

# Sistema Sharma 2a Ed

# FASTPLAY

Regras básicas rápidas para  
um jogo completo

more  
EYES

# POR QUE JOGAR DHARMA?

## UM SISTEMA UNIVERSAL

Dharma é projetado para ser um sistema verdadeiramente universal, capaz de suportar qualquer tipo de ambientação ou narrativa. Seja em cenários de fantasia medieval, ficção científica, horror ou aventura contemporânea, o sistema se adapta com facilidade. A versatilidade de suas regras permite que mestres e jogadores personalizem o jogo de acordo com suas próprias necessidades, mantendo a coesão e a consistência.

## REALISMO

Dharma proporciona um realismo impressionante. Cada ponto nos atributos faz diferença, criando um impacto claro em todas as ações. Os jogadores sentem a tensão de cada escolha e a profundidade de cada desafio, sem recorrer a soluções artificiais ou abstrações exageradas. Se você busca um sistema que possa oferecer realismo, Dharma é o sistema certo para você. E, surpreendentemente, ele também pode oferecer (com as regras certas) a possibilidade de um jogo surreal, heroico ou épico.

## PRATICIDADE

As mecânicas do sistema foram desenhadas para ser rápidas e intuitivas. Desde a criação de personagens até a resolução de conflitos, Dharma reduz a burocracia sem sacrificar a complexidade narrativa. Com um conjunto claro de regras fáceis de entender, mestres e jogadores podem focar no que realmente importa: contar histórias inesquecíveis. É um sistema fácil de aprender (pois o básico é bem conciso) e impossível de cansar (pois oferece muitas regras de expansão e personalização).

## UM SISTEMA BRASILEIRO

Dharma é um RPG feito por um brasileiro, desenvolvido para valorizar a criatividade e a originalidade de nossa cultura. Embora tenha inspiração global, o sistema incorpora elementos que ressoam com o público nacional, mostrando que podemos criar um produto de qualidade internacional com raízes locais. Ao jogar o sistema Dharma, você estará também valorizando a produção de RPG nacional.

## SUPLEMENTOS

O universo dos livros de Dharma está em constante expansão. Com suplementos regulares, o sistema oferece novas ferramentas, cenários e desafios para enriquecer as sessões de jogo. Vários suplementos gratuitos foram criados e continuam sendo lançados, o que lhe permite usar o mesmo sistema em inúmeros cenários diferentes. Cada suplemento é cuidadosamente pensado para manter a compatibilidade com as regras básicas, enquanto adiciona profundidade e variedade à experiência.

## COMUNIDADE ENGAJADA

Dharma conta com uma comunidade vibrante e apaixonada, que colabora ativamente para o crescimento do sistema. Tanto no *whatsapp* quanto no *Instagram* do autor, jogadores e mestres têm espaço para compartilhar ideias, cenários e críticas, contribuindo para um ecossistema de jogo dinâmico e acolhedor. A interação constante entre criador e público garante que Dharma esteja sempre evoluindo.

Desde já, sinta-se convidado para ingressar no nosso grupo de *whatsapp* clicando no link abaixo:  
<https://chat.whatsapp.com/La8ztUxDk70IFAxenNhPOl>

## AUTOR ACESSÍVEL

Dharma foi criado por alguém que vive a paixão pelo RPG e que entende as necessidades da comunidade. O autor Bruno More Eyes está sempre disposto a ouvir feedback, responder dúvidas e interagir com os jogadores. Isso cria uma conexão direta que fortalece a confiança e a credibilidade do sistema. O autor, inclusive, também faz parte do grupo de *whatsapp* mencionado. Nesse grupo, então, você terá a oportunidade de tirar dúvidas com o próprio autor do jogo, colaborar com o crescimento da comunidade e até mesmo levar ideias para a criação de novos suplementos do sistema.

## LICENÇA DE JOGO ABERTO (OGL)

Dharma adota uma Licença de Jogo Aberto (OGL), permitindo que outros criadores desenvolvam e publiquem materiais compatíveis com o sistema. Essa abordagem incentiva a criatividade da comunidade e amplia o alcance de Dharma, transformando-o em uma verdadeira plataforma colaborativa para narrativas inovadoras. Os termos da licença podem ser encontrados no final deste livro.



# NOÇÕES BÁSICAS

## ATRIBUTOS

Os atributos são as quatro características básicas e centrais de um personagem: *Corpo*, *Movimento*, *Mente* e *Espírito*.

**Corpo** define a sua potência muscular, o vigor, a saúde e a resistência do personagem;

**Movimento** representa destreza, os reflexos e a velocidade;

**Mente** mede a capacidade de raciocínio, de dedução, a memória e o poder cerebral de um personagem;

**Espírito** representa a conexão do personagem com seu corpo, o domínio sobre sua percepção, sobre seus sentidos, sua intuição e conexão transcendental de um personagem com sua energia interna e com o universo.

## PONTOS INICIAIS DE ATRIBUTO

Você constrói um personagem distribuindo 40 pontos entre os 4 atributos, e eles são distribuídos em um custo de 1 para 1. Contudo, você não pode iniciar o jogo investindo mais de 13 pontos nem menos do que 8 pontos em qualquer atributo, assim como discriminado no Livro Básico do Sistema Dharma.

Para aqueles que desejam escolher seus atributos com mais velocidade, seguem todas as possibilidades de distribuição baseadas no padrão de 40 pontos, respeitando o máximo de 13 e o mínimo de 8 nos valores de atributo. Caso esteja criando um personagem de raça que conceda modificadores de atributos, aplique-os somente após escolher a distribuição dentre as sugeridas aqui:

10, 10, 10, 10	11, 10, 10, 9	11, 11, 9, 9
11, 11, 10, 8	12, 10, 9, 9	12, 10, 10, 8
12, 11, 9, 8	12, 12, 8, 8*	13, 10, 9, 8
13, 11, 8, 8*	13, 9, 9, 9	

\* Escolha essas opções com cuidado. Atributos muito baixos podem desequilibrar o jogo e tornar o personagem muito vulnerável.

## DADOS-BASE ★

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) e um dado de quatro faces (1d4).

O sistema Dharma usa duas diferentes classificações de dados em suas rolagens: os *Dados Padrão* e os *Dados de Distinção*. A soma dos dois resulta naquilo que se chama de **Dados-Base**.

## DADOS PADRÃO

Atributo	Referência	Dado Padrão
1 a 5	nível sub-humano	zero
6 a 10	nível humano baixo	1d10
11 a 15	nível humano alto	2d10
16 a 20	nível sobre-humano	3d10
21 a 25	nível monstruoso	4d10
26 a 30	nível colossal	5d10
31 a 35	nível titânico	6d10
36 a 40	nível divino	7d10

Dentro de um mesmo nível, o que diferencia em termos de dados básicos um nível ou outro de atributo são os Dados de Distinção.

## DADOS DE DISTINÇÃO

Atributo termina em	Exemplo	Dado de Distinção
1 ou 6	01, 16, 21...	1d4
2 ou 7	02, 17, 22...	1d6
3 ou 8	03, 18, 23...	1d8
4 ou 9	04, 19, 24...	1d10
5 ou 0	05, 10, 25...	1d12

Os dados padrão são uma diferença *macro* de capacidade entre criaturas, enquanto os de distinção diferenciam mais sutilmente aqueles de poder similar. Role os dados padrão e de distinção (dados-base) de um atributo específico juntos sempre que for fazer uma jogada:

Atributo	Dado Padrão	Dado de Distinção
1	0	+1d4
2	0	+1d6
3	0	+1d8
4	0	+1d10
5	0	+1d12
6	1d10	+1d4
7	1d10	+1d6
8	1d10	+1d8
9	1d10	+1d10
10	1d10	+1d12
11	2d10	+1d4
12	2d10	+1d6
13	2d10	+1d8
14	2d10	+1d10
15	2d10	+1d12
16	3d10	+1d4
17	3d10	+1d6
18	3d10	+1d8
19	3d10	+1d10
20	3d10	+1d12
21	4d10	+1d4
22	4d10	+1d6
23	4d10	+1d8
24	4d10	+1d10
25	4d10	+1d12
26	5d10	+1d4
27	5d10	+1d6
28	5d10	+1d8
29	5d10	+1d10
30	5d10	+1d12
31	6d10	+1d4
32	6d10	+1d6
33	6d10	+1d8
34	6d10	+1d10
35	6d10	+1d12
36	7d10	+1d4
37	7d10	+1d6
38	7d10	+1d8
39	7d10	+1d10
40	7d10	+1d12

Portanto, a título de exemplo, um personagem que possua 17 de atributo deve rolar 3d10+1d6 sempre que for realizar um teste. O resultado da rolagem desses 4 dados representará o seu desempenho. A Dificuldade do teste em específico deve seguir o estipulado no tópico Testes e Dificuldades, a seguir.



## TESTES E DIFÍCULDADES

Os testes em Dharma podem ser rolados contra três espécies distintas de Dificuldades:

- *Dificuldade por Referência*: o Mestre estipula uma Dificuldade com base na Tabela de Dificuldades por Referência discriminada à frente.
- *Personagem-Alvo*: Tem um dos atributos do personagem-alvo como a Dificuldade. Essa Dificuldade pode ser

modificada por técnicas ou equipamentos especiais. Excepcionalmente, um teste pode ser resistido

- *Autorreferido*: Testes autorreferidos almejam um atributo do próprio personagem que está rolando o teste. Testes desta espécie são mais raros, porém também possíveis.

## DIFÍCULDADES POR REFERÊNCIA

Dificuldade	Nível	Referência
5	Fácil	Um feito que qualquer pessoa consegue na maioria das vezes.
10	Mediano	Um feito que requer alguma atenção; Pessoas normais conseguem em 50% das vezes.
15	Desafiador	Um feito que pessoas treinadas e talentosas conseguem com frequência, mas pessoas comuns se esforçam para conseguir.
20	Difícil	Um feito que pessoas treinadas falham com frequência, e pessoas comuns raramente conseguem.
25	Heroico	Impossível sem o auxílio de treinamento ou muito talento.
30	Épico	Um feito digno de histórias e contos por anos incontáveis.

