



RPG Sistema +2D6

attack on titan

Gilney Lias de Macêdo

SHINGEKI NO KYOJIN



# **Adaptação Shingeki no Kyojin Sistema +2d6**

## **Attack on Titan**

**Autor Adaptação: Gilney Lias de Macêdo**

**Sistema de Regras: Newton “Tio Nitro” Rocha Versão 2.3**



Versão de Gilney Lias de Macêdo “Eren Jaeger”

Todos os Direitos de Sistema +2d6 Reservado Newton “Tio Nitro” Rocha

Todos os Direitos Shingeki no Kyojin Reservado Hajime Isayama



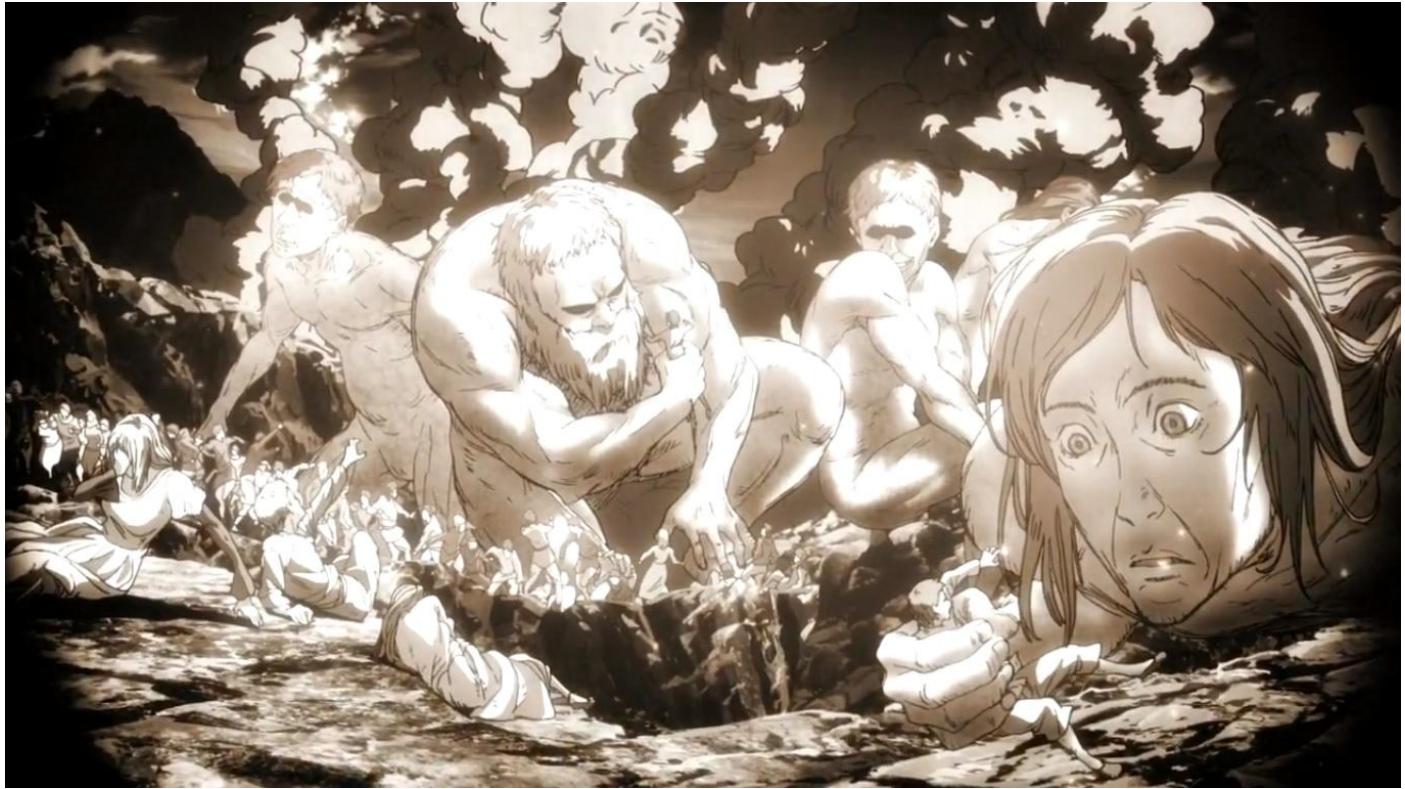
## **INTRODUÇÃO**

***Shingeki no Kyojin*** (進撃の巨人, lit. "avanço dos titãs") é uma série de mangá escrita e ilustrada por Hajime Isayama, que ocorre num mundo onde o restante da população humana vive dentro de uma cidade cercada por paredes enormes devido ao súbito aparecimento dos titãs - criaturas humanóides gigantescas, que devoram humanos aparentemente sem razão. A história tem em foco Eren Jaeger e sua irmã adotiva Mikasa Ackerman, cujas vidas foram mudadas para sempre, após o aparecimento de um titã colossal que destruiu parte da muralha da cidade e vários titãs entraram nela, destruíram sua casa e devoraram sua mãe. A versão anime da série estreou dia 6 de Abril de 2013, na MBS.<sup>2</sup>



"Mikasa Ackerman, Eren Jaeger e Armin Arlert"

## HISTÓRIA



Há várias décadas, a humanidade foi quase extermínada pelo súbito aparecimento de seres humanóides, conhecido como Titãs. Criaturas de tamanho enorme e de inteligência aparentemente baixa, que comiam humanos por prazer. No entanto, um pequeno grupo de seres humanos sobreviveu no interior de uma cidade protegida por paredes superiores a três vezes a altura dos maiores Titãs registrados até à data.

Durante 107 anos, a cidade fortificada foi testemunha de ataques dos Titãs sem sucesso, até que um dia, o jovem Eren Jaeger e sua irmã adotiva, Mikasa Ackerman, foram testemunhas da aparição de um Titã colossal, fazendo uma abertura em uma das paredes exteriores da cidade, o que permitiu a entrada de um grande grupo de Titãs menores. Ambos os filhos presenciam o horror de ver sua mãe sendo comida viva por um deles. Desde aquele dia, Eren jurou vingança contra cada um dos Titãs.

E agora após 20 anos de uma intensa batalha, o mesmo jovem que um dia jurou destruir todos os titãs se tornou um exemplo de super soldado e capitão das tropas de defesa da humanidade.Que neste momento treina uma nova geração de soldados para tornarem-se heróis e carregarem consigo o desejo de aniquilação dos titãs.

Durante os primeiros 17 a tecnologia avançou de forma surpreendente , criando uma nova forma de defesa militar chamada Triforce que tem como ideal a formação de três forças que agiriam como uma: Os Hawks que seriam as bases aéreas, comandadas por ninguém menos que a Capitã Mikasa Ackerman.Os Ravens que são as bases terrestres , as únicas que sofreram poucas alterações e mantiveram seu padrão de estrutura sendo comandadas por Eren Jaeger.E os Marins comandados pelo Capitão Armin Arlelt.

Nos últimos 3 anos de paz as três forças começaram a entrar em conflitos políticos devido a seus ideais sobre o mundo se tornarem cada vez mais opostos.E agora por algum motivo uma grande massa de titãs voltou a atacar de forma massiva e esta poderosa aliança esta cada vez mais enfraquecida,e cabe a uma nova geração defender o mundo das poderosas criaturas e colocar a paz novamente em seu devido lugar.

## Cronologia

- **738:** A raça humana é quase devorada até a extinção, com a exceção dos que vivem dentro dos muros.
- **745:** Os Gigantes são incapazes de penetrar as paredes gigantes, a população humana pode desfrutar de 100 anos de paz.
- **844:** Eren Jaeger salva Mikasa Ackerman dos sequestradores que assassinaram a família Ackerman.
- **845:** O titã colossal, um gigantesco titã de 60 metros aparece e destrói uma parte da parede Maria, permitindo aos titãs menores que invadam o território humano.
- **846:** A população humana lança uma ofensiva para retomar a parede Maria, durante a qual os humanos sofreram grandes baixas, contudo, neste período se recolhe uma série de informações para o extermínio dos Titãs.
- **847:** Eren, Mikasa, e Armin começam seu treinamento militar.
- **850:** Presente.



# Muralhas



As paredes existem há mais de um século. Os humanos começaram a se extinguir nas mãos dos Titãs. Devido a isso, os seres humanos fizeram enormes paredes para proteger o seu último reduto. As paredes atingem cerca de 50 metros de altura. Os topo das paredes são protegidos com canhões, que podem disparar em qualquer Titã. Porque as paredes são muito longas para a humanidade proteger todo o seu comprimento, cada uma tem quatro cidades em suas bordas. Porque Titãs são atraídos para as grandes concentrações de pessoas, eles concentram seus ataques sobre essas cidades, e as defesas da humanidade pode ser focadas lá.



## WALL HENRIETTA

O Muro Henrietta foi a última aquisição adquirida pela Humanidade, ela foi construída em incríveis 3 anos de trabalho árduo e direto, sendo a primeira parede externa, depois dela, vem o Muro Maria. Ela foi o último passo dado pela Expansão Territorial Humanitária. Com essa proteção a mais, a Humanidade não precisa se preocupar tanto em investir em defesas, por pelo menos, Dez anos. Podendo assim, começar a investir em Educação, Recursos, Minérios e Exploração.

Distritos: **Distrito Ellendrin**



## WALL MARIA

O Muro Maria é a segunda parede externa do reino humano. Como as outras paredes, Wall Maria é de aproximadamente 50 metros de altura. 17 anos atrás, ele foi violado pela Titã Colossal depois de cerca de 100 anos de paz e prosperidade. Porém a Humanidade conseguiu recuperar ela, melhorando em muito, o território da Humanidade. O domínio dela, foi o primeiro passo para a Expansão Territorial Humanitária.

