

MEDIEVAL+2D6

SUGESTÕES PRA USAR O SISTEMA +2D6 EM JOGOS DE FANTASIA MEDIEVAL

INTRODUÇÃO

Esta é uma modificação, ou melhor, uma sugestão de uso, do **Sistema +2d6** pra jogos de **baixa fantasia medieval**. O texto deste livreto é próprio para quem já sabe sobre RPG, pois apresenta as regras resumidas.



O trabalho **SISTEMA +2D6 – REGRAS CUSTOMISÁVEIS PARA RPGS** de Newton “Tio Nitro” Rocha foi licenciado com uma Licença *Creative Commons* 3.0. Você pode mixar, criar, comercializar em cima do trabalho desde que atribua a autoria da obra original.

Ache o **Tio Nitro** no: <http://newtonrocha.wordpress.com>

Quer saber quem eu sou? Sou o **Tio Lipe** e tenho a mania de brincar com sistemas. Essa e outras maluquices minhas você pode achar no: <http://paporpg.blogspot.com>

CRIANDO A SUA PERSONAGEM

DESCRIÇÃO: caracterize a sua personagem e ficha.

- **Nome, Sexo, Idade e Aparência;**
- **Jogador** e o nome da **Campanha**;
- **Origem:** onde viveu sua infância (idioma materno);
- **Raça:** geralmente humano. Certos cenários permitem a escolha de raças diferentes. Veja a Tabela 1 (Raças);
- **Tendência:** reflete a moral e a atitude da personagem, funcionando como uma ferramenta para desenvolver a sua personalidade. Veja a Tabela 2 (Tendências).

ATRIBUTOS: representam as capacidades naturais que todas as personagens têm em comum. Estão divididos em *físicos* (Força, Destreza e Constituição) e *mentais* (Inteligência, Sabedoria e Carisma). A personagem terá **12 pontos** para distribuir neles, variando-os de 1 até 5 pontos.

- **Força (FOR):** é a força muscular da personagem e seu potencial físico, sendo usada em testes físicos gerais e para causar dano;
- **Destreza (DES):** é a coordenação, agilidade e reflexos da personagem, sendo usada nos testes que requerem precisão, habilidade e velocidade;
- **Constituição (CONS):** representa a resistência física da personagem, usada em testes que requerem tolerância;
- **Inteligência (INT):** é a memória, o conhecimento e o raciocínio da personagem, sendo usada em testes de conhecimento e que requerem uso do intelecto;
- **Sabedoria (SAB):** é a força de vontade, bom senso, a percepção e saber intuitivo da personagem, sendo usada em testes de percepção, consciência, vontade e fé;
- **Carisma (CAR):** é a força do caráter, a capacidade de persuasão e influência, a beleza física, o magnetismo natural e o poder de liderança da personagem, sendo usada nos testes sociais para influenciar os outros.

TABELA 1: RAÇAS

Humano: raça geral dos jogos, tendo +2 pontos de Perícia.
Elfos: têm DES +1, CONS -1 e a Perícia Sobrevivência +1.
Anão: têm CONS +1, CAR -1 e a Perícia Artífice +1.
Halfling: têm DES +1, FOR -1 e a Perícia Furtividade +1.
Orcs: têm FOR e CONS +1, INT e CAR -1 e Perícia Atletismo +1.

TABELA 2: TENDÊNCIAS

Cruzado (Leal e Bom) Aquele que age como todos esperam que uma pessoa boa o faria. Mantém sua palavra, diz sempre a verdade e combate as injustiças.
Rebelde (Caótico e Bom) Aquele que faz as coisas ao seu modo, mas em pró das boas causas e ajudar aqueles que merecem e precisam.
Benevolente (Bom e Neutro) Aquele que faz o melhor que uma pessoa boa conseguiria e crê no bem que há em todos.
Juiz (Leal e Neutro) Aquele que segue as tradições e códigos, vivendo de forma organizada e controlada.
Inconstante (Caótico e Neutro) Aquele que obedece a sua própria vontade. Trata-se de uma pessoa extremamente individualista.
Egoísta (Mau e Neutro) Aquele que age em proveito próprio, descartando as leis ou a moralidade, passando por cima de todos sem remorso.
Sádico (Caótico e Mau) Aquele que age seguindo o seu ódio e ambição, inspirando-o a fazer o mal. Deseja ver o sofrimento alheio.
Dominador (Leal e Mau) Aquele que busca o que quer seguindo sua moral distorcida, mas agindo metodicamente. Deseja controlar, mas também aceita servir.

