

The background of the entire page is a light gray with several dice scattered across it. The dice are in various orientations, showing different faces with dots. Some are sharp and in focus, while others are blurred, creating a sense of depth and movement. The dice are scattered around the central text area, with some appearing to be falling or rolling.

SISTEMA + 2D6

**REGRAS GENÉRICAS E
CUSTOMIZÁVEIS PARA RPGs**

ESCRITO POR NEWTON "TIO NITRO" ROCHA

VERSÃO 2.3

Índice

O QUE É RPG?	15
O SISTEMA +2D6	15
TESTES OPOSTOS	16
TESTES NORMAIS	16
ACERTO CRÍTICO E FALHA CRÍTICA	16
CRIAÇÃO DE PERSONAGENS	17
ATRIBUTOS	17
Bônus Especial dos Níveis Sobre-Humanos	17
FORÇA (FOR)	18
Exemplos de Situações para Testes de FORÇA:	18
Tabela de Dano de Força	18
DESTREZA (DES)	19
Bônus de Iniciativa para Destreza acima de 3	19
Exemplos de Situações para Testes de DESTREZA:	19
CONSTITUIÇÃO (CON)	20
Exemplos de Situações de Testes de CONSTITUIÇÃO:	20
INTELIGÊNCIA (INT)	21
Exemplos de Situações de Testes de INTELIGÊNCIA:	21
SABEDORIA (SAB)	22
Exemplos de Situações de Testes de SABEDORIA:	22
CARISMA (CAR)	23
Exemplos de Situações de Testes de CARISMA:	23
PODER (POD)	24
Exemplos de Situações de Testes de PODER:	24
PERÍCIAS	25
LISTA DE PERÍCIAS	25
PERÍCIAS FÍSICAS (DES, FOR ou CON)	25
Acrobacia	25
Armas Brancas	25
Armas de Energia	25
Armas de Fogo	25
Arte da Fuga	26
Atletismo	26
Artes Marciais	26
Arremessar	26
Bater Carteiras/Punga	26
Briga	26

Dirigir.....	26
Cavalar	26
Controle da Respiração	26
Correr.....	26
Equilíbrio.....	26
Escalar.....	26
Esconder-se	26
Estrangular.....	27
Ferreiro	27
Fugir	27
Furtividade.....	27
Levantamento de Peso	27
Luta Livre	27
Natação.....	27
Pilotar.....	27
Saltar	27
Skate.....	27
Tolerância.....	27
Resistência a Venenos.....	27
PERÍCIAS MENTAIS (INT OU SAB)	28
Administração	28
Alquimia.....	28
Antropologia.....	28
Arrombamento	28
Artilharia	28
Biologia	28
Camuflagem.....	28
Cartografia	28
Ciência Forense	28
Ciências Proibidas/Ciências Ocultas	28
Comércio	28
Computação.....	28
Conhecimento.....	29
Coletar Evidência	29
Contabilidade	29
Criptografia.....	29
Criminologia.....	29
Cultura Popular.....	29
Direito	29
Disfarces	29

Economia	29
Eletrônica.....	29
Ensino	29
Espionagem.....	30
Escrever	30
Estratégia Militar.....	30
Explosivos	30
Exorcismo.....	30
Farmácia	30
Falsificação	30
Finanças	30
Fotografia	30
Geologia.....	30
Hacking	30
Hipnose	30
História	30
Investigação (.....	31
Literatura.....	31
Matemática.....	31
Mecânica.....	31
Medicina	31
Mitos de Cthulhu	31
Naturalista.....	31
Navegação.....	31
Ofícios	31
Operar Submarino/Navio/Nave Espacial.....	31
Operar Power-Armor	31
Paleontologia	31
Procurar	32
Primeiros Socorros	32
Psicologia.....	32
Psiquiatria	32
Química	32
Rastreio	32
Religião	32
Rituais Ocultistas	32
Rituais Religiosos	32
Senso de Direção	32
Sobrevivência.....	32
Sobrevivência Urbana	32

Sociologia	33
Venenos	33
Veterinário	33
Vontade	33
PERÍCIAS SOCIAIS	33
Artista	33
Convencimento	33
Contatos.....	33
Debate	33
Diplomacia	33
Empatia.....	33
Lidar com Animais	33
Manipulação	33
Manha	34
Mentir	34
Intimidação	34
Falar em Público.....	34
Sentir Motivação	34
Sedução.....	34
Lista de perícias.....	34
Sugestão de Perícias para Aventuras de Fantasia	34
Sugestão de Perícias para Aventuras de Horror	35
VANTAGENS E DESVANTAGENS.....	35
CLASSES DE DESAFIO DOS TESTES NORMAIS.....	36
MODIFICADORES DE OCASIÃO.....	36
COMBATE	37
1. Iniciativa	37
2. Ações.....	37
3. Fim do Turno	37
DANO	37
DANO LOCALIZADO	37
REDUÇÃO DE DANO.....	38
MORTE	38
TESTES DE MORTE	38
REGRAS OPCIONAIS.....	39
PONTOS DE SANIDADE.....	39
PONTOS DE MANA OU DE ENERGIA	39
MAGIA FLEXÍVEL	39
EVOLUÇÃO DE PERSONAGEM	39
PONTOS NARRATIVOS	40

PONTOS DE AÇÃO	40
USANDO OS DADOS DO DUNGEONS AND DRAGONS	40
Classes de Desafio dos Testes usando +1d20	40
Adaptando o Dano do +2d6 aos dados do D&D	40
EQUIPAMENTOS.....	42
ARMAS.....	42
Dano	42
Tabela de Dano de Força.....	42
Regra Opcional: Tipos Específicos de Dano.....	43
Precisão	44
Alcance	44
Alcance Básico	44
Disparos por Turno.....	45
Modificador de Iniciativa (Regra Opcional)	45
Custo	45
Peso	45
Munição/Carga.....	45
TABELAS DE ARMAS BRANCAS	46
Machados, Maças, Martelos	46
Briga, Luta Corporal.....	46
Espadas.....	47
Armas Exóticas	48
Arcos, Bestas e Fundas	48
Lanças, Arpões, Tridentes.....	49
Armas de Arremesso	49
TABELAS DE ARMAS DE FOGO	49
Pistolas, Revólveres e Submetralhadoras	49
Granadas de Mão e Incendiários	50
Rifles e Espingardas.....	50
Armas Pesadas	51
Armas Futuristas.....	51
ARMADURAS.....	52
Armaduras de Corpo Antigas.....	52
Armaduras para Membros Antigas	52
Escudos	53
Armaduras Modernas e Futuristas.....	54
PERSONAGENS DO MESTRE	55
CRIANDO PDMs PARA O SISTEMA +2D6	55
Nível de Desafio em relação a Personagens Humanos	55
PdMs de Nível de Desafio 0	56

PdMs de Nível de Desafio 1	56
PdMs de Nível de Desafio 2	56
PdMs de Nível de Desafio 3	56
PdMs de Nível de Desafio 4	56
PdMs de Nível de Desafio 5	57
PdMs de Nível de Desafio 6 a 10	57
PdMs de Nível de Desafio 6	57
PdMs de Nível de Desafio 7	57
PdMs de Nível de Desafio 8	57
PdMs de Nível de Desafio 9	58
PdMs de Nível de Desafio 10	58
VANTAGENS.....	59
PONTOS DE ENERGIA (PEs).....	59
TABELA DE REFERÊNCIA PARA CRIAR VANTAGENS.....	60
Tabela 1 de Sugestões para Criação de Vantagens Humanas e Sobre Humanas: 60	
Tabela 2 de Sugestões para Criação de Vantagens Humanas e Sobre Humanas: 61	
Tabela 3 de Sugestões para Criação de Vantagens Épicas e Divinas:	61
Tabela 4 de Sugestões para Criação de Vantagens Épicas ou Divinas:.....	62
LISTA DE VANTAGENS.....	64
Absorção de Dano (CON).....	64
Adaptabilidade Cultural (INT)	64
Aliados (CAR)	64
Ambidestria (DES)	64
Anfíbio (CON)	64
Aparência (CAR).....	64
Ataque Especial (Todos os Atributos)	64
Aumento de velocidade (DES).....	65
Aumento da densidade (PODER)	65
Braços Cibernéticos (DES e FOR)	65
Camaleão (CAR).....	65
Carga Extra (FOR).....	65
Corajoso (INT)	65
Corpo de Água (CON)	66
Corpo de Ar (CON)	66
Corpo de Fogo (CON)	66
Corpo de Gelo (CON).....	66
Corpo de Metal (CON).....	66
Corpo de Terra (CON)	66
Corpo de Pedra (CON).....	67
Crescimento (FOR).....	67

Defesa Mental (INT)	67
Defesa Ampliada (DES)	67
Deslocamento Ampliado (DES)	67
Destino (CAR).....	67
Direção Absoluta (SAB)	68
Duplicação (INT).....	68
Duro de Matar (CON)	68
Energia Extra (CON)	68
Empatia com Animais (CAR).....	68
Espírito Guardião (especial ou PODER).....	68
Estômago de Ferro (CON)	69
Esquiva Ampliada (DES)	69
Famíliares (INT ou CAR)	69
Favor Divino (CAR).....	69
Flexibilidade (DES)	69
Gadeteer (INT)	69
Garras (FOR).....	70
Guelras (CON).....	70
Herdeiro (CAR)	70
Identidade Alternativa (CAR).....	70
Imortalidade (PODER).....	70
Imunidade à Doença (CON).....	70
Imunidade a Veneno (CON)	70
Imunidade a Ataques Mentais (INT ou PODER).....	70
Imunidade Jurídica (CAR).....	71
Insubstancialidade (PODER).....	71
Invisibilidade (PODER).....	71
Invisibilidade a Máquinas (PODER).....	71
Invulnerabilidade (PODER)	71
Memória Eidética (INT)	71
Membros Extras (DES)	71
Não comer / beber (CON).....	72
Não dorme (CON)	72
Não Precisa Respirar (CON)	72
Planar/Flutuar (PODER)	72
Poderes de Ilusão (INT ou PODER)	72
Poderes de Lobisomens (todos os atributos)	73
Poderes Vampíricos (todos os atributos).....	73
Pontos de Vida Extras (FOR).....	74
Prontidão (SAB).....	74

Queda Suave (DES).....	74
Raio Elétrico (DES ou PODER)	74
Reflexos em Combate (DES).....	74
Resistência a Dano (FOR).....	74
Resistência à Dor (CON)	75
Sangue Curador (CON).....	75
Sorte Sobrenatural ou Super Sorte (CAR)	75
Super Audição (SAB).....	75
Super Carisma (CAR)	75
Super Cura (PODER).....	75
Super Empatia (SAB).....	76
Super Força (FOR).....	76
Super Intuição (SAB)	76
Super Senso do Perigo (SAB)	76
Super Sentidos (SAB).....	76
Super Visão (SAB).....	76
Técnica da Mão de Ferro (PODER)	76
Tolerância a Álcool (CON)	76
Transe (INT).....	77
Visão de 360 Graus (SAB)	77
Visão Noturna (SAB)	77
Voo (PODER).....	77
Poderes de Água	77
Poderes dos Animais	78
Poderes do Ar	78
Poderes do Fogo.....	78
Poderes da Luz	79
Poderes Necromânticos.....	79
Poderes das Plantas	79
Poderes de Terra	80
Poderes das Trevas	80
Magia Tradicional de Fantasia Medieval	81
(INT, SAB ou POD).....	81
Vantagem Magia Tradicional.....	82
Cenários de Baixa Magia.....	82
Cenários de Magia Normal	82
Cenários de Alta Magia.....	82
Magias de Nível 1 (Custo 1pt).....	83
Magias de Nível 2 (Custo 2pts).....	84
Magias de Nível 3 (Custo 3pts).....	87

Magias de Nível 4 (Custo 4pts)	89
Magias de Nível 5 (Custo 5pts)	91
DESVANTAGENS	93
Desvantagem Leve: +1pt extra.	93
Desvantagem Normal: +2pts extras.....	93
Desvantagem Grave:+3pts extras.	93
Desvantagem Séria: +4pts extras.....	93
Desvantagem Enorme : +5pts extras.	93
LISTA DE DESVANTAGENS	94
Alcoolismo	94
Alergia	94
Extremamente Alto.....	94
Amaldiçoado.....	94
Amnésia.....	94
Anacrônico	94
Analfabetismo.....	94
Aparência Engraçada	94
Aparência Hedionda	95
Arrogante	95
Assombrado.....	95
Avareza.....	95
Bully	95
Cauteloso.....	95
Cego	95
Cético	95
Chiclete de Monstro.....	95
Ciúme Doentio	95
Claustrofobia	95
Cleptomania.....	96
Código de Conduta Rígido.....	96
Código de Honra.....	96
Colecionador Compulsivo.....	96
Complexo de Inferioridade	96
Confiança Cega.....	96
Corcunda.....	96
Corpo Alienígena.....	96
Corrupção Moral Crônica	96
Credulidade	97
Curioso	97
Daltônico	97

Deficiência Auditiva	97
Delirante	97
Crença Não convencional	97
Dependência Vampírica.....	97
Dependente	97
Depressivo.....	97
Destreza manual reduzida.....	97
Dislexia	98
Distraído	98
Doente Terminal.....	98
Egoísta.....	98
Enxaqueca	98
Epilepsia	98
Escravo.....	98
Eunuco	98
Extremamente Preguiçoso	98
Fala pelos Cotovelos	99
Fanático.....	99
Feio	99
Fiel	99
Fobia.....	99
Fraco.....	99
Fraco frente a Magia	99
Frágil	99
Fraqueza de Calor	99
Fraqueza Especial.....	99
Fraqueza Sobrenatural	100
Gagueira	100
Generosidade Exagerada	100
Hábitos Pessoais Odiosos	100
Heroico	100
Honestidade Radical.....	100
Identidade Errada	100
Identidade Secreta.....	100
Idoso.....	100
Imbecil	100
Impulsividade.....	101
Incompatibilidade com Eletrônicos.....	101
Incompetência.....	101
Inexperiente	101

Infantil.....	101
Inimigo Pessoal.....	101
Inimigos	101
Jogo Compulsivo.....	101
Lento	101
Baixo limiar de dor	102
Loucura.....	102
Má Reputação	102
Má Sorte.....	102
Manco	102
Maníaco-Depressivos	102
Medo Paralisante.....	102
Medroso.....	102
Megalomania	102
Mente Fraca.....	103
Mentira Compulsiva.....	103
Morte pelo Sol.....	103
Mudo.....	103
Nanismo	103
Necessidades Respiratórias Especiais	103
Nervos a Flor da Pele.....	103
Obcecado	103
Obeso	103
Olhos Deficientes	104
Ossos Frágeis	104
Pacifista Radical	104
Paranoico	104
Passado Negro.....	104
Pesadelos Constantes	104
Pobreza	104
Poder dependente de Ritual	104
Preconceituoso.....	104
Procurado pelas Autoridades	105
Psicose.....	105
Redução de Pontos de Vida.....	105
Rejeição Cibernética.....	105
Renegado.....	105
Rosto de Mentiroso	105
Sadismo	105
Sanguinário	105

Sem corpo físico.....	105
Sem Fé.....	105
Sensível à Luz	105
Sinal de Identificação.....	106
Síndrome de Tourette.....	106
Sufrimento Constante	106
Suicida	106
Surdez	106
Tagarela	106
Teimoso	106
Tetraplégico	106
Timidez.....	106
Traumatizado	106
Viciado	107
Viciado em Adrenalina	107
Vício Psiônico	107
Vingativo	107
Vontade fraca.....	107

Sistema +2d6

Regras Genéricas e Customizáveis para RPGs

O QUE É RPG?

RPG é um jogo de interpretação de personagens. Uma mistura de teatro improvisado e jogo, o RPG tradicionalmente é jogado em grupo de duas ou mais pessoas, onde uma pessoa assume o papel do mestre do jogo, criando o cenário, criando e interpretando os personagens coadjuvantes e as dificuldades e desafios de uma história, enquanto os demais assumem o papel de jogadores, criando e interpretando os personagens principais da história que será criada coletivamente. O objetivo principal é se divertir vivendo aventuras imaginárias criadas coletivamente. Os temas são tão variados quanto os tipos de histórias que existem. Existem RPGs de fantasia, ficção científica, históricos, horror, humor, romance, anime, etc. apenas limitado pela imaginação do mestre e dos jogadores!

RPG é um jogo de criação coletiva de história, e assim, possui regras (também chamadas de “sistema”) que coordenam essa criação coletiva. O sistema +2d6 é um conjunto de regras para jogos de RPG.

A melhor maneira de aprender a jogar RPG é jogando com pessoas que já jogam RPG. Existem vários eventos de RPG por todo Brasil além de sites onde você pode jogar RPG via internet, e diversas comunidades e fóruns de RPG online onde você pode conhecer jogadores e mestres de RPG. Eu mesmo comecei a jogar depois de ser convidado por um mestre de RPG, em 1986!

Outra forma de aprender arrumar uma aventura de RPG pronta ou criar a sua, aprender as regras da aventura, reunir um grupo de amigos e assumir o papel do mestre. Muita gente começou a sim, e quando pela primeira vez assumi o papel de mestre de RPG, foi mestrando uma aventura pronta, o que me ajudou muito! A proposta do +2d6 é vir sempre acompanhando uma aventura curta, o que também ajudará a você que quer aprender a conhecer esse hobby fabuloso e doidimais!

O SISTEMA +2D6

O +2d6 foi criado com o objetivo de ser um sistema de fácil assimilação pelos jogadores, ser customizável pelo mestre para a aventura que ele quer mestrar, ser livre e gratuito para a criação de aventuras e material por qualquer pessoa, e possuir

elementos constantes de diversos sistemas para facilitar a adaptação de material de outros sistemas de RPG.

O +2d6 foi influenciado pelos elementos comuns a diversos sistemas, como GURPS, Savage Worlds, d20, CODA, Tri-Stat, Daemon, 3d&t entre outros. Para facilitar o uso e tornar o sistema mais intuitivo tanto para mestres e jogadores veteranos quanto para novatos, os termos dos elementos do sistema foram escolhidos pela sua familiaridade. É um sistema simples e convencional, mas bem divertido e rápido, além de ser fácil utilizar e adaptar materiais, monstros, aventuras e cenários de outros sistemas.

O +2d6 é um sistema customizável e intuitivo para jogos de RPG de qualquer estilo. O sistema usa somente dados de 6 faces e foi criado para ser intuitivo, familiar e fácil de aprender, mestrear e adaptar material de outros sistemas. Existem dois tipos de testes para as tarefas ou ações do jogo:

TESTES OPOSTOS

Atributo+Perícia+2d6 de um personagem **versus** **Atributo+Perícia+2d6** de outro personagem, o resultado maior vence o teste.

TESTES NORMAIS

Atributo+Perícia+2d6 de um personagem **contra um número alvo**, chamado de **Classe de Dificuldade (CD)**, determinada pelo Mestre do Jogo. Se o resultado for **igual ou maior** que a classe de dificuldade (CD), o teste foi **bem sucedido**. Os níveis de dificuldade (CD) variam de 2 (fácilimo) até 30 (difícilimo). Testes de dificuldade comuns tem CDs que variam de 6 até 12. Como base, as Classes de Desafio (CD) são as seguintes:

- **Testes Fáceis – Classe de Desafio 8**
- **Testes Normais - Classe de Desafio de 10**
- **Testes Difíceis - Classe de Desafio de 14**
- **Testes Impossíveis - Classe de Desafio acima de 14**

ACERTO CRÍTICO E FALHA CRÍTICA

Um resultado de “6” e “6” na rolagem de 2d6+Atributo+Perícia significa um **Acerto Crítico**. Um resultado de “1” e “1” na rolagem de 2d6+Atributo+Perícia causa uma **Falha Crítica**. O Mestre determina o que ocorreu em seguida, por exemplo, um Acerto Crítico pode causar o dobro do dano, enquanto uma falha crítica pode quebrar a arma utilizada ou causar dano em um aliado.

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Os personagens do +2d6 possuem ATRIBUTOS, PERÍCIAS, VANTAGENS e DESVANTAGENS. Além disso, também tem PONTOS DE VIDA (PVs) que é a energia vital do personagem e REDUÇÃO DE DANO (RD) a armadura do personagem. O personagem também tem BÔNUS DE ATRIBUTOS, pra atributos iguais ou acima de 3. Eles são anotados na área de Habilidades Especiais. Dependendo do cenário o personagem também pode ter PONTOS DE ENERGIA (PEs) gastos em habilidades sobrenaturais, mágicas ou superpoderes.

Os personagens são feitos por pontos, determinados pelo Mestre e dependendo do tipo de aventura. Os pontos são distribuídos nos Atributos, Perícias e usados para comprar Vantagens. Seguem algumas sugestões:

Aventuras Realistas ou de Horror – 10 a 15 pontos de Atributos, 10 pontos de Perícia, e Vantagens só se comprem com pontos ganhos por Desvantagens no máximo de 5.

Aventuras Heroicas ou de Fantasia – 20 a 25 pontos de Atributos, 15 pontos de Perícia, 5 pontos de Vantagens e pode-se ter mais 5 pontos por Desvantagens.

ATRIBUTOS

São as características básicas do personagem. O +2d6 usa de 6 atributos básicos e um sétimo, o atributo PODER (POD) para aventuras que envolvem poderes sobrenaturais.

Os valores dos atributos variam de 1 a 5 para humanos normais (abaixo de 1 são crianças e velhos), 6 a 10 para valores sobre-humanos e acima de 10 para valores épicos ou divinos. Os atributos podem ter valores negativos, indicando deficiências. O que os valores significam podem e devem ser customizado pelas aventuras. Seguem algumas sugestões.

O Mestre deve determinar os valores máximos dos atributos em suas campanhas.

Bônus Especial dos Níveis Sobre-Humanos

Testes de atributos de nível sobre-humano, valores de 6 a 10, **tem +6 de bônus** se testados contra atributos de nível humano. Atributos de nível divino (acima de 10) **tem +6 de bônus** se testados contra atributos de nível sobre-humano e **+12 de bônus** se testados contra atributos de nível humano.

FORÇA (FOR)

A força física do personagem. O Atributo Força é utilizado em todos os testes que envolvem o poder físico básico do personagem, regulando a capacidade de carga do personagem, alterando o dano causado por armas de mão. Esse atributo é prevalente em personagens com foco na ação e na força física, como guerreiros, artistas marciais, soldados, gladiadores, etc. Usa-se Força em testes de escalar, natação, luta corpo-a-corpo que envolve força, arrombar portas, etc.

FOR	Capacidade	FOR	Capacidade
1	Levanta uma cadeira	6	Levanta um carro
2	Levanta uma mesa	7	Levanta um caminhão
3	Levanta um peso de 100 quilos	8	Levanta um avião
4	Levanta um peso de 200 quilos	9	Levanta um navio transatlântico
5	Levanta um peso de 400 quilos	10	Levanta uma cidade

Exemplos de Situações para Testes de FORÇA:

Luta Livre. Ex: $2d6+FOR+Luta Livre$ do atacante vs. $2d6+FOR+Luta Livre$ do defensor.

Levantar objetos pesados. Ex.: $2d6+FOR$ vs. *Dificuldade*

Queda de Braço. Ex. $2d6+FOR$ vs. $2d6+FOR$ do oponente.