Distritos: **Shiganshina**



## WALL ROSE

O Muro Rose é a terceira parede externa seguindo parede Maria. Foi violada pelo Titã Colossal após 5 anos do Muro Maria ser violado, mas foi coberta por uma pedra com a ajuda de Eren Jaeger. Após isso, reconstruíram ela, e resgataram os distritos dela.

Distritos: **Distrito Trost**  
**Distrito Karanese**  
**Distrito Chlorba**

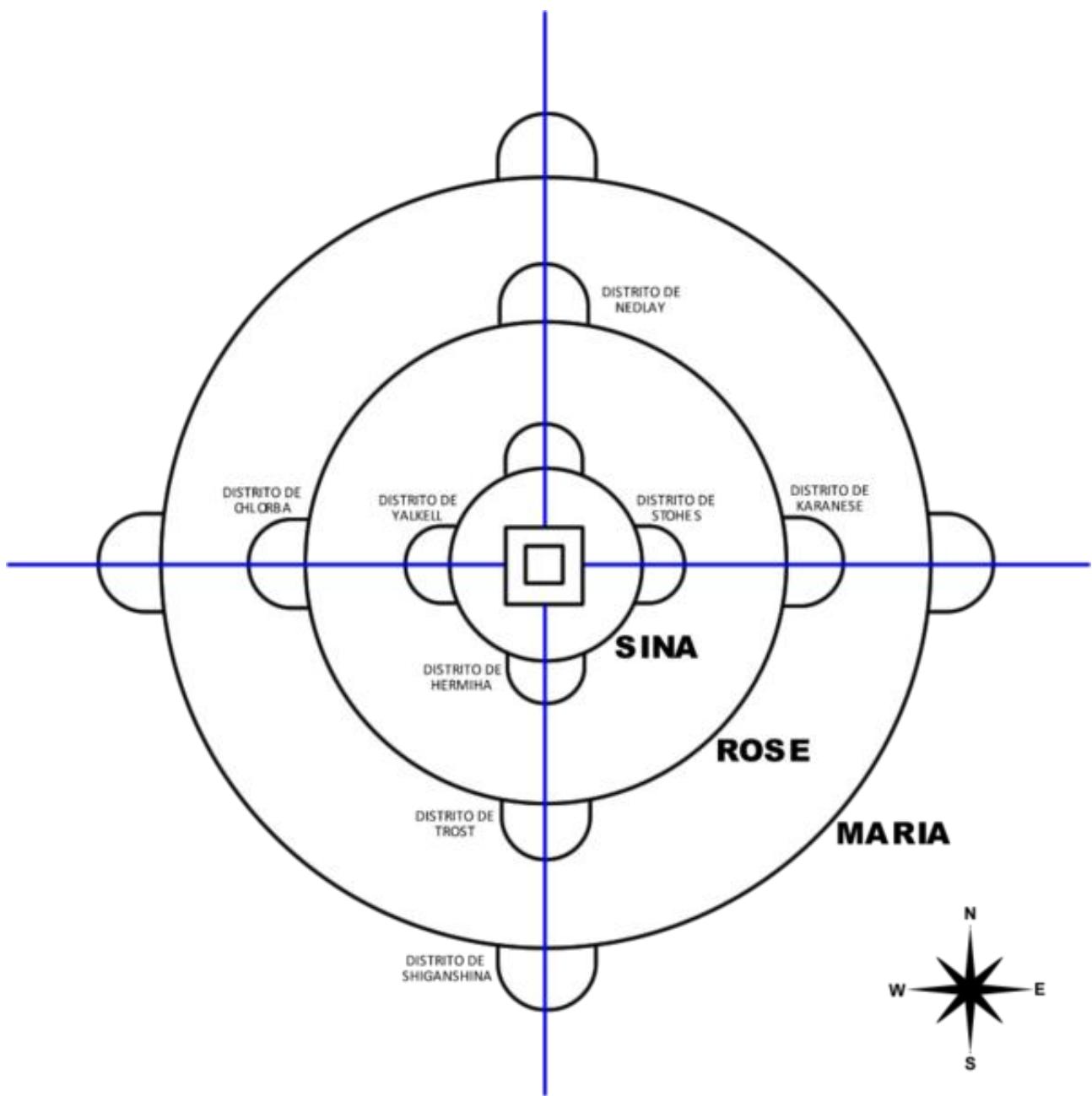


## WALL SINA

O Muro Sina é a parede interior que protege o reino onde o rei e outros civis residem. A cidade no interior do Muro Sina é protegida pela Polícia Militar servindo sob ordens do rei.

Distritos: **Distrito Hermiha**  
**Distrito Stohess**  
**Distrito Yalkell**

As cidades têm muitos prédios e grandes torres em lugares estratégicos para facilitar o uso do DMT.

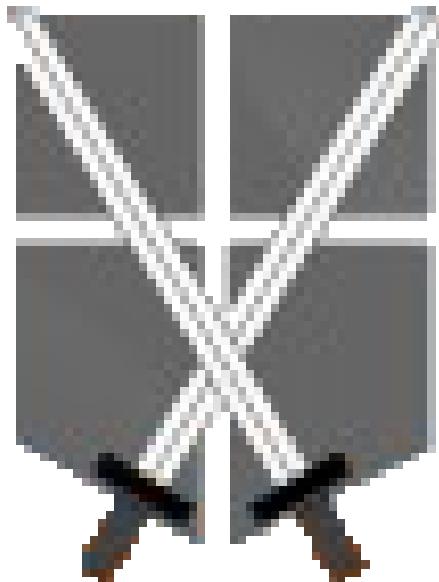


# Os Três Tipos de Tropas Humanas.

**Força Militar:** A defesa da humanidade contra Titãs é um exército em tempo integral, profissionais treinados para lidar com Titãs. O militar é dividido em três esquadrões: o Legião Escutismo, que exploram fora do território humano, em uma tentativa de expansão, a Guarda estacionária, que patrulha e mantém as paredes defendendo-as dos Titãs, e da Polícia Militar, os soldados de alto escalão, que servem como a guarda pessoal do rei e manter a ordem dentro das Muralhas.



## Recrutas em Treinamento



Os Soldados que passarão pelo Treinamento para poder entrar em uma das 3 Tropas de Exploração, Policia Militar ou Estacionarias.

# Tropas de Exploração



A Legião de escolta, sacrificando suas vidas fora do muro para lutar contra os Titãs no seu Território.

As tropas de exploração é a força motriz do enredo e história, porque é o ramo das Forças Armadas mais ativamente envolvidos no combate de titãs e expansão humana (sem sucesso). No entanto, eles ainda simbolizam a "esperança da humanidade", seu trabalho é sair das muralhas e descobrir mais sobre os titãs, para o contra ataque da humanidade.

# Polícia Militar



A Polícia Militar controlada pelo Rei, que regula a população e mantém a ordem.

A Polícia Militar é a de maior prestígio devido ao seu trabalho, permitindo-lhes viver dentro da parede interna. No entanto, também é o setor militar mais corrompido devido a falta de fiscalização em relação aos outros setores das forças armadas. Apenas os dez melhores alunos de esquadrão de treinamento podem se inscrever para a Polícia Militar.

# Guarda Estacionária

As Tropas

A Tropa e mantém a maioria dos muitas vezes civis humanos, tais como controle de



imóveis, reforçando o muro e protegendo toda a cidade.

estacionária é a maior das divisões militares que protege ordem dentro dos Muros. Dada a taxa de letalidade da Exploração e a entrada limitada da Polícia Militar, a soldados se junta à Tropa Estacionária. Como eles não têm contato próximo com os titãs e mais contato com eles são proficientes em uma ampla variedade de tarefas, batalhas defensivas, bombardeio, detalhe de segurança, multidões, e uso de rifle.

# Patentes

## Estas são as mostradas no Anime

### Recruta

é a menor graduação existente na maioria das forças armadas, sendo aquela que é normalmente detida pelos soldados recém recrutados, durante a sua instrução militar básica (a recruta)

### Soldado

é uma pessoa que trabalha, voluntariamente ou em consequência de serviço militar obrigatório,

*Ex:Eren Jaeger,Mikasa Ackerman, Armin Arlete.*

### Cabo

normalmente correspondendo à primeira ou segunda graduação que pode ser obtida por um soldado.

*Ex: Rivaille Cabo Tropa de Exploração*

### Tenente

é a designação de vários postos ou cargos, normalmente associados ao substituto, imediato ou representante de um poder superior

*Ex: Hannji Zoe Tenente tropa de Exploração, Mike Zacharias Tenente tropa de Exploração,*

### Capitão

é um posto de oficial ao qual corresponde, tradicionalmente, o comando de uma companhia de soldados.

*Ex: Irwin Smith Capitão tropa de Exploração,Sr Hannes Tropa Estacionária.*

### Comandante

designa o graduado que exerce a chefia de qualquer unidade, subunidade ou fração. Ocasionalmente, em certas subunidades e frações, normalmente não comandadas por oficiais, o termo "comandante" pode ser substituído pelo termo "chefe".

*Ex: Comandante Pixinha da Tropa Estacionária,*

### Marechal

O Homem que governa as três forças militares, a Policia Militar, as Tropas Estacionárias e a Tropa de Exploração.