ATRIBUTOS SECUNDÁRIOS: são informações complementares que auxiliam durante os jogos.

- **Movimento (MV):** 6 unidades; mede o quanto que a personagem pode se deslocar gastando uma ação;
- **Pontos de Vida (PV):** 10 + CONS x 2; mede quanto que a personagem consegue resistir ao dano;
- **Pontos de Energia (PE):** 10 + CONS + SAB; representa o quanto que a personagem suporta ao cansaço físico e psicológico, sendo também usado pra conjurar magias;
- **Redução de Dano (RD):** armadura + vantagens; mede quanto que a personagem pode absorver do dano físico a cada ataque que receba.

PERÍCIAS: representam as habilidades e conhecimentos que a personagem domina, onde ela terá **10 pontos** para gastar nelas. Cada pontuação têm um significado: Sem treinamento +0; Iniciante +1; Profissional +2; Experiente +3 (máxima inicial); Perito +4; Mestre +5 (máximo, mesmo com bônus de raça). Em testes, as Perícias podem ser combinadas com qualquer Atributo, onde sua escolha depende da aplicação.

Abaixo segue a lista das 26 Perícias:

- **Acadêmico:** utilizada para medir o saber científico da personagem, envolvendo a física, matemática, química, geologia, astronomia, entre outras;
- **Acrobata:** usada em ações reflexas, fuga, malabarismo e saltos acrobáticos;
- **Arqueiro:** utilizada para atirar com armas à distância antigas, como arcos e bestas, e até mesmo com armas de artilharia, como balistas e catapultas;
- **Artífice:** utilizada para desenvolver trabalhos manuais, como ferraria, carpintaria, labor e outros;
- **Atletismo:** utilizada em ações que requerem potencial físico como saltar, escalar, correr, levantar peso, nadar, briga desarmada e esportes em geral;
- **Cavalgar:** usada para guiar animais como montaria;

- **Curandeiro:** usada para socorrer e curar as pessoas;
- **Disciplina:** usada para manter o controle sobre suas emoções, meditação, concentração e paciência;
- **Dissimular:** usada para simular emoções e atitudes, ou ocultá-las, enganando assim as pessoas;
- **Domador:** usada para adestramento, falcoaria, tratar e cativar animais, além de veterinária;
- **Empatia:** usada para ler as pessoas e entender suas reais emoções e motivações;
- **Erudição:** usada para representar o saber cultural da personagem, o que sabe sobre os povos do mundo, como literatura, história, religião, leis, arquitetura, arte, política e atualidades;
- **Expressão:** usada para mostrar sua criatividade para as pessoas na forma de arte;
- **Furtivo:** usada para ocultar a personagem, seja não ser percebida como não se fazer perceber;
- **Guerreiro:** usada para combater usando armas corpo a corpo como espadas, machados, escudo, lanças, facas, maças, entre outras;
- **Ladino:** usada para arrombar, sabotar ou obter o que se deseja através de sua destreza manual;
- **Linguística:** a cada vez que esta Perícia for a adquirida, a personagem saberá um novo idioma, ou ler/escrever, ou uma nova forma de linguagem;
- **Manha:** usada para misturar-se nas diferentes castas da sociedade, e assim obter informações;
- **Manipulação:** usada pra controlar as pessoas através das palavras, seja diplomando, provocando, seduzindo ou mentindo;
- **Mecânico:** utilizada para operar mecanismos, além de construí-los, repará-los ou sabotá-los, não importa sua natureza (mesmo os mágicos);
- **Navegador:** usada para conhecer e guiar embarcações, e guiar-se em mares e oceanos;
- **Ocultismo:** usada para medir o conhecimento obscuro que a personagem possui, envolvendo o sobrenatural, magias, rituais, sociedades secretas e outros assuntos;
- **Percepção:** utilizada para definir a percepção geral da personagem do ambiente, sua prontidão e capacidade de notar as coisas, além da iniciativa em combates;
- **Performance:** utilizada para entreter as pessoas, seja usando de música, atuação, oratória, dança e canto;
- **Presença:** usada para impactar as pessoas através da sua presença e força de espírito, seja liderando-as ou as intimidando, além de servir como sua coragem;
- **Sobrevivência:** usada para medir o que se sabe sobre a natureza e práticas de sobrevivência, como rastrear, caçar, pescar, camuflagem e saber selvagem.

