

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.