## BÔNUS E PENALIDADES ★

Bônus e Penalidades não são determinados por modificadores aplicados nos testes, e sim por *dados padrão* acrescentados à rolagem ou subtraídos dela. Quando uma rolagem possui Bônus, um personagem acrescenta 1d10 ao teste. Quando tem Penalidade, reduz 1d10. Se não possuir nenhum d10 para reduzir, rola 1d10 e subtrai do resultado total. Soma abaixo de zero é falha automática.

**Impulsos (Narrativos)★:** Sempre que um jogador descrever uma ação no jogo de maneira muito interessante, convincente ou cinematográfica, o Mestre pode conceder um +1d10 em um teste.

*Exemplo:* Abaixar-se na mata fechada e jogar uma pedra longe para atrair a atenção para outro lugar pode conceder +1d10 para se esconder. Correr por uma parede e saltar sobre um inimigo para ataca-lo poderia conceder +1d10 na rolagem de ataque. Interpretar com um argumento muito convincente pode conceder +1d10 num teste de Persuasão.

## BÔNUS OU PENALIDADES EM DOBRO

Se um personagem tem mais de um Bônus em uma situação (Bônus do Bônus), ganha sucesso automático com resultado mínimo necessário para o sucesso. Se um personagem tem mais de uma Penalidade (Penalidade da Penalidade), falha automaticamente.

## TESTES RESISTIDOS ★

Em situações de disputa intensa, em que duas criaturas estejam ativamente agindo uma contra a outra ao mesmo tempo, é possível que ambas rolem seus dados-base e comparem resultados. Isso, porém, é raro. Exemplos:

- *Braço-de-ferro*
- *Disputa de corrida*
- *Iniciativa*

## DEFESA

Quando você for atacado, o resultado da rolagem é comparado contra o seu valor de Defesa. Sua Defesa sempre protege você, a menos que você esteja em Surpresa Total (leia sobre [Surpresa](#) na pág. 15). Via de regra, sua Defesa é igual ao seu valor de Movimento, mas equipamentos, técnicas e circunstâncias especiais podem modificar esse campo.

## VITALIDADE

A Vitalidade é um conceito bastante peculiar e característico do Sistema Dharma. O nome desta característica pode mudar de acordo com o cenário: pode ser chamado de Sopro de Vida, Energia Vital, Energia Espiritual, Cosmo, *Qi*, *Ch'i*, *Ki*, *Prana*, *Chakra*, entre outros. É a energia interna que existe em todo ser vivo. No sistema Dharma, a Vitalidade tem um papel de protagonismo na ficha dos personagens, pois representa a sua durabilidade em combate. Para cada ponto de Vitalidade que uma criatura possui, ela recebe um dado de Resistência, aumentando assim seu fôlego. A Vitalidade é, portanto, em muitos aspectos, a característica central da ficha de qualquer personagem.

## RESISTÊNCIA

A Resistência é um valor numérico que representa o vigor e capacidade total de suportar dano de um personagem. Um indivíduo com elevados valores de Resistência está mais distante da queda, enquanto um personagem com uma Resistência baixa está mais próximo da derrota. Para cada ponto de Vitalidade que um personagem possui, ele ganha um dado de Resistência. No caso dos seres humanos, o dado de Resistência recebido é de 1d6 para cada ponto de Vitalidade. Outras criaturas possuem dados de Resistência diferente do d6, principalmente aquelas criaturas com tamanho bastante diferente do humano.

### O VALOR TOTAL DE RESISTÊNCIA

Você pode rolar o seu dado de Resistência sempre que adquire um novo ponto de Vitalidade para determinar quanto será a sua nova soma de Resistência. Alternativamente, você pode usar a média matemática desses dados, o que facilitará a conta (arredondando para cima). A tabela abaixo demonstra a média matemática de cada tipo diferente de dado:

Dado	Média aritmética
d4 ( dado de quatro faces)	<b>2,5</b> por ponto de Vitalidade
d6 ( dado de seis faces)	<b>3,5</b> por ponto de Vitalidade
d8 ( dado de oito faces)	<b>4,5</b> por ponto de Vitalidade
d10 ( dado de dez faces)	<b>5,5</b> por ponto de Vitalidade
d12 ( dado de doze faces)	<b>6,5</b> por ponto de Vitalidade
d20 ( dado de vinte faces)	<b>10,5</b> por ponto de Vitalidade

## NATUREZAS

As Naturezas são características individuais de cada personagem. São peculiaridades que normalmente podem ser compradas apenas no início do jogo, na fase de criação do personagem, e dividem-se em *Qualidades* (Naturezas vantajosas) e *Defeitos* (Naturezas desvantajosas). As Naturezas mais genéricas e suas características são descritas no Livro Básico de Dharma. Cada suplemento



do sistema Dharma pode apresentar suas próprias Naturezas adequadas para o específico tipo de cenário.

## TÉCNICAS

Uma Técnica é um tipo particular de conhecimento. *Kung Fu*, *Informática*, *Geologia* e *Sobrevivência* são todos exemplos de técnicas especiais. As técnicas são em regra independentes entre si, muito embora algumas possam influenciar no aprendizado de outras. Cada uma das Técnicas concede um benefício especial ao personagem, que o torna diferente dos demais personagens do universo. Você comece sua vida de personagem com algumas Técnicas, e pode aprender mais se passar o tempo necessário se desenvolvendo. As Técnicas mais genéricas e suas características são descritas no Livro Básico de Dharma. Cada suplemento do sistema Dharma pode apresentar suas próprias Técnicas mais adequadas para o específico tipo de cenário.

### CATEGORIAS DE TÉCNICA

Existem 4 categorias diferentes de técnicas, divididas segundo suas características e vantagens:

★ **Aprimoramentos:** Habilidades que qualquer um possui mesmo sem treinamento, como *Ouvir*, *Observar*, *Escalar*, *Natação* etc. Técnicas deste tipo concedem Bônus e a garantia de um autorreferido automático (caso exista Penalidade no teste, o autorreferido automático deixa de

existir). Elas também aumentam 5 pontos no valor passivo daquela habilidade.

**Conhecimentos:** Ramos da ciência ou do saber. Técnicas deste tipo garantem a autorização para realizar um teste para saber de informações específicas sobre um campo do conhecimento. Exemplos são *Biologia, Química, Física, Direito, Engenharia, Medicina* etc.

**Aptidões:** Representam habilidades que exigem treinamento, como *Abrir Fechaduras, Idiomas, Alfabetos* etc. Elas concedem uma mera autorização para realizar aquilo, o que significa que, sem uma técnica deste tipo, um personagem não poderia realizar um teste daquela espécie.

**Façanhas:** Técnicas especiais com efeitos únicos, complexos e singulares, e trazem mecânicas muito específicas.

## EXEMPLOS DE TÉCNICAS

### Esconder-se (15 XP)

**Categoria:** Aprimoramento

Você recebe Bônus para se esconder, se esgueirar pelas sombras e seguir as pessoas sem ser percebido mesmo sob olhos mais atentos. Com esta técnica, realizar um teste para não ser visto passa a custar apenas a Ação Auxiliar, em vez de a Ação Principal. Além disso, ainda tem garantido como rolagem mínima seu valor autorreferido.

### ★ Proficiência (10 XP)

**Categoria:** Aptidão

Escolha uma arma. Você não recebe mais Penalidade quando a utiliza para atacar, além de que também pode se valer de todas as propriedades dela.

*Perícia por semelhança:* Você pode estender seu nível de Perícia em uma arma para outra que seja uma versão maior ou menor da primeira caso compre a técnica Proficiência nesta segunda arma. Por exemplo, caso possua 3 graus de Perícia (Profissional) em Espada Longa, bastará comprar Proficiência em Espada Curta para automaticamente se tornar Profissional (3 graus de Perícia) também em Espada Curta.

### ★ Ouvir (20 XP)

**Categoria:** Aprimoramento

Você recebe Bônus em testes de percepção relacionados à audição. Com esta técnica, realizar um teste de Espírito para ouvir passa a custar apenas a Ação Auxiliar, em vez de a Ação Principal. Esta técnica lhe concede o Autorreferido como rolagem mínima neste tipo de teste. Além disso, sempre que uma criatura tentar ser silenciosa perto de você, seu valor de Espírito será considerado 5 pontos mais alto como a Dificuldade para que ela seja bem-sucedida.

## PERÍCIA ★

A rigor, a Perícia funciona como uma técnica um pouco diferente, pois pode ser comprada de forma cumulativa para progredir sua habilidade em algum equipamento, atributo, arte marcial ou escola de magia. Ao comprar um nível de Perícia, você avança um nível de dado base em

toda rolagem de teste que fizer relacionado àquela atividade. Você gasta XP para progredir níveis de dados-base em uma dessas modalidades da seguinte forma:

**Perícia • Iniciado:** 20 XP (20 XP total)

**Perícia •• Treinado:** +40 XP (60 XP total)

**Perícia ••• Profissional:** +60 XP (120 XP total)

**Perícia •••• Especialista:** +80 XP (200 XP total)

**Perícia ••••• Mestre:** +100 XP (300 XP total)

É possível investir Perícia em

- *um único Atributo (progredirem os dados-base)*
- *uma única Arma (pode ser estendida para armas similares – leia sobre isso na técnica ‘Proficiência’, no tópico anterior)*
- *Todas as Armaduras e Escudos (reduzem a Penalidade em Esquiva)*
- *Todas as Armas Naturais (progredirem os dados-base)*
- *Todas as manobras de uma Arte Marcial (progredirem os dados-base)*
- *Todas as manobras de Briga (progredirem os dados-base)*

## LIMIAR DE DANO

Existe um limite de tolerância a dano que cada indivíduo possui. Esse limite representa a sua capacidade de lidar com a dor e determina quanto de Resistência você pode perder sem que sofra uma penalização física que limite suas capacidades. Em Dharma, o nome dessa tolerância a dano é Limiar de Dano – ou apenas Limiar.