*Ex: atualmente o Marechal Dallis Zackrey*

# Os Titãs



# Os Titãs

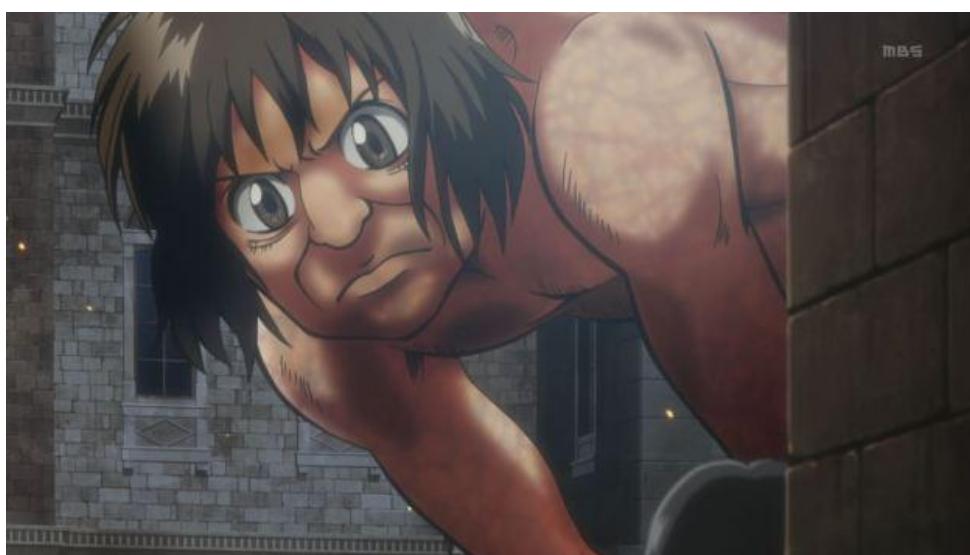
TITÃS são os antagonistas principais da série. Eles são uma misteriosa raça de gigantes **humanóides** que apareceram cerca de 100 anos atrás (107 anos é o número mais específico dado durante o treinamento Eren) e rapidamente exterminados humanidade, a ponto de quase extinção. Suas origens, números globais, e como funciona a sua fisiologia permanece um mistério neste ponto da história.



## Aparência & Comportamento

TITÃS muito semelhantes em seres humanos que eles são criaturas bípedes com o mesmo número e disposição dos membros e Features se poderia esperar de seres humanos. Todos eles são deformadas pelos padrões humanos, em um grau maior ou menor, que vão desde anormalidades menores em proporções (cabeça alargada, etc membros pequenos,) para a pele aparentemente ausente e os tecidos subcutâneos, embora eles não purga a partir de tais deformidades, indicando que eles talvez possuir algum outro mecanismo para compensar isso. A grande maioria dos Titãs são masculinos, apesar de todos os Titãs não têm sexo órgãos-seu método de reprodução é atualmente desconhecida.

Titãs quase universalmente possuem bocas alargadas com um enorme número de pequenos dentes quadrados. Eles aparentemente não têm caninos, embora possivelmente não incisivos, e utilizá-los em suas principais atividades comedores de seres humanos. Titãs são obrigados a procurar e devorar seres humanos por motivos desconhecidos, pois eles não retiram qualquer sustentação real a partir deles, que não gosto de carne humana por quase um século após as paredes subiram, mas isso não afeta a atividade ou números. Também deve ser notado que uma vez que uma TITAN encheu o que passa para o seu estômago com seres humanos mortos, ele regurgita-los e continua a comer mais, logo que possível.



Note-se, como mencionado acima, que os Titãs comer humanos para nenhum outro propósito aparente do que matá-los. Eles ignoram todos os outros animais e formas de vida (embora eles às vezes matam cavalos em suas tentativas de chegar até seus cavaleiros), e que aparentemente não possuem um trato digestivo completo ou em funcionamento, apenas uma cavidade do estômago, como que, eventualmente, se enche de o que engolir, forçando-os a regurgitar a tempo de continuar a comer.



Estrutura de Titãs 'corpo e fonte de alimentação são muito misterioso e, aparentemente, violam várias leis conhecidas da ciência. Seu nível extremamente elevado de atividade e temperatura do corpo indica a necessidade de uma ingestão maciça de energia para abastecê-los, ainda que aparentemente nunca precisa comer. Eles parecem se tornar menos ativos à noite ou se privado de luz solar, e por isso pode ser possível que eles tiram a sua principal fonte de energia do sol. Titãs individuais parecem possuir diferentes níveis de resistência, uma vez privados de luz solar capturada TITÃ 'Sonny' tornou-se dócil e quase em coma após a privação de apenas uma hora, enquanto 'Bean' cativo companheiro mantiveram um alto nível de atividade três horas depois de a luz solar vendo passado.

Corpos Titãs também parecem invulgarmente luz para tais criaturas-um grande braço cortado é descrito como pesando quase nada, e eles são capazes de se mover em alta velocidade apesar de seu tamanho. Devido ao seu tamanho, Titãs possuem enorme força e quando combinado com essa leveza, eles podem colocar em explosões surpreendentes de velocidade e agilidade. No entanto, a maioria dos Titãs não são muito inteligentes e muitos são pouco mais do que animais irracionais, fácil de enganar, distrair ou enganar. No entanto, alguns Titãs possuem um vasto nível de inteligência comparável ou superior a um experiente e astuto homem, a TITÃ Feminino e, em menor medida, a TITÃ Colossal sendo exemplos primários.

Para além do seu tamanho, titã força, velocidade e grandes números, também possuem incríveis capacidades regenerativas-a única maneira segura de os matar é por corte para fora da nuca da parte de trás do pescoço. Eles regenerar partes do corpo perdidos e danificados dentro de segundos a minutos, incluindo cabeças decepadas.

Note-se que a área vulnerável é onde o corpo "real" humana seria para que mudam de forma Titãs, como comprovado por Eren Jaeger. Após a morte, os cadáveres TITAN evaporar rapidamente a restos de esqueletos, então nada em tudo.

O Titan Deviant com o cabelo cobrindo seu corpo é apresentado como o primeiro TITÃ plenamente consciente e inteligente. Isso implica que ele e sua espécie são seres humanos muito acima, e ele mostra pouca consideração para os outros do que tendo interesse na engrenagem manobra 3D. Ele planeja levar o trem de volta um lugar para estudo, sugerindo que existem outros Titãs inteligentes.

O aspecto mais perigoso dos Titãs são a sua imprevisibilidade. Eles não seguem um rigoroso conjunto de orientações e que parecia aumentar em inteligência e atributos como a série continua. No capítulo 38, titãs foram vistos se movendo na calada da noite, quando deveriam ser portas inativos e violar, habilidades que não possuem na história.

## TIPOS DE TITAN

TITÃS são classificados pelo seu tamanho e do comportamento. Os vários tipos de visto até agora na série são:

**TITÃS Comuns:** que são fáceis de prever seus movimentos

**TITÃS Raros:** que têm comportamento imprevisível, é necessário o combate.

### **Titãs padrão:**

**3-5 classe metro:** Titãs, que são cerca de três metros de altura, mas menos de 7 metros. Estes titãs tendem a ser mais humano procura, bem como possuem cabeças muito grandes em proporção a seus corpos. Até agora, nenhum deles exibido qualquer inteligência real ou habilidades incomuns. 'Sonny' A TITÃ capturado aparentemente era uma classe de 3 metros, com 'Feijão' ser uma classe de 5 metros.

**7 metros de classe:** esta classe tem uma maior tendência towards proporções Dismórfico Corporal e tendem para ter uma cabeça muito grande, bem como um semi-quadrúpede, a postura de macacos. Provavelmente o mais comum de classe TITÃ

**15 metros de classe:** Foi a maior classe de TITÃ comum ou Raros até a aparência do cabelo TITÃ estes tendem para mais corpos proporcionais, mas também bocas grosseiramente ampliadas e uma aparência sem pele. Eles variam muito em nível de musculatura aparente, alguns homens se assemelha fora de forma de idade, enquanto outros possuem versões extremamente magros e atléticos. O titã barbudo, Annie Leonhardt e formas Eren Jaeger Titã são todos da classe de 15 metros.

**17 metros de classe:** Após a súbita aparição do TITÃ cabelos, este é agora o maior da classe TITÃ Raro. Ele é um tipo de desvio, capaz de falar e capaz de ordenar os titãs os menores durante o colapso de Wall Rose. É por agora a sua identidade é desconhecida, mas ele poderia ser um metamorfo como Eren e Annie.

### **TITÃS Raros:**

**TITÃS COLOSSAL:** o TITÃ maior e mais poderoso visto até agora na série. Em uma altura estimada de 60m, é quatro vezes a altura de qualquer outra TITÃ e ao contrário da maioria, aparentemente, possui um grau de inteligência e planejamento tático para ir com a sua força. Ele teve uma presença muito limitada, mas tem desempenhado um papel importante na história, como é o TITAN só poderoso o suficiente para quebrar as muralhas que cercam a humanidade para permitir que outros Titãs, algo que tem feito já por duas vezes.

**TITÃ ENCOURAÇADO:** Um TITÃ com força avançada e agilidade, este Titã é muscularmente bem construído e tem um perfil curvado. Enquanto o Titã Colossal quebrou parte do muro que circunda a cidade, este TITÃ propositalmente derrubou o portão que dá para o interior da parede Maria. Além de sua aparência inicial no Capítulo 2, o TITÃ Encouraçado não foi visto na história, no entanto, ele ainda é temido dentro dos assentamentos humanos.

**ANNIE LEONHARDT:** A TITÃ de aparência muito musculosa e atlético que carece de pele, A TITÃ Feminina é uma TITÃ de poder Raro e intelecto, que é um metamorfo como Eren. Ela é a TITÃ Primeiro mostraram que atua apenas para matar seres humanos e destruir formações militares, o mais rapidamente possível, bem como manter um ritmo de corrida para manter-se com os cavalos mais uma longa distância. Ela também pode, aparentemente, comandar ou controlar outros, Titãs menos em algum grau. Ela também tem a capacidade de endurecer sua pele, permitindo a ela para proteger o pescoço do ataque e criando garras para escalar a parede com. No capítulo 31, é revelado que Annie Leonhardt é a fêmea tipo TITÃ. Após sua captura, o Escotismo Legião cientista, Hanji Zoe, recuperou um pedaço de sua pele que não tinha desaparecido. Análises posteriores mostraram que a composição deste pedaço de pele e a parede são idênticos.