Tabela de Dano de Força

FOR	Dano	FOR	Dano
1	1d6-4	6	3d6
2	1d6-2	7	4d6
3	1d6	8	5d6
4	1d6+1	9	6d6
5	1d6+2	10	7d6

DESTREZA (DES)

A velocidade, agilidade e perícia manual de um personagem. Mede a coordenação entre olhos e mãos, reflexos, equilíbrio e velocidade. Esse atributo controla a capacidade de acertar alvos à distância, os ataques com armas de mão que envolvem destreza, a perícia manual, e a velocidade de movimentação do personagem. Em combate, os testes de ataque corpo-a-corpo podem ser feitos tanto com DES quanto com FOR, dependendo do contexto e do tipo de arma e estilo de luta utilizado.

Bônus de Iniciativa para Destreza acima de 3

Destreza também dá um bônus de nos testes de iniciativa (DES acima de 3) na primeira rodada do combate (usado para determinar a ordem das ações).

DES	Capacidade	DES	Capacidade
1	Sedentário	6	Rápido como um carro, +6 de bônus de Iniciativa
2	Faz exercícios regularmente	7	Rápido como um carro esportivo, +8 de bônus de Iniciativa
3	Atleta Amador, +1 de bônus de Iniciativa	8	Rápido como um carro de corrida, +10 de bônus de Iniciativa
4	Atleta profissional, +2 de bônus de Iniciativa	9	Rápido como um avião, +12 de bônus de Iniciativa
5	Campeão Olímpico, +3 de bônus de Iniciativa	10	Rápido como um avião supersônico, +14 de bônus de Iniciativa

Exemplos de Situações para Testes de DESTREZA:

Ataque com Armas Brancas. Ex: $2d6+DES+Armas\ Brancas$ vs. $2d6+DES+Defesa\ do\ defensor$. Ou $2d6+DES+Armas\ Brancas$ do defensor, se ele se defender com uma arma branca.

Ataque com Arco e Flecha. Ex.: $2d6+DES+Arco\ e\ Flecha$ vs. CD (classe de dificuldade determinada pelo Mestre) ou vs. $2d6+DES$ do defensor (com modificadores negativos), se o defensor puder reagir.

Atirar com Pistola. Ex. $2d6+DES+Armas\ de\ Fogo$ (mais modificadores de precisão da arma utilizada) vs. $2d6+DES$ do alvo (com modificadores negativos altos) se o alvo puder reagir ou vs. CD determinada pelo Mestre.

Abrir Fechaduras. Ex. $2d6+DES+Ladinagem$ vs. CD determinada pelo Mestre.

CONSTITUIÇÃO (CON)

A resistência física de um personagem, seu fôlego, sua capacidade de resistir doenças e venenos. Também controla os PVs (Pontos de Vida) de um personagem. Normalmente, os PVs iniciais são iguais a 10+CON+FOR, mas isso pode variar de acordo com o estilo de aventura (aventuras com mais ação podem ser 20+CON+FOR, e aventuras mais realistas podem ser 10+CON+FOR). CONSTITUIÇÃO controla a energia física do personagem e é utilizado em testes de cansaço, esforço físico prolongado e para resistir venenos ou doenças. Em cenários com magia, a CON também pode ser usada base para calcular a energia mágica (ou Mana) do personagem. Personagens com CON igual ou acima de 3 ganham PVs iniciais extras.

CON	Capacidade	CON	Capacidade
1	Franzino, cansa rapidamente.	6	Corpo Sobrenatural resiste a tiros, incansável, +20 PVs Extras.
2	Corpo normal, sedentário, cansa com esforço físico moderado.	7	Recupera rapidamente de cortes profundos, não desmaia nunca, fica semanas sem comer, +30 PVs extras.
3	Corpo de Atleta Amador. +5 PVs extras, cansa após esforço físico forte.	8	Resiste a golpes mortais, recupera de tiros no coração, difícil de morrer, +40 PVs extras.
4	Corpo de Atleta Profissional. +10 PVs extras, cansa apenas depois de esforço físico pesado.	9	Quase invulnerável, não sente queimaduras, quase não sente dor nenhuma; +50 PVs extras.
5	Corpo de Atleta Campeão Olímpico. +15 PVs extras, cansa apenas depois de esforço físico pesadíssimo.	10	Invulnerável, não cansa nunca, não precisa dormir nunca, quase não precisa de nutrição. +60 PVs extras.

Exemplos de Situações de Testes de CONSTITUIÇÃO:

Cansaço Físico. Ex: $2d6+CON$ vs. uma CD determinada pelo Mestre para ver se o personagem está cansado.

Veneno. Ex: $2d6+CON$ vs. $2d6+Força$ do Veneno ou uma CD determinada pelo Mestre para ver se o personagem está envenenado.

INTELIGÊNCIA (INT)

A inteligência, capacidade de raciocínio lógico, a capacidade de aprendizado e a memória de um personagem. O atributo Inteligência é usado em todos os testes que envolvem o conhecimento intelectual acumulado pelo personagem. Testes que envolvem conhecimentos gerais e acadêmicos, solução de enigmas, decifração de códigos, estratégias militares, aprendizado e conhecimento de novos idiomas, capacidade de aprender novas magias ou novos conhecimentos, pesquisas acadêmicas, uso de computadores, etc. Também pode ser usado para invocar magias.

INT	Capacidade	INT	Capacidade
1	Inteligência normal.	6	Inteligência Sobrenatural, Memória Fotográfica.
2	Inteligência acima da média.	7	Super Inteligência,
3	Inteligência bem acima da média.	8	Computador Humano.
4	Gênio, QI alto.	9	Super Computador Humano
5	Super-Gênio, QI muito alto.	10	Mega Computador Humano

Exemplos de Situações de Testes de INTELIGÊNCIA:

Hackear Computadores. *Ex: $2d6+INT+Computação$ vs. uma CD determinada pelo Mestre.*

Pesquisa em Biblioteca. *Ex: $2d6+INT+Investigação$ vs. uma CD determinada pelo Mestre*

Duelo entre dois Hackers (um tentando invadir o computador do outro). *Ex: $2d6+INT+Computação$ vs. $2d6+INT+Computação$ do oponente.*

SABEDORIA (SAB)

A percepção, intuição, sensibilidade e conhecimento intuitivo de um personagem. Também representa a força de vontade. Usada em testes que envolvem ouvir, perceber, ver, intuir perigo, perceber motivação, visualizar um alvo, perceber energias místicas ou presenças sobrenaturais. Também se usa Sabedoria em combates para ver se alguém está surpreso (nesse caso, quem não passar em um teste de Sabedoria (2d6+SAB vs. CD determinada pelo Mestre ou vs. 2d6+SAB+Furtividade de quem está criando a emboscada) ficará sem ação na rodada. Pode ser usado em conjunto com a perícia Vontade (ver lista de perícias) para aqueles com a força de vontade treinada para resistir medo, estresse, poderes mentais e hipnóticos.

SAB	Capacidade	SAB	Capacidade
1	Percepção, força de vontade e intuição normal.	6	Percepção, força de vontade e Intuição sobrenatural. +6 de bônus em testes de força de vontade e percepção.
2	Percepção, força de vontade e intuição acima da média.	7	Super Percepção , força de vontade e Intuição, atinge áreas do tamanho de um bairro. +8 de bônus em testes de força de vontade e percepção.
3	Percepção, força de vontade e intuição bem acima da média, +1 de bônus em testes de força de vontade e percepção.	8	Super Percepção , força de vontade e Intuição envolvem cidades. +10 de bônus em testes de força de vontade e percepção.
4	Percepção, força de vontade e Intuição altíssimas, +2 de bônus em testes de força de vontade, percepção.	9	Super Percepção, força de vontade e Intuição envolve estados+12 de bônus em testes de força de vontade percepção.
5	Percepção e Intuição de um ninja,+3 de bônus em testes de força de vontade e percepção.	10	Super Percepção e Intuição envolvem países. +14 de bônus em testes de força de vontade, percepção.

Exemplos de Situações de Testes de SABEDORIA:

Sentir Perigo. *Ex: 2d6+SAB vs. uma CD determinada pelo Mestre.*

Sentir Motivação, ou Perceber Mentiras. *Ex: 2d6+SAB vs. 2d6+INT do alvo.*

Atacar um alvo muito distante. *Ex. Um teste bem sucedido de 2d6+SAB vs. CD determinada pelo mestre antes de fazer o ataque com a arma à distância (2d6+DES+Perícia da Arma vs. CD determinada pelo Mestre).*

Resistir ao Medo: *Ex: 2d6+SAB+perícia Vontade vs. CD determinada pelo Mestre.*

CARISMA (CAR)

O carisma social de um personagem, capacidade de influenciar pessoas, convencer, seduzir, etc. CAR é usado em testes que envolvem interação social, disputas de discursos, demonstrações artísticas, etc.

CAR	Capacidade	CAR	Capacidade
1	Carisma normal, não chama atenção.	6	Carisma sobrenatural, hipnotiza só com o olhar +6 em testes de sedução, diplomacia e manipulação.
2	Simpático, chama um pouco a atenção, carisma um pouco acima da média.	7	Super Carisma, hipnotiza grandes grupos de pessoas +8 em testes de sedução, diplomacia e manipulação.
3	Carisma bem acima da média, chama a atenção, dá +1 em testes de sedução, diplomacia e manipulação.	8	Super Carisma afetando centenas de pessoas ao mesmo tempo, manipulação total +10 em testes de sedução, diplomacia e manipulação.
4	Sedutor, líder, carismático, afeta um grupo de pessoas considerável +2 em testes de sedução, diplomacia e manipulação.	9	Super Carisma afetando milhares de pessoas ao mesmo tempo, manipulação total +12 em testes de sedução, diplomacia e manipulação.
5	Muito sedutor, muito carismático, afeta um grupo grande de pessoas, político de liderar multidões +3 em testes de sedução, diplomacia e manipulação.	10	Super Carisma afetando milhões de pessoas ao mesmo tempo, manipulação total +14 em testes de sedução, diplomacia e manipulação.

Exemplos de Situações de Testes de CARISMA:

Seduzir. Ex: $2d6+CAR$ vs. $2d6+INT$ do alvo.

Diplomacia. Ex: $2d6+CAR$ vs. $2d6+INT$ do alvo ou vs. CD determinada pelo Mestre.

Convencimento: Ex: $2d6+CAR$ vs. $2d6+INT$ do alvo ou vs. CD determinada pelo Mestre.

PODER (POD)

O poder sobrenatural de um personagem, o nível que pode afetar a realidade com o seu poder. Apenas personagens com poderes mágicos, sobrenaturais, cibernéticos, etc. possuem o atributo Poder.

POD	Capacidade	POD	Capacidade
1	Poder pequeno, de pouco efeito.	6	Super Herói de nível nacional.
2	Poder de efeito normal, limitado.	7	Super Herói de nível global.
3	Poder de efeito grande, afeta mais de um alvo, super herói mediano.	8	Super Herói de nível global e de elite.
4	Poder de efeito considerável, super herói local acima da média.	9	Super Herói de nível cósmico.
5	Poder de efeito enorme, super herói local de elite.	10	Super Herói de nível cósmico e de elite.

Exemplos de Situações de Testes de PODER:

Controlar Mentes. *Ex: 2d6+POD+Perícia Controlar Mentes vs. 2d6+POD do alvo.*

Raio de Fogo. *Ex: 2d6+POD+Perícia Raio de Fogo vs. 2d6+DES do alvo ou vs. CD determinada pelo Mestre.*

PERÍCIAS

São determinadas pelo tipo de aventura. Em média, um personagem possui cerca de 5 a 10 perícias. As perícias têm valores de 1 a 5 e representam tanto as especialidades quanto os poderes especiais dos personagens. As perícias podem ser genéricas ou específicas, determinadas pelo Mestre do Jogo ou escolhidas/criadas pelos jogadores.

Exemplo de perícias: Investigação, Engenharia, Ocultismo, Medicina, etc.

Valores das perícias: (1) Iniciante, (2) Profissional, (3) Experiente, (4) Perito, (5) Expert.

LISTA DE PERÍCIAS

As perícias listadas abaixo são apenas sugestões para os mestres. Cada mestre deve criar uma lista específica para o tipo de aventura que está criando. A sugestão é criar uma lista de 15 a 20 perícias e distribuir entre os personagens dos jogadores, criando a aventura em cima das perícias escolhidas. Ao lado do nome da perícia está o Atributo Básico ao qual ela deve ser somada em um teste normal ou oposto.

Poderes sobrenaturais (que são perícias também) sempre envolvem o atributo Poder, e estão descritos na parte de Vantagens.

PERÍCIAS FÍSICAS (DES, FOR ou CON)

Acrobacia (DES) : habilidade de dar saltos mortais, estrelas, saltos acrobáticos, etc. Pode ser usada como defesa em combate.

Armas Brancas (DES ou FOR): perícia genérica que envolve todos os tipos de armas brancas. Dependendo do tipo de aventura, pode-se criar uma perícia específica para cada tipo de arma branca (Espadas, Machados, Adagas, Chicotes, etc.).

Armas de Energia (DES): perícia genérica que envolve todos os tipos de armas de energia (comuns em cenários e aventuras futuristas). Dependendo do tipo de aventura, pode-se criar uma perícia específica para cada tipo de arma de energia (Rifles Laser, Pistolas Laser, Sabres de Luz, etc.).

Armas de Fogo (DES): perícia genérica que envolve todos os tipos de armas brancas. Dependendo do tipo de aventura, pode-se criar uma perícia específica para cada tipo de arma de fogo (Rifles, Pistolas, Armas Automáticas, Bazuca, etc.).

Arte da Fuga (DES): habilidade para escapar de amarras, correntes ou algemas, rastejar por espaços apertados, etc.

Atletismo (DES ou FOR): perícia genérica que abarca todos os tipos de atividade física de grande esforço, correr, nadar, arremessar peso, saltar, etc.

Artes Marciais (DES): perícia genérica que envolve todos os tipos de artes marciais. Dependendo do tipo de aventura, pode-se criar uma perícia específica para cada tipo de arte marcial (Judô, Karatê, Jiu-jitsu, etc.).

Arremessar (DES): habilidade de lançar objetos como lanças, maças, machados, etc.

Bater Carteiras/Punga (DES): Habilidade para roubar sem ser percebido, requer grande destreza com as mãos.

Briga (FOR ou DES) : luta de rua, sem técnica e brutal.

Dirigir (DES): perícia genérica, condução de veículos automotores.

Cavalgar (DES): andar a cavalo ou outro tipo de animal.

Controle da Respiração (CON): habilidade de prender ou controlar a respiração, emoções, reduzir o dano de choques psíquicos ou perda de sanidade.

Correr (DES): treinamento específico de corrida, perde menos PE (pontos de energia e corre mais rápido).

Equilíbrio (DES): ser capaz de se equilibrar em superfícies estreitas, andar em cabo de aço, etc.

Escalar (FOR ou DES): subir superfícies íngremes à uma velocidade igual ao Deslocamento/4.

Esconder-se (DES ou INT): técnica de camuflar, esconder da vista do oponente, se ocultar nas sombras, passar despercebido.

Estrangular (FOR): técnica de usar a força para matar alguém.

Ferreiro (DES): habilidade de criar e reparar armas, escudos e armaduras de metal.

Fugir (DES): habilidade de saber escapar correndo de um perigo.

Furtividade (DES): aproximar-se sem ser notado por um inimigo, perseguir sem ser visto, andar silenciosamente.

Levantamento de Peso (FOR): treinamento específico de atleta para levantar pesos.

Luta Livre (FOR ou DES): arte marcial baseada em agarrões e submissões do oponente.

Natação (FOR ou DES): saber nadar.

Pilotar (DES): perícia genérica, habilidade de pilotar veículos aéreos e aquáticos, pode-se criar perícias específicas para cada tipo de veículo (submarino, navio, lancha, avião comercial, etc.).

Saltar (FOR ou DES): técnica para dar saltos mesmo em condições adversas.

Skate (DES): habilidade de se locomover usando o skate, capacidade de realizar proezas no skate.

Tolerância (CON): capacidade de resistir dor, fadiga, fome e sede.

Resistência a Venenos (CON): habilidade de resistir os efeitos de venenos.

PERÍCIAS MENTAIS (INT OU SAB)

Administração (INT): conhecimento de gerência, liderança, hierarquia corporativa, etc.

Alquimia (INT): conhecimento alquímico, preparo de poções mágicas, talismãs, etc.

Antropologia (INT): estudo do homem e da cultura humana, estudo de culturas primitivas e contemporâneas.

Arrombamento (INT): saber abrir fechaduras, abrir portas, cofres, etc.

Artilharia (INT): conhecimento de artilharia militar, artilharia antiaérea, etc.

Biologia (INT): conhecimento acadêmico sobre os seres vivos.

Camuflagem (INT): saber como se camuflar, esconder, criar disfarces, etc.

Cartografia (INT): habilidade de criar mapas, de mapear locais desconhecidos, etc.

Ciência Forense (INT): conhecimento técnico e acadêmico sobre causas dos crimes, causas de mortes, autópsias, etc.

Ciências Proibidas/Ciências Ocultas (INT): ocultismo, arcanismo e outras ciências não oficiais, que envolvem temas tabus e proibidos como magia, demonologia, estudo dos espíritos, etc.

Comércio (INT): perícia genérica que envolve barganha, negociação, reconhecer o melhor preço, etc.

Computação (INT): conhecimento acadêmico ou técnico sobre computadores, análise de sistemas, programação, reparo.

Conhecimento (INT): perícia genérica, pode ser usada junto com alguma área de conhecimento, para RPGs que não sejam muito investigativos, como Conhecimento Ciências Humanas, Técnico, Eletrônico, etc.

Coletar Evidência (INT ou SAB): técnica de buscar pistas em cenas de crimes.

Contabilidade (INT): conhecimento de balanço de pagamentos, finanças de empresas, imposto de renda, etc.

Criptografia (INT): conhecimento de como quebrar ou criar códigos secretos.

Criminologia (INT): estudo acadêmico sobre crimes, saber criar um perfil de um assassino, entender as motivações de um crime, etc.

Cultura Popular (INT): conhecimento dos rumores, boatos, acontecimentos do mundo do entretenimento, cultura de massa, novelas, celebridades, etc.

Direito (INT): conhecimento da legislação, conhecimento dos procedimentos legais, de como se defender e atacar em um tribunal, reconhecer ilegalidades.

Disfarces (INT ou CAR): habilidade de criar disfarces, de se fazer passar por outra pessoa.

Economia (INT): conhecimentos de economia, finanças nacionais, problemas econômicos.

Eletrônica (INT): conhecimento de sistemas eletrônicos, criação, projeto, hacking, etc.

Ensino (INT): conhecimento de didática, habilidade de dar aulas, de passar informações.

Espionagem (INT): perícia genérica, conjunto de habilidades relacionadas com espões, como instalação de câmeras secretas, perseguir sem ser visto, desarmar esquemas de segurança, etc.

Escrever (INT): habilidade de escrever profissionalmente.

Estratégia Militar (INT): conhecimento de táticas militares, capaz de reconhecer táticas militares do inimigo, descobrir pontos fracos, estabelecer táticas de combate eficazes.

Explosivos (INT): armar e desarmar explosivos, criar bombas, etc.

Exorcismo (INT ou CAR): sabe realizar rituais de exorcismo, conhece a ritualística, etc.

Farmácia (INT): conhecimento sobre remédios, drogas, medicamentos.

Falsificação (INT): habilidade de falsificar documentos, objetos de arte, dinheiro, etc.

Finanças (INT): perícia genérica que envolve economia, contabilidade, e áreas que envolvem dinheiro como investimentos, taxas, etc.

Fotografia (INT): habilidade técnica de bater fotos de nível profissional, analisar fotos, ampliar e trabalhar com imagens.

Geologia (INT): estudo do solo, eras geológicas, etc.

Hacking (INT): habilidade para invadir sistemas, criar vírus de computador, tomar controle de redes de telecomunicações, etc.

Hipnose (INT): habilidade para afetar a mente de uma pessoa e torná-la mais fácil de ser manipulada.

História (INT): estudo da história da humanidade, conhecimento de fatos históricos locais ou globais.

Investigação (INT ou SAB): perícia genérica, habilidade técnica de reunir pistas, reunir evidências, deduzir, etc.

Literatura (INT): conhecimento acadêmico de obras literárias, capacidade de interpretação profissional de obras de arte, conhecimento de história da literatura.

Matemática (INT): estudo da ciência da matemática,

Mecânica (INT): habilidade de criar e reparar equipamentos mecânicos, consertar veículos.

Medicina (INT): conhecimento das artes médicas, realizar operações, tratar ferimentos, etc.

Mitos de Cthulhu (INT): conhecimento dos inomináveis horrores cósmicos.

Naturalista (INT): conhecimento acadêmico sobre a vida selvagem.

Navegação (INT): sabe como conduzir uma embarcação, como se orientar em alto mar, etc.

Ofícios (INT): perícia genérica para representar algum tipo de habilidade técnica como artesanato, escultura, ferraria, criação de animais, agricultura, joalheria, etc.

Operar Submarino/Navio/Nave Espacial (INT): perícias específicas sobre como cuidar, operar, pilotar, o veículo indicado.

Operar Power-Armor (INT): perícias específicas sobre como cuidar, operar, pilotar uma Power-Armor

Paleontologia (INT): estudo das formas de vida existentes no período pré-histórico.

Procurar (SAB): habilidade de vasculhar com atenção, notar pequenas diferenças, muito útil para investigadores.

Primeiros Socorros (INT ou SAB): treinamento técnico de como proceder para estancar ferimentos, fazer os primeiros cuidados com os feridos, criar talas de emergência, etc.

Psicologia (INT): conhecimento acadêmico de psicologia, e saber realizar terapias, hipnotizar, analisar e entender as motivações ocultas das ações dos indivíduos.

Psiquiatria (INT): conhecimento acadêmico e técnico de psiquiatria, das doenças, problemas cerebrais, medicamentos, etc.

Química (INT): conhecimento de reações químicas, produção de elementos químicos, etc.

Rastreio (INT): saber rastrear, seguir rastros, perseguir uma presa ou pessoa.

Religião (INT ou SAB): conhecimento teológico, de história das religiões, da ritualística, etc.

Rituais Ocultistas (INT ou POD): conhecimento de como realizar rituais mágicos.

Rituais Religiosos (INT): conhecimento de como realizar rituais religiosos.

Senso de Direção (SAB): habilidade para distinguir as direções através do instinto.

Sobrevivência (INT): habilidade de sobreviver em lugares selvagens, encontrar abrigo, caçar, conseguir alimento, reconhecer plantas venenosas.

Sobrevivência Urbana (INT): capacidade de sobreviver em ambiente urbano, saber fontes de comida gratuita, andar pelo submundo, conseguir abrigo, conhecer os perigos da vida urbana dos sem-casa.

Sociologia (INT): estudo das sociedades, de sua organização, estrutura, grupos sociais, ideologias, etc.

Venenos (INT): saber criar, usar, identificar e neutralizar venenos.

Veterinário (INT): tratar ferimentos e doenças de animais, conhecimento de biologia animal.

Vontade (SAB): o personagem tem a Força de Vontade treinada, capaz de resistir ao medo, à hipnose, poderes mentais, etc.