Sempre que você receber uma quantidade de dano em sua Resistência que iguale ou supere seu Limiar de Dano, você sofrerá uma Consequência, que lhe aproximará da morte e lhe deixará menos apto a continuar combatendo.

Portanto, o Limiar de Dano está diretamente relacionado às Consequências que você pode receber.

## CONSEQUÊNCIAS

As consequências são resultado de danos graves ou fadiga severa sobre um personagem. Todas as consequências são prejudiciais ao personagem, e permanecem enquanto não forem revertidas.

Um personagem adquire uma consequência sempre que recebe muito dano ou sofre de muita fadiga. Existe uma trilha de Consequências de acordo com a quantidade delas recebida pelo personagem:

*Abalado* (exige 1 Pulso de Cura)

*Prejudicado* (exige 2 Pulso de Cura)

*Debilitado* (exige 3 Pulso de Cura)

*Agonizante* (exige 4 Pulso de Cura)

*Inválido* (exige 5 Pulso de Cura)

*Morrendo* (exige 6 Pulso de Cura).

• Um personagem com a Consequência **Abalado** não pode mais usar seu Deslocamento de Disparada.

• Um personagem com a Consequência **Prejudicado** só pode se deslocar com metade do Deslocamento.

• Um personagem que sofra a Consequência **Debilitado** reduz em 5 pontos seu valor de Defesa.

• Um personagem com a Consequência **Agonizante** recebe Penalidade em todos testes que realizar, inclusive os seus ataques, e seus inimigos recebem Bônus em todos os testes realizados contra ele, incluindo ataques.

• Um personagem que sofra a Consequência **Inválido** não pode usar Ações Principais normalmente. Caso utilize uma, precisa ser bem-sucedido em um teste Autorreferido de Corpo para não cair automaticamente Inconsciente.

Este teste, inclusive, é rolado com Penalidade, graças ao efeito da Consequência “Agonizante”.

- Um personagem com a Consequência **Morrendo** cai em um coma profundo e tem grandes chances de morrer, e não consegue recobrar sua consciência enquanto não curar os seis Pulsos necessários para sair desta Consequência. Para piorar, um personagem com esta Consequência não pode obter três falhas seguidas em testes para a obtenção de Pulsos de Cura, ou morrerá. É importante lembrar que os testes autorreferidos de Corpo desta Consequência para conseguir os Pulsos de Cura necessários para sobreviver sofrem Penalidade, uma vez que a Consequência Agonizante impõe Penalidade em todos os testes.

## CURA

A Cura de um personagem é necessária para restabelecer sua Resistência e sua Vitalidade e para eliminar as Consequências que um personagem recebeu.

### CURANDO SUA RESISTÊNCIA

Um personagem consegue recuperar toda a sua Resistência caso passe 1h descansando. De forma similar, metade do tempo poderia ser suficiente para curar metade da Resistência, proporcionalmente.

### CURANDO SUA VITALIDADE

A cura de Vitalidade ocorre automaticamente quando um personagem que não esteja com nenhuma Consequência e esteja com toda sua Resistência.

Enquanto um personagem estiver com alguma Consequência, sua Vitalidade não será regenerada. Uma vez que não haja mais nenhuma Consequência, a Vitalidade do personagem é automaticamente restaurada ao seu máximo. Caso um personagem tenha perdido apenas pontos de Resistência e Vitalidade (e não tenha sofrido Consequências), bastará descansar por 1 hora (e, assim, portanto, restabelecendo toda sua Resistência) para restabelecer sua Vitalidade.

### CURANDO CONSEQUÊNCIAS

Um personagem se livra de uma Consequência por meio de cura natural ou mágica. Definitivamente, a primeira espécie é a mais comum, e ocorre por meio de Repouso. Um Repouso é um descanso de aproximadamente 8 horas de sono. Sempre que realiza um Repouso, um personagem tem direito a realizar um teste autorreferido de Corpo. Caso seja bem-sucedido, o personagem recebe um Pulso de Cura.

## CONVICÇÃO

No sistema Dharma, Convicção é um tanque especial de pontos que podem ser usados para facilitar as coisas para os personagens. Um personagem pode usar sua Convicção para

- Re-rolar um teste, mantendo seu Bônus ou Penalidade, se existirem;

- Ativar técnicas ou poderes especiais que exijam isso em sua descrição;
- Conseguir usar uma técnica que não possua por um curto espaço de tempo;
- Reduzir o nível de surpresa ao ser surpreendido;
- Ganhar uma única Reação Adicional (“Surto de Reação”);
- Receber um “Surto de Ação”, um turno adicional logo após terminar o próprio turno em uma rodada, que lhe garante repetir todas as ações a que você tem direito no seu turno;
- Ignorar todas as Consequências que o acometem por uma rodada;
- Ganhar 1 Pulso de Cura automático adicional no próximo descanso de 8 horas;
- Aumentar em 25% a eficiência de uma proeza;
- Tomar coragem, quando o personagem estiver amedrontado.

A Convicção tem um nível permanente e um nível atual; o nível permanente é o seu valor máximo, representado pelos quadradinhos que são exibidos na linha de cima, enquanto o nível atual é um valor flutuante, representado pelas bolinhas da linha de baixo. Esse valor é gasto, diminuindo toda vez que é usado e voltando sempre que é recuperado. Um personagem começa o jogo sempre com no mínimo 1 ponto de Convicção, e adquire novos pontos de Convicção conforme realiza os objetivos definidos em sua “Motivação”. Ao gastar Convicção, um personagem recupera os pontos gastos ao realizar uma ação prevista como sua “Fonte de Inspiração”. Esses tópicos podem ser consultados no capítulo Interpretação, na página 8.

## PONTOS DE EXPERIÊNCIA (XP)

No Sistema Dharma, a evolução dos personagens não é realizada por meio de níveis, como acontece em boa parte dos sistemas de RPG. Em Dharma, os personagens evoluem recebendo e investindo livremente Pontos de Experiência (XP). Os pontos de Experiência são uma parte crucial da evolução dos personagens, pois permitem comprar técnicas, poderes e novas habilidades.

Com Pontos de Experiência, um personagem pode

- **Comprar técnicas:** cada técnica possui um valor específico informado em sua descrição;
- **Aumentar atributos:** o personagem paga o *valor atual* do atributo que pretende aumentar x 5 para subir 1 ponto no valor.
- **Aumentar vitalidade:** o personagem paga o *valor máximo atual* da vitalidade que pretende aumentar x 1 para subir 1 ponto no valor.

Um personagem recebe XP sempre que supera um desafio (neste caso, o Mestre concede algo entre 1 e 3 pontos) ou sempre ao final das sessões (neste caso, o Mestre pode conceder algo entre 5 e 20 pontos).

Essa é a forma de evoluir os personagens, visto que não há evolução por meio de níveis no sistema Dharma.

# INTERPRETAÇÃO

## MOTIVAÇÃO

Motivação é o conjunto de objetivos que um personagem possui centrados em uma característica principal, escolhido pelo jogador durante a fase de criação do personagem. Como regra, não é possível possuir mais de uma Motivação. Ao escolher uma Motivação, você ganha o seu respectivo 'checklist' de objetivos. Cada Motivação, portanto, fornece a você uma série de objetivos que precisam ser realizados como forma de alcançar mais pontos de Convicção. Cada nível corresponde a um único ponto de Convicção.

### EXEMPLO DE TRILHA DE MOTIVAÇÃO

TRILHA DA BRAVURA (Dharma Inicial 4; Karma Inicial 0)	
Convicção	Objetivo
<input checked="" type="checkbox"/>	<b>(Gratuito)</b>
<input type="checkbox"/>	Não sentir medo em uma situação intimidadora.
<input type="checkbox"/>	<b>Alcançar 500 de XP</b>
<input type="checkbox"/>	Não recuar diante de nenhum inimigo.
<input type="checkbox"/>	Desafiar por sua própria vontade um vilão.
<input type="checkbox"/>	<b>Alcançar 1.000 de XP</b>
<input type="checkbox"/>	Proteger uma criatura indefesa do perigo.
<input type="checkbox"/>	Proteger várias criaturas indefesas do perigo.
<input type="checkbox"/>	<b>Alcançar 1.500 de XP</b>
<input type="checkbox"/>	Enfrentar um vilão mais forte que você sem fugir.
<input type="checkbox"/>	Combater muitos vilões mais fortes sem fugir.
<input type="checkbox"/>	<b>Alcançar 2.500 de XP</b>
<input type="checkbox"/>	Sacrificar-se para salvar uma ou mais criaturas.
<input type="checkbox"/>	Livraria a coletividade de uma terrível ameaça.
<input type="checkbox"/>	<b>Alcançar 4.000 de XP</b>

Você pode encontrar mais Trilhas de Motivação no Livro Básico do Sistema Dharma, e eventualmente também em Suplementos do Sistema.

## FONTES DE INSPIRAÇÃO

Sempre que seu personagem usar pontos de Convicção, ele ficará com um nível temporário de Convicção abaixo do valor máximo que possui. A forma de recuperar esses pontos é por meio de suas Fontes de Inspiração.

A Inspiração de um personagem pode ser um hábito ou um *hobbie*, algo que ele gosta de fazer e que normalmente costuma lhe deixar ligeiramente mais revigorado.

### EXEMPLOS DE FONTES DE INSPIRAÇÃO

#### *Inspirações Instantâneas*

- **Adrenalina (Instantâneo):** alturas, velocidades, tudo para se sentir mais vivo.
- **Luxúria (Instantâneo):** uma noite insana de prazer com uma ou várias pessoas.
- **Pancadaria (Instantâneo):** um bom "sair no braço" amistoso que resulte em ao menos 1 Consequência.

#### *Inspirações de 2h de execução*

- **Amor (2h):** beijos e mãos dadas com o grande amor da sua vida.
- **Boemia (2h):** bares e tavernas.

- **Consumismo (2h):** comprar o que não pode, colecionar o que não precisa.