VANTAGENS E DESVANTAGENS: são bônus naturais ou defeitos que a personagem possui, variando para cada aventura. As Vantagens são adquiridas com pontos gerados por cada Desvantagem que a personagem tenha inicialmente (até -3 pontos devido as Desvantagens), sendo que algumas delas podem custar mais de um ponto cada (principalmente as que possuem nível ou são mais poderosas naturalmente). Uma lista com sugestões de Vantagens será mostra ao fim deste livreto.

PERTENCES: define o que a personagem possui. São os itens que facilitam a sua vida ou permitem que ela possa fazer certas ações sem maiores dificuldades. Veja **equipamentos** para saber quantos a personagem terá inicialmente.

MECÂNICA DO SISTEMA

DADOS: 0 + 2D6 usa apenas dados de seis faces (d6).

TESTES SIMPLES: 2d6 + Atributo + Perícia ± Modificadores. O resultado, para ser bem sucedido, deve ser superior a um valor, chamado **Classe de Dificuldade (CD)**, que varia da seguinte forma.

- **Testes Fáceis:** CD entre 2 e 6 (ou sucesso automático);
- **Testes Normais:** CD entre 7 e 10;
- **Testes Difíceis:** CD entre 11 e 19;
- **Testes Impossíveis:** CD 20 ou maior.

TESTES OPOSTOS: ambos fazem o teste e quem obter o maior resultado sai vencedor. Em caso de empate, ganhará quem tiver o maior valor de Perícia.

SUCESSO DECISIVO: ao cair “6” e “6” no teste a personagem obteve um *sucesso decisivo*, que representa um sucesso além das expectativas e a fornece algum tipo de benefício extra a escolha do narrador.

FALHA CRÍTICA: ao cair “1” e “1” no teste a personagem teve uma falha crítica. Este erro representa uma falha terrível, que gera consequências desagradáveis para a personagem a escolha do narrador.

MODIFICADORES: são fatores, na forma de valores, que podem modificar os testes das personagens, sendo ou bônus ou penalidades. Eles podem ser *pouco* influentes (±1), *medianamente* influentes (±2) ou *muito* influentes (±3).

COMBATES: são os embates entre duas ou mais pessoas, ou entre grupos. Todos os combates seguem uma sequência de ações. Primeiro se deve testar a **Iniciativa** de todos, que é feita testando *DES + Percepção*, agindo primeiro os que tiverem os maiores resultados. Na sua vez, a personagem poderá fazer uma **ação**, que envolve:

- **Atacar:** *FOR + Atletismo* para ataques desarmados ou arremesso, *DES + Guerreiro* para atacar usando armas corpo a corpo ou *DES + Arqueiro* para atacar usando as armas à distância.
- **Defesas:** são as reações aos ataques e não gastam ação. Pode-se utilizar a *DES + Acrobata* (esquiva) ou a *DES + Guerreiro* (aparar) para se defender.
- **Movimento:** são várias ações que a personagem pode fazer para se reposicionar no combate.
 - Mover-se: use seu MV;
 - Correr: MV + 1d6, mas se fica vulnerável a ataques (-1 nas defesas até sua próxima ação);
 - Sacar/recarregar uma arma ou usar item;
 - Levantar-se ou deitar-se;
 - Mirar: a personagem poderá focar um alvo específico, tendo +1 no acerto e no dano do próximo ataque;
 - Acalmar-se (*SAB + Disciplina*): a personagem respira um pouco a fim de retomar a razão;
 - Fuga: quando a personagem estiver imobilizada, ela pode tentar fugir. Deve-se testar *FOR + Atletismo* ou *DES + Acrobata* contra o *FOR + Atletismo* do opressor. Caso esteja algemada ou amarrada, ela fará um teste de *DES + Acrobacia* contra uma CD.