PERÍCIAS SOCIAIS

Artista (CAR): atuação em teatro, cinema, filmes, capacidade de atuar, pode ser para atores, dançarinos, artistas de circo, etc.

Convencimento (CAR): convencer, mudar a opinião de outra pessoa.

Contatos (CAR): aliados, amigos e informantes que o personagem pode acessar durante uma aventura, o mestre pede o teste de contatos com modificadores dependendo da familiaridade do personagem com o local onde busca contatos.

Debate (CAR): habilidade de debater e vencer debates, duelos verbais.

Diplomacia (CAR): realizar acordos, convencer pessoas, oferecer propostas e ter reações positivas.

Empatia (CAR): habilidade de sentir e perceber o que os outros estão sentindo.

Lidar com Animais (CAR): habilidade de domar, acalmar e lidar com animais.

Manipulação (CAR): enganar, manipular, mentir de maneira convincente.

Manha (INT ou CAR): Conhecimento das ruas, saber criar contatos, conseguir informações, conhecer o submundo, saber das gírias, dos grupos criminosos, etc.

Mentir (CAR): habilidade de mentir de maneira convincente.

Intimidação (CAR): habilidade para intimidar outras pessoas, causar medo e forçar sua autoridade nos outros.

Falar em Público (CAR): habilidade de lidar com uma plateia e impressionar com suas palavras, sem sentir timidez.

Sentir Motivação (CAR): saber se uma pessoa está mentindo, entender os sentimentos de uma pessoa.

Sedução (CAR): habilidade para seduzir, manipular emocionalmente, fingir sentimentos amorosos de maneira convincente, charme.

Lista de perícias

Para jogos com foco maior na ação do que na investigação, recomendo usar Perícias Genéricas, uma lista curta de no máximo 15 perícias que fazem tudo que for necessário na aventura. Você também pode (e deve) inventar perícias de acordo com o cenário ou a aventura.

Sugestão de Perícias para Aventuras de Fantasia:

Armas Corpo-a-corpo (DES/FOR)

Armas de Ataque à Distância (DES)

Atletismo (FOR)

Acrobacia (DES)

Arcanismo (INT)

Diplomacia (CAR)

Furtividade (DES)

História (INT)

Intimidação (CAR)

Ladinagem (DES/INT)

Cura (INT)

Procurar (SAB)

Intuição (SAB)

Sobrevivência (INT/SAB)
Religião (INT)
Vontade (SAB)

Sugestão de Perícias para Aventuras de Horror:

Armas Brancas (DES/FOR)
Armas de Fogo (DES)
Atletismo (FOR/DES)
Ciências (INT)
Crime (DES/INT)
Usar computadores (INT)
Diplomacia (CAR)
Dirigir (DES)
Erudição (INT)
Furtividade (DES)
História (INT)
Investigação (INT)
Ocultismo (INT)
Primeiros Socorros (INT)
Procurar (SAB)
Vontade (SAB)

VANTAGENS E DESVANTAGENS

São determinadas pelo tipo de aventura. Vantagens são compradas com pontos de personagem e desvantagens dão pontos extras para comprar Vantagens. É importante que todos os que forem jogar estejam de acordo com as vantagens e desvantagens escolhidas. Quando uma vantagem for um Poder, ela também é uma perícia, de valor igual ao seu custo. Se a vantagem também for uma perícia, ela vem com o atributo relacionado e que será utilizado nos testes.

Exemplo de Vantagens:

Poder de Voo (PODER)

1 pt - Flutuar a até 10 metros do chão, velocidade de caminhada.

2 pts - Flutua a até 50 metros do chão, velocidade de caminhada.

3 pts. - Voo a até 100 metros do chão, velocidade de até 60 km/h

4 pts. - Voo a até 1 km do chão, velocidade de até 200 km/h

5 pts. - Voo a até 10 km do chão, velocidade de até 500 km/h.

Assim, Poder de Voo de custo 3 também vira uma perícia, a perícia Voo 3; Em um teste entre dois personagens que voam, será PODER+Perícia Voo 3+2d6 de um personagem versus PODER+Perícia Voo+2d6 do outro personagem.

Exemplo de Desvantagens.

Fúria Incontrolável

+3 pts - Todas as vezes que o personagem estiver em uma situação de estresse (um combate, com medo, etc.), fazer um teste de INT em dificuldade determinada pelo Mestre, para não entrar em fúria incontrolável e atacar seus aliados.

CLASSES DE DESAFIO DOS TESTES NORMAIS

O Mestre deve determinar pelo contexto da cena qual é a dificuldade do teste. Como base, as Classes de Desafio (CD) são as seguintes:

- **Testes Fáceis – Classe de Desafio 8**
- **Testes Normais - Classe de Desafio de 10**
- **Testes Difíceis - Classe de Desafio de 14**
- **Testes Impossíveis - Classe de Desafio acima de 14**

Testes normais são usados em todos os momentos em que o Mestre precisa testar os limites das habilidades dos Personagens dos Jogadores (PdJs) em relação a uma tarefa que não envolve um oponente. Ex: *Para Escalar um muro (2d6+FOR+Perícia Escalar vs. CD 12), rola-se 2d6 soma a Força e a Perícia Escalar e o resultado igual ou maior que 12.*

Para testes de níveis sobre-humanos (valores de atributos 6 a 10), basta **acrescentar +10 na Classe de Desafio (fácil 18, normal 20, difícil 24 ou mais)**. Lembre-se que se um personagem tem atributo sobre humano (acima de 6) e o teste for de nível humano, ele tem +10 de bônus extra no seu teste. Ex.: *Um personagem de FOR 6 para fazer um teste de nível humano, CD 10 para levantar uma porta de ferro, tem +10 de bônus extra (por causa do atributo sobre-humano, e assim, tem um sucesso automático para levantar a porta de ferro).*

MODIFICADORES DE OCASIÃO

O mestre deve determinar os modificadores de ocasião de um teste caso haja necessidade. Em muitas cenas, o ambiente, as condições do lugar, o uso de equipamentos apropriados, o uso de aliados, etc. dão vantagens ou desvantagens ocasionais para os personagens. Os modificadores variam de -6 (desvantagem ocasional) até +6 (vantagem ocasional). Seguem algumas sugestões:

- *Desvantagem Grande: -6 no teste.*
- *Desvantagem Média: -4 no teste.*
- *Desvantagem Leve: -2 no teste.*
- *Vantagem Grande: +6 no teste.*
- *Vantagem Média: +4 no teste.*
- *Vantagem Leve: +2 no teste.*

COMBATE

O combate é feito por turnos, A ordem das ações é determinada pela iniciativa.

1. Iniciativa

Todos os personagens rolam DES+2d6, a ordem das ações será dos personagens com maiores resultados até os personagens de menores resultados. Valores iguais são ações simultâneas. Personagens que possuem DES 3 ou mais somam seus **Bônus de Iniciativa** nesse teste (DES 3 - bônus de iniciativa +1, DES 4 – bônus de iniciativa +2, DES 5 – bônus de iniciativa +3,etc.).

2. Ações

Cada personagem tem direito a uma ação (o que dá para ser feito em 3 segundos). Como o jogo é narrativo, deve-se usar o bom senso. O Mestre tem a palavra final, sempre. Rola-se o teste da ação (que pode ser oposto ou contra uma dificuldade determinada pelo mestre) e rola-se o dano se houver. A defesa é ativa ou passiva. Se um personagem puder-se defender, rolar o teste oposto do ataque contra o teste de defesa (normalmente DES+perícia específica), quem tirar maior acerta. Se o alvo não puder se esquivar, o Mestre determina a dificuldade de acertar, e o atacante faz um teste normal contra uma dificuldade fixa.

3. Fim do Turno

O turno encerra depois que todos tiverem agido. O próximo turno começa seguindo a ordem da iniciativa. O mestre determina o final da cena de combate.

DANO

O dano é rolado depois dos ataques. O dano varia de acordo com o tipo de arma ou poder e pode ser customizado. O dano varia de 1d6-5 a até 10d6 (ou mais). O dano pode ser Letal ou Não-Letal, determinado pelo Mestre. Os efeitos do dano também são determinados pelo mestre (corte, perfuração, explosão, ácido, etc.). Exemplos de dano:

Soco 1d6 (dano de FOR 1) , Chute 1d6+1 (Dano de FOR 1 mais 1 pelo chute), Tiro 1d6+3, Escopeta 2d6+4, Serra Elétrica 3d6+3, Dinamite 4d6+4, Bazuca 5d6+6, etc.

DANO LOCALIZADO

O atacante pode querer desferir um dano em um local específico, causando uma condição junto com o danos dos PVs. Nesse caso o atacante declara qual área do oponente ou alvo ele quer acertar e o mestre define a penalidade (modificador de ocasião) do atacante, dependendo da dificuldade do local específico do ataque. Algumas sugestões: Olho, Orelha, Dedo da Mão (penalidade de -6), Cabeça, Pescoço, Tornozelo (penalidade de -4), Ombros, Pernas, Braços (penalidade de -2). Caso o ataque

seja bem sucedido, o mestre define narrativamente qual foi a consequência do ataque para o alvo (o alvo está manco, cego, sangrando, etc.).

REDUÇÃO DE DANO

Armaduras eliminam parte do dano, ou seja tem Redução de Dano (RD). Assim, alguém com um Colete de Balas (RD 3), elimina 3 pontos de dano de um Tiro (dano 1d6+3). O Mestre determina quais armaduras funcionam para determinados tipos de dano de acordo com o contexto da aventura.

Exemplos de Redução de Dano:

Colete a prova de balas - RD 3, Poder de Campo de Força - RD 4, Armadura Medieval Completa de Aço - RD 4 (contra golpes de espada)

MORTE

Caso um personagem fique com zero ou menos PVs após um dano, ele cai inconsciente e está morrendo. Caso o dano seja maior que o valor negativo máximo que o personagem pode para não morrer imediatamente, o personagem que sofreu o dano morre imediatamente.

O valor de PVs negativos máximos que determina a morte de um personagem varia de cenário para cenário. Seguem algumas sugestões:

Cenários Realistas: O personagem morre quando os seus PVs negativos forem iguais ou superiores **ao valor negativo do total de Constituição mais Força (-CON+FOR)**.

Cenários Heroicos: O personagem morre quando seus PVs negativos forem iguais ou superiores ao valor negativo de do total **de Constituição mais Força mais 10 (-CON+FOR+10)**.

TESTES DE MORTE

Quando um personagem ficar com PVs negativos, a cada rodada ele deve rolar 2d6. Caso o resultado seja igual ou maior que 6 o personagem teve sucesso no teste de morte e continua vivo, porém, continua a fazer o teste nas rodadas seguintes. Caso o resultado seja menor que 6, o jogador teve um fracasso no teste de morte, e continua a fazer o teste nas rodadas seguintes. O personagem morre totalmente após três fracassos nos testes de morte. Caso o jogador tire 12 na rolagem do 2d6, o personagem se estabiliza. Caso outro personagem seja bem sucedido em um teste de cura, primeiros socorros, medicina, etc. o personagem com os PVs negativos se estabiliza e não é necessário mais testes de morte.

REGRAS OPCIONAIS

O +2D6 foi feito para ser totalmente customizável de acordo com o tipo de história jogada. Seguem abaixo algumas regras alternativas de Pontos de Sanidade, para jogos de horror no estilo de Rastro de Cthulhu.

PONTOS DE SANIDADE

Pontos de Sanidade serão iguais a INT+SAB+10 (Campanhas Realistas) ou INT+SAB+20 (Campanhas Heroicas) mais o maior valor de uma Perícia que envolve Conhecimento Acadêmico. Todas as vezes que o personagem enfrentar uma situação de horror, ele faz um teste de SAB ou INT (o que for maior). Se não passar, perderá de 1 a 6 pontos de sanidade, dependendo do grau do horror experienciado. Ao chegar a um número igual ou abaixo de metade dos pontos totais de sanidade, o personagem sofre uma insanidade temporária, que dura uma cena do jogo. Nesse ponto o personagem terá +2 de bônus nos próximos testes de Sanidade. Se o personagem chegar a até um quarto dos pontos totais de Sanidade, o personagem ganha uma insanidade permanente e terá +4 pontos de bônus nos próximos testes de Sanidade. Se os pontos de sanidade chegarem a 0, o personagem passa para o lado dos antagonistas e vira um louco de pedra. O jogador pode perder o personagem ou jogar do lado dos inimigos!

PONTOS DE MANA OU DE ENERGIA

Pontos que podem ser gastos ao usar magias ou poderes. Serão iguais à PODER+10, com o custo de usar os poderes variando de 1 Ponto de Energia/Mana a 5 Pontos de Energia/Mana (ou mais para magias mais poderosas).

MAGIA FLEXÍVEL

Para facilitar, pode-se usar Magia como uma perícia bem flexível, usando o teste de PODER+Perícia Magia (Especialização) +2d6 contra uma dificuldade determinada pelo mestre para criar efeitos mágicos. O dano da magia pode ser 1d6+PODER por nível de perícia. A magia pode ser limitada por esferas genéricas de magia, como Fogo, Água, Luz, Trevas, etc. e combinar as perícias para efeitos diversos, determinados pelo Mestre de acordo com o tipo de cenário e de aventura.

EVOLUÇÃO DE PERSONAGEM

Depois de cada 4 horas de jogo ou uma sessão, os jogadores ganham 1 Ponto de Personagem, que pode ser gasto em Perícias ou Vantagens (nunca em Atributos, a não ser que o cenário ou o mestre permita). Ao final de uma missão perigosa os jogadores ganham +1 ponto de personagem extra. No final de uma aventura ou fase de uma

campanha, os jogadores ganham +2 pontos de personagem extras. As perícias custam 1 ponto de personagem cada novo nível e as vantagens custam 2 pontos cada novo nível.

PONTOS NARRATIVOS

Todas as vezes que um jogador tiver uma grande ideia, ou representar muito bem uma cena, ou contribuir muito para a diversão de todos no jogo, o Mestre pode dar ao jogador um Ponto Narrativo. Apenas um Ponto Narrativo por sessão pode ser dado a um jogador, e apenas um Ponto Narrativo pode ser usado em uma cena do jogo. O Ponto Narrativo dá a vantagem de rolar um dado de seis faces extra em um teste de personagem ou permite que o jogador altere algum detalhe de uma cena do jogo (de acordo com o bom senso e a autorização do Mestre em relação à alteração). A alteração pode ser o surgimento de um aliado, um item que ele descobriu e que pode ajudar o grupo, etc.

PONTOS DE AÇÃO

No começo de uma aventura ou etapa de uma campanha, o mestre dá aos jogadores um número de 1 a 6 em Pontos de Ação (1 para aventuras mais realistas e até 6 para aventuras mais heroicas). Os jogadores podem gastar no máximo 1 ponto de ação em um combate. O ponto de ação dá uma ação extra ou 2d6 extras de bônus em uma ação.

USANDO OS DADOS DO DUNGEONS AND DRAGONS

Ao invés do +2d6 você pode usar todos os dados do D&D (d4, d6, d8, d12, d10, d20) para jogar com um clima de fantasia medieval. Nesse caso o +2d6 passa a se chamar para se chamar Sistema +1d20, pois todos os testes serão feitos com +1d20, ao invés de +1d6. Todas as regras se aplicam, apenas com algumas adaptações.

Classes de Desafio dos Testes usando +1d20

Testes fáceis: Classe de Dificuldade 12

Testes Normais: Classe de Dificuldade 16

Testes Difíceis: Classe de Dificuldade 18

Testes Impossíveis: Classe de Dificuldade 20 ou mais.

Adaptando o Dano do +2d6 aos dados do D&D

O dano é facilmente adaptável. Some o dano da arma e substitua pelo número de dados que mais se aproximar. Exemplo: Um arco composto dá 1d6+4 de dano no Sistema +2d6, como 1d6+4 dá no máximo 10, o dano usando dados de D&D será 1d8+2. Você pode fazer o mesmo com o dano de FORÇA. Um personagem de Atributo 5 de

força dá dano de 1d6+4, o que dá no máximo 10 de dano. Você pode substituir o dano de 1d6+4 por 1d10, por exemplo.

Testes de Morte são feitos da mesma forma porém, o jogador tem **que tirar 10 ou mais rolando o d20 para ter sucesso no teste de morte** e seu personagem continuar vivo (porém ainda não estabilizado). Um resultado **abaixo de 10 representa um fracasso** nos testes de morte (feitos à cada rodada). Após três fracassos o personagem morre. **Caso o jogador tire um 20 natural** nos testes de morte, o personagem estabiliza e não é necessário mais testes de morte. Um teste de cura bem sucedido feito por um aliado estabiliza o personagem e ele não faz mais testes de morte.

EQUIPAMENTOS

Equipamentos no +2d6 em geral dão bônus nos testes para usá-los. Normalmente equipamentos dão bônus que variam de +1 (para equipamentos normais) a até +5 (equipamentos excepcionais, obras primas, raros, caríssimos) e a necessidade de sua utilização depende da customização feita pelo mestre para a aventura. Assim, em uma aventura de espionagem pode ser obrigatório o uso do bônus do equipamento binóculo (+2 no teste de SAB) enquanto em outra aventura de horror mais genérica o mestre pode decidir simplificar e não usar o bônus. Como o +2d6 é customizável, o mestre decide o que usar e o que não usar em sua aventura.

ARMAS

As armas no +2d6 são divididas entre Armas Brancas, Armas de Fogo e Armas de Energia. O mestre deve criar novas divisões dependendo do tipo de cenário ou aventura que for mestrar. Armas Mágicas, por exemplo, possuem bônus e dano diferentes do normal.

A **Tabela de Armas** está organizada de acordo com as seguintes informações:
Arma (Tipo de arma, nome, diâmetro do projétil, calibre) e Dano .

Dano

Existem dois tipos básicos de danos por armas, os danos de armas corpo a corpo e danos de armas à distância.

Danos por armas de ataque corpo a corpo são um bônus em cima do dano normal causado pela Força do personagem.

Danos por armas de ataque à distância são variados de acordo com o tipo de arma (arco e flecha, granada, energia, magia, armas de fogo, etc.).

FOR: Este é o valor do bônus de dano de Força, seguindo a tabela dos atributos.

Tabela de Dano de Força

FOR	Dano	FOR	Dano
1	1d6-4	6	3d6
2	1d6-2	7	4d6
3	1d6	8	5d6
4	1d6+1	9	6d6
5	1d6+2	10	7d6

Regra Opcional: Tipos Específicos de Dano

Caso seja necessário um grau de realismo maior em uma aventura, o Mestre pode usar os tipos específicos de dano e determinar se a Armadura do Personagem (o RD, redutor de dano) pode ser aplicado ou não.

Queimadura - Fogo, Gasolina, Lança-chamas, Armas de Energia, Lasers, etc.

Efeitos Possíveis de Dano de Queimadura: dano x2 caso o alvo esteja coberto em material combustível, sofre Redução de Dano por Armadura, dano/2 caso o alvo esteja molhado ou em ambiente muito gelado, etc.

Perfuração - Espadas (golpe de ponta), Lanças, etc.

Efeitos Possíveis de Dano de Perfuração: Em caso de golpe localizado (-4 a -10 dependendo do órgão vital), dano x2 ou x3 (dependendo da área vital atingida), sangramento (-1/4 do dano do ataque por rodada até estancar ou tratar o ferimento), sofre Redução de Dano por Armadura.

Balístico - Tiros de armas de fogo, projéteis de metralhadoras, etc.

Efeitos possíveis de Dano Balístico: Dano balístico é um tipo especial de dano de perfuração, que causa muito dano devido à velocidade altíssima da bala. Em caso de tiro localizado (-4 a -10 dependendo do órgão vital), dano x3 ou x4 (dependendo da área vital atingida), sangramento (-1/4 do dano do ataque por rodada até estancar ou tratar o ferimento), sofre Redução de Dano por Armadura que consiga parar dano balístico (colete a prova de balas, por exemplo).

Contusão - Pancada, bastão, golpe suave, tazers, soco, chutes, cabeçada, etc.

Efeitos possíveis de Dano de Contusão: o atacante pode decidir por um dano letal ou não letal. O dano letal faz o alvo perder PVs o não letal faz o perder PEs. Sofre Redução de Dano por Armadura, tem armaduras que podem ser imunes a dano de contusão.

Corte - Golpe de espada, serra elétrica, facão, etc.

Efeitos possíveis de Dano de Corte: Se um golpe for localizado (-4 a -12 para acertar órgão ou membro) e tirar 1/2 dos PVs totais do alvo (ou o número de PVs relativo ao órgão), o membro é decapitado. No caso de pescoço, se acertar em uma penalidade de -8 com um Corte, o dano é multiplicado por três, e se o alvo chegar a 0 (no caso de Personagens do Mestre) ou a -FOR+6 (no caso de Personagens do Jogador) o alvo é decapitado e morre instantânea mente

Esmagamento - Golpe de maça, golpe de barra de ferro, etc.

Efeitos possível de Dano de Esmagamento: Se um golpe for localizado (-4 a -12 para acertar órgão ou membro) e tirar 1/2 dos PVs totais do alvo (ou o número de PVs relativo ao órgão), o membro é esmagado, ossos quebrados, etc. O alvo pode fazer um teste normal de CON (com penalidade por ferimentos se tiver) e se não passar, sofre ¼ do dano sofrido por rodada como sangramento interno. Sofre Redução de Dano por Armadura, tem armaduras que podem ser imunes a dano de esmagamento.

Elétrico - Choques elétricos, raios, pistolas de energia elétrica, magias elétricas, etc.

Efeitos possíveis de Dano por Eletricidade: O dano é como Queimadura e se o personagem não passar em um **teste normal** de CON ele fica 1d6 rodadas **pasmo**, ou seja a -4 em todas as suas ações.

Químico - Gás, ácidos, venenos, etc.

Efeitos possíveis de Dano Químico: Depende de acordo com o elemento químico, pode ser sono, no caso de gases soníferos, corrosão, no caso de ácidos, paralisia no caso de venenos, etc. Sofre Redução de Dano por Armadura, porém certas armaduras podem não defender de certos efeitos químicos.

Explosão - Bombas, granadas, bazucas, bolas de fogo, etc.

Efeitos possíveis de Explosão: Danos de explosão afetam uma área ao redor do alvo, causando queimadura, danos de perfuração e contusão. Pode sofrer redução de dano por armadura, e mesmo em caso de erro no ataque de explosão, o alvo pode sofrer metade ou um terço do dano, se a explosão for perto do alvo.

Precisão

Para armas de longo alcance, a precisão é um bônus no teste para acertar com a arma. Esse bônus varia de +1 a +5 dependendo da qualidade da arma. Miras telescópicas, miras lazer, armas mágicas, armas obras primas dão bônus de precisão, lembrando que o valor máximo do bônus total de modificadores será sempre +5.

Alcance

Distância máxima em que armas de longa distância podem alcançar.

Alcance Básico

Para armas de fogo, esse é o alcance da arma sem penalidade no dano. Acima desse alcance, o tiro e o dano sofrem penalidades que variam de -2 a -10 dependendo do contexto (a ser determinado pelo mestre).