**EREN JAEGER:** Um menino humano e soldado, o principal protagonista da série. Ele tem mostrado uma capacidade de se metamorfosear em uma TITAN 15m quando ele é um) feridos e b) tem um objetivo claro em mente. Seu corpo real é visto para ser fundido à espinha na nuca do corpo de Titã quando shapeshifted. O corpo TITAN foi inicialmente sob o controle de seu subconsciente ao realizar ações, resultando em considerável imprevisibilidade. No entanto, com a utilização crescente, Eren tornou-se mais hábeis em utilizar esta forma, mas ao contrário do TITAN cabelos, não pode se comunicar verbalmente.

**Tipos Desviante:** Qualquer TITÃ que exibe um comportamento anormal ou inteligência é classificado como um "tipo desviante". Por exemplo, a maioria dos Titãs irá mindlessly atacar qualquer ser humano que vêem, mas alguns terão o cérebro a cobrar para o centro de uma formação militar, onde eles podem fazer o maior dano, em vez de ser facilmente distraídos por outros seres humanos que encontram.



**PAREDE TITAN:** Durante a captura de fêmeas tipo Annie, uma parte do muro caiu, expondo metade do rosto deste 50 metros TITAN Embora olhou Mikasa, que parecia estar muito enfraquecido para se mover devido à falta de luz solar. É sugerido que a parede inteira encerra Titãs como este. Armin hipótese de que a parede aproveita a capacidade de endurecimento dos Titãs para manter a parede ironia estável dando em que os Titãs são usados para se defender contra Titãs.

**CABELOS TITAN:** Um titã capaz de falar com a inteligência humana que fica cerca de 17 metros de altura ou mais de titãs padrão cobertas com o cabelo como o de um animal que foi capaz de ordenar os titãs durante o colapso de Wall Rosa. Ele foi capaz de descobrir como atacar soldados fraqueza dos Titãs em seus pescoços e foi capaz de deduzir como a engrenagem tridimensional permitiu soldados humanos para saltar. No capítulo 35, que levou engrenagem 3D Mike antes de morrer para fins desconhecidos. É possível que ele é o primeiro inteligente titã que não é um ser humano shapeshifted, assumindo que ele não é um metamorfo.

## AVISOS

**CADA LUTA CONTRA TITÂN, O PERSONAGEM ESTARÁ CORRENDO RISCO DE MORTE... ENTÃO, A ESCOLHA DE LUTAR OU NÃO, É SUA.**



*"Titãns Invadindo Muralha de Maria"*

# 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 assumiu 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 doidíssimo!

## 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, mestrar 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 (facílimo) até 30 (difícilíssimo). 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



## CRIAÇÃO DE PERSONAGENS



Descreva Idade, Altura, Peso de seu Personagem

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.

Os personagens são feitos por pontos,. Os pontos são distribuídos nos Atributos, Perícias e usados para comprar Vantagens:

Pontuação de Personagem Humano Shingeki no Kyojin – 10 a 15 pontos de Atributos, 10 pontos de Perícia, e Vantagens só se compram com pontos ganhos por Desvantagens no máximo de 5.

### ATRIBUTOS

São as características básicas do personagem. O +2d6 usa de 6 atributos  
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 **no caso dos Titã** 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

### 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	Titã de 4 ~ 5 Metros
2	Levanta uma mesa	7	Titã de 7 Metros
3	Levanta um peso de 100 quilos	8	Titã de 15 Metros
4	Levanta um peso de 200 quilos	9	Titã Encouraçado
5	Levanta um peso de 400 quilos	10	Titã Colossal

## Exemplos de Situações para Testes de FORÇA:

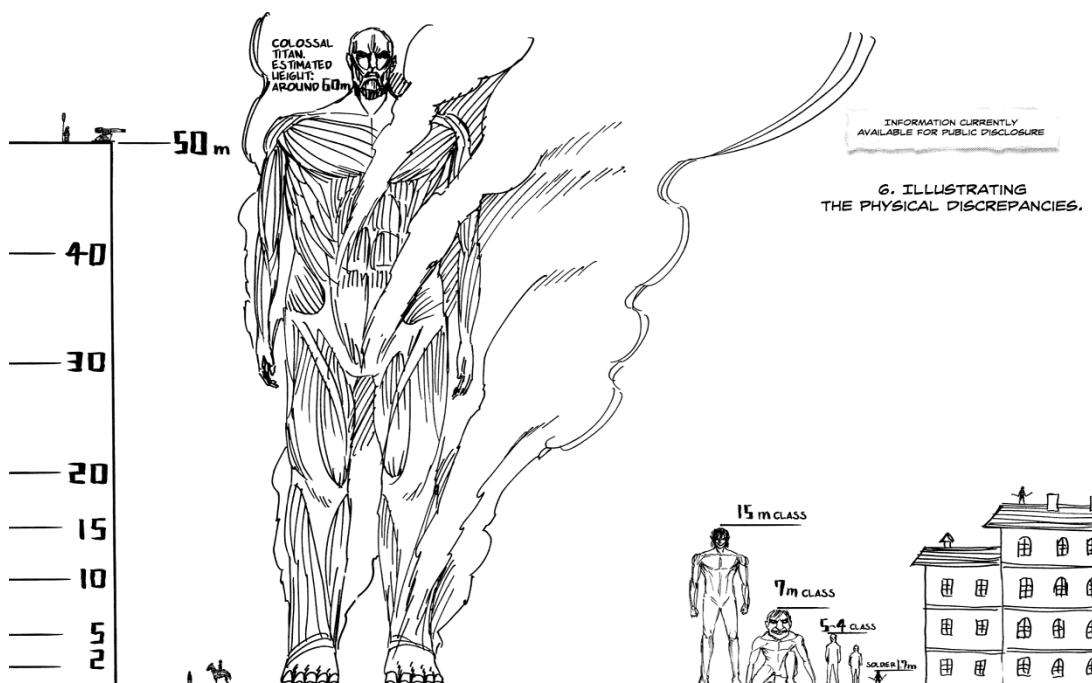
Luta Livre. Ex: 2d6+FOR+Luta Livre do atacante vs. 2d6+FOR+Luta Livre do defensor.

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, 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 extra, 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.

<b>SAB</b>	<b>Capacidade</b>	<b>SAB</b>	<b>Capacidade</b>
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 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.

<b>CAR</b>	<b>Capacidade</b>	<b>CAR</b>	<b>Capacidade</b>
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

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.



# Pericias



## **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: Investigações, Engenharia, Ocultismo, Medicina, etc.

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

### **PERÍCIAS FÍSICAS (DES, FOR ou CON)**

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

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

**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 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, Bazooka, 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 abrange 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.

**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

**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

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

**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.

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

**Artilharia (INT):** conhecimento de artilharia militar, Canhões, 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 Titans

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

**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.

**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.

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

**Espionagem (INT):** perícia genérica, conjunto de habilidades relacionadas com espiões, 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.

**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.

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

**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.

**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.

**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.

**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 Públco (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.



## Complicações e Combate



## 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.

## CLASSE 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). Lembrese 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 e 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, Bazuka 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 .Em Shingeki no Kyojin: O personagem morre quando os seus PVs negativos forem iguais ou superiores ao valor negativo do total de Constituição mais Força (-CON+FOR).

## 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 para este Cenario

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 Shingeki no Kyojin.

## 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 como ver um Titân pela primeira vez, ele faz um teste de SAB ou INT (o que for maior) Com um modificador

-2 (esse modificado só na primeira vez que ver um Titân). Se não passar, perderá de 1 a 6 pontos de sanidade, dependendo do grau do horror experienciado,

- 1 ao ver um Titân de 4 a 5 Metros
- 2 ao ver um Titân de 6 a 7 Metros
- 3 ao ver um Titân de 8 a 9 Metros
- 4 ao ver um Titân de 10 a 11 Metros
- 5 ao ver um Titân de 12 a 15 Metros
- 6 ao ver um Titân Colossal de 50 Metros

Ao chegar a um número igual ou abaixo de metade dos pontos totais de sanidade, joga 1d6 para ver o estado atual do Personagem

- 1 Nada Acontece.
- 2 O Personagem ficara se tremendo de medo ficando com um modificador de -2 na iniciativa.
- 3 O personagem ficara vomitando perdendo a iniciativa em combate.
- 4 O personagem ficara Paralisado Durante 1d6 Turnos ou até leva Dano.
- 5 O Personagem ficara Furioso de modo que ficara com um Modificado de +2 no ataque e -2 na Defesa até o Final do Combate.
- 6 O Personagem fica Louco Atacara seus Aliados até ser nocauteados ou ate nocautear alguém.

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!

## 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 idéia, 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 do 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.