- **Manobras:** existem várias.
 - Ataque Total: a personagem sacrifica -1 da sua defesa até seu próximo turno e faz um único ataque furioso com +1 no acerto e no dano;

- Investida: a personagem anda o seu MV e ataca o alvo com uma única ação, abrindo mão de parte da sua defensiva (-1 até sua próxima ação);
- Derrubar: é um ataque normal corpo a corpo, onde o alvo cai ao invés de receber o dano;
- Desarmar: consiste em uma ação variante do ataque, onde a personagem retira, joga longe ou invalida um item que estava auxiliando o adversário;
- Analisar Adversário (*SAB + Empatia*): a personagem observa um oponente durante sua ação e consegue obter uma informação sobre ele pra cada sucesso que obter (PV, Atributo, Perícia e outros);
- Finta (*DES ou CAR + Dissimular* vs. *SAB + Empatia*): a personagem faz um movimento falso para confundir o alvo, onde o sucesso gera +2 no seu próximo ataque (sucesso decisivo: +4);
- Ameaçar (*CAR/FOR + Presença* vs. *SAB + Presença*): a personagem deixa um adversário assustado (-1 em todas as suas ações) ou o faz fugir de medo (sucesso decisivo). Caso erre o teste, o alvo fica imune a novas tentativas durante o resto do dia;
- Provocar (*CAR + Manipulação* vs. *SAB + Disciplina*): a personagem deixa o alvo irritando (-1 em todas as suas ações) ou cego de fúria (sucesso decisivo), forçando-o a atacar apenas ela. O alvo pode tentar se acalmar, exceto quando cego de fúria (só para quando matar a personagem, ou humilhá-la);
- Imobilização (*FOR + Atletismo* vs. *DES + Acrobacia*): a personagem prende o alvo. Alguém imobilizado está vulnerável a ataques, não podendo se defender;
- Surpresa (*DES + Furtividade* vs. *SAB + Percepção*): a personagem se esconde. Uma vez oculta, ela faz um ataque normal, mas tratando seu alvo como *indefeso* (ele não pode se defender). Após o ataque, ela revela a sua posição, devendo se esconder novamente;
- Testar uma Perícia qualquer.

DANO: ao acertar um ataque, deve-se testar o dano. Ele é igual um valor que depende do método usado para atacar, e sendo diminuído pela RD do alvo. O total diminuirá os PV do alvo, a fim de zerá-los. Veja a lista de **equipamentos** pra saber quanto que cada arma ou socos causam de dano.

- **Sucesso decisivo:** causa-se o máximo possível de dano com a rolagem e ignorando qualquer RD do alvo;
- **Ferida:** caso a personagem perca mais da metade dos seus PV, ela estará ferida, tendo -1 em todos os testes e no seu Movimento;
- **Incapacitação:** caso a personagem perca todos os seus PV, ela estará incapacitada. A única forma de continuar é caso passe em um teste de *2d6 + CONS* (CD 10). Sendo bem sucedida, ela poderá continuar no combate, mas ela desmaiara caso receba um novo ataque;
- **Morte:** a personagem só morrerá se receber um golpe de misericórdia, sendo dado quando está incapacitada;

- **Recuperação:** a cada dia, a personagem recupera 1 PV. Receber tratamento médico recupera 1 PV, podendo ser feito duas vezes ao dia. O descanso prolongado cura a personagem também em 1 PV extra por dia.

GASTANDO PE: os PE são perdidos devido a exaustão física e mental, ou através de dano psicológico, ou por meio do uso de magias. Assim, passar por situações que requeiram grande esforço, ou prolongar este esforço, gera a perda de PE. Eles recuperam-se 1 ponto por hora sem perda.

PONTOS DE AÇÃO (PA): mostra a determinação que move o aventureiro às suas aventuras. Estes pontos permitem que a personagem possa ousar e ir além das suas expectativas, sendo usados nos momentos críticos ou mais oportunos. Mas para que eles servem?

- **Bônus:** conferem +1 num único teste;
- **Resistência:** curam +2 PV ou PE instantaneamente;
- **Ação Extra:** confere 1 ação extra;
- **Evitar a morte:** a personagem fica viva mesmo com um golpe de misericórdia;
- **Repetição:** permite rolar 1 teste novamente e usar o melhor resultado obtido.

