Além deles a recursos básicos de todo ser, sendo **Vida (HP)** e **Mana (MP)**.

**Talentos, Passado e Pontos de Personagem**

Já foi citado movimentos básicos, aspectos e atributos, mas há mais algo que compõem a alma de seu personagem. Qual suas habilidades? O que você veste? Qual seu motivo de lutar? O RPG só é bom a medida que o jogador está emergido no enredo.

**Talentos:** São tendências do personagem a certas ações, ou atitudes automáticas, comumente chamadas de **passivas**. São “Movimentos Especiais” que não necessitam ser usados para serem aplicados, tendo apenas opção de estarem ativados ou não, **ON** ou **OFF**. Exemplo: Seu personagem sobreviveu a uma horda de flechas, traumatizado com tal fato, reage com violência contra qualquer ataque a distância se defendendo.

**Passado:** É o que seu personagem faz, sofreu ou almejou antes da aventura da campanha. Definindo alguns de seus **Talentos**, **Pericias**, **Personalidade** e **habilidades**. Define seu desejo de lutar, em que você acredita, almeja, habilidades, talentos, dons, tudo que constitui o seu personagem e o que mantém único.

**Pontos de Personagem:** Servem para limitar e filtrar todos os recursos apresentados, senão o seu personagem pode ser *um médico soldado alemão caçador de demônios autistas****.*** Mas não só existem para limitar o excesso de informações, mas também limitar incoerências, como um *pacifista assassino*, é claro que se fizer sentido com o passado, como por exemplo mudanças radicais.

Exemplo: Ter participado de uma guerra, e depois se converter, mantendo ótimas capacidades físicas, e novas, como sabedoria e intelectualidade, porém não tendo tendência a resolver problemas com a violência, evitando a máxima possivel.

**Movimentos Especiais**

São **habilidades**. Podem vir do passado, conhecimento, aprendizado e etc. O que importam que são movimentos adquiridos pelo personagem ou ser, tendo funções e objetivos, formas de usar ou afins. A forma mais fácil de obtê-las é subindo seu **nível (LVL**, conceito de RPG**)** ou através das **perícias** do personagem. Mas esses não são os únicos meios de recebera-las. Pode ser através de estudo do personagem, treino ou até mesmo *pacto com o tinhoso*.

Podem variar entre ataques físicos, cortes específicos, habilidade com escudo. Entre magias e feitiços, lançar bola de fogo (clássico), transformar o oponente em sapo e etc... Até mesmo capacidades de personalidade, como barganhar, seduzir, iludir (classe: mulher, kkkj) e etc.

**Raças, Mapas e Seres**

Por fim, para terminar tudo o que precisa saber para jogar Dream Mountain, é a situação do mundo, sistema de mapas, o que são raças e seres.

**Mapas:** Os mapas representam localizações mundiais e locais, sendo útil para se auto localizar. Porém isso é apenas um resumo de um mapa normal. No RPG você pode localizar missões (*Quests*, conceito de RPG), masmorras (*Dungeons*, conceito de RPG) e etc. Não só isso como saber onde ir, lugares onde tem monstros ou inimigos e afins.

**Raças:** raças é mais que um termo no RPG, é o que você é. Um anão, elfo, zumbi ou etc., sendo de suma importância na criação de personagens, já que cada uma possui características diferenciadas, que podem influenciar positivamente ou não em algumas ações. A raça de seu personagem define o tipo de comportamento recebido por parte do mundo. Observação: Raças do RPG, assim como os do mundo real (Negro, Branco, Pardo e etc.), é uma crítica clara a nossa sociedade, tendo até relação de preconceito no próprio mundo fantástico.

**Seres, objetos e estruturas:** É o que define o tipo de ser que você é. É certo que tudo possui atributos, uma pedra por exemplo possui **resistência (RES)**. Mas essa pedra não pode usar carisma por exemplo. Isso são apenas exemplos de limitações que restringem o ser, sendo usado maioria das vezes para manter coerência. Mas é claro pode ser violado para tender a fantasia do mundo. Exemplo: essa mesma pedra pode ser magica, e fazer enigmas para aventureiros destemidos e os recompensar com poderes rúnicos (que viagem é essa).

**OBS: COM A REGRA DE OURO QUALQUER REGRA CITADA PODE SER QUEBRADA CONFORME O DESEJO DO MESTRE.**