

José de Figueiredo



Sistema +2d6@IM: Livro de Regras

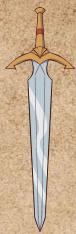
Sem editora ainda

José de Figueiredo

RPG de Mesa



Livro de Regras



Sistema +2d6_IFSul



Fomento IFSul/PROEX

Sistema +2d6@IM: Livro de Regras

Sem editora ainda

© 2017 José de Figueiredo & Sem editora ainda
Qualquer parte desta publicação pode ser reproduzida, desde que citada a fonte.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil

Tal, Fulano de.

Sistema +2d6@IM: Livro de Regras. / José de Figueiredo. – Passo Fundo: Sem editora aindaLtda., 2015.

Bibliografia.

ISBN XXXX-XXXX-XX.

1. Programas de computador. 2. Tipografia. 3. Latex. 4. Normas ABNT.

Sumário

1	Apresentação	2
1.1	Licenciamento	3
2	RPG de Mesa	5
2.1	O que é preciso para jogar RPG	6
3	Personagem do Jogador	8
3.1	Um Personagem no +2d6@IM	8
3.2	Pontos de personagem	8
3.3	Ficha de personagem	9
3.3.1	Inteligências	11
3.3.2	Pontos de Energia (PE)	16
3.3.3	Redução de Dano (RD)	17
3.4	Perícias	18
3.5	Vantagens e Desvantagens	19
3.6	Criando um PdJ	24
4	Classes de Personagem	25
4.1	Classes para aventuras fantásticas	25
5	Jogando com +2d6@IM	32
5.1	Jogadas de teste	32
5.2	Combates	32
5.3	Descanso	32
6	Magia Antiga	33
7	Equipamentos do Aventureiro	34
7.1	Armas	34
7.1.1	Armas corpo-a-corpo	34
7.1.2	Armas a distância	34
7.1.3	Armas naturais/druídicas	34
7.2	Escudos e Armaduras	34
7.2.0.1	Armaduras Leves	34
7.2.0.2	Armaduras Pesada	35

7.2.0.3	Escudos	35
7.2.0.4	Ferramentas	35
8	Área do Mestre	36
8.1	Modificadores de ocasião	36
8.2	Escolhendo perícias para sua aventura	36
A	Apêndice I - Exemplos de Ficha de Personagem	37
APÊNDICE B Lista de Perícias		38
B.1	Perícias com armas	38
B.2	Perícias baseadas de atributos físicos	38
B.3	Perícias de atributos mentais	39
APÊNDICE C Lista Vantagens e Desvantagens		43

CAPÍTULO 1

Apresentação

Este livro de regras surgiu após a finalização do projeto de extensão “RPG na Biblioteca Pública: Potencializando Talentos”, executado no segundo semestre de 2023, com apoio financeiro do Instituto Federal Sul-rio-grandense, pelo edital geral de fomento Nº 02/2023-PROEX.

Na ocasião, a equipe envolvida buscava um sistema de RPG (sob licença livre/aberta), que pudesse ser adaptado às necessidades do projeto. Vários sistemas foram testados e avaliados, sendo que o sistema selecionado foi o +2d6, criado pelo prof. Newton Rocha (Tio Nitro)¹.

Ainda em 2023, fizemos contato com o prof. Newton, que prontamente autorizou a adaptação, originando assim o *Sistema +2d6_IFSul* (Versão 1.0). Em 2024 este livro de regras é organizado, contendo a essa primeira versão revisada e renomeada para *Sistema +2d6@IM*. A principal adaptação é relacionada aos atributos do personagem, que passa utilizar conceitos das *Inteligências Múltiplas*, de Howard Gardner².

Segundo a Teoria das Inteligências Múltiplas (Gardner, H. 1987) uma pessoa possui várias inteligências, que podem ser vistos como potências humanas.

O esforço para concretização, divulgação e utilização deste material, é nutrido por evidências e também pela (forte) crença, de que o RPG de Mesa possui grande potencial para o estímulo da leitura, do trabalho colaborativo e desenvolvimento da imaginação e criatividade.

¹ [\(https://newtonrocha.wordpress.com/\)](https://newtonrocha.wordpress.com/)

² The Theory of Multiple Intelligences (1987).