Em combates, pode-se gastar 1 PA por rodada. E como se obtém mais PA? **A cada sessão**, ganha-se 1 PA. Durante o jogo, pode-se ganhar 1 PA quando **o narrador complica a vida das personagens** premeditadamente ("Então, de repente, rochas deslizam sobre vocês enquanto estavam escalando. Todos ganham 1 PA"). A última forma é através da **boa interpretação**, agindo de acordo com a sua tendência, independentemente das consequências. Criar ou sugerir novos elementos de jogo ao narrador que melhore a aventura também devem gerar PA extra. Fazer algo épico mesmo com tudo contra a personagem é outra forma de ganhar PA. Essas são apenas sugestões. Crie mais pra cada caso e cenário de jogo.

EVOLUÇÃO (EXP): a cada sessão deve-se dá no mínimo 1EXP para cada personagem, podendo chegar até 3 pontos. **Dê 1 EXP** caso a sessão tenha sido muito curta e poucos fatos aconteceram. **Dê 2 EXP** caso a sessão tenha alcançado a meta esperada. **Dê 3 EXP** caso a sessão tenha sido muito longa e/ou muitos fatos tenham ocorrido. Podem-se dá pontos extras caso o jogador traga à mesa novas ideias ou amplie a construção da sua personagem de alguma forma (com músicas temas, imagens, contos, etc).

A cada **5 EXP** pode-se por +1 em uma Perícia ou adquirir 1 nova Vantagem. Veja bem, o EXP não é gasto ao por pontos na ficha, sendo apenas acumulados. Sempre que se alcança um valor de EXP múltiplo de 5, a personagem "evolui". Só é permitido aumentar +1 num Atributo a cada **20 EXP**.

EQUIPAMENTOS

Os equipamentos são itens que conferem vantagens à personagem. Assim, aqueles que pertencem ao seu dia a dia são tratados como mundanos, e a personagem terá tantos deles quanto o cenário, o narrador e seu histórico permitirem.

Toda personagem começa com 2 equipamentos (arma, armadura ou escudo) da sua escolha, desde que a soma dos seus NR seja menor ou igual a 1. Para se ter mais deles, a personagem deverá ter níveis na *Vantagem Recursos*.

- **Grupo:** indica a que categoria a arma pertence, o que influencia o seu tipo de dano e que Atributo deve ser usado para atacar com ela. Estão divididas em:
 - Corte: usadas com FOR ou DES;
 - Perfurante: usadas com DES apenas;
 - Contusão: usadas com FOR ou DES;
 - Esmagamento: usadas com FOR apenas;
- **Tamanho:** influencia o dano que a arma causa;
- **Dano:** dano que a arma causa;
- **RD:** redução de dano gerada pela armadura;
- **Penal.:** indica a penalidade que a armadura gera em testes físicos (exceto ataque e defesa) e no MV;
- **Aparar:** bônus em Aparar que o escudo fornece;
- **R(PV):** indica a RD da própria armadura e escudo, e os PV deles para evitar serem destruídos. Trata-se de uma regra opcional;
- **Fmín.:** indica a FOR mínima pra usar o equipamento. Pode-se usar um equipamento sem ter a FOR mínima, mas isso gerará -1 de penalidade nos testes físicos da personagem (incluindo ataque e defesa);
- **Alcance:** indica até onde a arma pode atirar ou ser arremessada. O alcance CC indica que a arma é corpo a corpo, chegando até 1 *unidade de movimento* (1 m

ou 1 quadrado lateral). O alcance FORx"..." indica que até onde a arma poderá ser arremessada (mínimo = metade do multiplicador). O alcance "número" diz até onde a arma alcança atirar;

- **NR:** é o nível de *Recursos* necessário para ter o item no início do jogo, representando o seu custo relativo e raridade do item (itens com NR 3 são bem raros de se encontrar, por exemplo);
- **CD:** dificuldade do teste de *Recursos* para adquirir o equipamento durante o jogo;
- **Exemplos:** cita equipamentos daquele tipo.