Disparos por Turno

Número de disparos em um turno (2 a 3 segundos) de uma rodada de combate. Exemplo, uma arma com 3 disparos por turno pode dar 3 tiros na vez do personagem, se for usada em modo automático. Se este for o caso, o personagem tem uma penalidade de -4 para acertar e em seguida rola 1d6-3, sendo que 0 é igual a 1, para saber quanto dos 3 tiros realmente acertou o alvo.

Modificador de Iniciativa (Regra Opcional)

Para aventuras que requerem um grau maior de realismo, pode-se usar o **Modificador de Iniciativa** de uma arma, que representa a rapidez ou lentidão que uma arma pode ser utilizada em uma rodada de combate. O Modificador de Iniciativa varia de -1 a -6, sendo que valores negativos indicam lentidão, e valores positivos indicam velocidade acima dos reflexos normais humanos.

Custo

Preço em \$ (créditos genéricos, pode ser Peças de Ouro em campanhas de fantasia ou dólares em campanhas modernas) de uma arma nova.

Peso

O valor do peso de uma arma em quilogramas.

Munição/Carga

Número de balas, munição, cargas energéticas etc. que a arma possui.

TABELAS DE ARMAS BRANCAS

Machados, Maças, Martelos

Arma/Ataque	Dano	Tipo de Dano	Alcance	Peso	Mod.de Iniciativa	Custo
Machado	Dano de FOR+4	Corte	80cm	2kg	-2	50\$
Machado de Guerra	Dano de FOR+4	Corte	100cm	4kg	-4	100\$
Machado de Arremesso	Dano de FOR+2	Corte	FOR+3 em metros	0,5kg	0	25\$
Maça	Dano de FOR+3	Esmagamento	80cm	4kg	-2	70\$
Mangual	Dano de FOR+4	Esmagamento	80cm	5kg	-4	70\$
Martelo	Dano de FOR+4	Esmagamento	80cm	2kg	-2	50\$
Martelo de Guerra	Dano de FOR+5	Esmagamento	100cm	5kg	-4	100\$
Maça Pequena	Dano de FOR+2	Esmagamento	70cm	2kg	0	40\$
Picareta	Dano de FOR+3	Perfuração	70cm	2kg	-2	30\$
Picareta Grande	Dano de FOR+4	Perfuração	100cm	4kg	-4	50\$

Briga, Luta Corporal

Arma/Ataque	Dano	Tipo de Dano	Alcance	Peso	Mod. de Iniciativa	Custo
Chute	Dano de FOR	Contusão	Corpo-a-corpo		0	
Chute com Bota	Dano de FOR+1	Contusão	Corpo-a-corpo	0,5kg	0	50\$

Mordida	Dano de FOR-3	Perfuração	Corpo-a-corpo		+2	
Presas	Dano de FOR+1	Perfuração	Corpo-a-corpo		+2	
Bico	Dano de FOR+1	Perfuração	Corpo-a-corpo		+2	
Golpes de Karatê	Dano de FOR+3	Contusão ou Esmagamento	Corpo-a-corpo		+2	
Soco	Dano de FOR	Perfuração	Corpo-a-corpo		0	
Soco Inglês	Dano de FOR+1	Esmagamento	Corpo-a-corpo	0,25kg	0	25\$
Cassetete	Dano de FOR+1	Contusão	60cm	0,5kg	-2	40\$

Espadas

Arma/Ataque	Dano	Tipo de Dano	Alcance	Peso	Mod. de Iniciativa	Custo
Espada Curta	Dano de FOR+2	Corte e Perfuração	60cm	2kg	-2	100\$
Espada Longa	Dano de FOR+3	Corte e Perfuração	110cm	3kg	-4	200\$
Espada Larga	Dano de FOR+4	Corte e Perfuração	100cm	6kg	-6	300\$
Espada Bastarda	Dano de FOR+5	Corte e Perfuração	135cm	8kg	-6	500\$
Montante	Dano de FOR+5	Corte e Perfuração	200cm	10kg	-6	500\$
Katana	Dano de FOR+4	Corte e Perfuração	100cm	2kg	0	1000\$
Sabre	Dano de FOR+4	Corte e Perfuração	100cm	2kg	-2	700\$
Florete	Dano de FOR+2	Perfuração	100cm	1kg	0	200\$
Cimitarra	Dano de FOR+4	Corte e Perfuração	80cm	2kg	-2	600\$
Gládio	Dano de FOR+2	Corte e Perfuração	Corpo-a-corpo	2kg	-1	50\$
Rapier	Dano de FOR+2	Perfuração	Corpo-a-corpo	1kg	-1	50\$

Armas Exóticas

Arma/Ataque	Dano	Tipo de Dano	Alcance	Peso	Mod. de Iniciativa	Custo
Chicote	Dano de FOR+2	Corte, Contusão, Imobilização	de 1 a 6 metros	1kg	-1	30\$
Garrote	Dano de FOR+1	Contusão, Sufocamento	Corpo-a-corpo	0,01 kg	0	5\$
Nunchaku	Dano de FOR+1	Contusão e Esmagamento	Corpo-a-corpo	1kg	0	30\$
Taser (3 cargas)	1d6+4	Elétrico e Contusão	de 1 a 10 metros	1kg	0	700\$
Zarabatana	1d6-2	Veneno, Perfuração	de 1 a 5 metros	0,01 kg	0	5\$

Arcos, Bestas e Fundas

Arma/Ataque	Dano	Tipo de Dano	Alcance	Peso	Mod. de Iniciativa	Custo
Arco Normal	1d6+2	Perfuração	de 100 a 200 metros	1,5kg	-1	70\$
Arco Longo	2d6	Perfuração	de 100 a 200 metros	3kg	-2	100\$
Arco Curto	1d6	Perfuração	de 100 a 150 metros	1kg	0	50\$
Arco Composto	2d6+1	Perfuração	de 200 a 250 metros	3,5kg	-3	300\$
Besta	1d6	Perfuração	de 200 a 250 metros	2kg	-1	150\$
Besta Pesada	2d6	Perfuração	de 200 a 250 metros	3kg	-3	300\$
Besta de Mão	1d6-2	Perfuração	de 100 a 200 metros	0,8kg	0	100\$
Funda	1d6-1	Contusão ou Esmagamento	de 20 a 60 metros	0,2kg	0	10\$

Lanças, Arpões, Tridentes

Arma/Ataque	Dano	Tipo de Dano	Alcance	Peso	Mod. de Iniciativa	Custo
Lança	Dano de FOR+4	Perfuração	de 1,5 a 3 metros ou FORx6 em metros (lançamento)	2kg	-1	30\$
Tridente	Dano de FOR+4	Perfuração	de 1,5 a 3 metros ou FORx5 em metros (lançamento)	3kg	-1	50\$
Arpão	Dano de FOR+4	Contusão e Esmagamento	de 1,5 a 3 metros ou FORx6 em metros (lançamento)	3kg	-1	80\$

Armas de Arremesso

Arma/Ataque	Dano	Tipo de Dano	Alcance	Peso	Mod. de Iniciativa	Custo
Shuriken	1d6	Perfuração e Corte	FORx6 em metros	0,1kg	0	10\$
Faca de Arremesso	1d6+1	Perfuração e Corte	FORx5 em metros	0,5kg	-1	5\$
Machado de Arremesso	1d6+2	Perfuração e Corte	FORx5 em metros	0,8kg	-2	30\$

TABELAS DE ARMAS DE FOGO

Pistolas, Revólveres e Submetralhadoras

Arma/Ataque	Dano	Tipo de Dano	Disparos p/Turno	Pente	Alcance básico	Peso	Mod.de Iniciativa	Custo
Revólver .38	2d6+2	Balístico	1	6	150 m	1kg	-1	200\$
Revólver .44	3d6+3	Balístico	1	6	200m	1,5kg	-1	200\$
Pistola Flintlock .51	2d6+3	Balístico	1	20	100m	1,5kg	0	400\$
Pistola Semiautomática .45	2d6+4	Balístico	1 a 3	8	175m	1,5kg	0	700\$
Pistola Semiautomática	2d6+2 ou	Balístico	1 a 3	9	150m	1,5kg	0	1000\$

9mm	2d6+6 (rajada)							
Submetralhadora .45	3d6 (rajada)	Balístico	13	50	190m	15kg	-2	2000\$
Submetralhadora 9mm	3d6+3 rajada	Balístico	8	35	160m	10kg	-2	1000\$
Metralhadora Gauss PDW 4mm	4d6+3 rajada	Balístico	16	80	70cm	15kg	-3	3600\$

Granadas de Mão e Incendiários

Arma/Ataque	Dano	Tipo de Dano	Alcance	Peso	Mod. de Iniciativa	Custo
Granada de Concussão	4d6+3	Explosão e Contusão	FORx3 em metros	0,5kg	0	200\$
Granada de Fragmentação	5d6+3	Explosão e Perfuração	FORx3 em metros	0,5kg	0	400\$
Coquetel Molotov	2d6+3	Explosão e Queimadura	FORx3 em metros	0,3kg	0	30\$

Rifles e Espingardas

Arma/Ataque	Dano	Tipo de Dano	Disparos p/Turno	Pente	Alcance básico	Peso	Mod.de Iniciativa	Custo
Mosquete	2d6+2	Balístico	1	1	80 m	15kg	-3	300\$
Carabina .30	3d6	Balístico	1	7	400m	8kg	-2	500\$
Rifle Automático 7.62mm	3d6 ou 5d6 rajada	Balístico	3	11	1000m	10kg	-2	600\$
Rifle de Assalto com Mira .338	3d6	Balístico	1	5	1500m	17kg	-2	3700\$
Escopeta	3d6	Balístico ou Contusão	1	2	50m	12kg	-1	700\$

Armas Pesadas

Arma/Ataque	Dano	Tipo de Dano	Disparos p/Turno	Pente	Alcance básico	Peso	Mod.de Iniciativa	Custo
Bazuca	7d6	Explosão (10m de área)	1	1	100 m	17kg	-4	3000\$
Antitanque 85mm	7d6	Explosão (20m de área) e Balístico	1	1	300m	20kg	-4	5000\$
Lança Granadas	6d6	Explosão (5m de área)	1	4	150m	10kg	-3	1600\$
Míssil Guiado SAM 70mm	7d6	Balístico e Explosão (20m de área)	1	5	1500m	30kg	-4	30000\$
Metralhadora Pesada HMG .50	4d6 (rajada)	Balístico	10	100	1000m	80kg	-4	14000\$
Lança Chamas	4d6	Queimadura	Jato	10	50m	70kg	-3	1800\$

Armas Futuristas

Arma/Ataque	Dano	Tipo de Dano	Disparos p/Turno	Pente	Alcance básico	Peso	Mod.de Iniciativa	Custo
Pistola Laser	3d6	Queimadura	3	100	1000 m	1kg	0	3000\$
Rifle de Plasma	5d6	Queimadura	3	100	2000m	3kg	0	5000\$
Granada Termonuclear	10d6	Explosão	-	-	FORx3	1kg	-1	6000\$
Sabre de Luz	5d6	Queimadura	-	-	-	1kg	0	37000\$
Arma de Feixes Iônicos	8d6	Queimadura	1	10	5000m	20kg	-3	70000\$

ARMADURAS

No +2d6 as armaduras tem valores de Redução de Dano (RD) que são subtraídos dos tipos de dano que elas protegem. No caso de danos diferentes dos danos que elas protegem, fica a cargo do mestre e do contexto determinar se o RD se aplica totalmente, pela metade, por um terço ou se é ignorado totalmente.

Armaduras de Corpo Antigas

Armadura	Redução de Dano (RD)	Proteção contra Dano	Local Protegido	Peso	Mod. de Iniciativa	Custo
Placa de Peito de Bronze	4	Contusão, Perfuração, Corte	tronco	20kg	0	40\$
Corselete de Bronze	5	Contusão, Perfuração, Corte	tronco e virilha	40kg	0	50\$
Armadura de Tecido	1	Perfuração, Corte	tronco e virilha	5kg	0	80\$
Armadura de Couro	2	Contusão, Perfuração, Corte	tronco	5kg	0	100\$
Armadura Leve de Escamas	3	Contusão, Perfuração, Corte	tronco	15kg	-1	300\$
Cota de Malha Reforçada	5	Contusão, Perfuração, Corte	tronco e virilha	50kg	-2	500\$
Placa de Peito de Aço	6	Contusão, Perfuração, Corte	tronco	60kg	-2	1700\$
Armadura de Peles	3	Contusão, Perfuração, Corte	tronco	45kg	-1	70\$
Placa de Aço Laminado	7	Contusão, Perfuração, Corte	tronco	65kg	-2	2500\$

Armaduras para Membros Antigas

Armadura	Redução de Dano (RD)	Proteção contra Dano	Local Protegido	Peso	Mod. de Iniciativa	Custo
Braçadeiras de Bronze	3	Contusão, Perfuração, Corte	braços	7kg	0	20\$

Caneleiras de Bronze	3	Contusão, Perfuração, Corte	pernas	9kg	0	30\$
Braçadeiras de Couro	2	Contusão, Perfuração, Corte	braços	5kg	0	30\$
Caneleiras de Couro	2	Contusão, Perfuração, Corte	pernas	5kg	0	40\$
Braçadeiras de Placas de Aço	3	Contusão, Perfuração, Corte	braços	8kg	0	100\$
Caneleiras de Placas de Aço	4	Contusão, Perfuração, Corte	pernas	10kg	-2	200\$
Elmo de Bronze	3	Contusão, Perfuração, Corte	cabeça	5kg	0	100\$
Elmo de Couro	2	Contusão, Perfuração, Corte	cabeça	2kg	0	40\$
Elmo de Aço Fechado	4	Contusão, Perfuração, Corte	cabeça e face	7kg	0	500\$
Luvas de Couro	2	Contusão, Perfuração, Corte	Mãos	1kg	0	40\$
Manoplas de Aço	4	Contusão, Perfuração, Corte	Mãos	3kg	0	200\$

Escudos

Escudo	Redução de Dano (RD)	Proteção contra Dano	Peso	Mod. de Iniciativa	Custo
Escudo de Bronze	4	Contusão, Perfuração, Corte	10kg	-1	80\$
Escudo Leve de Madeira	3	Contusão, Perfuração, Corte	3kg	0	30\$
Escudo Pesado de Madeira	4	Contusão, Perfuração, Corte	5kg	-1	60\$
Escudo Torre (Corpo Inteiro)	7	Contusão, Perfuração, Corte	20kg	-2	120\$
Escudo Leve de Aço	5	Contusão, Perfuração, Corte	7kg	-1	200\$
Escudo Pesado de Aço	6	Contusão, Perfuração, Corte	14kg	-2	400\$
Escudo A Prova de Balas (Corpo)	10	Balístico, Contusão, Perfuração, Corte	20kg	-2	2.000\$

Escudo de Plasma	15	Energia, Balístico, Contusão, Perfuração, Corte	1kg	0	30.000
------------------	----	---	-----	---	--------

Armaduras Modernas e Futuristas

Armadura	Redução de Dano (RD)	Proteção contra Dano	Local Protegido	Peso	Mod. de Iniciativa	Custo
Colete à Prova de Balas	8	Balístico, Contusão, Perfuração Corte (RD 2)	tronco	2kg	0	500\$
Traje Tático de Tropa de Choque (completo com capacete e botas)	10	Balístico Contusão, Perfuração, Corte	tronco, cabeça, braços, pernas	15kg	-2	900\$
Armadura de Combate Espacial	20	Energia Balístico Contusão, Perfuração, Corte	tronco, cabeça, braços, pernas	20kg	-2	80000\$

PERSONAGENS DO MESTRE

A ideia do +2d6 é de um sistema modular, rápido e customizável para criar aventuras. Assim, ao invés de livros enormes com centenas de monstros que quase nunca são usados, a proposta do +2d6 é ser simples o suficiente para o mestre criar na hora que precisar um Personagem do Mestre (PdM), seja monstro, aliado ou inimigo dos Personagens dos Jogadores. O Mestre pode criar antes ou durante o jogo, e assim libertar a imaginação para se inspirar em monstros de outros RPGs, de games, filmes, etc.

CRIANDO PDMs PARA O SISTEMA +2D6

Os Personagens do Mestre, sejam eles inimigos ou aliados, são criados de maneira mais simplificada do que os personagens dos jogadores, e seu poder e capacidade variam de acordo com o tipo de campanha.

Para simplificar a explicação, cada PdM possui um Nível de Desafio que varia de 0 a 10, e representa o perigo relativo a um personagem humano (atributos de 10 a 15 pontos, com um máximo de 5 nos atributos). Lembrando que um humano adulto possui em média 1 a 2 nos atributos, crianças e idosos podem ter atributos menores do que 1.

Nível de Desafio em relação a Personagens Humanos

(Atributos limitados a 5 no máximo, PVs entre 10 a 20)

ND 0 - Não representa desafio, facilmente superável.

ND 1 - Pequeno desafio quase sem risco de morte, facilmente superável.

ND 2 - Desafio normal com pouco risco de morte, medianamente superável.

ND 3 - Desafio acima do normal, com risco de morte, moderadamente superável.

ND 4 - Desafio acima do normal com risco de morte, dificilmente superável.

ND 5 - Desafio muito acima do normal com risco de morte, muito difícil de ser superado.

ND 6 a 7 - Desafios sobrenaturais, superados apenas com ajuda sobrenatural ou de exércitos, robôs gigantes, organizações, magia poderosa, etc.

ND 8 a 9 - Desafios globais superados apenas com forças cósmicas comparáveis, semideuses.

ND 10 - Desafio universais, entidades poderosíssimas, deuses.

Os PDMs podem ter Ataques Especiais e/ou Habilidades Especiais, que ganham um bônus equivalente a uma perícia mais um atributo. Coloca-se o bônus inteiro de uma vez para facilitar na hora do jogo. Eles também podem ter Armaduras/Redução de Dano e Equipamentos (que dão um bônus específico em um teste).

PdMs de Nível de Desafio 0

Atributos de -3 a 0

Perícias 1

PVs 1

Dano 1

Bônus de Dano: +1

Habilidades Especiais +1 a +2

Ataques Especiais +1 a +2

Armadura/Redução de Dano 0

Equipamento 0

Ex.: Hamster Infernal: FOR -1 DES 0 CON

-2 INT 0 SAB 0 PVs 1

Farejar 1 Mordida 1 Dano 1

Passar Doença +1 vs. CON: Alvo fica a -1 em todas as suas ações por 1d6 rodadas.

PdMs de Nível de Desafio 1

Atributos de 0 a 1

Perícias 1 a 2

PVs 2 a 6

Dano 1d6

Bônus de Dano: +1 a +2

Habilidades Especiais +2 a +4

Ataques Especiais +2 a +4

Armadura/Redução de Dano 0 até 1

Equipamento 0 até 1

Ex.: Zumbi Capenga: FOR 1 DES 1 CON 1

INT 0 SAB 1 PVs 4

Mordida 1 Dano 1d6 Passar Doença vs. CON: 3 (alvo vira zumbi se morrer)

PdMs de Nível de Desafio 2

Atributos de 1 a 2

Perícias 1 a 3

PVs 7 a 10

Dano 1d6 a 2d6

Bônus de Dano: +2 a +3

Habilidades Especiais +4 a +6 Ataques Especiais +4 a +6

Armadura/Redução de Dano 0 até 2

Equipamento 0 até 2

Ex.: Chefe Goblin: FOR 2 DES 1 CON 2

INT 2 SAB 1 PVs 10

Esquiva +4 Espada +7 (dano 2d6)

Armadura 2

Fedor Goblin (vs. CON) +5 : Alvo fica a -2 até o final do combate

PdMs de Nível de Desafio 3

Atributos de 1 a 3

Perícias 1 a 4

PVs 10 a 15

Dano 1d6 a 3d6

Bônus de Dano: +3 a +4

Habilidades Especiais +6 a +8

Ataques Especiais +6 a +8

Armadura/Redução de Dano 0 até 3

Equipamento 0 até 3

Ex.: General Orc: FOR 3 DES 2 CON 3

INT 2 SAB 2 PVs 15

Espada +8 (dano 3d6) Armadura 2

Urro Amedontrador vs. INT +5: Alvo fica a -4 na próxima ação.

PdMs de Nível de Desafio 4

Atributos de 1 a 4

Perícias 1 a 5

PVs 15 a 20

Dano 2d6 a 4d6

Bônus de Dano: +4 a +5

Habilidades Especiais +8 a +10

Ataques Especiais +8 a +10

Armadura/Redução de Dano 0 até 4

Equipamento 0 até 4

Ex.: Assassino de Elite: FOR 2 DES 4

CON 3 INT 3 SAB 4 PVs 20

Adagas Envenenadas +10 (dano 4d6)
Armadura 2
Veneno vs. CON +8: Alvo fica imobilizado por 1d6 rodadas.

PdMs de Nível de Desafio 5

Atributos de 1 a 5
Perícias 1 a 5
PVs 25 a 30
Dano 3d6 a 5d6
Bônus de Dano: +5 a +6
Habilidades Especiais +10 a +12
Ataques Especiais +10 a +12
Armadura/Redução de Dano 0 até 5
Equipamento 0 até 5
Ex.: Grande Vilão Guerreiro: FOR 5 DES 4 CON 4 INT 3 SAB 5 PVs 30
Espada Maligna +12 (dano 5d6)
Armadura 5
Sugar Almas +10 vs. INT: Alvo perde 3d6 PVs que vão para o Grande Vilão.

PdMs de Nível de Desafio 6 a 10

A partir do Nível de Desafio 6, os PdMs são muito poderosos, criaturas sobrenaturais de enorme poder. O mestre deve adaptar à campanha, ajustando o poder dos PdJs ou criando pontos fracos para esses PdMs poderosos (como amuletos, armas mágicas que os atingem, etc.).

PdMs de Nível de Desafio 6

Atributos de 1 a 6
Perícias 1 a 5
PVs 30 a 40
Dano 4d6 a 6d6

Bônus de Dano: +6 a +8
Habilidades Especiais +12 a +14
Ataques Especiais +12 a +14
Armadura/Redução de Dano 0 até 6
Equipamento 0 até 5
Ex.: Vampiro-Rei: FOR 6 DES 6 CON 5 INT 5 SAB 5 PVs 35
Garras +14 (dano 6d6+6)
Armadura 6
Hipnose em Massa +12 vs. INT: Todos os alvos afetados em uma área de 100 metros obedecem completamente o Vampiro-Rei.

PdMs de Nível de Desafio 7

Atributos de 1 a 7
Perícias 1 a 5
PVs 40 a 50
Dano 5d6 a 7d6
Bônus de Dano: +7 a +9
Habilidades Especiais +14 a +16
Ataques Especiais +14 a +16
Armadura/Redução de Dano 0 até 7
Equipamento 0 até 5
Ex.: Fungi de Yuggoth: FOR 6 DES 7 CON 7 INT 4 SAB 5 PVs 40
Explosão Mental (dano 5d6+8)
Armadura 7
Derreter Cérebro +14 vs. INT: O alvo morre imediatamente.