## 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

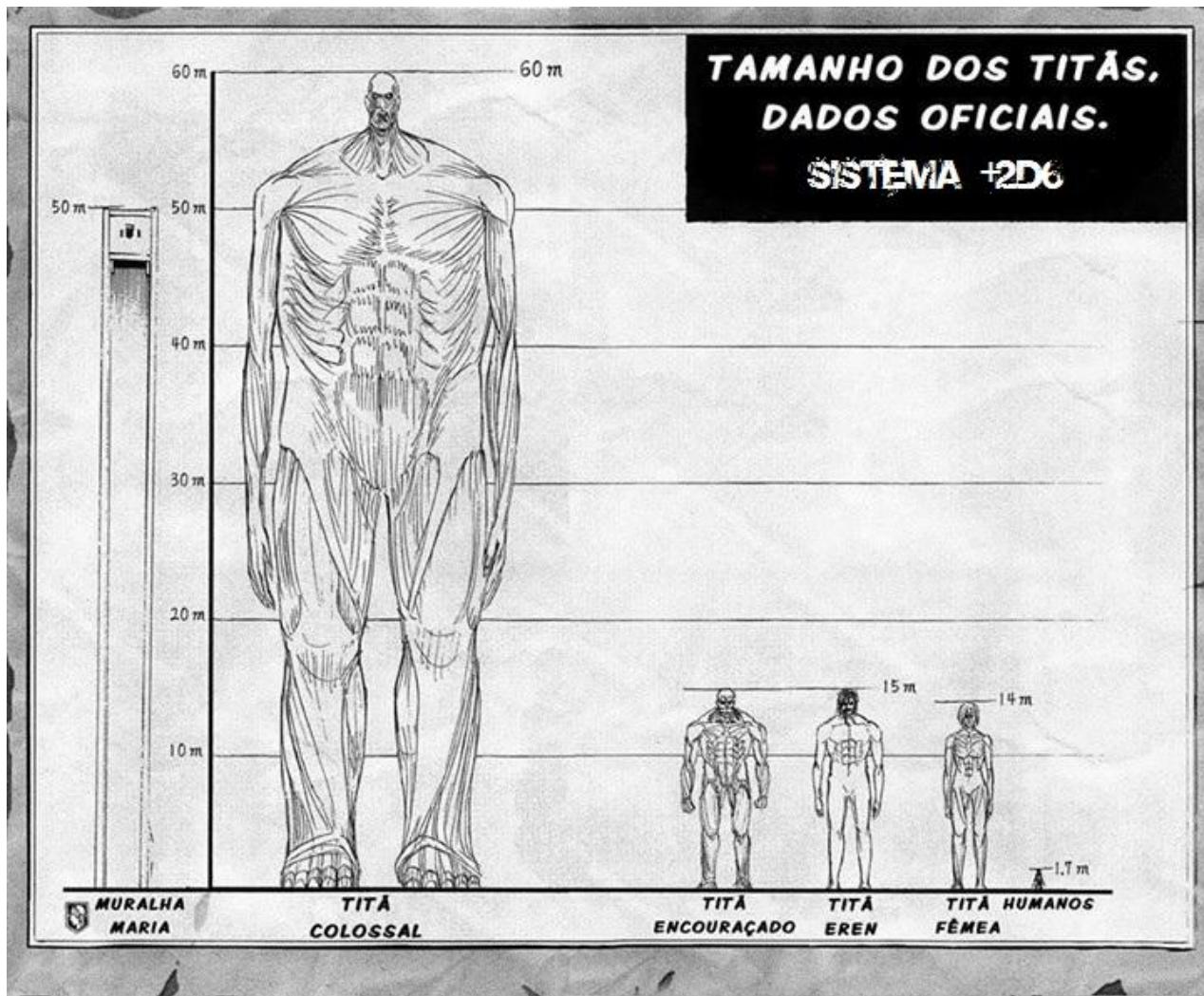
Existem dois tipos básicos de danos por armas, os danos de armas corpo a corpo e danos de armas à distância. Danos por armas de ataque corpo a corpo são um bônus em cima do dano normal causado pela Força do personagem. Danos por armas de ataque à distância são variados de acordo com o tipo de

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,

**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.

**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 laser, 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.

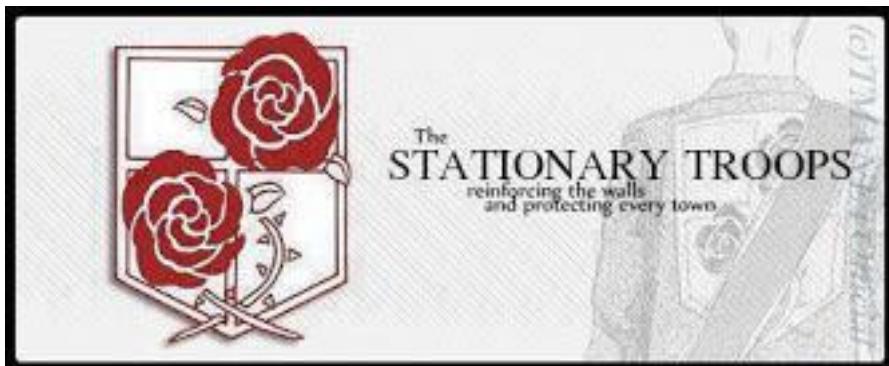
### Munição/Carga

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

## Classes de Personagens

Cada poder militar tem o soldado especializado em algo naquela campo, desde alguma habilidade específica com alguma arma ou algo relacionado ao campo

OBS: As classes são apenas uma forma de separar os jogadores em suas habilidades individuais, apenas para não deixar todos iguais.



## Guarda Estacionária

### SHOOTERS

Dentre aqueles que utilizam armas de fogos, os mais clássicos porém não menos letais que um titã são os "Shooters" contínuos que são aqueles que utilizam armas de repetição para deter os titãs.

Bônus:

- +2 de Destreza (Devido a terem uma exímia pontaria e serem os olhos de qualquer tropa)
- +2 em Inteligência (São muito espertos e possuem um raciocínio lógico bem desenvolvido)
- +1 Pericia Mosquete (Devido seu aprendizado com Rifles)

### BOOMERS

Existem também aqueles que usam a artilharia pesada, entre canhões da base e também canhões andantes também conhecidos como "Boomers" e são essenciais em diversas situações.

Bonus:

- +2 de Destreza (Precisam ter uma boa mira, porém não tanta quanto os atiradores)
- +1 de Força (Necessitam de força para levantar os pesados canhões e utilizá-los)
- +1 de Carisma (Precisam de voz para incentivar todos que estão trabalhando com ele)
- +1 Pericia Canhão (Devido seu aprendizado com Canhão)





# Tropas de Exploração

## TRICKSTERS

Existem os denominados "Trickster" entre seus iguais, sendo conhecidos por suas grandes capacidades de manobras e sua grande habilidade em utilizar seus equipamentos de movimento (DMT).

Bônus:

- +2 em Destreza (Devido a saberem utilizar de forma exímia seus equipamentos de movimentação)
- +1 em Poder (Ficam mais confiantes ao utilizarem seus equipamentos)
- +1 Pericia Acrobacia (DES) (Devido seu aprendizado com DMT)
- +1 Pericia Cavalgar (DES)

## HAMMERS

Existem também os denominados "Hammers" são os ignorantes, os que partem pra confusão com toda a força e não ligam para outro resultado a não ser o resto dos titãs despedaçados no chão

Bônus:

- +2 de Força (Ss Hammers sempre estão sempre atacando com tudo seus inimigos sem poupar forças)
- +2 de Constituição (Seus corpos são mais resistentes e seu corpo esta sempre na tensão maxima)
- +1 Pericia Cavalgar (DES)





# Polícia Militar

## ELITE GUARDS

Dentre aqueles que utilizam armas de fogos, são a Elite, que fazem o Policiamento da Cidade " Snipes" contínuos que são aqueles que utilizam armas de repetição para deter os Bandido ou atentados Contra o Rei.

Bônus:

+3 de Destreza (Devido a terem uma exímia pontaria e serem os olhos de qualquer tropa)

+1 em Inteligência (São muito espertos e possuem um raciocínio lógico bem desenvolvido)

+1 Investigação (INT ou SAB):



# Poder de Titã

## O QUE SÃO É PODER DE TITÃ?

Como já mostrado no anime, algumas pessoas especiais tem a capacidade de adquirir o poder de se transformar em titãs, quando se possui uma grande força de vontade para isso. Estas pessoas tornam-se uma força específica criada por Eren e treinada pelo mesmo para isso, são os denominados Humanos em corpo de Titãs conhecidos também pela sigla SOTT (Slayers of the Titans).

A Transformação em Titã é feita em 3 partes, sendo ela:

### PRIMEIRA ETAPA: Membro único

O SOTT pode utilizar seu poder para transformar uma parte em titã, desde um braço para atacar ou pernar para correr ou até mesmo o dorso para se defender.

Teste : Poder  
Bônus : Força ou Agilidade +4  
Regeneração Titânica: 2 PV's por Rodada

### SEGUNDA ETAPA: Membros Titânicos

O SOTT pode transformar uma parte do corpo em titã, para poder fazer mais que uma cosia ao mesmo tempo, como braços para atacar e o dorso para se defender, ou pernas para correr e olhar para mirar melhor entre outros (apenas duas partes do corpo)

Teste : Poder  
Bônus : Força E Agilidade +4  
Regeneração Titânica: 4 PV's por Rodada

### TERCEIRA ETAPA: Poder Titânico Total

Nessa fase, o SOTT se transforma completamente no titã, tendo as mesmas características porém com consciência (ou não).

Teste : Poder  
Bônus : Força +4|Agilidade +4|Inteligência -2|Constituição +4  
Regeneração Titânica: 8 PV's por Rodada

## COMO SE TRANSFORMAR SER UM TITÃ?

Ah, isso é a parte mais complicada. Exige coisas e abrirá mão de muitas oportunidades. Enfim, essas são as "Condições" para ser um Slayer:

- Primeiro e Obrigatório ter a Vantagem Poder de Titã Custa 5Pontos de Vantagem

### CONDIÇÃO HISTÓRICA

O Personagem deverá ter uma história decente, cabível e direta. Explicando como ele pode fazer isso. O Mestre deverá aprovar ela, para você poder passar nessa condição.