Vantagem Recursos (1 até 5 níveis): trata-se de um fator subjetivo que determina as posses e o poder aquisitivo da personagem, sendo muito comum para nobres e lordes de castelos. Os aventureiros em geral têm 0 ponto de recurso, devendo sempre buscar formas para sobreviver (trabalho como caçado, soldado, ladrão ou mercenário, por exemplo). Quando as posses da personagem aumentam, seu nível de recurso também aumenta.

O teste para obter um novo equipamento, assim que o encontrar, é feito rolando-se *CAR + Manipulação* (é o ato da barganha), onde o nível de *Recursos* entra como bônus no teste. A CD do teste está na tabela de cada equipamento. A personagem poderá, por sessão, tentar adquirir sua CAR + nível de *Recursos* itens.

Os *Recursos* também geram equipamentos iniciais. Cada nível permite adquirir mais dois equipamentos e aumenta o total de NR que se pode acumular em +2. Desta forma, a personagem que tenha *Recursos* 2 pode ter até 6 equipamentos que acumulem um NR máximo igual a 5.

Grupos e Tamanhos	Dano	Fmín.	Alcance	NR	CD	Exemplos (Observações)
Armas de Corte						
Lâmina pequena	1d6+FOR	0	CC FORx5	0	6	Adaga, punhal, cutelo, machadinha (pode ser arremessada)
Lâmina média	1d6+1+FOR	1	CC	0	7	Espada curta, machado
Lâmina grande	1d6+2+FOR	2	CC	1	9	Espada longa, machado de guerra
Lâmina pesada	2d6+FOR	3	CC	2	11	Bastarda, montante, machado pesado (2 mãos)
Katana	2d6+FOR	2	CC	2	11	Espada oriental (2 mãos)
Chicote	1d6+FOR	0	5	0	6	(não pode aparar; Desarmar +1)
Armas Perfurantes						
Lâmina de ponta	1d6+1+FOR	1	CC 2	2	12	Sabre, florete, rapier (Aparar +1)
Haste pequena	1d6+1+FOR	0	FORx5	0	7	Lança curta, javelin (pode ser arremessada)
Haste média	1d6+2+FOR	1	3	0	8	Lança, tridente, arpão
Haste longa	2d6+FOR	2	3	1	9	Lança longa (2 mãos)
Cavalaria	2d6+2+FOR	2	4	1	9	Lança de justa (apenas montado)
Distância leve	1d6	0	50	0	6	Arco curto (2 mãos; não pode aparar; requer o gasto de uma ação de recarga)
Distância média	2d6	1	100	0	7	Arco longo, besta leve (2 mãos; não pode aparar; requer o gasto de uma ação de recarga)
Distância pesada	2d6+2	1	150	1	9	Arco composto, besta pesada (2 mãos; não pode aparar; requer o gasto de uma ação de recarga)
Shuriken	1d6	0	FORx5	0	5	(arremessada apenas)
Armas de Contusão						
Soco (desarmado)	1d6-2+FOR	-	CC	-	-	Socos e chutes com a mão nua
Manopla	1d6-1+FOR	-	CC	0	4	Chute com bota, garras, soqueira
Sufocamento	1d6+FOR	-	CC	0	-	Mata leão, garrote
Porrete pequeno	1d6+FOR	0	CC	0	4	Nunchaku, cassetete, bastão pequeno
Bastão	1d6+FOR	1	2	0	4	Bastão grande (Aparar +1; 2 mãos)
Funda	1d6+FOR	0	FORx5	0	4	(não pode aparar; arremessada apenas)

Armas de Esmagamento

Porrete médio	1d6+1+FOR	1	CC	0	7	Martelo, clava, maça, mangual (Aparar -1)
Porrete grande	1d6+2+FOR	2	CC	0	8	Maça pesada, mangual pesado (Aparar -1)
Porrete pesado	2d6+FOR	3	CC	1	9	Malho, clava de ferro (Aparar -2; 2 mãos)