#### *Inspirações de 4h de execução*

- **Caça/Pesca (4h):** melhor matar do que morrer.
- **Conforto (4h):** luxo, massagens, uvas na boca.
- **Estudos (4h):** saber mais é preciso.

#### *Inspirações de 6h de execução*

- **Social (6h):** um momento longo e descontraído entre amigos.
- **Solitude (6h):** um longo momento para escrever, espalrecer ou refletir.

Você pode encontrar mais Fontes de Inspiração no Livro Básico do Sistema Dharma, e eventualmente também em Suplementos do Sistema.

## CONCEITOS DE PERSONAGEM

O conceito do seu personagem é, em uma palavra, a característica mais forte que pode ser utilizada para definirlo; relaciona-se com o que ele faz, qual é sua ocupação e quem ele é. Na fase de criação de sua ficha, você deve escolher um conceito de personagem. Os conceitos de personagem mudam de acordo com o cenário que ambienta o jogo. De acordo com seu conceito, seu personagem também recebe uma quantidade diferente de equipamento e de dinheiro inicial.

### EXEMPLOS DE CONCEITO DE PERSONAGEM

#### Acadêmico

O acadêmico é uma pessoa que se insere na maior parte de seu tempo em um ambiente de erudição. Incluem-se como acadêmicos os bibliotecários, arqueólogos, escolásticos, professores, e outros profissionais da educação.

**Técnicas:** Escolha três dentre as seguintes:

*Anatomia, Arqueologia, Arquitetura, Astronomia, Balística, Biologia (especialidade à escolha), Carisma, Cartografia, Didática, Conduzir (veículo à escolha), Eletrônica, Escrita (língua à escolha), Etiqueta, Física, Geografia (especialidade à escolha), Heráldica, História, Jurisprudência, Linguagem (língua à escolha), Matemática, Mecânica, Mímica e Sinais, Ocultismo, Psicologia, Química, Sabe-Tudo, Teologia.*

**Competência (Pesquisador):** Sempre que você tentar aprender ou lembrar de alguma informação relacionada a algum campo de conhecimento, se você não tiver aquela informação você mesmo, ainda assim saberá onde e de quem pode obtê-la. Geralmente essa informação vem de uma biblioteca, laboratório de pesquisa, universidade ou de um expert naquele campo do conhecimento.

**Dinheiro:** U\$ 4.500,00.

**XP Inicial:** 75 Pontos

#### Místico

Místicos são sujeitos estranhos, taciturnos e normalmente alheios à vida normal em sociedade. Acreditam em forças sobrenaturais e entidades que pertencem a outros planos.

**Técnicas:** Escolha três dentre as seguintes: *Astronomia, Arqueologia, Biologia (botânica), Caligrafia, Coreografia, Culinária, Destilaria, Disfarce, Esconder-se, Escrita (língua à escolha), Erudição Mágica, Espiritualidade, Fazer Fogo, Flexibilidade, Furtinidade, Geografia (especialidade à escolha), Heráldica, Herbologia, História, Intimidação, Investigação, Jogos de Azar, Linguagem (língua à escolha), Mímica e Sinais, Montar (animal à escolha), Observar, Ouvir, Ocultismo, Persuasão, Prestidigitação, Poesia, Psicologia, Química, Sedução, Teologia, Visão Periférica, Viagem.*

**Competência (Exotismo):** Sua aparência e comportamento é absolutamente intimidante às pessoas comuns da sociedade. Isso lhe garante Bônus para intimidar quaisquer pessoas que sejam extremamente religiosas. Além disso, você se encaixa bem no submundo e em qualquer comunidade que fuja aos padrões sociais. Isso lhe garante Bônus em testes de Persuasão com pessoas que pertençam a comunidades consideradas “estranhas”.

**Dinheiro:** U\$ 1.000,00.

**XP Inicial:** 50 Pontos

Você pode encontrar mais Conceitos de Personagem no Livro Básico do Sistema Dharma, e eventualmente também em Suplementos do Sistema.

### Nobre

Você entende de riqueza, poder e privilégios. Você carrega um título de nobreza, sua família possui terras, coleta impostos e exerce uma influência política significativa.

**Técnicas:** Escolha três dentre as seguintes: *Atuação, Briga, Caligrafia, Carisma, Coreografia, Desenho, Escrita (língua à escolha), Etiqueta, Intimidação, Geografia (política), Heráldica, Joalheria, Jogos de Azar, Linguagem (língua à escolha), Montar (animal à escolha), Natação, Observar, Ofensa, Ocultismo, Persuasão, Poesia, Proficiência (arma à escolha), Provocação, Salto, Sedução.*

**Competência (Fidalguia):** Você é familiarizado com a etiqueta e protocolo nobiliárquicos, e exala nobreza. Em qualquer lugar que compareça, ninguém questiona sua presença, e guardas e sentinelas de entrada costumam agir de maneira submissa a você. Além disso, ainda que tenha uma considerável quantidade de recursos em seu nome, você pode também se beneficiar de uma pitada de recursos de sua família. Contudo, essa ajuda raramente vem sem a necessidade de algo em troca.

**Dinheiro:** 200 peças de ouro

**XP Inicial:** 50 Pontos

## DHARMA E KARMA

A mecânica de Dharma e Karma rende ao sistema seu nome. No sistema Dharma, as escolhas de um personagem, bem como suas inclinações positivas e negativas são representados pela sua pontuação de Dharma e de Karma.

### Conceito e Funcionamento

Na física, Karma é equivalente a lei da ação e reação: "para toda ação existe uma reação de força equivalente em sentido contrário", ou seja, para cada ação que um indivíduo pratica vai haver uma reação. A lei do Dharma e do Karma é aquela lei que ajusta o efeito a sua causa, ou seja, todo o bem ou mal que tenhamos feito numa vida virá trazer-nos

consequências boas ou más para esta vida ou próximas existências.

**Karma e Dharma iniciais:** Um personagem inicia o jogo com uma quantidade de pontos de Dharma e Karma de acordo com a Motivação que escolhe para si. Mais será dito sobre as motivações ainda neste capítulo, mais à frente.

### Dharma



### Karma



Existe um limite de 10 pontos para cada lado. Para fins de constatação sobre se um personagem é benigno ou maligno, os pontos de Dharma e Karma se negam, de forma que, se, um personagem possuir Dharma 6 e Karma 3, terá um saldo de 3 pontos positivos.

### A Influência de Karma e Dharma em Jogo

O Dharma e o Karma determinam o alinhamento do personagem, se ele é benigno ou maligno, através da análise de qual dos dois valores o personagem possui com maior pontuação. Eles podem ainda lhe fornecer pistas sobre como interpretar melhor o seu personagem e como ele se relaciona com o mundo. Apesar disso, é importante deixar claro uma coisa: *Não interprete o Karma e o Dharma: o Karma e o Dharma que interpretam você.*

Porém, a principal característica de Dharma e Karma é que eles podem determinar a relação entre o Universo e seu personagem – recebendo bênçãos ou expiações – solvências e purgações –, a depender dos atos que praticou durante sua vida.

### Testes para obter Dharma e Karma

Sempre que um personagem cometer uma **transgressão** ou uma **prestatividade** acima de seu nível atual de Karma ou Dharma dentre os descritos mais à frente, ele deve rolar um teste especial de Espírito para saber se adquiriu ou não um ponto a mais daquela respectiva trilha.

### DHARMA

O Dharma representa a pureza dos atos de um personagem, o débito que o Universo tem para com ele. Quanto maior o Dharma de um personagem, mais claro fica que ele é uma boa pessoa.

### Trilhas de Dharma

Cada índice de Dharma tem um limiar virtuoso do qual o personagem precisa se valer para alcançar a iluminação e evolução espiritual necessárias.

Dharma	Prestatividade	Dificuldade
1	Empatia	19
2	Lealdade	18
3	Humildade/desapego/servidão	17
4	Proteção	16
5	Pacifismo	15
6	Caridade	14
7	Autoacusação	13
8	Perdão ao ímpio	12
9	Passividade	11
10	Martírio	10

## Realizando Testes de Dharma

Somente realizando um ato de benevolência descrito em um nível **acima** de seu nível atual de Dharma ele terá a chance de realizar um teste de Dharma e aumentar esse valor. Ele rola um teste de Espírito com seus dados-base e compara com a Dificuldade relativa àquele nível em particular, conforme a tabela de Prestatividade demonstra. Caso o resultado iguale ou supere o valor da Dificuldade, ele receberá um ponto de Dharma e deve soma-lo ao seu resultado atual.

## KARMA

O Karma representa a corrupção dos atos de um personagem, o tamanho do débito que ele tem para com o Universo. Quanto maior o Karma de um personagem, mais claro fica que ele é uma má pessoa.

Em decorrência disso, há uma chance maior de o Universo cobrar sua dívida para com ele e prejudicá-lo como retribuição a tudo de mal que ele já fez.

## Trilha de Karma

A Trilha de Karma não é algo fixo. Dependendo de suas ações e do que lhe acontece, esta pode aumentar ou diminuir durante o jogo.

Karma	Transgressão	Dificuldade
1	Indiferença	11
2	Omissão/Mentira	12
3	Soberba/ganância	13
4	Dano/furto	14
5	Lesão	15
6	Roubo/extorsão	16
7	Vingança	17
8	Traição/Enganação	18
9	Homicídio/sequestro	19
10	Tortura	20

## Realizando Testes de Karma

Sempre que realiza um ato vil, egoísta ou malicioso descrito em um nível **acima** de seu nível atual de Karma, um personagem deve realizar um teste de Karma. Ele rola um teste de Espírito com seus dados-base e compara com a Dificuldade descrita na tabela. Caso o valor iguale ou supere a Dificuldade, ele não receberá um ponto de Karma. Caso não supere, receberá o ponto. Ao adquirir um ponto de Karma, o personagem alcança um novo nível de depravação, corrompendo sua moral e se tornando cada vez mais um ser degenerado. Não conseguindo um ponto de Karma, o personagem se arrependeu do que fez, e embora esteja moralmente abalado, não desceu um degrau no nível da maldade.