### CONDIÇÃO PERSONAL

O Personagem deverá ter personalidade, sendo um garoto (a) imponente. Que defende seus ideais e objetivos. De preferência, o personagem seja Justo e Honesto. Mas cabe ao jogador decidir isso.

### CONDIÇÃO FINAL

O Personagem deverá abdicar da especialização de Classes. Podendo sim escolher entre os Poderes Militares, porém não será especializado em nada. Ou seja, não irá possuir bônus de Classes.

## Equipamento Shingeki no Kyojin



Como a movimentação é alta para efetuar um movimento em Shingeki no Kyojin requer uma boa interpretação.

### Dispositivo de Movimentação Tridimensional (DMT)



#### Espadas de Lâmina Trocáveis

Possuem 4 Lâminas de Espada de cada lado totalizando 8 que quebram ou fica com a Lâmina cega com um Resultando 5 (Lâmina cega) ou 6 (Lâmina Quebra Totalmente inutilizada) em 1d6 após o Ataque

Arma ou Ataque	Dano	Tipo de Dano	Alcance	Peso	Mod. de Iniciativa	Custo
Lâminas de Espadas	Dano de FOR +3	Corte e Perfuração	110cm	2kg	-2	Somente Militares

Peso Total do Equipamento 15Kg -2 Mod. de Iniciativa.

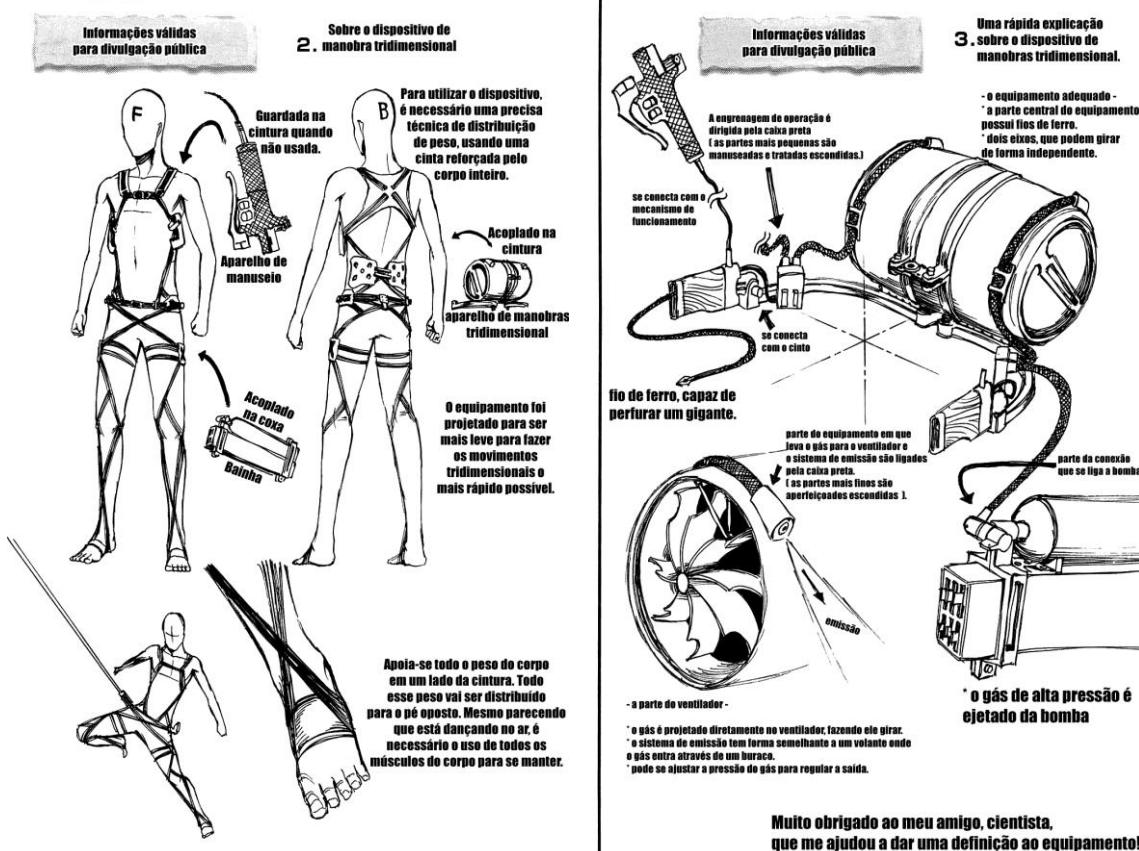
4 Lâminas Pesam 8kg

2 Ganchos que da Um Modificador de DES +3

2 Tubo de Gás que pode ser usado um Total de x20, Gastando 1 A cada Utilização.

## Pode ser Usado para quando o personagem

- Falha no teste de usa os Ganchos para não cair do alto.
- Pode ser usado para chega mas Rápido, ate um certo Ponto Ex: gastando 1 ponto, você chegando no meio da cidade e com 3 ponto atravessando a cidade toda.
- Gastando Um ponto Para ganha um Modificado de mas DES +2 Para acerta no Ponto Fraco do Gigante na nuca.



## • Tabela de Armas de Fogo de Shingeki no Kyojin

Arma/Ataque	Dano	Tipo de Dano	Disparos p/Turno	Pente	Alcance básico	Peso	Mod.de Iniciativa	Custo
Mosquete	2d6+2	Balístico	1	1	80m	15kg	-3	300\$
Canhão	7d6	Explosão (10m de área)	1	1	100m	40kg	-4	3000\$

## 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, Titãs, Organizações, , etc.

ND 8 a 9 - Desafios globais superados apenas com Humanos com Poder de Titã

ND 10 - Desafio universais, entidades poderosíssimas, Titãs Colossais

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.: Cachorro: FOR -1 DES 0 CON*

*-2 INT 0 SAB 0 PVs 1*

*Farejar 1 Mordida 1 Dano 1*

*Passar Doença +1 (Raiva) 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.: Ladrão Capenga: FOR 1 DES 1 CON 1 INT 0*

*SAB 1 PVs 4*

## 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.: Assassino: FOR 2 DES 1 CON 2*

*INT 2 SAB 1 PVs 10*

*Esquiva +4 Espada +7 (dano 2d6)*

*Armadura 2*

## 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.: Traidor de Alguma Tropa: FOR 3 DES 2 CON 3*

*INT 2 SAB 2 PVs 15*

*Espada +8 (dano 3d6) Armadura 2*

## 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 +12 (dano 5d6)*

*Armadura 5*

## PdMs de Nível de Desafio 6 a 10

A partir do Nível de Desafio 6, os PdMs são muito poderosos, Titã de enorme poder. O mestre deve adaptar à campanha, ajustando o poder dos PdJs ou tendo pontos fracos para esses PdMs poderosos. Todos os Titã possuem a desvantagem **Fraqueza Sobrenatural (especial)** (Parte da Nuca, 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.: Titã de 2 a 5m de Altura: FOR 6 DES 6 CON 5*

*INT 5 SAB 5 PVs 35*

*Garras +14 (dano 6d6+6) Armadura 6  
Fraqueza Sobrenatural (Nuca)*

#### **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.: 7m de Altura: FOR 6 DES 7  
CON 7 INT 4 SAB 5 PVs 40  
Armadura 7.  
Fraqueza Sobrenatural (Nuca)*

#### **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.: 15m de Altura: FOR 8 DES  
5 CON 8 INT 4 SAB 3 PVs 45  
Armadura 8  
Fraqueza Sobrenatural (Nuca)*

#### **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.: Titã Encouraçado: FOR 9 DES 6 CON 9 INT 9  
SAB 9 PVs 50  
Armadura 9  
Fraqueza Sobrenatural (Nuca)*

#### **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.: Titã Colossal: FOR 10  
DES 10 CON 10 INT 7 SAB 8 PVs 60  
Espada Divina +20 (dano 10d6 ou 10d12)  
Armadura 10  
Fraqueza Sobrenatural (Nuca)*

# Vantagens e Desvantagens



## 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).

## 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.

### 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.

### 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

### **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).

### **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.

### **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.

### **Poder de Titã (POD)**

**5 pontos** o personagem tem o poder de se transformar em um Titã de 15m de altura, os Atributos podem ter valor Maximo 6 a 10 para valores sobre-humanos, personagens humano recupera 2PVs por dia, de um Titã recupera 8 PVs por dia. Todos possuem **Imortalidade** (ler Vantagens para Titãs) Ver mas detalhes em Slayes )

### **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.

### **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)**

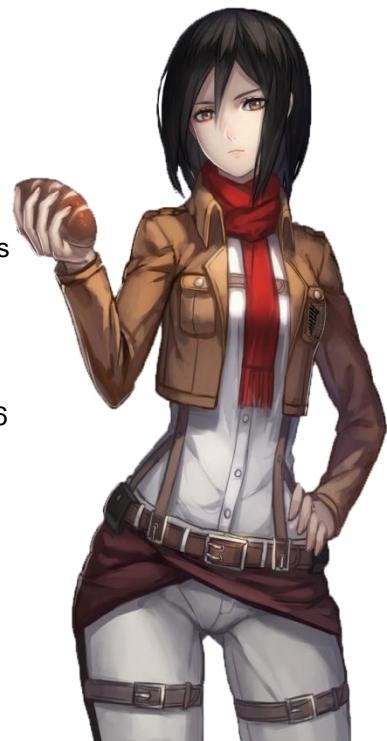
**2 pontos:** O personagem é praticamente um radar contra o perigo, percebendo sempre quando existe algo que o irá emboscar, etc. Perícia Super Senso do Perigo 2; +6 no teste versus DES+Furtividade do oponente, teste normal contra DES+Super Furtividade.