PdMs de Nível de Desafio 8

Atributos de 1 a 8
Perícias 1 a 5
PVs 50 a 60
Dano 6d6 a 8d6
Bônus de Dano: +8 a +10
Habilidades Especiais +14 a +16
Ataques Especiais +14 a +16
Armadura/Redução de Dano 0 até 8

Equipamento 0 até 5

Ex.: Rei dos Gigantes de Gelo: FOR 8 DES 5 CON 8 INT 4 SAB 3 PVs 45

Espada Gigante +16 (dano 8d6+10)

Armadura 8

Terremoto +14 vs. DES: O rei dos gigantes bate com o pé no chão atingindo todos os alvos em um raio de 30 metros, causando 6d8 de dano.

PdMs de Nível de Desafio 9

Atributos de 1 a 9

Perícias 1 a 5

PVs 60 a 70

Dano 7d6 a 9d6

Bônus de Dano: +9 a +15

Habilidades Especiais +16 a +18

Ataques Especiais +16 a +18

Armadura/Redução de Dano 0 até 9

Equipamento 0 até 5

Ex.: Cthulhu FOR 9 DES 6 CON 9 INT 9 SAB 9 PVs 50

Tentáculos +18 (dano 9d6+15)

Armadura 9

Delírio em Massa +16 vs. INT: Alvos em um raio de 100 metros do Cthulhu ficam loucos e começam a atacar a si próprios por 2d6 rodadas.

PdMs de Nível de Desafio 10

Atributos de 1 a 10

Perícias 1 a 5

PVs 70 a 100

Dano 8d6 a 10d6

Bônus de Dano: +10 a +20

Habilidades Especiais +18 a +20

Ataques Especiais +18 a +20

Armadura/Redução de Dano 0 até 10

Equipamento 0 até 5

Ex.: Kratos, o Deus da Guerra: FOR 10 DES 10 CON 10 INT 7 SAB 8 PVs 60

Espada Divina +20 (dano 10d6 ou 10d12)

Armadura 10

Raios Divinos +18 (vs. DES): Raio que imobiliza por 1d6 rodadas e causa 8d12 de dano inicial mais 4d12 de dano nas rodadas subsequentes que o alvo esteja imobilizado.

Estas são apenas sugestões de como criar PdMs, altere de acordo com o tipo de campanha, aumentando ou diminuindo os PVs, alterando o nível de poder e até mesmo o que significa cada ponto de atributo.

VANTAGENS

Assim como as perícias, as vantagens possuem custos que variam de 1 até 5 pontos e cobrem normalmente personagens humanos e sobre-humanos.

Personagens épicos e divinos possuem vantagens específicas (vantagens épicas e divinas), que também custam de 1 a 5 pontos.

Quando as vantagens se tratam de poderes, estes são considerados como perícias, irão possuir um valor entre 1 a 5, e serão usados como perícias no jogo, sempre somados a um atributo básico indicado na vantagem.

Algumas vantagens possuem níveis que variam de 1 a 5, cada um com seu custo em pontos. Todas as vantagens precisam ser autorizadas pelo mestre. Nesse caso, comprar uma vantagem de valor maior significa que o personagem tem o domínio das de valores menores.

Ex.: Raio de Fogo 1 permite causar 1d6 de dano em 1m de distância, gastando 1PE, Raio de Fogo 2 permite 2d6 a 2m de distância, gastando 2PEs. Se o personagem comprar Raio de Fogo 3 (3d6 a 4m de distância) ele pode também usar o Raio de Fogo 2 e Raio de Fogo 1 (gastando menos PEs para usar).

Os pontos que o jogador pode usar para comprar vantagens depende do tipo de aventura. Seguem algumas sugestões:

Aventuras Realistas: *Só pode comprar Vantagens comprando pontos extras de Desvantagens, máximo de 5 pontos de Vantagens.*

Aventuras Heroicas: *Personagem começa com 5 pontos de Vantagens, e pode usar 5 pontos extras de Desvantagens.*

Aventuras Sobre Humanas: *Personagem começa com 10 pontos de Vantagens, e pode usar até 5 pontos de Desvantagens.*

Aventuras Épicas: *Personagem começa com 15 pontos de Vantagens, e pode usar até 5 pontos de Desvantagens e pode usar vantagens e perícias épicas.*

Aventuras Divinas: *Personagem começa com 20 pontos de Vantagens, e pode usar até 5 pontos de Desvantagens e pode usar vantagens e perícias épicas e divinas.*

Como tudo é customizável no +2d6, um mestre pode permitir personagens humanos (atributos de 1 a 5) comprar Vantagens Épicas ou Divinas se essa for a proposta da aventura (humanos normais que ganham um poder cósmico, apesar de continuarem com o resto de seus atributos no limite humano).

PONTOS DE ENERGIA (PEs)

PEs são usados nos jogos que usam alguma forma de Pontos de Energia ou Pontos de Mana para magias, poderes sobrenaturais, etc. Os PEs são calculados somando PODER+10 (aventuras de nível baixo de poder), PODER+20 (aventuras de nível médio de poder) ou PODER+30 (aventuras de nível alto de poder). Quando o

personagem usa um poder ele retira dos seus PEs totais o quanto foi gasto. A velocidade de recuperação de PEs também varia de cenário para cenário. Seguem algumas sugestões:

Cenários Realistas: Todos os PEs se recuperam de um dia para o outro, precisa de pelo menos 8 horas de sono ou descanso.

Cenários Heroicos: 5 PEs a cada hora de descanso, não precisa ser horas diretas de descanso.

Cenários Épicos: Os PEs se recuperam entre um combate e outro ou entre uma cena e outra do jogo.

TABELA DE REFERÊNCIA PARA CRIAR VANTAGENS

A criação de Vantagens e Desvantagens para +2d6 deve ser totalmente customizável para o tipo de aventura que o mestre deseja rolar. Ele pensa que tipo de poderes os jogadores irão usar, cria os custos que variam de 1 (vantagem pequena) até 5 (vantagem extraordinária), dentro do nível de poder desejado.

As sugestões nas tabelas a seguir são apenas para serem usadas como referência, mas o mestre é livre para criar as vantagens da maneira que quiser, dependendo do estilo da aventura, do poder dos inimigos e do poder que os PdJs (Personagens dos Jogadores) deverão ter. Pode-se também combinar características entre as tabelas, porém, se alguma característica de vantagem épica ou divina, a vantagem é automaticamente considerada épica ou divina.

Tabela 1 de Sugestões para Criação de Vantagens Humanas e Sobre Humanas:

Custo	Área	Alcance	Efeito	Dano	Bônus de Atributo/Dano	Velocidade	Armadura
1pt	1x1m a 5x5m	1m a 5m	Atordoar, Pasmear, Confundir	1d6	+1	5m/s ou 20km/h	RD 1 a 3
2pts	6x6m a 10x10m	6m a 10m	Imobilizar, Cegar, Ensurdecer	2d6	+2	10m/s ou 40km/h	RD 4 a 6
3pts	11x11m a 20x20m	11m a 20m	Envenenar, Transformar, Enlouquecer, Decepar	3d6	+3	20m/s ou 80km/h	RD 7 a 9

4pts	21x21m a 50x50m	21m a 50m	Petrificar, Expulsar, Teleportar	4d6	+4	40m/s ou 160km/h	RD 10 a 12
5pts	51x51m a 100x100m	50m a 100m	Matar, Desintegrar, Destruir Alma	5d6	+5	60m/s ou 240km/h	RD 13 a 15

Tabela 2 de Sugestões para Criação de Vantagens Humanas e Sobre Humanas:

Custo	Alvos	Carga	Teleporte	Custo em PEs	Bônus de Perícia	Duração
1pt	O próprio personagem ou 1 alvo	de 1kg a 10kg	de 1 a 5m	1	+1	1 rodada (combate) 10 min. (narrativa)
2pts	2 alvos	de 11kg a 50kg	de 6 a 10m	2	+2	3 rodadas (combate) 30 min (narrativa)
3pts	3 alvos	de 51kg a 100kg	de 11m a 30m	3	+3	6 rodadas (combate) 1h (narrativa)
4pts	4 alvos	de 101kg a 200kg	de 31 a 100m	4	+4	10 rodadas (combate) 5h (narrativa)
5pts	5 alvos	de 201kg a 400kg	de 101m a 1km	5	+5	20 rodadas (combate) 10h (narrativa)

Tabela 3 de Sugestões para Criação de Vantagens Épicas e Divinas:

Custo	Área	Alcance	Efeito	Dano	Bônus em Atributo ou Dano	Velocidade	Armadura
1pt	1x1km a 10x10km	1km a 10km	Todos os Efeitos	5d6	+1	100m/s ou 400km/h	RD 15 a 18

2pts	11x11km a 50x50km	11km a 50km	Todos os efeitos	6d6	+2	500m/s ou 2.000km/h	RD 19 a 21
3pts	51x51km a 100x100km	51km a 100km	Todos os efeitos	7d6	+3	1.000m/s ou 4.000km/h	RD 22 a 25
4pts	101x101km a 500x500km	101km a 500km	Todos os efeitos	8d6	+4	5.000m/s ou 20.000km/h	RD 26 a 29
5pts	501x501km a 1000x1000km	501km a 1000km	Todos os efeitos	10d6	+5	10.000m/s ou 40.000km/h	RD 30 a 33

Tabela 4 de Sugestões para Criação de Vantagens Épicas ou Divinas:

Custo	Alvos	Carga	Teleporte	Custo em PEs	Bônus de Perícia	Duração
1pt	Todos os alvos em 10x10 km	de 1ton a 10tons	de 10 a 50 km	6	+1	1 rodada (combate) 1 dia (narrativa)
2pts	Todos os alvos em 50x50km	de 11tons a 100tons	de 51 a 100km	8	+2	3 rodadas (combate) 7 dias (narrativa)
3pts	Todos os alvos em 100x100km	de 101tons a 500tons	de 101m a 500km	10	+3	10 rodadas (combate) 14 dias (narrativa)
4pts	Todos os alvos em 500x500km	de 501 tons a 1000tons	de 501km a 1000km	12	+4	20 rodadas (combate) Um mês (narrativa)
5pts	Todos os alvos em 1000x1000km	de 1000tons a 5000tons	de 1001 a 5000km	14	+5	30 rodadas (combate) Um ano (narrativa)

Essas tabelas e as vantagens listadas abaixo são apenas parâmetros para que o mestre crie as próprias vantagens para sua aventura.

Vantagens podem e devem combinar valores de diversos custos, porém o custo final será sempre o maior parâmetro usado. Assim uma vantagem sobre-humana de 1 alvo (custo 1) que causa 5d6 de dano (custo 4) e exigindo 2PEs para ser usada (custo 2) a 6m de distância (custo 2), custaria 4 pontos.

Uma dica para balancear os poderes é colocar um alto custo em PEs para poderes mais épicos. Pode-se também não usar PEs (Pontos de Energia ou Magia) e estabelecer limites para o uso dos poderes. Ou pode-se deixar os poderes livres de custos em PEs, lembre-se que o +2d6 é customizável!

Cada aventura precisa de vantagens adaptadas aos limites que o mestre deseja que os personagens dos jogadores possuam.

Vantagens épicas e divinas dependem do contexto da aventura, abrangem centenas de quilômetros, alteram clima de cidades, etc.

LISTA DE VANTAGENS

As vantagens estão ordenadas pelo Nome, Atributo Básico relacionado, Custo em Pontos de Vantagens e descrição do efeito. O atributo básico relacionado é o atributo normalmente usado em testes com relação à vantagem. Quando as vantagens tiverem níveis diferentes, o custo em pontos estará descrito. Algumas vantagens não possuem atributo básico relacionado.

Absorção de Dano (CON)

Ao gastar 2PEs, o personagem absorve o dano sofrido instantaneamente.

1 ponto : Absorve 3 de dano

2 pontos: Absorve 6 de dano

3 pontos: Absorve 9 de dano

4 pontos: Absorve 12 de dano

5 pontos: Absorve 15 de dano

Adaptabilidade Cultural (INT)

1 ponto: O personagem consegue se adaptar a ambientes culturais ou alienígenas totalmente diferentes do que está acostumado. Ganha +2 em testes de Carisma em ambientes de cultura estranha.

Aliados (CAR)

PdMs (Personagens do Mestre) que estarão à disposição do personagem.

1 ponto : 1 aliado

2 pontos: 2 aliados

3 pontos: 3 aliados

Ambidestria (DES)

1 ponto: Pode agir com a mão e o braço não dominante (direito se for canhoto, esquerdo se for destro) sem a penalidade de -6.

Anfíbio (CON)

2 pontos: Pode respirar debaixo d'água.

Aparência (CAR)

1 ponto: Aparência bela, acima da média, +2 em testes sociais.

2 pontos: Aparência belíssima, muito acima da média, +4 em testes sociais.

3 pontos : Aparência de modelo de nível internacional, +6 em testes sociais.

Ataque Especial (Todos os Atributos)

O personagem possui um ataque especial baseado em um dos seus atributos. O ataque é feito com o ATRIBUTO+Perícia Específica vs. um teste de defesa do alvo (2d6+Atributo de defesa+Perícia específica)

1 ponto: Gasta 1 PEs e dá +1d6 de dano extra em um alvo.

2 pontos: Gasta 2 PEs e dá +2d6 de dano extra em um alvo ou +1d6 de dano extra em dois alvos

3 pontos: Gasta 3 PEs e dá +3d6 de dano extra em um alvo ou +2d6 de dano extra em dois alvos, ou +1d6 de dano extra em três alvos.

4 pontos: Gasta 4 PEs e dá +4d6 de dano extra em um alvo ou +3d6 de dano extra em dois alvos, ou +2d6 de dano extra em três alvos.

5 pontos: Gasta 5 PEs e dá +5d6 de dano extra em um alvo ou +4d6 de dano extra em dois alvos, ou +3d6 de dano extra em três alvos.

Aumento de velocidade (DES)

3 pontos: Gastando 4PEs, o personagem pode aumentar a velocidade do seu corpo, ganhando DES+10, durante 10 minutos.

Aumento da densidade (PODER)

3 pontos: Gastando 3PEs, o personagem pode aumentar a densidade do seu corpo, ganhando RD (resistência a dano) 15. durante 10 minutos.

Braços Cibernéticos (DES e FOR)

4 pontos: Implementos cibernéticos nos braços. Precisa ser recarregado frequentemente (seja com eletricidade, carvão no caso de steampunk, energia mágica, etc.) e precisa de manutenção. Com o gasto de 2PEs, a DES e FOR para tarefas envolvendo os braços cibernéticos aumenta em +4 durante 10 minutos, aumentando o dano pelo valor de Força segundo a tabela de Força. Os braços podem dar um choque elétrico com toque, de 2d6 de dano, se o personagem gastar 4PEs,

Camaleão (CAR)

3 pontos: Gasta 3PEs e altera a aparência para de um indivíduo que já vira antes. Pode mudar alterar sua altura diminuindo ou aumentando até ¼ de sua altura normal. O personagem ganha +4 de modificador de Carisma em testes sociais para se fazer passar pelo indivíduo que está copiando.

5 pontos: Gasta 5 PEs e altera sua aparência para qualquer tipo de ser vivo, ataques causam dano igual a 2d6, pode se transformar em uma criatura de tamanho igual à metade do seu tamanho normal, até uma criatura de tamanho igual a duas vezes o seu tamanho normal.

Carga Extra (FOR)

2 pontos: Personagem usa FOR+3 para calcular a Carga que pode carregar.

Corajoso (INT)

1 ponto: +2 nos testes de medo e insanidade. Se gastar mais pontos, ganha +2 para cada ponto gasto, até um máximo de +10 (5 pontos).

Corpo de Água (CON)

5 pontos: O corpo do personagem é feito de água. Ganha armadura natural de RD 5. Não sofre penalidades por ferimentos. Forma maleável. Pode tentar afogar o oponente envolvendo-o com seu corpo e causando 2d6+3 por rodada. Se chegar a 0 PVs morre, com o corpo dissolvendo.

Corpo de Ar (CON)

5 pontos: O corpo do personagem é feito de ar. Forma maleável. Só pode ser afetado por ataques de energia (fogo, eletricidade, etc.). Gastando 2 PE pode voar a até 60 km por hora durante 10 minutos. Se chegar a 0 PVs morre, com o corpo dissipando no ar. Não sofre ferimentos ou penalidade por ferimentos. Ataques causam dano igual ao dano relativo a FOR, porém podem ser feitos a até 10 metros de distância (ventania).

Corpo de Fogo (CON)

5 pontos: O corpo do personagem é feito de fogo. Forma maleável. Seu toque causa 2d6 extras de dano de fogo. Sofre 1d6 de dano extra sempre que sofrer ataque com água ou gelo. Não sofre penalidades por ferimentos,mas pode ter membros amputados. Gastando 2 PE pode esticar um dos membros a até 3 metros. Se chegar a 0 PVs morre, com o corpo dissolvendo. Ataques causam dano igual ao dano relativo a FOR, porém podem ser feitos a até 3 metros de distância. Pode voar a um Deslocamento de 10 m/s ou 36km/hora. Solta um raio de fogo a até 10 metros que causa 2d6+3 de dano.

Corpo de Gelo (CON)

5 pontos: O corpo do personagem é feito de gelo. Ganha armadura natural de RD 5. Não sofre penalidades por ferimentos,mas pode ter membros amputados. Toque causa 1d6 de dano extra de gelo. Gastando 2 PE pode esticar um dos membros a até 3 metros. Se chegar a 0 PVs morre, com o corpo dissolvendo. Ataques causam dano igual ao dano relativo a FOR, porém podem ser feitos a até 3 metros de distância. Solta um raio de gelo a até 10 metros que causa 2d6+3 de dano.

Corpo de Metal (CON)

5 pontos: O corpo do personagem é feito de metal. Ganha armadura natural de RD 10. Imune a dano por projéteis, se o total de dano for menor que 20. Não sofre penalidades por ferimentos,mas pode ter membros amputados. Causa 1d6+FOR+4 de dano em ataques corporais. Se chegar a 0 PVs morre, com o corpo dissolvendo. O peso normal aumenta em 200 kg.

Corpo de Terra (CON)

5 pontos: O corpo do personagem é feito de terra. Ganha armadura natural de RD 10. Não sofre penalidades por ferimentos,mas pode ter membros amputados. Gastando 2 PE pode esticar um dos membros a até 3 metros. Se chegar a 0 PVs morre,

com o corpo dissolvendo. Ataques causam dano igual ao dano relativo a FOR, porém podem ser feitos a até 3 metros de distância.

Corpo de Pedra (CON)

5 pontos: O corpo do personagem é feito de metal. Ganha armadura natural de RD 10. Não sofre penalidades por ferimentos, mas pode ter membros amputados. Causa 1d6+FOR+4 de dano em ataques corporais. Se chegar a 0 PVs morre, com o corpo dissolvendo. O peso normal aumenta em 200 kg.

Crescimento (FOR)

3 pontos: Gastando 3PEs o personagem aumenta seu tamanho em ½ do seu tamanho original durante 10 minutos. Assim, se originalmente o personagem tiver altura igual a 1,80m ele passa a ter 2,70m. Nesse caso ele fica com FOR+5, CON+5, DES+5, com limite de 22 para personagens humanos e sobre-humanos

4 pontos: Gastando 4PEs o personagem duplica o seu tamanho original durante 20 minutos. Assim, se originalmente o personagem tiver altura igual a 1,80m ele passa a ter 3,60m. Nesse caso ele fica com FOR+8, CON+8, DES+8; com limite de 22, para personagens humanos e sobre-humanos

5 pontos: Gastando 5PEs o personagem triplica seu tamanho original durante 30 minutos. Assim, se originalmente o personagem tiver altura igual a 1,80m ele passa a ter 5,40m. Nesse caso ele fica com FOR+6, CON+6, DES+6 com limite de 10 para personagens humanos e sobre-humanos.

Defesa Mental (INT)

1 ponto: +4 no teste de INT contra ataques mentais.

2 pontos: +6 no teste de INT contra ataques mentais.

3 pontos: +8 no teste de INT contra ataques mentais.

Defesa Ampliada (DES)

2 pontos: Personagem ganha +2 no teste de DES quando estiver se defendendo no combate usando um escudo ou aparando com uma arma de mão. Se gastar mais pontos, o bônus sobe até +6 (5 pontos), +1 para cada ponto gasto comprando esta vantagem.

Deslocamento Ampliado (DES)

2 pontos: Personagem aumenta seu deslocamento em +2 m/s. Se gastar mais pontos, o bônus sobe +1 para cada ponto adicional gasto comprando essa vantagem, até um máximo de +6 no deslocamento (5 pontos).

Destino (CAR)

5 pontos: O personagem tem um destino determinado (será um rei, libertará determinado povo, é o messias de uma profecia). Em momentos dramáticos em que seu destino pode não ser realizado, ele invoca o destino, e seguindo a autorização do

mestre, recebe um bônus de +12 em uma rolagem de dados; ou altera a narrativa para que seu destino se cumpra. O personagem pode fazer isso apenas uma vez por sessão de jogo, ou a cada 4 horas de jogo.

Direção Absoluta (SAB)

1 ponto: Nunca se perde, como se tivesse uma bússola embutida no cérebro, sempre sabe onde é o norte, voltar pelo caminho que fez, etc.

Duplicação (INT)

3 pontos: Ao custo de 2 PEs, o personagem pode criar uma cópia de si mesmo, idêntico em todos os sentidos. A cópia fica ativa durante 1 minuto (10 rodadas) até desaparecer. **Perícia Duplicação 3.** O personagem precisa ser bem sucedido em um teste de INT+Duplicação toda rodada de combate para controlar a cópia, se não passar. Fora de combate, ao passar em um teste de INT+Duplicação, a cópia criada fica ativa por 10 minutos. Se a cópia for destruída antes de ser dispensada pelo personagem, o personagem sofre 2 de dano.

4 pontos: Ao custo de 2 PEs, o mesmo que o de 3 pontos, mas o personagem cria duas cópias de si mesmo. Cada cópia que for destruída antes de ser dispensada pelo personagem que a criou causa 2 de dano no personagem. **Perícia Duplicação 4.**

5 pontos: Ao custo de 2 PEs, mesmo que o de 3 pontos, mas o personagem cria três cópias de si mesmo. Cada cópia que for destruída antes de ser dispensada pelo personagem que a criou causa 2 de dano no personagem. **Perícia Duplicação 5.**

Duro de Matar (CON)

1 ponto: O personagem tem +6 PVs extras.

2 pontos: O personagem tem +8 PVs extras.

3 pontos: O personagem tem +10 PVs extras.

4 pontos: O personagem tem +12 PVs extras.

5 pontos: O personagem tem +14 PVs extras.

Energia Extra (CON)

1 ponto: Personagem ganha +2 PEs extras. Para cada **ponto adicional** gasto com Energia Extra, o personagem ganha +2 PEs, até um máximo de +10 PEs extras (5 pontos).

Empatia com Animais (CAR)

1 ponto: Animais não atacam e pode tentar controlar ou domar um animal selvagem com um teste de CAR.

Espírito Guardião (especial ou PODER)

4 pontos: Gastando 4PEs o personagem invoca seu Espírito Guardião, um ser espiritual/criatura mágica/construto nanotecnológico etc. Esse Espírito possui poderes e está sob o total controle do personagem. O jogador do personagem cria o Espírito

Guardião com os seguintes pontos: 30 pontos de Atributos, 20 pontos de Perícias, 5 pontos de Vantagens, com limite de 22 para aventuras de nível de poder humana ou sobre-humana

Estômago de Ferro (CON)

1 ponto: Personagem é imune a venenos, a intoxicação ou qualquer tipo de dano via comida.