## INTERVENÇÕES DO DESTINO ★

Em um jogo de RPG, é um tanto complicado falar sobre destino. De certa forma, pode-se dizer que qualquer circunstância que aconteça e que esteja fora do alcance dos personagens e também não tenha sido diretamente causada por alguém foi simplesmente *acaso*. Acontece que os personagens desconhecem que, por trás de suas vidas, existem pessoas vendendo tudo o que acontece: o Mestre e os Jogadores. Suas participações nas vidas dos personagens e nas circunstâncias do jogo podem gerar transformações radicais – que em muitas situações parecerão aleatórias ou providenciais, exatamente como ocorre com o Universo e

os deuses, para quem acreditar nisso. Em outras palavras, destino.

**Intervenções do destino** não são exatamente ações *do personagem*. Na verdade, são ações possíveis *aos jogadores ou pelo mestre*. Os personagens, imersos no realismo do mundo em que vivem, acreditam que as intervenções do destino foram simplesmente *sorte* ou *azar*. Em outras palavras, as Intervenções do Destino são **intervenções narrativas**, uma forma de os jogadores participarem da criação da história junto com o Mestre.

**Momento de uma intervenção:** Uma intervenção pode ser feita a qualquer momento, como uma ação livre. A intervenção pode ocorrer de duas formas diferentes: **solvência de dharma** (feita pelos jogadores) e **purgação de karma** (feita pelo mestre).

## SOLVENDO DHARMA (FAVORES DA SORTE)

No máximo uma vez por rodada, você pode *escolher* solver 1 ponto de Dharma. Para isso, deve rolar um teste especial chamado "teste de sorte". Você rola 1d10 e compara com seu valor atual de Dharma. Caso o resultado seja maior que o seu valor de Dharma, você perderá 1 pontos de Dharma e ganhará 1 ponto de XP. Porém, caso o resultado igual ou inferior ao seu valor de Dharma, você terá sido bem-sucedido e poderá escolher um dos efeitos descritos a seguir (ou outro efeito a ser imaginado):

### Deus ex Machina

Tudo estava prestes a dar errado, mas acabou dando certo por sorte. Exemplos:

- *Esapou Fedendo:* Algo amortece a terrível e mortal queda do personagem ou coisa do tipo.
- *Frasco ruim:* O personagem sobrevive a um dano terrível que parecia que ia matá-lo. Mas ele sofre muitos danos e todos acreditam que ele morreu por um tempo.
- *"Hã?"*: Um barulho atrai o vigia logo quando ele estava para encontrar o personagem escondido.

### Vantagens e Oportunidades

Intervenções que alteram o ambiente ou as circunstâncias ao redor, criando oportunidades.

Essas ações moldam o terreno ou cenário para beneficiar os jogadores de forma útil ou dramática.

- *Manipulação do Cenário:* O cenário começa a pegar fogo, ou desmorona, de maneira a favorecer o personagem.
- *Item Providencial:* Um item extremamente útil naquela situação (definido pelo Mestre) é percebido pelo personagem, como um paraquedas, uma corda ou um veículo.

### Insight

Intervenções que trazem informações úteis ou resolvem dúvidas. Essas ações iluminam mistérios ou fornecem pistas cruciais para o avanço da história. Exemplos:

- *Epifania:* Uma providencial ideia (sugerida pelo Mestre) surge na mente do personagem e traz uma pista crucial para uma situação de dúvida ou desorientação.
- *O brilho da moeda:* Algo no cenário acontece e dá a pista que o personagem precisava para descobrir o caminho.

O preço da Intervenção do Destino é definido pelo Mestre com base nos seguintes critérios:

**-1 de Dharma:** Favorecimento sutil (corriqueira e provável)

**-2 de Dharma:** Favorecimento exagerado (sorte inacreditável)

É possível criar outros efeitos de intervenção do destino, desde que o Mestre aprove.

### PURGANDO KARMA (COMPLICAÇÕES)

No máximo uma vez por rodada, uma criatura pode ser *forçada* por algum jogador ou pelo Mestre a purgar 1 ponto de Karma. Se for um jogador, precisará diminuir 1 de Dharma de sua ficha (não conseguirá se não tiver Dharma). A criatura precisa ter Karma para isso funcionar contra ela. Quando uma criatura for forçada a isso, quem a forçou deve realizar um teste especial chamado "teste de azar". Rola-se 1d10 e se compara o resultado com o valor de Karma da criatura. Caso o resultado seja maior que o valor de Karma, o ponto de Karma é mantido e nada acontecerá. Porém, caso o resultado seja igual ou inferior ao valor de Karma, a criatura sofrerá um efeito cármino e aquele que lhe forçou a purgar poderá escolher um dos efeitos descritos a seguir (ou outro a ser imaginado):

#### Dano Localizado

Um ataque que causou uma Consequência no alvo atinge especificamente uma parte muito relevante dele. Isso pode fazê-lo ficar cego de um olho, ou com um braço incapacitado, ou uma perna incapacitada, ou uma asa, ou sua cauda. O efeito é temporário e é curado como se fosse uma Consequência normal.

#### Afetação de Item

Um ataque bem-sucedido no alvo faz com que algum item relevante dele caia, seja danificado ou perdido. Pode ser algo que ele segurava, ou sua armadura, ou um item importante, como uma chave, mapa etc.

#### Prejudicar

Algo acontece e atrapalha o alvo momentaneamente, como ficar preso sob escombros, ou a luz do sol ofuscá-lo, ou sua calça se prende em alguma coisa, algo assim.

O preço da Intervenção do Destino é definido pelo Mestre com base nos seguintes critérios:

**-1 de Karma:** Complicação sutil (corriqueira e provável)

**-2 de Karma:** Complicação exagerado (puro e inacreditável azar)

Personagens do Mestre (PdMs) e monstros também podem ser forçados a purgar Karma.

É possível criar outros efeitos de intervenção do destino, desde que o Mestre aprove.

### PURGAÇÃO VOLUNTÁRIA (GANHAR AO PERDER)

Nesta regra especial, no máximo uma vez por rodada, uma criatura pode *escolher* reduzir um ponto de Karma, criando uma complicação considerável para seu personagem. Ainda assim, por ser uma purgação voluntária (e não forçada), algo de positivo pode acontecer. É necessário realizar um teste de azar para determinar se você purgou o ponto de karma ou não, o que também vai determinar o efeito acontecerá ou não.

Seguem situações possíveis (ou outra a imaginar):

**- Perda de item:** Um item valioso para você (sugerido ou aprovado pelo mestre) é perdido, como uma espada mágica se quebrar para absorver o impacto que mataria você ou destruiria algo importante.

**- Barganha do destino:** Você consegue abrir a porta secreta, mas ativa uma armadilha que lhe deixa preso ou aciona um alarme de maneira a complicar MUITO a situação atual do seu personagem, a critério do Mestre.

**- Sucesso parcial:** Você consegue atingir um alvo extremamente difícil (mesmo em combate), mas sua arma fica presa e você fica em uma situação bem desfavorável - determinada ou aprovada pelo Mestre.

### TESTES SOCIAIS

Testes sociais abrangem as tarefas que envolvem conversação, convencimento e interação entre criaturas. Em geral, deve-se dar mais ênfase à interpretação do que aos testes de Atributos e Técnicas para determinar o sucesso ou o fracasso de uma interação social. Contudo, a criação de parâmetros para testar as proezas sociais acaba facilitando o caminho interpretativo para os jogadores e dando mais vida a situações sem combate.

O Mestre pode optar por ignorar estas regras sempre que um jogador demonstrar uma qualidade de interpretação excepcionalmente boa, ou desastrosamente ruim.

#### TIPOS DE TESTE E ATRIBUTOS ENVOLVIDOS

Existem diferentes formas de interagir com as criaturas ao seu redor. Algumas delas são positivas, porque pressupõem uma interação amistosa e pacífica, enquanto outras são negativas, pois geram desgastes e podem ocasionar conflitos. Essas características geram os chamados “testes sociais positivos” e “testes sociais negativos”. Os testes sociais normalmente são rolados com o atributo Espírito, já que é o atributo que representa a interação social e a conexão com outras criaturas. Já o atributo do alvo que servirá como Dificuldade depende da espécie de teste, conforme discriminado a seguir.

#### Testes Sociais positivos

Existem três espécies de testes sociais positivos:

**1) Atuação:** fazer uma performance artística, política ou atlética. É testado contra o atributo Espírito do alvo.

**2) Persuasão:** argumentar a fim de convencer alguém de alguma coisa ou a fim de conseguir um favor. É testado contra o atributo Espírito ou Mente do alvo, o maior.

**3) Sedução:** a arte de atrair alguém às carícias e ao fascínio. É testado contra o atributo Espírito do alvo.

#### Testes Sociais negativos

Existem três espécies de testes sociais negativos:

**1) Intimidação:** ameaçar, constranger, amedrontar alguém a se afastar ou a fazer alguma coisa para você. É testado contra Espírito ou Vitalidade do alvo, o maior.

**2) Ofensa:** magoar, insultar, humilhar, com o objetivo de minar a confiança de alguém ou macular sua reputação. É testado contra o Espírito do alvo.

**3) Provocação:** desafiar, atiçar, inflamar alguém a fim de fazê-lo perder a calma e partir para o ataque. É testado contra o Espírito do alvo.



### Predisposição

Uma coisa é tentar convencer alguém que lhe tem em alta estima e respeito, e outra coisa é tentar convencer alguém que despreza você. Essas circunstâncias são medidas pela **predisposição** do alvo. A predisposição do alvo a fazer o que o personagem deseja influencia diretamente nos resultados obtidos.

Predisposição	Modificação no Teste
Muito Alta	Bônus do Bônus (sucesso automático)
Alta	Bônus (+1d10)
Padrão	Sem modificação
Baixa	Penalidade (-1d10)
Muito Baixa	Penalidade da Penalidade (fracasso automático)

A predisposição é determinada pelo mestre com base em referências interpretativas ou mecânicas.