### **Super Sentidos (SAB)**

**3 pontos:** Possui Super Audição Pode escutar os passos dos Titãs até 1KM,

**3 pontos:** Super Visão telescópica (aumenta 100x a visão normal),

**3 pontos:** Super Olfato (identifica cheiros impossíveis de serem sentidos por um ser humano)



## Somente Titãs



### Aumento de velocidade (DES)

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

### Corpo Encouraçado (POD)

**3 pontos:** Gastando 3PEs, o personagem pode aumentar a rigidez do seu corpo, ganhando RD (resistência a dano) 15.

### 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.

### Imortalidade (POD)

**Todos os Titãs tem esta Vantagem:** Caso o personagem morra completamente, ele retorna à vida depois de 1d6 dias, regenerando completamente o seu corpo (mesmo se tenha sido destruído).  
poder dos Titãs tem um ponto fraco *uma desvantagem Fraqueza Sobrenatural (Nuca)*. A única coisa que pode matar completamente o Titã.

Todos os Titãs só morrem com a decapitação da parte de trás da Nuca

### Mais de 50 Metros de Altura (FOR)

**5 pontos:** Gastando 3PEs o personagem aumenta seu tamanho em  $\frac{1}{2}$  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.

## **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)**

**+2pt extra** 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)**

**+4pt extra** Sua altura é muito maior que a média, as pessoas o tratam quase como um monstro. Tem dificuldades de se mover em espaços pequenos, etc.

### **Amnésia (INT)**

O personagem não se recorda de sua verdadeira identidade, ou perdeu a memória **+1pt extra** recente (algumas semanas atrás ou meses).

### **Anacrônico (INT)**

**+4pt extra** Não consegue usar equipamentos modernos, tem muita dificuldade de se adaptar à tecnologia.

### **Analfabetismo (INT)**

**+2pt extra** Personagem não sabe ler ou escrever.

**Aparência Engraçada (CAR)**

**+2pt extra** A aparência do personagem é motivo de piada, causando penalidades em tratos sociais.

**Aparência Hedionda (CAR)**

**+4pt extra** O personagem possui uma aparência monstruosa, que causa medo nos demais.

**Arrogante (CAR)**

**+1pt extra** O personagem acredita ser o melhor, e tende a humilhar os demais.

**Avareza (INT)**

**+1pt extra** O personagem jamais divide o que tem com ninguém, e tem como principal motivação acumular dinheiro.

**Bully (CAR)**

**+2pt extra** O personagem adora irritar e humilhar aqueles que considera mais fracos.

**Cauteloso (especial)**

Evita entrar em perigo e planeja excessivamente suas ações.

**Cego (SAB)**

**+5pt extra** Grande penalidade para todas as tarefas que exigem visão pode ter graus de cegueira. Grande penalidade em combate.

**Chiclete de Monstro (especial)**

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

**Cíume Dóentio (INT)**

**+3pt extra** O personagem possui um interesse amoroso por quem sente ciúmes dóentios, que o leva a ações insanas.

**Claustrofobia (POD)**

**+1pt extra ou +2pt extra** (para personagens com Poder de Titã) Penalidade nos testes de medo quando entra em ambientes muito pequenos.

**Cleptomania (INT)**

**+1pt extra** O personagem não consegue evitar roubar, quando surge uma oportunidade.

**Código de Conduta Rígido (INT)**

**+1pt extra** O personagem segue um código de conduta rígido e jamais o quebra. Se quebrar ganha muitas penalidades.

**Código de Honra (INT)**

**+1pt extra** O personagem segue um código de honra que jamais quebra. Se quebrar ganha muitas penalidades.

**Colecionador Compulsivo (INT)**

**+1pt extra** O personagem possui uma obsessão de colecionar um determinado tipo de objeto, item, coisa.

**Complexo de Inferioridade (CAR)**

**+2pt extra** O personagem possui baixa auto-estima e está sempre se desculpando por suas imaginárias limitações. Causa penalidade em testes sociais.

**Confiança Cega (INT)**

**+2pt extra** O personagem tem excesso de confiança em si mesmo, ao ponto de cometer atos insanos.

**Corcunda (CAR)**

**+3pt extra** O personagem tem uma corcunda que causa grande penalidade em testes sociais e de destreza.

### **Corrupção Moral Crônica (INT)**

**+4pt extra** O personagem está progressivamente se tornando extremamente malvado.

### **Credulidade (INT)**

**+3pt extra** O personagem acredita em tudo que lhe dizem.

### **Curioso (INT)**

**+1pt extra** O personagem não consegue evitar saciar sua curiosidade, mesmo em detrimento do seu bem estar físico.

### **Daltônico (SAB)**

**+1pt extra** O personagem tem dificuldades de diferenciar ou enxergar cores.

### **Deficiência Auditiva (SAB)**

**+3pt extra** O personagem não consegue escutar bem ou é completamente surdo.

### **Delirante (INT)**

**+1pt extra** O personagem sofre com delírios.

### **Crença Não convencional (INT)**

**+2pt extra** O personagem segue algum tipo de religião pagã ou estranha, diferente das socialmente aceitas. Isso causa penalidades nos testes sociais.

### **Dependente (INT)**

**+2pt extra** 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)**

**+4pt extra** Por algum motivo, o personagem não consegue usar suas mãos normalmente e tem penalidades em ações que envolvem destreza manual.

### **Dislexia (SAB)**

**+1pt extra** O personagem tem grande dificuldade de leitura.

### **Distraído (SAB)**

**+2pt extra** O personagem tem penalidades em testes de Percepção e tem dificuldade de se concentrar em uma tarefa.

### **Doente Terminal (CON)**

**+4pt extra** O personagem sofre de uma doença terminal e tem penalidades em testes que envolvam força física, vigor, destreza, etc.

### **Egoísta (INT)**

**+2pt extra** O personagem só se preocupa com si mesmo.

### **Enxaqueca (CON)**

**+2pt extra** O personagem sofre periodicamente de enxaquecas fortíssima que criam grandes penalidades em todos os testes.

### **Epilepsia (CON)**

**+1pt extra** O personagem sofre periodicamente com crises epilépticas, que o deixam completamente incapacitado.

### **Escravo (CAR)**

**+3pt extra** 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)**

**3pt extra** Por algum motivo, o personagem é estigmatizado socialmente e rejeitado por aonde vai.

**Eunuco (CAR)**

**3pt extra** O personagem não possui os órgãos genitais.

**Extremamente Preguiçoso (INT)**

**3pt extra** O personagem tem muita dificuldade de encontrar motivação para o que quer que seja.

**Fala pelos Cotovelos (CAR)**

**+2pt extra** 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)**

**+2pt extra** O personagem tem uma crença fanática em uma religião, ideologia ou até um ídolo. Causa penalidade em testes sociais.

**Feio (CAR)**

**+2pt extra** O personagem possui uma aparência desagradável, pode ter verrugas enormes, olhos vesgos, orelhas gigantescas, etc.

**Fiel (INT)**

**+3pt extra** Personagem dá a própria vida pelo seus amigos, sem pensar duas vezes.

**Fobia (INT)**

**+2pt extra** Personagem possui um medo irracional de alguma coisa, criatura, pessoal, situação, etc.

**Fraco (FOR)**

**+1pt extra** O personagem é muito fraco e sua FOR vira automaticamente 0 ou menos.

**Frágil (CON)**

**+2pt extra** Personagem sofre o dobro do dano normal de qualquer tipo de ataque.

**Fraqueza de Calor (CON)**

**+1pt extra** 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)**

**+1pt extra** Penalidade em testes sociais. Dificuldade para passar informações. Penalidade em testes de Sedução e em testes de Diplomacia.

**Generosidade Exagerada (INT)**

**+1pt extra** Personagem é incapaz de ficar com algo para si, quer sempre compartilhar tudo que tem.

**Hábitos Pessoais Odiosos (CAR)**

**+1pt extra** O personagem possui hábitos odiosos, que causam repulsa social.

**Heroico (INT)**

**+2pt extra** Personagem nunca recusa um pedido de ajuda, mesmo que isso custe sua própria vida.

**Honestidade Radical (CAR)**

**+2pt extra** Personagem sempre fala a verdade, não importando a ocasião.

**Identidade Errada (CAR)**

**+2pt extra** Personagem possui uma semelhança impressionante com um importante e famoso criminoso ou vilão.

**Identidade Secreta (CAR)**

**+1pt extra** 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)**

**+2pt extra** Penalidade generalizada em todos os atributos.

**Imbecil (INT)**

**+3pt extra** Personagem é burro como uma porta. Tem penalidade em qualquer tipo de teste de Conhecimento.

**Impulsividade (CAR)**

**+3pt extra** Personagem não consegue controlar suas emoções, irrita-se facilmente e fala o que der na telha.

**Incompatibilidade com DMT (especial)**

**+4pt extra** O personagem causa avaria e problemas ao usar um dispositivo eletrônico, não consegue usar nada de alta tecnologia se causar dano.

**Incompetência (INT)**

**+3pt extra** O personagem tem penalidade em todos os testes que envolvam perícias ou habilidades profissionais.

**Inexperiente (INT)**

**+2pt extra** Personagem ganha penalidades por causa do nervosismo ao fazer testes que envolvam perícias específicas.

**Infantil (CAR)**

**+3pt extra** Personagem age como se fosse uma criança, possui emoções simples e impulsividade, ciúmes etc. Ele também é muito ingênuo.

**Inimigo Pessoal (CAR)**

**+2pt extra** O personagem possui um inimigo pessoal, que o persegue durante as aventuras.

**Inimigos (CAR)**

**+2pt extra** O personagem possui inimigos, organizações, gangues, máfias que estão ao seu encalço.

**Jogo Compulsivo (INT)**

**+2pt extra** O personagem tem o vício de jogar compulsivamente, não consegue parar de gastar todo o seu dinheiro em apostas.