Esquiva Ampliada (DES)

2 pontos: Personagem tem um bônus de +3 no teste de DES quando estiver se defendendo em combate. Se gastar mais pontos, o bônus sobe até +6 (5 pontos), +1 para cada ponto gasto comprando esta vantagem.

Famíliares (INT ou CAR)

2 pontos: O personagem possui uma pequena criatura (animal, espírito, capetinha, etc.) inteligente, que o segue para todos os lugares, entende comandos simples e pode levar mensagens por ele. Gastando 2PEs o personagem pode ver pelos olhos do familiar por 10 minutos. Outro gasto de 2PEs permite um contato telepático com o familiar, para passar e receber mensagens simples. O familiar possui 10 pontos de atributos e 10 pontos de perícia.

Favor Divino (CAR)

3 pontos: O personagem invoca o seu deus, ou usa o poder de sua fé para receber um auxílio em uma cena narrativa do jogo ou +6 em uma rolagem de dados. Pode fazer isso uma vez por sessão de jogo, ou uma vez a cada 4 horas de jogo.

Flexibilidade (DES)

1 pontos: O personagem ganha +2 nos testes para escapar de agarrões, entrar em locais estreitos, e fazer tarefas onde a flexibilidade conta.

Gadeteer (INT)

1 ponto: Personagem pode criar geringonças eletrônicas, mecânicas, de tecnologia a vapor, alquímicas etc. com 10 pontos de atributo, 5 de perícia e 1 ponto de vantagens. Dano varia de acordo com a FOR dada à geringonça.

2 pontos: Personagem pode criar geringonças eletrônicas, mecânicas, de tecnologia a vapor, alquímicas etc. com 15 pontos de atributo, 10 de perícia e 2 pontos de vantagens. Dano varia de acordo com a FOR dada à geringonça.

3 pontos: Personagem pode criar geringonças eletrônicas, mecânicas, de tecnologia a vapor, alquímicas etc. com 20 pontos de atributo, 15 de perícia e 3 pontos de vantagens. Dano varia de acordo com a FOR dada à geringonça.

4 pontos: Personagem pode criar geringonças eletrônicas, mecânicas, de tecnologia a vapor, alquímicas etc. com 25 pontos de atributo, 20 de perícia e 4 pontos de vantagens. Dano varia de acordo com a FOR dada à geringonça.

5 pontos: Personagem pode criar geringonças eletrônicas, mecânicas, de tecnologia a vapor, alquímicas etc. com 30 pontos de atributo, 20 de perícia e 5 pontos de vantagens.

Garras (FOR)

1 ponto: garras naturais ou implantadas, dano +2. O dano pode aumentar em +1 para cada ponto gasto nessa vantagem; assim 5pts equivalem a garras +6 de dano. As garras diminuem a penalidade da mão não dominante em ataque duplo em -2.

Gueiras (CON)

1 ponto: O personagem pode respirar debaixo d'água.

Herdeiro (CAR)

3 pontos: O personagem é herdeiro de uma fortuna considerável e tem acesso a grandes recursos financeiros, de acordo com o que o mestre determinar.

4 pontos: O personagem é herdeiro de uma fortuna imensa, e tem acesso a imensos recursos financeiros, de acordo com o que o mestre determinar.

5 pontos: O personagem é herdeiro de uma fortuna ilimitada e tem acesso a recursos ilimitados, de acordo com o que o mestre determinar.

Identidade Alternativa (CAR)

O personagem possui uma identidade alternativa, completamente legal.

1 ponto: 1 identidade alternativa.

2 pontos: 2 identidades alternativas.

3 pontos: 3 identidades alternativas.

Imortalidade (PODER)

5 pontos: Caso o personagem morra completamente, ele retorna à vida depois de 1d6 dias, regenerando completamente o seu corpo (mesmo se tenha sido destruído). Para um personagem ser imortal, o mestre e o jogador deverão definir qual é a única coisa que pode matar completamente o personagem, o poder imortalidade tem sempre que ter algum tipo de ponto fraco. Por exemplo, decapitação com Vampiros, balas de prata para Lobisomens, etc.

Imunidade à Doença (CON)

2 pontos: O personagem é imune a qualquer tipo de doença, de nível de poder humano e sobre-humano

Imunidade a Veneno (CON)

2 pontos: O personagem é imune a qualquer tipo de veneno, de nível de poder humano e sobre-humano

Imunidade a Ataques Mentais (INT ou PODER)

3 pontos: O personagem é imune a qualquer tipo de ataque mental de nível de poder humano e sobre humano.

Imunidade Jurídica (CAR)

1 ponto: Por algum motivo o personagem não pode ser julgado criminalmente pela justiça comum.

Insubstancialidade (PODER)

4 pontos: O personagem possui um corpo insubstancial, que o torna imune a ataques físicos, apesar de poder ser afetado por ataques mágicos e de energia.

Invisibilidade (PODER)

4 pontos: Com o gasto de 4 PEs, o personagem fica invisível por 10 minutos e só pode ser percebido por sensores não óticos (visão de calor, sensores de vibração, etc.).

Invisibilidade a Máquinas (PODER)

2 pontos: O personagem não pode ter sua imagem capturada por nenhum tipo de aparelho ou máquina, não aparece em vídeo nem em fotos.

Invulnerabilidade (PODER)

5 pontos: O personagem é imune a qualquer tipo de dano físico e de energia, balas refletem dele, passa imune por explosões, etc. Pode sofrer dano por gás se precisar respirar, e pode sofrer dano por meio de poderes mentais ou magia.

Memória Eidética (INT)

3 pontos: O personagem possui uma memória fotográfica, e se lembra de tudo que conseguiu botar os olhos na vida. Todas as vezes que durante a narrativa for necessário algum tipo de informação obscura, o personagem pode rolar Perícia Memória Eidética 3+INT mais penalidades pela dificuldade do assunto, se for bem sucedido o personagem se lembrou daquele assunto. Pode-se usar pontos extras para elevar a Perícia Memória Eidética até 5, ao custo de um por um.

Membros Extras (DES)

3 pontos: O personagem possui um membro extra. Em combate, esse membro extra permite mais um ataque simultâneo, sujeito às penalidades extras. Um indivíduo com um membro extra pode, por exemplo, atirar em 3 direções (2 mãos mais a mão extra) ao mesmo tempo, porém depois da mão dominante, as demais mãos sofrem penalidades crescentes (2ª mão atira a -6 e terceira mão atira a -8). Ambidestria diminui as penalidades, indo para -4 na segunda mão e -6 na terceira mão.

4 pontos: O personagem possui 2 membros extras, sujeitos às penalidades de ações em combate se usados em uma ação simultânea (-6 na segunda mão, -8 na terceira, -10 na quarta).

5 pontos: O personagem possui 3 membros extras, sujeitos às penalidades de ações em combate (-6 na segunda mão, -8 na terceira, -10 na quarta e -12 na quinta).

Não comer / beber (CON)

2 pontos: O personagem não necessita comer ou beber para sobreviver. Ele sustenta seu corpo por algum outro meio (luz solar, magia, tecnologia, etc.). Ele não perde PEs por falta de comida (perda normal de 2 PEs por dia, não recuperáveis a não ser com alimentação, por falta de comida e 4PEs por dia, não recuperáveis a não ser com água, por falta de água).

Não dorme (CON)

1 pontos: O personagem não necessita dormir, recupera todos os PEs depois de 6 horas de descansando.

2 pontos: O personagem recupera todos os PEs depois de 4 horas descansando, não precisa dormir.

Não Precisa Respirar (CON)

2 pontos: O personagem não tem necessidade de oxigênio para viver, por algum motivo genético, cibernético, sobrenatural.

Planar/Flutuar (PODER)

1 ponto: Gasta 1PE e pode planar a até 50m de altura e se move seu deslocamento normal.

2 pontos: Gasta 2PEs e pode planar a até 100 m de altura e mover seu deslocamento normal.

3 pontos: Gasta 3PEs e pode planar a até 200m de altura e desloca a 50km/h;

4 pontos: Gasta 4PEs e pode voar a até 120m de altura a uma velocidade 100km/h..

5 pontos: Gasta 5PEs e pode voar a até 240m de altura a uma velocidade de 200km/h.

Poderes de Ilusão (INT ou PODER)

1 ponto: Gastando 1PE, o personagem pode criar pequenas ilusões (de até 1m de altura) em um área de até 1mx1m e que duram 1 minuto/10 rodadas. O personagem ganha a perícia Poderes de Ilusão 1. O personagem faz um teste de INT+Poderes de Ilusão contra INT do alvo (mais modificadores ou perícias). A ilusão pode ser estática ou ter movimento (nesse caso, penalidade de -4 no teste contra alvo da ilusão). Ataques e efeitos da ilusão, caso seja acreditada pelo alvo, dão dano de 1d6.

2 pontos: Gastando 2PEs, o personagem pode criar ilusões (de até 2m de altura) em um área de até 6mx6m e que duram 1 minuto/10 rodadas. O personagem ganha a perícia Poderes de Ilusão 2. O personagem faz um teste de INT+Poderes de Ilusão contra INT do alvo (mais modificadores ou perícias). A ilusão pode ser estática ou ter

movimento (nesse caso, penalidade de -4 no teste contra alvo da ilusão). Ataques e efeitos da ilusão, caso seja acreditada pelo alvo, dão dano de 2d6.

3 pontos: Gastando 3PEs, o personagem pode criar ilusões (de até 5m de altura) em um área de até 10mx10m e que duram 3 minutos/30 rodadas. O personagem ganha a perícia Poderes de Ilusão 3. O personagem faz um teste de INT+Poderes de Ilusão contra INT do alvo (mais modificadores ou perícias). A ilusão pode ser estática ou ter movimento (nesse caso, penalidade de -2 no teste contra alvo da ilusão). Ataques e efeitos da ilusão, caso seja acreditada pelo alvo, dão dano de 3d6.

4 pontos: Gastando 4PEs, o personagem pode criar ilusões (de até 20m de altura) em um área de até 30mx30m e que duram 30 minutos. O personagem ganha a perícia Poderes de Ilusão 4. O personagem faz um teste de INT+Poderes de Ilusão contra INT do alvo (mais modificadores ou perícias). A ilusão pode ser estática ou ter movimento. Ataques e efeitos da ilusão, caso seja acreditada pelo alvo, dão dano de 4d6.

5 pontos: Gastando 5PEs, o personagem pode criar ilusões (de até 50m de altura) em um área de até 50mx50m e que duram 1 hora. O personagem ganha a perícia Poderes de Ilusão 5. O personagem faz um teste de INT+Poderes de Ilusão contra INT do alvo (mais modificadores ou perícias). A ilusão pode ser estática ou ter movimento. Ataques e efeitos da ilusão, caso seja acreditada pelo alvo, dão dano de 5d6.

Poderes de Lobisomens (todos os atributos)

5 pontos: transforma em lobisomem gastando 2 PEs, personagem fica com FOR 7, DES 7, CON 7, SAB 7 (até um máximo de 22), +4 de dano extra pelas garras e presas, RD 8, recupera 10 PVs causados por dano normal se gastar 4 PEs, sofre dano x 3 se atingido por balas de prata, não cai inconsciente abaixo de 0 PVs, morre e volta a forma humana se chegar a -FOR+CON em PVs. Se uma vítima for mordida, faz teste normal (versus número alvo 12) de CON+Resistência (CON) a -5 (Doença Licantropia 5), uma vez nos 7 dias seguintes, se falhar em um dos testes ele adquire licantropia, e na próxima lua cheia, se transforma em Lobisomem!

Poderes Vampíricos (todos os atributos)

5 pontos: personagem fica com FOR 6, ganha o Super Hipnotismo (CAR) 5, RD 7, recupera 5 PVs causados por dano normal em uma rodada se gastar 4 PEs, causa dano e suga PEs (representa o sangue) equivalente à metade +3 mais metade do dano normal de FOR (mordida), se receber estacada no coração (madeira ignora o RD do vampiro) fica paralisado, dano por garra e presas de criaturas sobrenaturais só pode ser regenerado 24 horas depois, morte apenas por fogo ou decapitação, só fica inconsciente a - PVs. Morte sob luz solar em 10 rodadas (1 minuto), ou 2d a cada rodada sob ignorando o RD.

Pontos de Vida Extras (FOR)

1 ponto: Personagem ganha +4 PVs extras. Para cada **ponto adicional** gasto com Energia Extra, o personagem ganha +4 PVs, até um máximo de +20 PVs extras (5 pontos).

Prontidão (SAB)

2 pontos: +10 em jogadas de iniciativa e jamais é pego de surpresa.

Queda Suave (DES)

1 ponto: Personagem ignora 4 pontos de dano por queda.

2 pontos: Personagem ignora 6 pontos de dano por queda.

3 pontos: Personagem ignora 8 pontos de dano por queda.

4 pontos: Personagem ignora 10 pontos de dano por queda.

5 pontos: Personagem ignora 12 pontos de dano por queda.

Raio Elétrico (DES ou PODER)

1 ponto: Com um gasto de 1PE o personagem solta um Raio Elétrico que dá até 1d6 de dano (o personagem controla o dano), com alcance de 5 metros, alvo faz teste normal de CON para não ficar desmaiado por 1 rodada. Perícia Raio Elétrico 1

2 pontos: Com um gasto de 2PEs o personagem solta um Raio Elétrico que dá até 2d6 de dano (o personagem controla o dano), com alcance de 10 metros, alvo faz teste normal de CON para não ficar desmaiado por 1 rodada. Perícia Raio Elétrico 2

3 pontos: Com um gasto de 3PEs o personagem solta um Raio Elétrico que dá até 3d6 de dano (o personagem controla o dano), com alcance de 30 metros, alvo faz teste normal de CON para não ficar desmaiado por 1 rodada. Perícia Raio Elétrico 3

4 pontos: Com um gasto de 4PEs o personagem solta um Raio Elétrico que dá até 4d6 de dano (o personagem controla o dano), com alcance de 60 metros, alvo faz teste normal de CON para não ficar desmaiado por 1 rodada. Perícia Raio Elétrico 4

5 pontos: Com um gasto de 5PEs o personagem solta um Raio Elétrico que dá até 5d6 de dano (o personagem controla o dano), com alcance de 120 metros, alvo faz teste normal de CON para não ficar desmaiado por 1 rodada. Perícia Raio Elétrico 5

Reflexos em Combate (DES)

2 pontos: +4 na iniciativa antes de um combate e +2 nos testes de Percepção para Sentir Perigo ou para agir em uma rodada de surpresa.

Resistência a Dano (FOR)

O personagem ganha resistência a dano, seja por uma armadura corporal, pele metálica, magia, etc.

1 ponto: RD 2 ; **2 pontos:** RD 4; **3 pontos:** RD 6, **4 pontos:** RD 8, **5 pontos:** RD 10.

Resistência à Dor (CON)

2 pontos: +2 de CON e +4 nos testes de resistência à dor.

Sangue Curador (CON)

1 ponto: Sangue regenera 4 PVs do personagem (ao invés da 2 PVs diários normais). Se o personagem doar o sangue, quem recebeu o sangue também regenera 4 PVs durante 1d6 dias.

Sorte Sobrenatural ou Super Sorte (CAR)

1 ponto: Uma vez por sessão de jogo (ou a cada 4 horas de jogo), o personagem pode rolar um **teste de sorte**. Um **teste de sorte** é um rolamento de 2d6s ao invés de rolar um teste de perícia, ataque, cena narrativa, etc. Se tirar 6 ou mais do que 6 personagem foi bem sucedido na tarefa, **seja qual for a tarefa!**

2 pontos: O personagem fazer 2 testes de sorte por sessão (ou a cada 4 horas de jogo).

3 pontos: O personagem fazer 3 testes de sorte por sessão (ou a cada 4 horas de jogo).

4 pontos: O personagem fazer 4 testes de sorte por sessão (ou a cada 4 horas de jogo).

5 pontos: O personagem fazer 5 testes de sorte por sessão (ou a cada 4 horas de jogo).

Super Audição (SAB)

1 ponto : Gastando 2PEs, pode escutar tudo em até 1km de distância, concentrar em um som específico, escutar sons abaixo do limiar humano de escuta e ultrassons

3 pontos : Gastando 2PEs pode escutar tudo em até 10km de distância, concentrar em um som específico, escutar sons abaixo do limiar humano de escuta e ultrassons

Super Carisma (CAR)

2 pontos: Capacidade de controlar as emoções de um alvo. Perícia Super Carisma (CAR) 2 (pode aumentar com gastos de pontos). Teste: CAR+Super Carisma versus INT+modificadores do alvo. Se for bem sucedido no teste, o alvo fica apaixonado ou completamente devoto ao personagem que usou Super Carisma. O alvo pode fazer um teste (INT vs. CAR+Super Carisma) para se libertar se sofrer dano físico ou depois de 10 minutos.

Super Cura (PODER)

A cura normal de um personagem humano é 2PVs por dia, de um sobre-humano é 4PVs por dia.

3 pontos: O personagem cura 6PVs por dia, ou 1 a cada 4 horas de repouso.

4 pontos: O personagem cura 8PVs por dia ou 1 a cada 3 horas de repouso.

5 pontos: O personagem cura 12PVs por dia ou 1 a cada 2 horas de repouso.

Super Empatia (SAB)

2 pontos: Personagem tem a capacidade de ler os sentimentos dos outros, como uma espécie de telepatia emocional. Para saber os sentimentos de um indivíduo consciente, basta gastar 1 PE e ser bem sucedido em um teste de SAB+Super Empatia versus INT+ (perícia de defesa mental, se tiver).

Super Força (FOR)

3 pontos: Personagem possui FOR 6

4 pontos: Personagem possui FOR 8

5 pontos: Personagem possui FOR 10

Super Intuição (SAB)

2 pontos: O personagem jamais pode ser emboscado, tem um senso de perigo igual a um radar e ganha +10 em testes de Percepção para sentir perigos, sentir inimigos escondidos, perceber mentiras e descobrir intenções ocultas.

Super Senso do Perigo (SAB)

2 pontos: O personagem é praticamente um radar contra o perigo, percebendo sempre quando existe algo que o irá emboscar, etc. Perícia Super Senso do Perigo 2; +6 no teste versus DES+Furtividade do oponente, teste normal contra DES+Super Furtividade.

Super Sentidos (SAB)

5 pontos: Possui Super Audição a até 1KM, Super Visão telescópica (aumenta 100x a visão normal), Super Olfato (identifica cheiros impossíveis de serem sentidos por um ser humano)

Super Visão (SAB)

3 pontos: Enxerga 100x a visão normal humana.

Técnica da Mão de Ferro (PODER)

2 pontos: Técnica secreta das artes marciais onde o personagem gasta 2PEs e seu punho adquire a densidade e a resistência do aço por 3 rodadas (18 segundos), dando FOR+3 de dano ao dar um soco.

Tolerância a Álcool (CON)

1 ponto: Imune aos efeitos do álcool. Bode beber e nunca ficará bêbado.

Transe (INT)

1 ponto: Personagem consegue entrar em um transe meditativo e recuperar 6PEs a cada 10 minutos de meditação (três vezes mais rápido do que a recuperação normal de 2PEs para cada 10 minutos de descanso).

Visão de 360 Graus (SAB)

2 pontos: O personagem pode ver em um ângulo de 360°, devido a algum motivo (sobrenatural, racial, implante cibernético, magia, superpoder, etc.).

Visão Noturna (SAB)

1 ponto: Visão em ambientes com pouca ou quase nenhuma luz. É a famosa visão preto-e-branco de câmeras noturnas. Pode ser ofuscado por luminosidade normal quando estiver usando a visão noturna.

Voo (PODER)

1 ponto: Gasta 1PE e pode voar a até 10m de altura a uma velocidade de 5m/s (20km/h) por 10 minutos.

2 pontos: Gasta 2PEs e pode voar a até 30m de altura a uma velocidade de 10m/s (40km/h) por 30 minutos.

3 pontos: Gasta 3PEs e pode voar a até 60m de altura a uma velocidade de 20m/s (80km/h) por uma hora.

4 pontos: Gasta 4PEs e pode voar a até 120m de altura a uma velocidade de 30m/s (120km/h) por três horas.

5 pontos: Gasta 5PEs e pode voar a até 240m de altura a uma velocidade de 60m/s (240km/h) por dez horas.

Poderes de Água

Capacidade de criar e manipular água, causar afogamentos criando bolas de água em torno da cabeça de inimigos, consegue respirar debaixo d'água, pode criar gelo.

1 ponto: Pode criar e manipular a água, causa 1d6 de dano, cria até 1m , alcance de 2m, área de 1x1m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

2 pontos: Pode criar e manipular a água, causa 2d6 de dano, cria até 2m, alcance de 4m, área de 2x2m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

3 pontos: Pode criar e manipular a água, causa 3d6 de dano, cria até 4m, alcance de 8m, área de 4x4m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

4 pontos: Pode criar e manipular a água, causa 4d6 de dano, cria até 8m, alcance de 16m, área de 8x8m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

5 pontos: Pode criar e manipular a água, causa 5d6 de dano, cria até 16m, alcance de 32m, área de 16x16m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

Poderes dos Animais

Capacidade de invocar e controlar animais, conversar com animais, tornar animais aliados, usar animais como espiões etc.

1 ponto: Pode invocar e controlar 1d6 animais pequenos ou enxames de insetos, causam 1d6 de dano, cria até 1m , alcance de 2m, área de 1x1m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

2 pontos: Pode invocar e controlar 1d6 animais médios, grandes enxames de insetos, causa 2d6 de dano, cria até 2m, alcance de 4m, área de 2x2m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

3 pontos: Pode invocar e controlar 2d6 animais médios, enormes enxames de insetos, causa 3d6 de dano, cria até 4m, alcance de 8m, área de 4x4m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

4 pontos: Pode invocar e controlar 2d6 de animais grandes, enxames de insetos gigantescos , causa 4d6 de dano, cria até 8m, alcance de 16m, área de 8x8m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

5 pontos: Pode invocar e controlar 1d6 animais gigantescos, 2d6 grandes, e gigantescos enxames de insetos, causa 5d6 de dano, cria até 16m, alcance de 32m, área de 16x16m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

Poderes do Ar

Capacidade de manipular o ar, criar ventos cortantes, voar e levantar outros inimigos, criar bolas de vácuo, etc.

1 ponto: Pode criar e manipular o ar, causa 1d6 de dano, cria até 1m , alcance de 2m, área de 1x1m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

2 pontos: Pode criar e manipular o ar, causa 2d6 de dano, cria até 2m, alcance de 4m, área de 2x2m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

3 pontos: Pode criar e manipular o ar, causa 3d6 de dano, cria até 4m, alcance de 8m, área de 4x4m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

4 pontos: Pode criar e manipular o ar, causa 4d6 de dano, cria até 8m, alcance de 16m, área de 8x8m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

5 pontos: Pode criar e manipular o ar, causa 5d6 de dano, cria até 16m, alcance de 32m, área de 16x16m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

Poderes do Fogo

Capacidade de criar fogo, objetos de fogo, criaturas de fogo, sentir calor de criaturas, ganha visão de calor,etc.