ARMADURAS E ESCUDOS

Armaduras e Escudos	RD	Penal.	Aparar	Fmín.	NR	CD	R(PV)	Exemplos (Observações)
Armadura leve	1	0	-	1	1	8	2(15)	Armadura de couro reforçado
Armadura média	2	-1	-	2	2	12	4(30)	Armadura de cota de malha ou escamas simples
Armadura pesada	3	-2	-	3	3	15	7(45)	Armadura de placas ou escamas espeças
Escudo leve	-	0	+1	0	0	6	1(10)	Broquel (preso ao braço, deixa a mão livre)
Escudo médio	-	0	+2	1	1	7	2(15)	Escudo de grande (requer 1 mão)
Escudo pesado	-	-1	+3	2	1	9	3(25)	Escudo das torres (requer 1 mão)

LISTA DE VANTAGENS SUGERIDAS

O que estiver entre parênteses ao lado do nome de cada Vantagem representam os pré-requisitos mínimos para adquiri-la.

Acuidade c/ [arma] (*Guerreiro +2*): escolha uma arma para cada vez que adquirir a Vantagem. Ela receberá dano +1.

Afinidade Mineral (*apenas Anões*): todo anão sabe lidar com minerais, tendo +1 em testes relacionados aos mesmos.

Ambidestro (*DES 2*): não receberá a penalidade por está usando a sua mão inábil.

Ataque Atordoante (*Guerreiro +4*): antes de fazer um ataque corpo a corpo, a personagem deverá gastar 1 PA e declarar que está tentando atordoar o alvo. Caso acerte, cause o dano e o alvo deve testar CONS (CD 8) para não ficar atordoado. Alguém atordoado tem -2 em todos os seus testes. O efeito dura a FOR da personagem rodadas (mín.: 1).

Ataque Furtivo (*Furtivo +2*): ao fazer um ataque surpresa, a personagem rola +1d6 extra pra causar o dano.

Ataque Giratório (*Guerreiro +4*): gastando uma ação e 1 PA, a personagem pode, com 1 único teste de ataque, acertar a todos os inimigos dentro do seu alcance corpo a corpo, mas o dano é rolando individualmente para cada alvo acertado.

Ataque Oportuno (*Guerreiro +2*): caso adversário se desloque ao lado da personagem, ela pode fazer um ataque extra contra o mesmo, uma única vez por rodada.

Biblioteca: ela tem acesso a uma biblioteca, que a fornece +1 em testes de conhecimento sempre que estiver nela ou pesquisar algo lá. Para cada vez que adquirir esta Vantagem escolha uma assunto ao qual a biblioteca está ligada.

Bloqueio Ambidestro (*Guerreiro +2*): quando empunhar duas armas, a personagem recebe Aparar +1 (não acumula com os escudos).

Combate com duas armas (*Guerreiro +2*): sabe como usar 2 armas, uma em cada mão, tendo um ataque extra com a 2ª arma, mas ambos os ataques com -1 de penalidade. Adquirir uma segunda vez para cancelar a penalidade. Aplique normalmente a penalidade por está usando a mão inábil.

Combate Montado (*Cavalar +2*): ignora as penalidades por está lutando montado.

Combate Próximo (*Guerreiro +3*): sempre que o adversário tentar sair de um combate próximo, a personagem deverá fazer um ataque extra. Caso acerte, o alvo perde o seu movimento, mas não receberá dano (exceto caso a personagem tenha a Vantagem Ataque Oportuno). Uma única vez por rodada.

Conexões (*Manha +2*): a personagem tem contatos em diferentes áreas, facilitando a obtenção de informações. Para cada vez que adquirir a Vantagem, escolha uma área de aplicação: polícia, clero, indústria, mídia, política, submundo.

Coragem Líquida (*CONS 2*): a personagem recebe CONS +2 uma rodada após ter ingerido álcool, mas terá -1 de penalidade na DES e INT. O efeito dura 1 hora.

Destino (*apenas na criação da ficha*): a personagem recebe 2 PA a cada sessão, ao invés de apenas 1 PA.

Diligente (*INT 2*): caso passe um turno se concentrando, a personagem ganha +1 num teste de Perícia no turno seguinte.

Elo Empático (*CAR 2*): a personagem pode transferir seus PA para qualquer aliado que possa vê-la e/ou ouvi-la.

Explorador (*DES 2*): a personagem sabe como cruzar terrenos naturais de difícil locomoção – dunas, pântanos e a neve – sem sofrer redução no seu deslocamento.