**Lento (DES)**

**+3pt extra** 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)**

**+2pt extra** O personagem possui baixo limiar de dor, e pode sofrer dano sem sentir. Na prática, os danos que sofrem causam +1d6 de dano extra, pois o personagem não se desvia ou evita sofrer mais do que o necessário.

**Loucura (INT)**

**+3pt extra** O personagem tem algum tipo de distúrbio psiquiátrico, esquizofrenia, mania, paranoia, delírios, etc.

**Má Reputação (CAR)**

**+2pt extra** 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)**

**+4pt extra** 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)**

**+3pt extra** O personagem possui uma penalidade no deslocamento e em qualquer outro tipo de teste que envolva correr ou andar.

#### **Maníaco-Depressivos (INT)**

**+2pt extra** O personagem alterna o seu humor para extremos de mania e depressão, periodicamente.

#### **Medo Paralisante (INT)**

**+4pt extra** 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)**

**+3pt extra** O personagem não tem nenhuma coragem e busca sempre não se envolver em combates ou eventos perigosos.

#### **Megalomania (INT)**

**+2pt extra** O personagem tem planos mirabolantes de ascensão à fama internacional, riquezas incomensuráveis ou de conquista mundial.

#### **Mente Fraca (INT)**

**+1pt extra** O personagem é facilmente convencido de qualquer coisa, e é completamente crédulo.

#### **Mentira Compulsiva (INT)**

**+2pt extra** O personagem mente compulsivamente, inventa histórias fictícias sobre si e seus companheiros para ganhar vantagens.

#### **Mudo (CAR)**

**+4pt extra** O personagem é incapaz de se comunicar verbalmente.

#### **Nanismo (DES)**

**+3pt extra** O personagem tem estatura muito baixa, porta uma deformidade genética.

#### **Nervos a Flor da Pele (POD)**

**+3pt extra** O personagem tem baixa força de vontade e não consegue se controlar, estourando de raiva por qualquer motivo.

#### **Obcecado (INT)**

**+2pt extra** O personagem possui uma obsessão severa com algo, e tal obsessão atrapalha totalmente sua vida, dando penalidades nos testes sociais, por exemplo.

#### **Obeso (CON)**

**+4pt extra** O personagem está muito acima do seu peso normal, tem penalidades em todos os testes que envolvam exercício físico e movimentação.

#### **Olhos Deficientes (SAB)**

**+2pt extra** 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)**

**+4pt extra** O personagem sofre o dobro de dano de ataques de contusão e que podem quebrar ossos.

**Pacifista Radical (INT)**

**+3pt extra** 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)**

**+2pt extra** O personagem acha que está sendo perseguido e não consegue confiar em ninguém.

**Passado Negro (INT)**

**+1pt extra** O personagem possui um segredo em seu passado, pode ser um crime, um maldição, um trauma horrendo, e isso atrapalha seus relacionamentos e sua sanidade.

**Pesadelos Constantes (INT)**

**+1pt extra** O personagem tem pesadelos quase todas as noites, que lhe dão penalidades em tratos sociais e em sua sanidade.

**Pobreza (CAR)**

**+1pt extra** O personagem é completamente pobre, e excluído socialmente. Penalidade em relações sociais.

**Poder dependente de Ritual (INT)**

**+1pt extra** O personagem possui um poder sobrenatural que é dependente de algum tipo de ritual, para ser utilizado.

**Preconceituoso (INT e CAR)**

**+3pt extra** 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)**

**+2pt extra** O personagem está fugindo das autoridades por algum motivo.

**Psicose (INT)**

**+2pt extra** O personagem possui algum tipo de problema psíquico.

**Redução de Pontos de Vida (CON)**

**+2pt extra** O personagem por algum motivo, seja genético, mágico, sobrenatural, possui uma redução dos seus pontos de vida normais.

**Renegado (CAR)**

**+3pt extra** O personagem não se encaixa de maneira nenhuma na sociedade, sendo rejeitado em todas as situações.

**Rosto de Mentiroso (CAR)**

**+4pt extra** O rosto do personagem não inspira confiança, causando penalidades em testes sociais.

**Sadismo (INT)**

**+4pt extra** O personagem tem prazer em causar dor nos demais, pode vir a corromper completamente e ficar insano.

**Sanguinário (CAR)**

**+5pt extra** O personagem é excessivamente cruel e sanguinário.

**Sensível à Luz (SAB)**

**+3pt extra** Sofre grandes penalidades quando exposto à luz.

**Sinal de Identificação (CAR)**

**+2pt extra** O personagem possui algum tipo de sinal, tatuagem, cicatriz, marca que o torna facilmente identificável por quem quer que o esteja perseguinto.

**Síndrome de Tourette (CAR)**

**+2pt extra** O personagem não consegue falar normalmente sem trocar palavras por palavrões. Causa penalidades sérias nos tratos sociais.

**Sofrimento Constante (INT ou CON)**

**+2pt extra** O personagem tem um sofrimento físico ou mental constante.

**Suicida (INT)**

**+4pt extra** O personagem possui impulsos suicidas, que podem surgir em situações de estresse.

**Surdez (SAB)**

**+3pt extra** O personagem não escuta, dando penalidades nos testes de SAB e nos tratos sociais com pessoas que não sabem linguagem de sinais.

**Tagarela (CAR)**

**+2pt extra** Personagem fala sem parar, causando penalidades nos tratos sociais.

**Teimoso (INT)**

**+3pt extra** Personagem não muda de opinião facilmente.

**Tetraplégico (DES)**

**+5pt extra** Personagem é incapaz de mover seus membros.

**Timidez (CAR)**

**+2pt extra** 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)**

**+3pt extra** 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)**

**+4pt extra** 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)**

**+4pt extra** O personagem é viciado em ação e em situações perigosas, principalmente quando corre risco de vida.

**Vingativo (INT)**

**+2pt extra** Personagem é obcecado em vingar-se.

**Vontade fraca (SAB)**

**+2pt extra** Testes de SAB contra medo e domínio mental, entre outros casos, tem grande penalidade.

# PERSONAGENS



**Nome:** Eren Jaeger

**Sexo:** Masculino

**Idade:** 15 anos

**Altura:** 1,70 ,**Peso:** 53Kg

**Patente:** 104º Esquadrão de Recrutas

**Poder Militar:** Tropa de Exploração

**Força:** 2

**Destreza:** 2 (5 com DMT)

**Constituição:** 3

**Inteligência:** 2

**Sabedoria:** 2

**Carisma:** 2

**Poder:** 2

**Dano:** 1d6-2 Socos, 1d6-1 Chute, 2d6+2 Espadas (Corte)

**PVs:** 20

**PDS:** 14

## Perícias

Acrobacia (DES): 1

Armas Branca: Espadas (DES): 2

Briga (DES): 2

Cavalgar (DES): 2

Equilíbrio (DES): 1

Escalar (FOR): 1

Saltar (FOR): 1

## Vantagem

**Poder de Titã (5 Pontos)**

**Ambidestria (DES) (1 Pontos)**

**Corajoso (INT) (2 Pontos)** (+4 em teste de Sanidade)

## Desvantagens

**Amnésia (INT) (+1pt extra)**

**Heroico (INT) (+2pt extra)**

**Equipamento:** DMT



**Nome:** Mikasa Ackerman

**Sexo:** Feminino

**Idade:** 15 anos

**Altura:** 1,70 ,**Peso:** 68Kg

**Patente:** 104º Esquadrão de Recrutas

**Poder Militar:** Tropa de Exploração

**Força:** 1

**Destreza:** 5 +1 Iniciativa (DES 8 com DMT)

**Constituição:** 3

**Inteligência:** 2

**Sabedoria:** 2

**Carisma:** 2

**Poder:** 3

**Dano:** 1d6-4 Socos, 1d6-3 Chute, 2d6 Espadas (Corte)

**PVs:** 14

**PDS:** 14

## Perícias

Acrobacia (DES): 3

Armas Branca: Espadas (DES): 2

Briga (DES): 2

Cavalgar (DES): 2

Equilíbrio (DES): 2

Saltar (FOR): 1

## Vantagem

**Aparência (CAR) (1 Pontos)**

**Reflexos em Combate (DES) (2 Pontos)**

**Super Senso do Perigo (SAB) (2 Pontos)**

**Ambidestria (DES) (1 Pontos)**

**Corajoso (INT) (1 Pontos) (+2 em teste de Sanidade)**

## Desvantagens

**Heroico (INT) (+2pt extra)**

**Equipamento:** DMT



**Nome:** Armin Arlert

**Sexo:** Masculino

**Idade:** 15 anos

**Altura:** 1,63 ,**Peso:** 55Kg

**Patente:** 104º Esquadrão de Recrutas

**Poder Militar:** Tropa de Exploração

**Força:** 1

**Destreza:** 4 (7 com DMT)

**Constituição:** 2

**Inteligência:** 3

**Sabedoria:** 3 (+1 teste de Percepção)

**Carisma:** 3 (+1 Teste de Sedução, Diplomacia e

Manipulação)

**Poder:** 2

**Dano:** 1d6-4 Socos, 1d6-3 Chute, 2d6 Espadas (Corte)

**PVs:** 13

**PDS:** 16

## Perícias

Acrobacia (DES): 1

Armas Branca: Espadas (DES): 1

Estratégia Militar (INT): 3

Equilíbrio (DES): 1

Cavalgar (DES): 2

Diplomacia (CAR): 3

Falar em PÚblico (CAR): 1

## Vantagem

**Aparência (CAR) (1 Pontos)**

**Ambidestria (DES) (1 Pontos)**

**Aliados (CAR) Eren e Mikasa:(2Pontos)**

## Desvantagens

**Equipamento:** DMT