1 ponto: Pode criar e manipular o fogo, causa at 1d6 de dano, cria até 1m de fogo, alcance de 2m, área de 1x1m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

2 pontos: Pode criar e manipular o fogo, causa 2d6 de dano, cria até 2m de fogo, alcance de 4m, área de 2x2m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

3 pontos: Pode criar e manipular o fogo, causa 3d6 de dano, cria até 4m de fogo, alcance de 8m, área de 4x4m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

4 pontos: Pode criar e manipular o fogo, causa 4d6 de dano, cria até 8m de fogo, alcance de 16m, área de 8x8m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

5 pontos: Pode criar e manipular o fogo, causa 5d6 de dano, cria até 16m de fogo, alcance de 32m, área de 16x16m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

Poderes da Luz

Capacidade de manipular a luz, criar lasers, criar ilusões, etc.

1 ponto: Pode criar e manipular a luz, causa 1d6 de dano, cria até 1m, alcance de 2m, área de 1x1m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

2 pontos: Pode criar e manipular a luz, causa 2d6 de dano, cria até 2m, alcance de 4m, área de 2x2m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

3 pontos: Pode criar e manipular a luz, causa 3d6 de dano, cria até 4m, alcance de 8m, área de 4x4m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

4 pontos: Pode criar e manipular a luz, causa 4d6 de dano, cria até 8m, alcance de 16m, área de 8x8m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

5 pontos: Pode criar e manipular a luz, causa 5d6 de dano, cria até 16m, alcance de 32m, área de 16x16m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

Poderes Necromânticos

Capacidade de invocar e controlar mortos-vivos. Os mortos vivos surgem do chão ou materializam do plano astral.

1 ponto: Pode invocar e controlar 1d6 zumbis capengas, com PV 5, FOR 1, DES 1, CON 1, INT 0, SAB 1, CAR 0, ataque +3 e dano 1d6.

2 pontos: Pode invocar e controlar 1d6 zumbis, com PV 10, FOR 2, DES 2, CON 2, INT 0, SAB 2, CAR 0, ataque +6 e dano 2d6 ou 2d6 zumbis capengas.

3 pontos: Pode invocar e controlar 1d6 carniçais, com PV 15, FOR 3, DES 3, CON 3, INT 0, SAB 3, CAR 0, ataque +8 e dano 3d6, ou 2d6 zumbis, ou 3d6 zumbis capengas.

4 pontos: Pode invocar e controlar 1d6 devoradores, com PV 20, FOR 4, DES 4, CON 4, INT 0, SAB 4, CAR 0, ataque +10 e dano 4d6, ou 2d6 carniçais, 3d6 zumbis, ou 4d6 zumbis capengas.

5 pontos: Pode invocar e controlar 1d6 vampiros, com PV 20, FOR 6, DES 6, CON 6, INT 0, SAB 4, CAR 4, ataque +10 e dano 5d6, ou 2d6 devoradores, 3d6 carniçais, 4d6 zumbis, ou 5d6 zumbis capengas.

Poderes das Plantas

Capacidade de criar e manipular plantas, fazê-las nascer e crescer em qualquer lugar, usar plantas para imobilizar ou matar inimigos, gerar plantas venenosas ou que forneçam alimento, conversar com plantas e florestas, etc.

1 ponto: Pode criar e manipular as plantas, causa 1d6 de dano, cria até 1m , alcance de 2m, área de 1x1m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

2 pontos: Pode criar e manipular as plantas, causa 2d6 de dano, cria até 2m, alcance de 4m, área de 2x2m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

3 pontos: Pode criar e manipular as plantas, causa 3d6 de dano, cria até 4m, alcance de 8m, área de 4x4m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

4 pontos: Pode criar e manipular as plantas, causa 4d6 de dano, cria até 8m, alcance de 16m, área de 8x8m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

5 pontos: Pode criar e manipular as plantas, causa 5d6 de dano, cria até 16m, alcance de 32m, área de 16x16m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

Poderes de Terra

Capacidade de criar e manipular a terra, causar terremotos localizados, criar utensílios, derreter e moldar rochas, mergulhar na terra como se ela fosse água,etc.

1 ponto: Pode criar e manipular terra, causa 1d6 de dano, cria até 1m , alcance de 2m, área de 1x1m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

2 pontos: Pode criar e manipular terra, causa 2d6 de dano, cria até 2m, alcance de 4m, área de 2x2m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

3 pontos: Pode criar e manipular terra, causa 3d6 de dano, cria até 4m, alcance de 8m, área de 4x4m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

4 pontos: Pode criar e manipular terra, causa 4d6 de dano, cria até 8m, alcance de 16m, área de 8x8m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

5 pontos: Pode criar e manipular terra, causa 5d6 de dano, cria até 16m, alcance de 32m, área de 16x16m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

Poderes das Trevas

Capacidade de manipular sombras, criar áreas de escuridão, criar tentáculos de sombras capazes de causar dano, cegar inimigos, etc.

1 ponto: Pode criar e manipular as trevas, causa 1d6 de dano, cria até 1m , alcance de 2m, área de 1x1m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

2 pontos: Pode criar e manipular as trevas, causa 2d6 de dano, cria até 2m, alcance de 4m, área de 2x2m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

3 pontos: Pode criar e manipular as trevas, causa 3d6 de dano, cria até 4m, alcance de 8m, área de 4x4m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

4 pontos: Pode criar e manipular as trevas, causa 4d6 de dano, cria até 8m, alcance de 16m, área de 8x8m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

5 pontos: Pode criar e manipular as trevas, causa 5d6 de dano, cria até 16m, alcance de 32m, área de 16x16m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

Magia Tradicional de Fantasia Medieval

(INT, SAB ou POD)

Para aventuras de fantasia tradicional no estilo de Dungeons and Dragons, a vantagem Magia Tradicional é diferente das demais. Antes de permitir a compra pelos jogadores, o mestre deve determinar até que nível de poder irá a magia do jogo. A vantagem determina a quantidade de pontos que o jogador pode usar para comprar magias.

O personagem ganha a **Perícia Magia [INT, SAB ou PODER]** no nível igual aos pontos que gastou na **Vantagem Magia Tradicional**, e toda vez que for usar magia faz um teste normal ou oposto de INT ou PODER+Magia (que varia de 1 a 5)+modificadores versus o número alvo ou o valor da resistência do oponente (se for necessário). Magos Arcanos podem usar INT ou PODER e clérigos podem usar SAB ou PODER.

Magia Tradicional possui 10 níveis customizáveis, sendo que os níveis de 1 a 5 são para jogos humanos e sobre-humanos, e os de nível 6 a 10 são para jogos sobre-humanos e épicos. As magias possuem 10 níveis, mas a perícia Magia Tradicional, a que é usada nos testes, varia de 1 a 5.

Caso o mestre deseje, ele pode permitir apenas níveis de um a cinco inicialmente e permitir que o jogador compre magias de nível 6 a 10 com pontos de experiência, para simular o aprendizado do mago. Ou o mestre pode determinar que o jogador comprasse apenas magias até um determinado nível para uma aventura ou aumentar ou diminuir o tempo de invocação.

Como o **+2d6** não possui classes, não existem restrições de raça, classe, etc. para a compra da vantagem **Magia Tradicional**.

Cada magia vem com **Custo em PEs** para ser utilizada, porém, em cenários que possuem **Mana (energia mágica)**, os custos em PEs podem ser substituídos em **Custos de Mana** (nesse caso, o jogo terá um terceiro atributo derivado chamado de **Pontos de Mana ou PMs**, que deverá ser igual a INT+10 em cenários de baixa magia ou INT+20 (ou mais) em cenários de alta magia).

Os Magos também podem ter a **Perícia Concentração**, que permite acumular PEs extras para castar magias. O Mago concentra 1 rodada (Cena de Combate) ou 10 minutos (Cena Narrativa) faz um teste normal (com modificadores determinados pelo mestre) e recupera 1d6 PEs.

Se o sistema usar PEs, ao comprar a vantagem Magia Tradicional, o personagem ganha um bônus de +2 PEs pelo custo do nível de Magia Tradicional que comprou. Assim Magia Tradicional Custo 1 (ou nível 1) dá +2PEs (ou +2PMs se tiver Pontos de Mana no cenário), Custo 2 (ou nível 2) dá +4PEs e assim por diante (Custo 10 daria +20PEs).

Os testes opostos de Magia Tradicional são sempre contra um atributo do alvo mais perícia/bônus/proteção mágica, se o alvo tiver.

O mestre também pode determinar o tempo de castar uma magia, se são usados componentes verbais, somáticos (movimentos com as mãos), materiais, variando de acordo com o nível e dificuldade da magia. Como sugestão:

Magias de Nível 1 e 2 – Casta imediatamente, no turno do mago.

Magias de Nível 3 e 4 – Leva 1 rodada para castar.

Magias de Nível 5 – Leva duas rodadas para castar.

Vantagem Magia Tradicional

O personagem gasta pontos para comprar o nível de magia que sabe. Assim, gastará 1 ponto para saber Magias de Nível 1, e terá a perícia Magia 1 para usar quanto fizer testes Normais ou Opostos com as magias. Ao comprar níveis superiores de magia, o personagem sabe realizar as magias dos níveis inferiores. O número de magias que o personagem sabe de cada nível de Magia é determinado pelo Mestre. Seguem algumas sugestões:

Cenários de Baixa Magia

Cada nível de magia comprado dá 3 Magias do nível (mais 3 Magias de cada um dos níveis anteriores).

Exemplo: Um jogador gasta 3 pontos de vantagem para comprar Magia Nível 3. Nesse caso ele sabe/escolhe 3 magias de Nível 3 da lista de magias, mais 3 magias de Nível 2 e mais 3 magias de nível 1. Durante o jogo ele pode aprender novas magias dos níveis que ele já sabe.

Cenários de Magia Normal

Cada nível de magia comprado dá 6 Magias do nível (mais 6 Magias de cada um dos níveis anteriores).

Cenários de Alta Magia

Cada nível de magia comprado dá 9 Magias do nível (mais 9 Magias de cada um dos níveis anteriores). A necessidade do uso de componentes, rituais, etc. será determinada pelo mestre.

As magias são castadas por meio de Testes Normais (SAB,INT ou POD + perícia Magia versus uma dificuldade determinada pelo Mestre) ou Testes Opostos (INT ou POD + perícia Magia versus um Atributo + Perícia Específica do Alvo). Um duelo entre magos se dá por meio de um Teste Oposto (SAB,INT ou POD+perícia Magia de um mago versus SAB, INT ou POD+perícia Magia do outro). O Mestre pode determinar modificadores positivos ou negativos de ocasião (variando entre -6 a +6).

Magias de Nível 1 (Custo 1pt)

Personagem recebe a **Perícia Magia 1** e gasta **1PE/PM** para castar e tem -2 de penalidade na Iniciativa.

Nome	Teste de INT, SAB ou POD+Magia	Efeito
Abrir/Fechar	normal	Abre/Fecha objetos pequenos e leves com um teste normal bem sucedido.
Brilho	vs. SAB	Confunde uma criatura, que fica a -2 em seu turno, por 1 rodada.
Consertar	normal	Faz reparos menores em um objeto de até 2m de tamanho, penalidades são aplicadas dependendo da dificuldade do reparo.
Detectar Magia	normal	Detecta magias e itens mágicos, penalidades podem ser aplicadas pela dificuldade de descobrir a magia, devido ao poder do conjurador.
Detectar Veneno	normal	Detecta veneno em criaturas/objetos, penalidades podem aplicadas de acordo com a dificuldade de identificar o veneno.
Globos de Luz	normal	Cria tochas ou luzes ilusórias, que duram 1 hora.
Ler Magia	normal	Ler magias e pergaminhos, penalidades podem aplicadas de acordo com a dificuldade de identificar a magia, magias de níveis maiores são mais difíceis.
Luz	normal	Objeto brilha como uma tocha por 1 hora.
Mãos Mágicas	normal	Telecinésia de pequenos objetos até 2 kg, alcance 10m, por 10 minutos.
Marca Arcana	normal	Escreve uma runa pessoal usando magia.
Pasmar	vs. CON	Alvo não age no seu (alvo) próximo turno do alvo.
Prestidigitação	VS SAB	Cria truques menores usando destreza e inteligência.
Raio de Gelo	vs. CON	Raio causa 1d6 de dano por frio, alcance 10m.
Resistência	normal	Alvo ganha 2 de RD (Armadura) e +2 de CON por 3 rodadas.
Romper Morto-vivo	vs. FOR	Causa 1d6 de dano em mortos-vivos dentro de uma área de 3 por 3 metros a até 10 metros de distância.
Som Fantasma	normal	Cria sons, dificuldade varia de acordo com o tipo e complexidade do som criado, pode-se criar um som a até 20m de distância.

Magias de Nível 2 (Custo 2pts)

Personagem recebe a **Perícia Magia 2** e gasta **2PEs/PMs** para castar e tem -2 de penalidade na Iniciativa.

Nome	Teste de INT,SAB ou POD+Magia	Efeito
Alarme	normal	Guarda área por 10 horas
Animar Cordas	normal	Corda de movimenta ao seu comando
Apagar	normal	Escrita mundana ou mágica é apagada
Área Escorregadia	normal	Faz 3m² ou um objeto ficarem escorregadios
Arma Mágica	normal	Arma ganha bônus de +1d6 de dano, determinar o tipo (fogo,gelo,eletricidade,ácido,)
Armadura Arcana	normal	Dá ao alvo bônus de +4 no seu RD.
Ataque Certoiro	normal	Bônus de +2 no próximo ataque.
Aumentar	normal	Objeto ou criatura cresce 1 metro de altura (+2d6 no dano) por 1d6 rodadas.
Aura Indetectável	normal	Mascara a aura mágica de um item.
Aura Mágica	normal	Dá ao objeto uma áurea falsa.
Causar Medo	VS INT ou SAB	Uma criatura viva foge por 1d4 rounds.
Cerrar Portas	normal	Mantém porta fechada.
Compreender Línguas	normal	Entende todas as línguas por 10 minutos.
Detectar Mortos Vivos	normal	Revela mortos-vivos num raio de 18 m.
Detectar Portas Secretas	normal	Revela portas ocultas num raio de 18 m.
Disco Flutuante	normal	Disco de 1 m de diâmetro, segura 45 kg e desloca a 6m por rodada e sobe a até 10 metros de altura.
Enfeitiçar Pessoas	VS INT ou SAB	Faz do alvo seu amigo por 10 minutos. Alvo pode resistir com

		testes de INT vs. INT+Magia do mago uma vez a cada 3 rodadas ou 3 minutos.
Escudo Arcano	normal	Cobertura, protege contra mísseis mágicos, faz uma redoma que cabem três pessoas. A redoma tem RD 8 e dura 1d6 rodadas.
Hipnotismo	VS INT ou SAB	Hipnotiza uma criatura por 1d6 rodadas. Alvo pode resistir com testes de INT vs. INT+Magia do mago uma vez a cada 3 rodadas ou 3 minutos.
Identificação	normal	Determina função de itens mágicos.
Imagem Silenciosa	vs. INT ou SAB	Cria uma ilusão menor, um objeto de até 1 por 1 metro cúbico.
Invocar Criaturas I	normal	Convoca criaturas para lutar. O Mestre determina quais tipos de criaturas podem ser invocadas e as oferece para o mago escolher. Criaturas com atributos variando de 1 a 10 somente.
Leque Cromático	vs. INT ou SAB	Deixa inconsciente cerca 1d6 criaturas.
Mãos Flamejantes	vs. DES	1d6 de dano de fogo por PE gasto, até um máximo de 3PEs.
Mensagem	normal	Enviar uma mensagem telepática a até 1 quilômetro de distância.
Mísseis Mágicos	vs. DES	1d6+1 de dano para cada míssil, 1 míssil extra por PE extra gasto até o máximo de 3 PEs.
Montaria Arcana	normal	Convoca uma montaria por 2 horas.
Névoa	normal	Neblina de 5 metros de diâmetro o cerca, mago fica a -6 para os inimigos acertarem ataques à distância e -2 em ataques corpo-a-corpo.
Patas de Aranha	normal	Garante habilidade de andar em paredes por 10 minutos.
Proteção	normal	+2 RD (Armadura) , e +2 para cada PE extra gasto, máximo de +6 (3 PEs).
Queda Suave	normal	Objetos ou criaturas caem vagarosamente, 10 metros, e +10 metros para cada PE extra gasto.
Raio de Enfraquecimento	vs. FOR	Reduz Força em -4, mais -1 para cada PE extra gasto.
Reduzir	vs. CON	Objeto ou criatura encolhe 10%, mais 5% para cada PE extra gasto.
Resistir a	normal	Ignora 5 dano de um elemento, ignora +2 de dano para cada PE

Elementos		extra gasto.
Retirada	normal	Dobra sua velocidade (Deslocamento multiplicado por 2)
Salto	normal	Alvo salta quatro vezes o salto normal.
Servo Invisível	normal	Cria uma força invisível que o obedece, com atributos iguais aos do mago.
Sono	vs. SAB	Atinge 1d6 alvos, alvos que falharem dormem.
Toque Chocante	normal	Toque descarrega 2d6+2 de dano de eletricidade.
Toque Macabro	normal	Toque causa 2d6 de dano e o mago recupera 1d6 PVs.
Transf. Momentânea	normal	Muda sua aparência por 10 horas.
Ventiloquismo	normal	Manipula voz por 1 minuto, projeta a voz a até 20 metros.

Magias de Nível 3 (Custo 3pts)

Personagem recebe a **Perícia Magia 3** e gasta **3PEs/PMs** para castar e tem -4 de penalidade na Iniciativa.

Nome	Teste de INT,SAB ou POD+Magia	Efeito
Agilidade Felina	normal	Alvo ganha 1d6+2 de DES.
Alterar-se	normal	Muda aparência física e o corpo por 10 horas.
Armadilha Ilusória	normal	Faz itens parecerem armadilhas
Arrombar	normal	Abre porta ou fechadura selada
Aterrorizar	vs. SAB	Assusta criatura, alvo tenta fugir do Mago por 1d6 rodadas.
Boca Encantada	normal	Cria uma boca ilusória que fala quando ativada.
Cegueira/Surdez	vs. CON	Faz o alvo surdo ou cego por 1d6 rodadas.
Chama Contínua	normal	Cria uma chama sem calor, permanente.
Confundir	normal	Confunde detecção para objetos ou criaturas.
Despedaçar	normal	Vibração sônica danifica alvos e deixa surdo por 1d6 rodadas, causa 3d6 de dano.
Detectar Pensamentos	vs. INT ou SAB	Permite "ouvir" pensamentos superficiais por 1d6 rodadas ou uma cena narrativa.
Escuridão	normal	Raio de 6m de profunda escuridão
Esfera Flamejante	normal.	Bola de fogo, 3d6 dano, dura 1d6 rodadas.
Flecha Ácida	normal	2d6-2 de dano por 1d6-2 rodadas, 20 metros de alcance.
Força de Touro	normal	alvo ganha 1d6 de FOR.
Imagem Menor	normal	Ilusão menor com algum som
Invisibilidade	normal	Invisível por 1 hora ou até atacar
Invocar Criaturas II	normal	Convoca criaturas para lutar, Mestre determina a criatura invocada (que causa 2d6 de dano).
Invocar Enxames	normal	Convoca insetos rastejantes ou voadores, causam 2d6 de dano.

Levitação	normal	Alvo de move para cima e para baixo a até 30 metros.
Localizar Objeto	normal	Senso de direção para um objeto que esteja em um raio de 100m.
Luz do Dia	normal	18 m de luz brilhante por 1 hora.
Mão Espectral	normal	Mão espectral usada para magias, alcance 20 metros.
Névoa Obscurecente	normal	Ataques dos inimigos ficam a -3.
Nublar	normal	Neblina obscurece a visão (SAB a -3).
Obscurecer Objeto	normal	Esconde objetos de magias de adivinhação.
Padrão Hipnótico	vs. SAB	1d6+2 Alvos, se não passarem ficam sem ação por até 1d6 rodadas ou até sofrerem dano.
Pirotecnia	normal	Fogo em luzes piscantes ou fumaça, inimigos ficam a -2.
Poeira Ofuscante	vs. CON	Cega criaturas por 1d6 rodadas.
Proteção contra Flechas	normal	Alvo imune a muitos ataques a distância.
Reflexos	normal	Cria 1d6+1 réplicas de você, inimigos ficam a -6 para acertar o mago.
Resistir a Elementos	normal	Ignora 12 de dano de um elemento (fogo, terra, água, ar).
Riso Histérico	vs. SAB	Alvo perde ações por 1d6 rounds.
Teia	vs. DES	Encante uma área de 3 m³ com teia pegajosa, alvos imobilizados por 1d6 rodadas.
Toque do Carniçal	vs. CON	Paralisa um alvo por 1d6 rodadas.
Tranca Arcana	normal	Fecha magicamente portas, arcos etc., só abre com magia Abrir Portas.
Dimensão Portátil	normal	Leva até 8 criaturas para o espaço extra dimensional
Vento Sussurrante	normal	Envia mensagem para até 10 quilômetros.
Ver no Escuro	normal	Vê 18 m na escuridão total
Ver o Invisível	normal	Revela criaturas ou objetos invisíveis

Magias de Nível 4 (Custo 4pts)

Personagem recebe a **Perícia Magia 4** e gasta **4PEs/PMs** para castar e tem -4 de penalidade na Iniciativa.

Nome	Teste de INT,SAB ou POD+Magia	Efeito
Arma Mágica Aprimorada	normal	+3 no ataque e no dano da arma, por um combate.
Bola de Fogo	vs. DES	4d6 de dano de fogo.
Círculo de Proteção	normal	10 de redução de dano contra todos os ataques em uma área de 10 metros de circunferência.
Clarividência/ Clariaudiência	normal	Ver ou ouvir a distância de até 1 quilômetros.
Descanso Tranquilo	normal	Preserva um corpo por um mês.
Deslocamento	normal	Desloca cinco vezes mais rápido.
Dificultar Detecção	normal	Oculto alvos de Observação e de Adivinhação.
Dissipar Magia	vs. INT ou POD	Cancela magias e efeitos mágicos.
Encolher Itens	normal	Objeto encolhe para 1/12 do tamanho
Escrita Ilusória	normal	Somente leitor pretendido pode decifrar
Esfera de Invisibilidade	normal	Todos num raio de 3m ficam invisíveis
Flecha de Chamas	vs. DES	1d6 Projéteis (2d6 dano cada), pode acertar alvos diferentes, dano fogo.
Forma Gasosa	normal	Alvo insubstancial, pode voar devagar a até 10 metros de altura, passa por paredes.
Idiomas	normal	Fala qualquer língua.
Imagem Maior	normal	Ilusão total com som, cheiro, temperatura de até 10 metros por 10 metros.
Imobilizar Morto Vivo	vs. SAB	Imobiliza 1d6 mortos-vivos por 1d6 rodadas.