## REPUTAÇÃO E FAMA

Nem todas as interações sociais dependem apenas do magnetismo pessoal, da eloquência e da capacidade de chamar atenção de uma pessoa. Às vezes existem fatores que influenciam mesmo sem que as pessoas sequer se conheçam. Um dos fatores que podem determinar esse tipo de “primeira impressão” ou “impressão prévia” é a Reputação e a fama.

### REPUTAÇÃO

A Reputação de um personagem é apresentada na forma de um número absoluto e singular que representa o quanto querido ou hostilizado ele é em um local. Sua função é predominantemente interpretativa, mas pode ajudar – ou atrapalhar – bastante a vida de um personagem, além de fornecer várias ideias e ganchos de aventura para o mestre. O valor de Reputação altera os dados-base em testes de interação social em uma quantidade de pontos igual à sua reputação. Quanto maior for a Reputação de um personagem, mais um personagem poderá modificar seus testes de interação interpessoal.

### REPUTAÇÃO POSITIVA E NEGATIVA

Pode-se dizer que o valor de Reputação de um personagem possui uma espécie de “vetor”, ou seja, a Reputação pode ser positiva ou negativa – e isso se baseia nos critérios morais do mundo em que o personagem está inserido. Sempre que um personagem participar de algum evento notório, sua Reputação aumentará. Caso a situação que o colocou em destaque seja apreciada pela maioria das pessoas do local, ele ganhará pontos de Reputação positivos. Caso a situação seja hostilizada pela maioria das pessoas, ele ganhará pontos de Reputação negativos (mas não perderá seus pontos Positivos).

### GANHANDO REPUTAÇÃO

A Reputação é uma informação social. Quanto mais atitudes consideradas desejáveis e admiráveis em seu meio social você praticar, mais reputação você receberá. Quanto mais um personagem está “na boca do povo”, mais ele terá Reputação.

A seguir são demonstradas algumas situações em que um personagem pode receber Reputação. O Mestre é o juiz soberano sobre a premiação em Reputação, e é livre para

criar outras situações que podem aumentar a Reputação de um personagem:

- Personagem fez um anúncio benéfico em um veículo de informação (Reputação Positiva +);
- Personagem foi entrevistado por algum veículo de informação e mostrou caráter (Reputação Positiva +);
- Personagem recebeu publicamente uma homenagem (Reputação Positiva +);
- Personagem foi acusado de ter praticado um crime (Reputação Negativa -);
- Personagem foi preso (Reputação Negativa -);
- Fofocas ou boatos indecorosos sobre o personagem foram disseminados (Reputação Negativa -);

O rol apresentado acima mostra apenas exemplos. O Mestre deve usar o bom-senso e determinar quais atitudes geram Reputação positiva e negativa com base na opinião pública e social em que o personagem está inserido.

### Pontos de Reputação recebidos

A repercussão de um personagem pode aumentar muito ou pouco a depender da visibilidade dos atos daquele personagem da seguinte forma.

- **Feito Sutil:** 1 de Reputação (*Ex: distribuir cestas básicas no mercado*);
- **Feito Relevante:** 2 de Reputação (*Ex: promover um evento benéfico na imprensa*);
- **Feito Extraordinário:** 3 de Reputação (*Ex: ser acusado de sequestrar o presidente da república*);

### Escala de Reputação

Conforme o seu valor de Reputação evolui, você se torna mais notável em todo lugar para onde vai – e isso pode lhe garantir vantagens e desvantagens.

O seu valor de Reputação corresponde a um respectivo título, uma classificação, que serve para indicar o quanto conhecido você é e como seu personagem pode interagir com o meio onde se encontra.

Saldo de Reputação	Sentimento Social
+16 ou +	Idolatrado
+13 a +15	Venerado
+10 a +12	Admirado
+7 a +9	Respeitado
+4 a +6	Estimado
+1 a +3	Apreciado
0	Irrelevante
-1 a -3	Indesejado
-4 a -6	Antipatizado
-7 a -9	Hostilizado
-10 a -12	Procurado
-13 a -15	Odiado
-16 ou -	Abominado

*Saldo de Reputação:* O sentimento social dominante em relação a um personagem será determinado pelo seu Saldo de Reputação. Se um personagem acumulou 7 pontos de Reputação Positiva e 3 pontos de Reputação Negativa, ele será “Estimado” ( $7 - 3 = 4$ ).



### Foco de Reputação

Você automaticamente tem seu valor de reputação vinculado ao lugar em que você passa mais tempo. Ao passar a viver em um lugar novo mais tempo do que um antigo, automaticamente sua reputação passa a ser vinculada àquele novo lugar.

### Complexidade Opcional: Cidades ou Tribos Sociais

Para campanhas centradas em tramas políticas complexas, há ainda a possibilidade de tornar a Reputação um atributo variável de acordo com o grupo de pessoas com o qual o personagem interage. Por meio desta regra, seria possível criar um valor de Reputação (positivo e negativo) distinto para cada “tribo social”, para cada “nicho” com o qual o personagem interaja. Seria possível, por exemplo, que um personagem tivesse Reputação +3/0 com a Polícia do Rio de Janeiro, ao mesmo tempo que tivesse uma Reputação 0/-5 com uma Fazção Criminosa. Um personagem pode ter Reputação +4/-1 no reino de Nistram, pois já ajudou bastante o reino a se defender, mas se envolveu em um pequeno escândalo numa taverna. De forma similar, um personagem pode ter Reputação +6/-5 na cidade de Nova Iorque, já que é uma subcelebridade conhecida na cidade, porém bastante controversa, já tendo se envolvido em várias polêmicas. A criatividade do Mestre pode ditar o funcionamento de Reputações paralelas, e esse pode ser um mecanismo bastante interessante a explorar.

### FAMA

O Saldo de Reputação não serve para medir o quanto conhecida é uma pessoa. Afinal, imagine um sujeito que tenha 10 pontos de Reputação Positiva e 10 pontos de Reputação Negativa. Isso significaria zero de saldo de Reputação, ou seja, será uma pessoa “Irrelevante”. Entretanto, definitivamente aquela pessoa não será desconhecida. Pelo contrário, será uma pessoa muito conhecida, pois 20 pontos recebidos de Reputação

certamente a tornam uma pessoa inesquecível. É evidente que será uma figura pública extremamente controversa, pois já fez muita coisa boa e muita besteira em público. Assim, quando o personagem quiser simplesmente provar que é ele próprio, por exemplo, o saldo de Reputação não importará – afinal, não importa se ele é mais odiado ou mais amado, se recebeu muitos pontos de Reputação, certamente será conhecido. Nesse caso, o que importa é sua Fama.

### Fama Total

O valor da sua Fama é determinado pela soma de todos os pontos de Reputação recebidos por um personagem, sejam pontos positivos ou negativos. Um personagem com 5 de Reputação positiva e 8 de Reputação negativa terá um Saldo de Reputação de -3 (Indesejado), mas terá uma Fama Total de 13 pontos, ou seja, será “Famoso” de acordo com a Escala de Fama adiante.

### Escala de Fama

Conforme o seu valor de Reputação evolui, você se torna mais notável em todo lugar para onde vai – e isso pode lhe garantir vantagens e desvantagens. O seu valor de Reputação corresponde a um respectivo título, uma classificação, que serve para indicar o quanto conhecido você é e como seu personagem pode interagir com o meio onde se encontra.

#### Fama Total      Notoriedade

16 ou +	Inesquecível
13 a 15	Famoso
10 a 12	Falado
7 a 9	Conhecido
4 a 6	Notado
1 a 3	Familiar
0	Desconhecido



# AÇÃO E COMBATE

## RODADAS, TURNOS E AÇÕES

Todo combate é dividido em rodadas. O jogo organiza o caos do combate em um ciclo de rodadas e turnos.

Uma **rodada** é um curto espaço de tempo de duração indefinida e não-uniforme. A rodada dura o tempo razoavelmente necessário para que todos os envolvidos em uma situação possam agir e reagir.

Um **turno** é a vez de uma criatura específica agir. Uma rodada termina quando todas as criaturas envolvidas no combate tiverem agido em seus turnos.

As **ações** são partes do turno de cada criatura. Cada criatura possui um conjunto de ações que pode utilizar à vontade dentro de seus turnos.

### O QUE VOCÊ PODE FAZER NO SEU TURNO?

No seu turno, você pode se realizar um conjunto pré-estabelecido de condutas. Normalmente, os turnos da maioria das criaturas são apresentados da seguinte forma:

- Deslocamento Parcial +
- 1 Ação Auxiliar +
- 1 Ação Principal.

O nome desse conjunto de ações é chamado de **Turno Completo**. As ações mais comuns que você pode realizar estão descritas mais à frente neste capítulo. Muitas características de classe e outras habilidades fornecem opções adicionais para suas ações.

## DESLOCAMENTO

Seu Deslocamento é determinado pelo seu atributo Movimento. Você possui diferentes espécies de Deslocamento: *Deslocamento Parcial*, *Deslocamento Total* e *Disparada*.

**Deslocamento Parcial (x1):** É um valor fornecido em metros que representa a distância máxima que você é capaz de se movimentar no tempo de 5s (uma rodada). Caso realize um Deslocamento Parcial, poderá ainda usar sua Ação Auxiliar, Ação Principal e Reação.

Normalmente sua taxa de Deslocamento Parcial equivale a metade do seu valor de Movimento em metros.

**Deslocamento Total (x3):** Seu Deslocamento Total é a quantidade de espaço que você pode se movimentar em uma rodada sacrificando suas ações. É o triplo do seu deslocamento parcial. Caso realize um Deslocamento Total, terá sacrificado sua Ação Principal, mas ainda poderá usar sua Ação Auxiliar e Reação.

**Disparada (x5):** Quando executa uma disparada, você sacrifica sua Ação Principal, Ação Auxiliar e Reação, mas é capaz de se deslocar o quíntuplo de seu Deslocamento Parcial, mas sacrifica inclusive suas defesas. Caso realize uma Disparada, terá sacrificado sua Ação Principal, sua Ação Auxiliar e Reação.

