

Sumário

1	Introdução	3
1.1	O que é isso?	3
1.2	Árbitro e Jogadores	3
1.3	Dados	3
1.4	Exemplo de Jogo	3
2	Personagens Aventureiros	5
2.1	Criando um Aventureiro	5
2.2	Habilidades	5
2.3	Classes	5
2.4	Equipamento	6
2.5	Aptidão	6
2.6	Línguas	6

Capítulo 1

Introdução

1.1 O que é isso?

FFKKRR é um Jogo de Representação (RPG) de Fantasia Medieval. Nele, os participantes representam aventureiros que se aventuram em um mundo medieval fantástico, explorando lugares inóspitos, enfrentando ameaças, desvendando mistérios e descobrindo relíquias ancestrais. Suas regras são simples e tudo o que você precisa para jogar, além deste livro, é de dados, lápis e papel.

1.2 Árbitro e Jogadores

Texto

1.3 Dados

Texto

1.4 Exemplo de Jogo

Texto

Capítulo 2

Personagens Aventureiros

2.1 Criando um Aventureiro

A primeira coisa que os jogadores devem fazer antes do jogo iniciar é criar seus respectivos Personagens Aventureiros. "Criar um personagem" significa determinar suas características de jogo e anotá-las em um papel ou em uma cópia da ficha de personagem (cujo modelo pode ser encontrado no final deste livro).

Quando criar um personagem:

1. Determine suas seis Habilidades: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Anote seus valores e modificadores.
2. Escolha uma Classe de Personagem que melhor combine com o papel que você quer representar. Anote as suas Aptidões e Habilidades Especiais de Classe.
3. Compre o seu Equipamento inicial.
4. Anote seu modificador de Aptidão, Classe de Armadura e Pontos de Vida (Máximo e Atual).

2.2 Habilidades

Existem seis habilidades básicas de todo personagem aventureiro:

Força (For) representa sua força física bruta.

Destreza (Des) representa a sua agilidade, reflexos, coordenação e equilíbrio.

Constituição (Con) representa a sua saúde e resistência física.

Inteligência (Int) representa o seu intelecto e raciocínio.

Sabedoria (Sab) representa o seu senso comum, intuição e percepção.

Carisma (Car) representa a sua personalidade, aparência e presença.

Cada habilidade possui um Valor que varia de 2 a 12. No momento da criação do seu personagem, jogue 2d6 e anote o resultado. Repita o processo por mais cinco vezes, a fim de obter seis valores. Assinale cada um dos valores para uma das seus habilidades, de acordo com a sua preferência. Tenha em mente a escolha de qual Classe o seu personagem pertence para tomar decisões apropriadas.

Além do Valor de Habilidade, você também precisa anotar o Modificador para cada uma delas - de acordo com a tabela abaixo:

Valor de Habilidade	Modificador
2	-3
3	-2
4	-1
5-7	+0
8-9	+1
10-11	+2
12+	+3

2.3 Classes

Texto

2.4 Equipamento

Texto

2.5 Aptidão

Texto

2.6 Línguas

Texto