Imobilizar Pessoas	vs. SAB	Imobiliza 1d6 pessoas por 1d6 rodadas.
Invocar Criaturas III	normal	Convoca 1d6 criaturas para lutar, elas ficam com 1d6 rodadas e dão 2d6 de dano cada uma.
Lâmina Afiada	normal	Durante 1d6-3 rodadas, todos os ataques realizados são Críticos!
Lentidão	vs. CON	Alvo fica lento até o final do combate, anda 1 metro por rodada.
Lufada de Vento	vs. FOR	Derruba ou repele criaturas, causa 4d6 de dano de contusão.
Montaria Fantasmagórica	normal	Cavalo mágico aparece e fica por 5 horas, pode desaparecer sob a vontade do mago.
Muralha de Vento	normal	Deflete flechas, pequenas criaturas, gases, causa 3d6 de dano em uma área de 20 metros por 20 metros.
Nevasca	normal	Limita a visão e movimento, causa 4d6 de dano de gelo em uma área esférica de 20 por 20 metros.
Névoa Fétida	vs. CON	Vapor nauseante, causa náusea (-6 em todas as ações) por 1d6 rodadas, em uma área de 30m por 30m.
Refúgio	normal	Cria refúgio para 10 criaturas, uma pequena casa que abriga a todos por uma noite, a casa tem 40mx40m e tem o formato que o mago quiser.
Proteção vs. Elementos	normal	Absorve 12 dano/nível de um tipo de energia.
Relâmpago	normal	Eletricidade que causa 4d6 de dano.
Respirar na Água	normal	Alvo pode respirar sob a água por 10 horas.
Runas Explosivas	vs. DES	Causa 4d6 de dano em uma área de 10m por 10m.
Selo da Serpente Sépia	vs. INT ou SAB	Símbolo que imobiliza quem o vê.
Sugestão	vs. SAB	Compele o alvo a obedecer completamente o mago por um combate inteiro ou até sofrer dano.
Toque Vampírico	vs. CON	Retira 3d6 de PVs do alvo passando para o mago.
Velocidade	normal	realiza duas ações por turno, durante 1d6 rodadas.
Voo	normal	Alvo voa numa velocidade de até 50km/h, por uma hora, a até uma altura de 50 metros.

Magias de Nível 5 (Custo 5pts)

Personagem recebe a **Perícia Magia 5** e gasta **5PEs/PMs** para castar e tem -6 de penalidade na Iniciativa.

Nome	Teste de INT,SAB ou POD+Magia	Efeito
Âncora Dimensional	vs. SAB	Barra movimentos extra dimensionais, evita que o alvo teleporte.
Armadilha de Fogo	normal	Objeto aberto causa 5d6 de dano de explosão em uma área de 5m por 5m.
Assassino Fantasmagórico	vs. INT ou SAB	Ilusão mata alvo ou causa 5d6 dano.
Confusão	vs. SAB	Faz comporta-se estranhamente, atacar aliados, por um combate inteiro.
Conjuração de Sombra	normal	Invoca uma sombra que causa 3d6 de dano por 1d6 rodadas até desaparecer.
Enfeitiçar Monstros	vs. INT	Faz monstro ou inimigo acreditar que você é um aliado.
Escudo de Fogo	normal	Proteção RD 10, criaturas atacando recebem dano de 3d6 de fogo.
Esfera Resiliente	normal	Globo protege porém prende alvo, RD 8.
Grito	vs. CON	Causa surdez em todos no Cone, 4d6 dano sônico.
Invisibilidade Melhorada	normal	Alvo pode atacar e permanecer invisível.
Invocar Criaturas IV	normal	Convoca criaturas para lutar, criaturas causam 3d6 de dano, tem ataque de +10, atributos+perícias de +8 e 20 PVs.
Medo	normal	Alvo foge por 1d6 rodadas.
Muralha de Fogo	normal	5d6 de dano, muralha de 10m de altura por 20m de comprimento.
Muralha de Gelo	normal	5d6 de dano, muralha de 10m de altura por 20m de comprimento.
Névoa Sólida	normal	Bloqueia visão e dificulta movimentação, SAB fica a -6.

Observação	normal	Espia um alvo a uma distância de até 1 quilômetro.
Olho Arcano	normal	Olho flutuante, move 9m/rodada, serve para espionar a até 1 quilômetro.
Padrão Prismático	vs. INT ou SAB	Deixa criaturas hipnotizadas por um combate.
Pele Rochosa	normal	Dá redução de dano de 15
Portal Dimensional	normal	Teleporta o mago e até 6 pessoas a até 100 quilômetro, tem que saber ao certo aonde irá teleportar.
Globo Invulnerabilidade	normal	Protege área de 10m por 10m contra qualquer magia, dura 1d6 rodadas.
Tempestade Glacial	normal	Granizo causa 5d6 de dano em cilindro de 12m.
Tentáculos Negros	vs. DES	5 tentáculos que causam 1d6 de dano cada por 1d6 rodadas, cada tentáculo faz um ataque.

DESVANTAGENS

Desvantagens fornecem pontos extras para se comprar vantagens. A quantidade e o tipo de desvantagem permitida estão sempre sujeitos à aprovação do Mestre. As penalidades nos atributos ou perícias deve ser decidida pelo Mestre.

A quantidade de pontos extras dados pela desvantagem deve ser decidida pelo Mestre, pois uma desvantagem pode ser mais grave ou mais leve dependendo do cenário e da aventura (por exemplo, analfabetismo afeta mais um cenário contemporâneo do que um cenário medieval).

O Mestre deve ter o cuidado para não deixar que Vantagens anulem Desvantagens compradas pelos Jogadores!

Seguem algumas sugestões:

Desvantagem Leve: +1pt extra.

Desvantagem apenas afeta em poucos momentos do jogo, uma vez entre várias sessões.

Desvantagem Normal: +2pts extras.

Desvantagem afeta o personagem pelo menos uma vez por sessão.

Desvantagem Grave: +3pts extras.

Desvantagem afeta o personagem algumas vezes em cada sessão.

Desvantagem Séria: +4pts extras.

Desvantagem afeta o personagem em todos os momentos em que age.

Desvantagem Enorme : +5pts extras.

Desvantagem afeta o personagem seriamente em todos os momentos em que age.

LISTA DE DESVANTAGENS

Não coloquei o custo das desvantagens porque elas variam de acordo com o cenário. Em um cenário medieval ser Cego é uma desvantagem imensa (custo 5) em um cenário cyberpunk o jogador pode comprar olhos cibernéticos em qualquer esquina assim a desvantagem Cego será de custo 1 ou 2 por exemplo. O mestre deve definir o custo das desvantagens, variando entre Custo 1 até Custo 5.

Alcoolismo (INT)

Penalidade em testes sociais e de inteligência. Precisa manter o hábito de beber álcool ou ganha penalidades, fica irritável e pode ter síndrome de abstinência.

Alergia (CON)

O personagem tem alergia a alguma substância, a gravidade será determinada pelo número de pontos;

Extremamente Alto (DES)

Sua altura é muito maior que a média, as pessoas o tratam quase como um monstro. Tem dificuldades de andar em ônibus, de se mover em espaços pequenos, etc.

Amaldiçoado (especial)

Determinada pelo Mestre. O personagem pode ser perseguido por uma entidade sobrenatural, ter uma má sorte impressionante ou estar marcado para morrer por um fantasma.

Amnésia (INT)

O personagem não se recorda de sua verdadeira identidade, ou perdeu a memória recente (algumas semanas atrás ou meses).

Anacrônico (INT)

Não consegue usar equipamentos modernos, tem muita dificuldade de se adaptar à tecnologia.

Analfabetismo (INT)

Personagem não sabe ler ou escrever.

Aparência Engraçada (CAR)

A aparência do personagem é motivo de piada, causando penalidades em tratos sociais.

Aparência Hedionda (CAR)

O personagem possui uma aparência monstruosa, que causa medo nos demais.

Arrogante (CAR)

O personagem acredita ser o melhor, e tende a humilhar os demais.

Assombrado (SAB)

O personagem é perseguido por um fantasma em busca de vingança, ou de solução para seus dramas pessoais.

Avareza (INT)

O personagem jamais divide o que tem com ninguém, e tem com principal motivação acumular dinheiro.

Bully (CAR)

O personagem adora irritar e humilhar aqueles que considera mais fracos.

Cauteloso (especial)

Evita entrar em perigo e planeja excessivamente suas ações.

Cego (SAB)

Grande penalidade para todas as tarefas que exigem visão pode ter graus de cegueira. Grande penalidade em combate.

Cético (INT)

Não acredita no sobrenatural.

Chiclete de Monstro (especial)

O personagem é sempre o primeiro a ser atacado por inimigos.

Ciúme Doentio (INT)

O personagem possui um interesse amoroso por quem sente ciúmes doentios, que o leva a ações insanas.

Claustrofobia (POD)

Penalidade nos testes de medo quando entra em ambientes muito pequenos.

Cleptomania (INT)

O personagem não consegue evitar roubar, quando surge uma oportunidade.

Código de Conduta Rígido (INT)

O personagem segue um código de conduta rígido e jamais o quebra. Se quebrar ganha muitas penalidades.

Código de Honra (INT)

O personagem segue um código de honra que jamais quebra. Se quebrar ganha muitas penalidades.

Colecionador Compulsivo (INT)

O personagem possui uma obsessão de colecionar um determinado tipo de objeto, item, coisa.

Complexo de Inferioridade (CAR)

O personagem possui baixa autoestima e está sempre se desculpando por suas imaginárias limitações. Causa penalidade em testes sociais.

Confiança Cega (INT)

O personagem tem excesso de confiança em si mesmo, ao ponto de cometer atos insanos.

Corcunda (CAR)

O personagem tem uma corcunda que causa grande penalidade em testes sociais e de destreza.

Corpo Alienígena

Possui uma forma e uma fisiologia completamente não humana, afetando testes sociais e testes de cura.

Corrupção Moral Crônica (INT)

O personagem está progressivamente se tornando extremamente malvado.

Credulidade (INT)

O personagem acredita em tudo que lhe dizem.

Curioso (INT)

O personagem não consegue evitar saciar sua curiosidade, mesmo em detrimento do seu bem estar físico.

Daltônico (SAB)

O personagem tem dificuldades de diferenciar ou enxergar cores.

Deficiência Auditiva (SAB)

O personagem não consegue escutar bem ou é completamente surdo.

Delirante (INT)

O personagem sofre com delírios.

Crença Não convencional (INT)

O personagem segue algum tipo de religião pagã ou estranha, diferente das socialmente aceitas. Isso causa penalidades nos testes sociais.

Dependência Vampírica (CON)

O personagem precisa de sangue para sobreviver. Ganha penalidades e perde PVs caso não se alimente constantemente de sangue.

Dependente (INT)

O personagem é dependente de alguém ou alguma coisa para sua sobrevivência.

Depressivo (especial)

O personagem sofre de depressão profunda e tem pensamentos suicidas, principalmente em momentos de estresse.

Destreza manual reduzida (DES)

Por algum motivo, o personagem não consegue usar suas mãos normalmente e tem penalidades em ações que envolvem destreza manual.

Dislexia (SAB)

O personagem tem grande dificuldade de leitura.

Distraído (SAB)

O personagem tem penalidades em testes de Percepção e tem dificuldade de se concentrar em uma tarefa.

Doente Terminal (CON)

O personagem sofre de uma doença terminal e tem penalidades em testes que envolvam força física, vigor, destreza, etc.

Egoísta (INT)

O personagem só se preocupa com si mesmo.

Enxaqueca (CON)

O personagem sofre periodicamente de enxaquecas fortíssima que criam grandes penalidades em todos os testes.

Epilepsia (CON)

O personagem sofre periodicamente com crises epiléticas, que o deixam completamente incapacitado.

Escravo (CAR)

O personagem é escravo de algum mestre, e pode ser vendido para outro mestre ou sacrificado, se o mestre assim o desejar.

Estigma social (CAR)

Por algum motivo, o personagem é estigmatizado socialmente e rejeitado por aonde vai.

Eunuco (CAR)

O personagem não possui os órgãos genitais.

Extremamente Preguiçoso (INT)

O personagem tem muita dificuldade de encontrar motivação para o que quer que seja.

Fala pelos Cotovelos (CAR)

O personagem é incapaz de guardar segredos e tem que fazer testes de Força de Vontade (POW) para controlar. Ele ganha penalidade em testes sociais.

Fanático (CAR)

O personagem tem uma crença fanática em uma religião, ideologia ou até um ídolo. Causa penalidade em testes sociais.

Feio (CAR)

O personagem possui uma aparência desagradável, pode ter verrugas enormes, olhos vesgos, orelhas gigantescas, etc.

Fiel (INT)

Personagem dá a própria vida pelo seus amigos, sem pensar duas vezes.

Fobia (INT)

Personagem possui um medo irracional de alguma coisa, criatura, pessoal, situação, etc.

Fraco (FOR)

O personagem é muito fraco e sua FOR vira automaticamente 0 ou menos.

Fraco frente a Magia (INT)

O personagem sofre penalidade para resistir ataques mágicos.

Frágil (CON)

Personagem sofre o dobro do dano normal de qualquer tipo de ataque.

Fraqueza de Calor (CON)

Personagem não suporta o calor, e acaba desmaiando em temperaturas acima de 30 graus.

Fraqueza Especial (especial)

Personagem tem algum tipo de fraqueza, pela qual sofre penalidades.

Fraqueza Sobrenatural (especial)

O personagem possui algum tipo de ponto fraco, que causa o dobro de dano ou pode levá-lo à morte instantaneamente.

Gagueira (CAR)

Penalidade em testes sociais. Dificuldade para passar informações. Penalidade em testes de Sedução e em testes de Diplomacia.

Generosidade Exagerada (INT)

Personagem é incapaz de ficar com algo para si, quer sempre compartilhar tudo que tem.

Hábitos Pessoais Odiosos (CAR)

O personagem possui hábitos odiosos, que causam repulsa social.

Heroico (INT)

Personagem nunca recusa um pedido de ajuda, mesmo que isso custe sua própria vida.

Honestidade Radical (CAR)

Personagem sempre fala a verdade, não importando a ocasião.

Identidade Errada (CAR)

Personagem possui uma semelhança impressionante com um importante e famoso criminoso ou vilão.

Identidade Secreta (CAR)

O personagem possui uma identidade secreta que, se revelada, causará transtornos e sofrimento para os seus conhecidos e para si próprio.

Idoso (todos os atributos)

Penalidade generalizada em todos os atributos.

Imbecil (INT)

Personagem é burro como uma porta. Tem penalidade em qualquer tipo de teste de Conhecimento.

Impulsividade (CAR)

Personagem não consegue controlar suas emoções, irrita-se facilmente e fala o que der na telha.

Incompatibilidade com Eletrônicos (especial)

O personagem causa avaria e problemas ao usar um dispositivo eletrônico, não consegue usar nada de alta tecnologia se causar dano.

Incompetência (INT)

O personagem tem penalidade em todos os testes que envolvam perícias ou habilidades profissionais.

Inexperiente (INT)

Personagem ganha penalidades por causa do nervosismo ao fazer testes que envolvam perícias específicas.

Infantil (CAR)

Personagem age como se fosse uma criança, possui emoções simples e impulsividade, ciúmes etc. Ele também é muito ingênuo.

Inimigo Pessoal (CAR)

O personagem possui um inimigo pessoal, que o persegue durante as aventuras.

Inimigos (CAR)

O personagem possui inimigos, organizações, gangues, máfias que estão ao seu encalço.

Jogo Compulsivo (INT)

O personagem tem o vício de jogar compulsivamente, não consegue parar de gastar todo o seu dinheiro em apostas.

Lento (DES)

O personagem é muito mais lento do que o normal, tem penalidade no deslocamento e sempre fica por último nos testes de iniciativa.

Baixo limiar de dor (CON)

O personagem possui baixo limiar de dor, e pode sofrer dano sem sentir. Na prática, o danos que sofrem causam +1d6 de dano extra, pois o personagem não se desvia ou evita sofrer mais do que o necessário.

Loucura (INT)

O personagem tem algum tipo de distúrbio psiquiátrico, esquizofrenia, mania, paranoia, delírios, etc.

Má Reputação (CAR)

O personagem tem um passado sombrio, que o persegue por todos os lugares. Pode ser um ex-criminoso ou acusado de um crime que não cometera.

Má Sorte (CAR)

O personagem tem muita má sorte e sempre sofre contratempos em cenas importantes da aventura. O mestre determina como irá funcionar a má sorte do personagem.

Manco (DES)

O personagem possui uma penalidade no deslocamento e em qualquer outro tipo de teste que envolva correr ou andar.

Maníaco-Depressivos (INT)

O personagem alterna o seu humor para extremos de mania e depressão, periodicamente.

Medo Paralisante (INT)

O personagem possui um medo paralisante em relação a algo. Se as circunstâncias que causam o medo surgirem, o personagem fica completamente paralisado.

Medroso (INT)

O personagem não tem nenhuma coragem e busca sempre não se envolver em combates ou eventos perigosos.

Megalomania (INT)

O personagem tem planos mirabolantes de ascensão à fama internacional, riquezas incomensuráveis ou de conquista mundial.

Mente Fraca (INT)

O personagem é facilmente convencido de qualquer coisa, e é completamente crédulo.

Mentira Compulsiva (INT)

O personagem mente compulsivamente, inventa histórias fictícias sobre si e seus companheiros para ganhar vantagens.

Morte pelo Sol (CON)

O personagem morre se exposto ao sol. Ele pode explodir, queimar totalmente, virar pó, etc.

Mudo (CAR)

O personagem é incapaz de se comunicar verbalmente.

Nanismo (DES)

O personagem tem estatura muito baixa, porta uma deformidade genética.

Necessidades Respiratórias Especiais (CON)

O personagem respira apenas uma atmosfera ou gás totalmente diferente do normal. Oxigênio é como um veneno para ele.

Nervos a Flor da Pele (POD)

O personagem tem baixa força de vontade e não consegue se controlar, estourando de raiva por qualquer motivo.

Obcecado (INT)

O personagem possui uma obsessão severa com algo, e tal obsessão atrapalha totalmente sua vida, dando penalidades nos testes sociais, por exemplo.

Obeso (CON)

O personagem está muito acima do seu peso normal, tem penalidades em todos os testes que envolvam exercício físico e movimentação.

Olhos Deficientes (SAB)

O personagem não consegue ver bem, possui algum tipo de deficiência visual, seja uma miopia fortíssima ou outro problema. O problema não pode ser consertado por meio de lentes ou óculos, apenas com transplante de olhos. O personagem tem penalidade em testes de Percepção.

Ossos Frágeis (CON)

O personagem sofre o dobro de dano de ataques de contusão e que podem quebrar ossos.

Pacifista Radical (INT)

O personagem evita o combate de todas as formas e jamais irá atacar alguém. Ele jamais entrará em combate, mesmo que disso dependa sua vida.

Paranoico (INT)

O personagem acha que está sendo perseguido e não consegue confiar em ninguém.

Passado Negro (INT)

O personagem possui um segredo em seu passado, pode ser um crime, uma maldição, um trauma horrendo, e isso atrapalha seus relacionamentos e sua sanidade.

Pesadelos Constantes (INT)

O personagem tem pesadelos quase todas as noites, que lhe dão penalidades em tratos sociais e em sua sanidade.

Pobreza (CAR)

O personagem é completamente pobre, e excluído socialmente. Penalidade em relações sociais.

Poder dependente de Ritual (INT)

O personagem possui um poder sobrenatural que é dependente de algum tipo de ritual, para ser utilizado.

Preconceituoso (INT e CAR)

O personagem acredita na superioridade da própria cultura, status social, raça, etc. Ele humilha os outros que não possuem a mesma cultura ou crença que ele.

Procurado pelas Autoridades (CAR)

O personagem está fugindo das autoridades por algum motivo.

Psicose (INT)

O personagem possui algum tipo de problema psíquico.

Redução de Pontos de Vida (CON)

O personagem por algum motivo, seja genético, mágico, sobrenatural, possui uma redução dos seus pontos de vida normais.

Rejeição Cibernética (CON)

O organismo do personagem rejeita completamente implantes cibernéticos. Caso o personagem use um implante cibernético, ele poderá morrer em poucos dias.

Renegado (CAR)

O personagem não se encaixa de maneira nenhuma na sociedade, sendo rejeitado em todas as situações.

Rosto de Mentiroso (CAR)

O rosto do personagem não inspira confiança, causando penalidades em testes sociais.

Sadismo (INT)

O personagem tem prazer em causar dor nos demais, pode vir a corromper completamente e ficar insano.

Sanguinário (CAR)

O personagem é excessivamente cruel e sanguinário.

Sem corpo físico (CON)

O personagem não possui um corpo físico e não consegue interagir normalmente com o mundo material.

Sem Fé (CAR)

O personagem não possui nenhuma fé e não pode usar poderes baseados na fé.

Sensível à Luz (SAB)

Sofre grandes penalidades quando exposto à luz.

Sinal de Identificação (CAR)

O personagem possui algum tipo de sinal, tatuagem, cicatriz, marca que o torna facilmente identificável por quem quer que o esteja perseguindo.

Síndrome de Tourette (CAR)

O personagem não consegue falar normalmente sem trocar palavras por palavrões. Causa penalidades sérias nos tratos sociais.

Sufrimento Constante (INT ou CON)

O personagem tem um sofrimento físico ou mental constante.

Suicida (INT)

O personagem possui impulsos suicidas, que podem surgir em situações de estresse.

Surdez (SAB)

O personagem não escuta, dando penalidades nos testes de SAB e nos tratos sociais com pessoas que não sabem linguagem de sinais.

Tagarela (CAR)

Personagem fala sem parar, causando penalidades nos tratos sociais.

Teimoso (INT)

Personagem não muda de opinião facilmente.

Tetraplégico (DES)

Personagem é incapaz de mover seus membros.

Timidez (CAR)

Personagem tem muita dificuldade nos tratos sociais. Não consegue expressar o que realmente sente e se acovarda ao ter que conhecer ou abordar pessoas novas.

Traumatizado (INT)

Personagem é traumatizado por algum motivo e tem penalidades em testes de sanidade e de relações sociais. O trauma irá afetar diretamente o seu dia a dia.

Viciado (INT)

Personagem tem comportamento autodestrutivo e é viciado em algum tipo de substância entorpecente. Ele necessita usar a substância constantemente ou tem grandes penalidades em todos os testes. Pode perder pontos de vida ao ficar sem alguma droga muito poderosa.

Viciado em Adrenalina (INT)

O personagem é viciado em ação e em situações perigosas, principalmente quando corre risco de vida.

Vício Psiônico (INT)

Personagem é viciado em seus poderes psiônicos (poderes mentais) e não consegue parar de usá-los.

Vingativo (INT)

Personagem é obcecado em vingar-se.

Vontade fraca (SAB)

Testes de SAB contra medo e domínio mental, entre outros casos, tem grande penalidade.

SISTEMA +2D6 – REGRAS CUSTOMISÁVEIS PARA RPGS VERSÃO 2.3

Autor: Newton “Tio Nitro” Rocha

Contato: prof.newtonrocha@gmail.com

NitroDungeon RPG Blog (Baixe as fichas de personagem do +2d6 no meu blog de RPG!)

[HTTP://newtonrocha.wordpress.com](http://newtonrocha.wordpress.com)

O Sistema +2d6 é livre e aberto, pode ser usado integralmente em qualquer projeto, jogo, RPG, etc. para uso pessoal ou comercial. Ficarei muito feliz! :D



Este trabalho está licenciado seguindo o Creative Commons 3.0

Você pode mixar, criar, comercializar em cima do trabalho desde que atribua a autoria da obra original.