## SURPRESA ★

Se um personagem não estiver ciente de alguma coisa, estará surpreso. Um personagem em surpresa automaticamente vai para a última posição da iniciativa. Existem duas espécies de surpresa:

**Surpresa Parcial:** A criatura espera problemas ou está desconfiada, atenta de alguma forma, mas ainda inconsciente de algo. Um guarda ou vigia atentos, porém sem perceber um personagem escondido, estará em Surpresa Parcial. Nessa situação, um personagem não pode usar sua Reação, mas seu valor de Defesa é preservado.

**Surpresa Total:** A criatura não esperava nenhuma espécie de problema, estava completamente relaxada. Uma criatura em Surpresa Total sequer estava desconfiada de alguma coisa. Exemplos de situação de Surpresa Total acontecem quando uma pessoa está dormindo, ou assistindo TV ou fazendo uma refeição. Em Surpresa Total, uma criatura não pode usar sua Reação, sua Defesa é considerada zero e sempre é atacada com Bônus. Basta que uma criatura em Surpresa Total seja atacada uma única vez para que automaticamente saia da surpresa total e passe para parcial. Ela sairá da surpresa quando chegar seu turno.

## INICIATIVA ★

No início de uma cena de tensão, os personagens devem determinar sua iniciativa. Todos aqueles que não estejam em nenhum nível de surpresa (nem parcial nem total) devem rolar um teste com os dados-base de Espírito. Técnicas especiais e o gasto de Convicção podem modificar esse teste. Em caso de empate, empatados rolam seus dados-base de Movimento. Em caso de novo empate, aquele que for mais leve (incluindo o equipamento que estiver carregando e a indumentária que estiver vestindo) começo. O gasto de Convicção na iniciativa pode ser feito antes ou depois da rolagem, e acrescenta 1 dado padrão (1d10) ao resultado. Personagens em Surpresa serão automaticamente deslocados para a última posição da iniciativa, e devem rolar suas iniciativas apenas para determinar o desempate entre si.

## AÇÕES

No seu turno, uma criatura pode realizar diferentes tipos de ação:

**Ação Livre:** Uma ação livre é algo que você pode fazer de forma razoavelmente ilimitada durante um turno. Falar, olhar despretensiosamente ao redor e pensar, por exemplo, são boas definições de ações livres. O Mestre deve intermediar a utilização das ações livres para garantir que um jogador não abuse dessa liberdade.

**Ação Auxiliar (realiza um Ato Rápido):** Comporta qualquer ato que o ajude em sua Ação Principal. Envolve

apenas condutas que não sejam relacionadas com Deslocamento ou que normalmente não exijam nenhum teste – a menos que alguma manobra ou técnica que os exijam permita a utilização deste tipo de ação, ou que envolva alguma habilidade que expressamente é mencionada como possível de ser usada com Ação Auxiliar. Abrir uma porta, sacar uma arma, entregar um objeto a um aliado são exemplos de Ações Auxiliares.

**Ação Principal (realiza um Ato Padrão):** Envolve uma atitude de qualquer espécie que normalmente exige um teste. Atacar, esconder-se, blefar e ouvir são exemplos de Ação Principal. Seguem comportamentos que podem ser executados como uma Ação Principal:

- *Atacar*: Você pode desferir ataques rápidos, um ataque padrão ou um ataque lento.
- *Lutar na Defensiva*: você sacrifica sua Ação Principal para ganhar uma única Reação adicional.
- *Obter outra Ação Auxiliar*: você pode usar uma segunda Ação Auxiliar (ou obter uma única, caso tenha sacrificado sua primeira).
- *Atrapalhar*: você pode impor Penalidade a um teste realizado por uma criatura que esteja numa área adjacente a você.
- *Auxiliar*: você pode fazer uma criatura avançar um dado-base em um teste que não seja um ataque, desde que você seja também capaz de fazer aquilo que a criatura está fazendo.

**Ação Longa (realiza um Ato Lento):** Um personagem pode unificar sua Ação Auxiliar e Ação Principal para realizar uma Ação Longa. Apenas alguns atos específicos podem ser realizados como Ações Longas, como desferir ataques lentos.

## REAÇÕES

Existe ainda um tipo especial de atitude, a chamada Reação. Diferentemente das ações, que são utilizadas por um personagem durante seu turno, a Reação é utilizada durante o turno de um adversário (embora também possam ser usadas excepcionalmente no turno do próprio reagente).

O “gatilho da Reação”: Em regra, você só pode usar sua Reação quando ocorre um “gatilho”, ou seja, um acontecimento que autoriza que você use sua Reação. Por exemplo, você só pode usar Esquiva se alguém lhe desferir um ataque.

*Limite de Reações por Ataque:* Eventualmente, é possível que uma criatura possua duas ou mais Reações por rodada. Entretanto, um único gatilho nunca pode desencadear mais de uma Reação num mesmo personagem. Por isso, não seria possível Esquivar e Bloquear contra um mesmo ataque ao mesmo tempo, por exemplo.

## AS PRINCIPAIS REAÇÕES

As três principais reações que existem são a **Esquiva**, **Aparar** e **Bloquear**.

- *Esquiva*: Quando você usa a sua Reação para Esquivar, você acrescenta 5 pontos à sua Defesa. Caso sua Defesa acrescida da Esquiva iguale ou supere uma rolagem de ataque desferida contra você, você terá esquivado.

- *Aparar*: Caso você esteja portando uma arma com o efeito “Defensiva”, poderá usar sua Reação para aparar um ataque físico corpo-a-corpo desferido contra você. Ao fazer isso, você reduz à metade o dano total recebido por um único ataque. Esta Reação, contudo, não funciona contra ataques à distância, danos em área ou magias.

- *Bloquear*: Caso você esteja portando um escudo, poderá usar sua Reação para bloquear um ataque físico desferido contra você. Ao fazer isso, você reduz à metade o dano total recebido por um único ataque. Esta Reação funciona contra todas as espécies de ataques físicos, incluindo ataques à distância, danos em área e até magias que gerem efeitos físicos.



## ATAQUES

Um personagem pode usar seu turno para realizar ataques. Um ataque pode ser rápido, padrão, lento ou prolongado.

- *Ataque Rápido*: um personagem pode desferir dois ataques rápidos em troca de sua Ação Principal, desde que esteja portando uma arma leve ou realize uma manobra rápida.

- *Ataque Padrão*: um personagem pode desferir um único ataque padrão em troca de sua Ação Principal, desde que esteja portando uma arma versátil ou realize uma manobra padrão.

- *Ataque Lento*: um personagem pode desferir um único ataque lento em troca de sua Ação Principal e Ação Auxiliar juntas, desde que esteja portando uma arma pesada ou realize uma manobra lenta.

- *Ataque Prolongado*: um personagem pode desferir um único ataque prolongado em troca de sua Ação Principal, Ação Auxiliar e Reação juntas, desde que esteja portando uma arma desbalanceada ou realize uma manobra prolongada.

## DANO

Não existem rolagens de dano no Sistema Dharma. Normalmente os danos são representados por um número fixo, como “+7” ou “+10”. Isso significa que, quando um personagem acerta um alvo, ele subtrai aquele número de dano diretamente do valor de Resistência do alvo.

### MARGEM DE ACERTO

Entretanto, a qualidade do ataque pode aumentar o dano. Cada número acima do valor de Defesa do alvo é somado ao dano. Ou seja, se um personagem atacou com uma arma que causa +7 de dano e obteve 14 na rolagem de seus dados-base contra uma Defesa 12, ele deve causar 9 de dano (7 de dano básico da arma +2 de margem).

### MODIFICADOR DE ACERTO OU DE DANO?

Algumas pessoas podem confundir os danos em Dharma, que são valores expressos com o símbolo de soma (+), com um modificador da rolagem de ataque. Porém, essa é uma conclusão equivocada. Esses valores não são rolados à rolagem de ataque, mas simplesmente são subtraídos da Resistência do alvo. Se um personagem rola 16 contra uma Defesa 13, somará 3 pontos ao dano básico da arma. Digamos que seja um dano básico +7. Isso resultará em um dano total de 10 pontos a subtrair da Resistência do alvo. Em nenhuma hipótese deve esse +7 ser somado à rolagem de ataque, como se aquele 16 obtido na rolagem se tornasse 23.

Embora subtraindo esse valor total da defesa do alvo (que é 13) também resultaria em 10 pontos de dano, isso levaria à impressão **errada** de que, caso a rolagem de ataque fosse 12, por exemplo, geraria uma rolagem de ataque 19 e produziria um dano total de 6 pontos ( $19 - 13 = 6$ ). No fim das contas, que fique claro, obter 12 na rolagem de ataque contra uma Defesa 13 significará uma **falta no ataque**. Ou seja, dano zero.

## ARMAS

As armas são a forma mais direta de atacar e causar dano a um alvo. No Dharma, as armas possuem algumas informações cruciais para sua utilização: **dano básico** e **efeitos**.

O **dano básico** expressa o valor (que, somado à margem de acerto) é subtraído da Resistência do alvo em caso de um ataque bem-sucedido. Normalmente o dano é expresso com três campos lado a lado, dessa forma  $+3/+6/+9$ . O primeiro valor é o dano causado caso a arma seja usada para desferir um *ataque rápido*. O segundo, é o dano caso a arma seja usada para desferir um *ataque padrão*. O terceiro, caso a arma seja usada para desferir um *ataque lento ou prolongado*. Caso o dano básico mostrado apresente um hífen (-) no lugar de um dos números, significa que aquela arma não pode ser usada para desferir aquele tipo de ataque. Uma arma que apresente  $+3/-/-$  só pode ser usada para desferir ataques rápidos, e uma arma que apresente  $-/-/+13$  só pode desferir ataques lentos (ou prolongados, caso seja uma arma desbalanceada).

O **efeito** é uma propriedade especial da arma que a torna ainda mais interessante de usar.