Faz Tudo (*INT 4*): sempre que testar 1 Perícia usando INT na qual a personagem não possui pontos, ela recebe +1 no teste.

Ferramenta Improvável (*INT 2*): a personagem sabe como improvisar qualquer coisa com objetos mundanos, ignorando a penalidade por não está usando a ferramenta apropriada.

Iniciativa Aprimorada (*DES 2*): a personagem terá +2 no seu teste de Iniciativa.

Inspirar Aliado (*Manipulação +2*): a personagem fornecerá +1 nos testes dos seus aliados por um número de rodadas igual a sua CAR (mín.: 1), gastando-se para isso 1 PA. Os aliados devem poder ouvir a personagem.

Ligação Natural (*apenas Elfos*): os elfos vivem em harmonia com a natureza, tendo +1 em todos os testes relacionados.

Lutar às Cegas (*DES 4*): a personagem sabe lutar sem depender da visão, não tendo a penalidade em ataque e defesa quando cega ou lutando no escuro.

Mãos Firmes (*DES 2*): a personagem ignora a penalidade por estar lutando sobre superfícies instáveis.

Mascote: possui um mascote (ou familiar, no caso dos magos) com quem possui um forte vínculo empático. Para cada vez que adquirir esta Vantagem, escolha um mascote diferente (não exagere na força do mascote).

Mira Aprimorada (*Arqueiro +2*): a personagem pode fazer o movimento *mirar* como uma ação extra.

Mobilidade (*DES 2*): a personagem não sofre os efeitos de *Ataque Oportuno* e *Combate Próximo*.

Planejar Ação (*Acadêmicos +2*): planejando as suas ações antes de agir, a personagem fornece +1 nos seus testes de Perícia e dos aliados por sua INT rodadas (mín.: 1), devendo-se gastar 1 PA para tal.

Recarga Rápida (*DES 2*): pode-se recarregar uma arma com uma ação extra.

Recuperação Alígera (*CONS 2*): a personagem recupera os seus PV com o dobro da qualidade.

Recuperação Oportuna (*Acrobata +2*): a personagem sabe se recompor após ser desarmada ou derrubada, não precisando gastar uma ação de movimento para se recuperar (ação extra).

Recursos: veja a descrição completa em *equipamentos*.

Resistência Extra: a personagem recebe +2 PV extras na sua ficha.

Resposta Rápida (*Guerreiro +2*): caso adversário erre um ataque corpo a corpo na personagem, ela poderá, uma vez por rodada, atacá-lo corpo a corpo com uma ação extra.

Robustez (*CONS 3*): a personagem recupera sua CONS em PV perdido gastando uma ação, uma única vez por combate.

Saque Rápido (*DES 12+*): pode trocar de armas ou usar itens sem gastar uma ação de movimento para tal (ação extra).

Soco Poderoso (*Atletismo +2*): a personagem receberá +1 no dano para os ataques desarmados.

Tiro Duplo (*Arquearia +2*): pode atirar duas vezes com a mesma arma à distância, desde que ela ainda tenha munição e a sua categoria de tiro permita. Cada ataque é feito com -1 e pode ser feito contra alvos distintos.

Tiro Longo (*Arquearia +2*): aumenta em 50% o alcance efetivo das suas armas a distância.

Trespasar (*Guerreiro +2*): caso derrote seu alvo, a personagem poderá atacar outro adjacente com uma penalidade de -1 e como uma ação extra, uma única vez por rodada.

Velocidade: a personagem tem +1 no seu *Movimento*.

UÉ?! E CADÊ AS MAGIAS

Por este material se tratar de uma sugestão de como usar o *Sistema +2d6* para jogos de baixa fantasia, acabei as deixando de lado. Entretanto, nada impede que você use as regras que o próprio Tio Nitro sugeriu no manual básico do sistema. Quer uma dica minha? Use Pontos de Energia (PE) para lançar as magias, ao custo de 1 PE por nível da magia (variando-as do 1º ao 9º nível). Como eu não estou usando o Atributo Poder, calcule os PE como sendo igual a $10 + CONS + SAB$ do mago. Na hora de usar as magias, use INT para testar as arcanas, SAB para testar as divinas e sagradas, e CAR para testar os feitiços.