### EXEMPLOS DE ARMAS MEDIEVAIS

Arma	Dano Básico	Efeitos
Arco Longo	+4/+9/+13	Distância 45/180. Munição reutilizável. Duas mãos
Bastão Longo	- / - / +13	Acuidade, haste
Cimitarra	+3/+7/+10	Acuidade, defensiva
Espada Curta	+5 / - / -	Defensiva
Espada Longa	+4/+9/+13	Defensiva
Machado	+4/+8/+12	Defensiva, deteriorante
Martelo pesado	- / - / +16	Defensiva
Sabre	+4 / - / -	Acuidade

### EXEMPLOS DE ARMAS CONTEMPORÂNEAS

Arma	Dano Básico	Efeitos
Revólver leve – <i>SWM 640 (.38 especial)</i>	+5 / - / -	Distância 12/45. Munição consumível, recarga. Tambor c/ 6 balas.
Pistola pesada – <i>Magnum Desert Eagle Action Express (.50 Magnum)</i>	+7/+14/+21	Distância 12/65. Munição consumível, recarga. Semiautomática, desbalanceada. Rápida. Pente c/ 10 balas.

### EFEITOS DAS ARMAS

Os efeitos demonstrados aqui são apenas uma pequena parte de todos os efeitos possíveis para armas.

**Acuidade:** Você pode escolher usar seu atributo Movimento ou Corpo para realizar a jogada de ataque.

**Defensiva:** Uma arma desta natureza permite usar a manobra defensiva “Aparar” com sua Reação, reduzindo à metade o dano de um único ataque físico corpo-a-corpo desferido contra si.

**Deteriorante:** Caso um alvo seja atingido por uma arma deste sofra uma Consequência e seu valor de Movimento for 10 ou menos, sua armadura perderá 1 ponto de modificador de Defesa com o ataque, a menos que o alvo use sua Reação especificamente para evitar isso.

**Desbalanceada:** Para atacar com este tipo de arma, o personagem precisa sacrificar sua Reação.

**Distância:** A distância lista dois números: o alcance normal e o alcance máximo da arma, ambos em metros. Quando atacar um alvo que está além do alcance normal da arma, você possui Penalidade na jogada de ataque. Você não pode atacar um alvo que esteja além da distância máxima da arma.

**Duas mãos:** Armas deste tipo exigem que você tenha as duas mãos livres para poder utilizá-la.

**Haste:** Uma arma desta natureza precisa ser empunhada com duas mãos e alcança o adversário a até 1m a mais que as outras armas. Além disso, adiciona +1 na Defesa do personagem enquanto ele a estiver empunhando.

**Munição Reutilizável:** Cada vez que você atacar com esta arma, você gasta uma peça de munição. No fim da batalha, você pode recuperar metade de sua munição gasta, se tiver um minuto para procurar pelo campo de batalha.

**Munição Consumível:** A munição desta arma se destrói após ser usada, por isso nunca pode ser reutilizada.

**Rápida:** os ataques rápidos desferidos por uma arma deste tipo nunca recebem penalidade.

**Recarga:** Sempre que acabar a munição que esta arma suporta, é necessário sacrificar sua Ação Auxiliar ou Principal para recarregá-la.

Você pode encontrar mais armas e mais informações sobre cada arma no Livro Básico do Sistema Dharma.

## ITENS DE PROTEÇÃO

Itens de proteção, como armaduras e escudos, ajudam a proteger o personagem contra danos físicos. No Dharma, os itens de proteção possuem algumas informações cruciais para sua utilização: **modificador de armadura**, **limitação de movimento** e **requisito**.

- O **modificador de armadura** é um valor que se soma à Defesa do usuário, tornando-o mais difícil de acertar.

- A **limitação de movimento** reduz pontos do atributo Movimento do usuário enquanto ele o utilizar.

- O **requisito** é o valor mínimo do atributo Corpo que o usuário precisa ter para ser capaz de usar aquele item.

### EXEMPLOS DE ITENS DE PROTEÇÃO

Item de Proteção	Limitação Movimento	Requisito	Modificador Armadura
<b>Corselete de Couro</b>	Movimento Máximo 12	-	+2
<b>Cota de Malha</b>	Movimento Máximo 11	Corpo 10	+4
<b>Escudo Grande</b>	Movimento Máximo 11	-	+2

Não é possível acumular duas armaduras ou vestimentas, nem é possível acumular dois escudos, mas é possível acumular uma armadura e um escudo.

### LIMITAÇÃO DE ESQUIVA

Toda armadura ou escudo reduz a Esquiva do personagem em um valor igual ao modificador de armadura total que acrescenta. Para lembrar o que é Esquiva, leia [Reações](#), na pág. 16.



# LICENÇA DE JOGO ABERTO (OGL)

O texto a seguir configura propriedade de Bruno Moraes Alves, que também pode ser creditado com a alcunha “Andrakon” ou “More Eyes”, registrada em 2018. Todos os direitos reservados.

## Declaração

Por meio do presente termo, o autor declara que o Sistema Dharma® é de livre utilização e por Mestres e jogadores que pode ser usado Desenvolvedores de RPG para utilizar, modificar, copiar e redistribuir o conteúdo aqui apresentado para os seus próprios jogos e para a comunidade mundial de RPG.

Esta licença permite inclusive a criação e disponibilização de material via sistema mundial de computadores, Internet, e por serviços de mala direta física (correios) e virtual (e-mails).

## Ressalvas

Entretanto, todo e qualquer material produzido de forma derivada do Sistema Dharma® requer a menção expressa ao nome do sistema de regras contido neste volume e o devido crédito de sua criação e detenção de direitos autorais pelo autor, Bruno Moraes Alves.

Qualquer material criado, com ou sem finalidade comercial, que não dê os devidos créditos ao Autor, configurará violação dos direitos reservados a este, podendo ensejar represálias judiciais e indenização.

Você deve colar uma cópia deste TERMO DE LICENÇA DE JOGO ABERTO (OGL) no final de qualquer volume ou obra que seja produzido e que contenha parte ou toda a mecânica de jogo trazida por este compêndio. Nenhum excerto pode ser modificado, suprimido ou acrescentado nesta licença senão pelo próprio detentor dos seus direitos, o autor.

## Conteúdo da Licença

O Conteúdo de Jogo Livre inclui a mecânica de jogo, incluindo todos os métodos, procedimentos, rotinas e

processos, funcionando como uma modificação sobre o design prévio.

A licença permite amplamente a criação e design de jogos aproveitando os atributos básicos do sistema (Corpo, Movimento, Mente, Espírito), características secundárias (Dados-Base, Limiar de Dano, Dharma, Karma, Convicção, Fontes de Inspiração) e saúde (Resistência, Vitalidade e Consequências), além das Técnicas, Magias, Paranormalidades, Conceitos, Naturezas, Tabelas em geral, em sua integralidade.

## Limites da Licença

Qualquer jogador, mestre ou designer de RPG é livre para utilizar todo o material contido neste volume gratuitamente, sem qualquer forma de custas. É possível inclusive criar materiais próprios utilizando as regras do sistema Dharma®, porém a permissão ilimitada abrange apenas distribuição não lucrativa dos materiais criados.

A criação e distribuição de materiais adicionais com a finalidade lucrativa exigirá expressa concordância e autorização do Autor, que poderá ou não demandar parte dos lucros a título de *royalties*, nos termos do art. 22 da lei nº 4.506/64 e das normas internacionais que protejam os direitos autorais, quando aplicáveis.

Os limites aqui mencionados incluem qualquer forma de exploração lucrativa, tanto direta (comercialização, exposição à venda) quanto indireta (criação de canais midiáticos, websites e blogs com exploração exclusiva do sistema, entre outros).

## Aceitação e Consentimento

Ao criar materiais adicionais utilizando o sistema Dharma, você indica expressamente sua aceitação dos termos desta licença.

## Fim da Licença

## Sobre o Autor

Bruno Moraes joga RPG desde os sete anos de idade, ou seja, desde 1993, e começou a atuar como Mestre de RPG antes dos dez anos. Cria e escreve muitas histórias de fantasia desde aquela época.

É graduado em Direito, com Mestrado e Doutorado concluídos nessa mesma área. Atua profissionalmente como advogado desde 2012, e também é professor universitário. Bruno é também músico e ilustrador, embora não atue profissionalmente com nenhuma dessas áreas, mas ilustra muitos dos livros que publica. É casado com Rafaella Ibiapina desde 2014, e com ela tem dois filhos: Clarice e Dante.

Os hobbies de Bruno incluem a música, desenho, leitura e a escrita. Ainda hoje, joga RPG uma vez por semana com seus amigos.

## Mensagem do Autor

Aproveite todo o conteúdo deste livro e usufrua livremente para possibilitar o máximo de diversão que este sistema foi criado para proporcionar. Sou receptivo a contatos via e-mail e via whatsapp. Caso deseje, ingresse no grupo exclusivo do Whatsapp, cujo link está na pág. 2. Deixe um “olá” e diga-me o que achou do sistema. Espero que tenha gostado. Estamos sempre conversando por lá.

## Bruno Moraes Alves

www.rpg.more-eyes.com  
e-mail: [bruno\\_ma@hotmail.com](mailto:bruno_ma@hotmail.com)



# Sistema Dharma® FASTPLAY 2a Ed

Descubra como jogar o Sistema Dharma de maneira rápida, simples e eficiente! Este fastplay oferece todas as regras básicas para você iniciar suas aventuras em apenas 20 páginas.

Perfeito para iniciantes que desejam aprender o sistema e veteranos que buscam uma referência rápida. O Sistema Dharma combina profundidade com acessibilidade, permitindo que você mergulhe em qualquer tipo de cenário ou gênero com facilidade.

Este fastplay é sua porta de entrada para um RPG brasileiro inovador, prático e completo. Pegue seus dados e comece sua jornada!

MORE  
EYES

*Sistema Dharma® é um título pertencente a Bruno Moraes Alves (Bruno More Eyes). Todos os direitos reservados. As mecânicas que encontrará aqui são de autoria exclusiva do escritor.*