1.1 Licenciamento

Esta seção apresenta os créditos e a licença de uso deste trabalho.

Atribuição de créditos

Este trabalho é uma adaptação do *Sistema +2d6*, desenvolvido por [Newton "Tio Nitro" Rocha](#), originalmente licenciado com Creative Commons 3.0 .

Licenças para o Sistema +2d6@IM

[Sistema +2d6@IM](#)³ © 2024 by [José Antônio de Figueiredo](#) is licensed under [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International](#) .

Nesta licença você **tem o direito de:**

- Compartilhar — copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato para qualquer fim, mesmo que comercial.
- Adaptar — remixar, transformar, e criar a partir do material para qualquer fim, mesmo que comercial.

O licenciante não pode revogar estes direitos desde que você respeite os termos da licença.

De acordo com os termos seguintes:

-  **Atribuição** — Você deve dar o crédito apropriado , prover um link para a licença e indicar se mudanças foram feitas. Você deve fazê-lo em qualquer circunstância razoável, mas de nenhuma maneira que sugira que o licenciante apoia você ou o seu uso.
-  **CompartilhaIgual** — Se você remixar, transformar, ou criar a partir do material, tem de distribuir as suas contribuições sob a mesma licença que o original.
- **Sem restrições adicionais** — Você não pode aplicar termos jurídicos ou medidas de caráter tecnológico que restrinjam legalmente outros de fazerem algo que a licença permita.

³ Para efeitos de licenciamento, o *Livro de Regras* e o *Sistema +2d6@IM* são considerados o mesmo objeto, denominado apenas *Sistema +2d6@IM*.

Avisos:

- Você não tem de cumprir com os termos da licença relativamente a elementos do material que estejam no domínio público ou cuja utilização seja permitida por uma exceção ou limitação que seja aplicável.
- Não são dadas quaisquer garantias. A licença pode não lhe dar todas as autorizações necessárias para o uso pretendido. Por exemplo, outros direitos, tais como direitos de imagem, de privacidade ou direitos morais , podem limitar o uso do material.

CAPÍTULO 2

RPG de Mesa

O RPG de Mesa¹ é um jogo cooperativo e de interpretação de papéis, idealizado por Gary Gygax (1974), que criou o sistema *Dungeons & Dragons*. Depois de Gygax surgiram diversos outros sistemas de RPG que podem ser pesquisados facilmente em uma busca a Internet.

A seguir apresentamos uma pequena lista com alguns sistemas de RPG brasileiros:

- *Tormenta 20* - disponível em:
<https://jamboeditora.com.br/categoria/rpg/tormenta20-rpg/>;
- *Ordem Paranormal* - disponível em:
<https://jamboeditora.com.br/produto/ordem-paranormal-rpg/>
- *Old Dragon 2* - disponível em:
<https://www.burobrasil.com/produtos/old-dragon/>.
- *Defensores de Tóquio (3D&T)* - disponível em:
<https://jamboeditora.com.br/categoria/rpg/3det/>;
- *Mojubá RPG* - disponível em:
<https://ludopedia.com.br/jogo/mojuba-rpg>;

Em um jogo de RPG há uma história, com vários personagens, mistérios, conflitos, magia, mundos distantes ou fantásticos, etc. Os jogadores participam do jogo, controlando e interpretando seus personagens, enquanto interagem com outros personagens da narrativa, com o ambiente/cenário, fazendo a história evoluir.

¹ Em inglês Role-playing Game

Um dos jogadores (chamado Mestre) narra a história, controla (e interpreta) os personagens do Mestre (PdM) e descreve/narra os eventos que acontecem conforme os outros personagens agem.

Dentro do jogo os personagens podem fazer praticamente qualquer coisa, como conversar com outros personagens, manipular objetos, resolver ou criar conflitos, viajar para lugares distantes, inventar máquinas de poções, ou qualquer outra coisa que seja possível dentro do universo ficcional da história e seja compatível com as capacidades do personagem.

Utilizando a imaginação e criatividade, os jogadores conduzem seus personagens dentro da história enquanto interagem com os outros personagens, com o ambiente, com mecanismos e armadilhas, tesouros e tudo o mais que possa existir em uma boa história. Por estarem inseridos no universo ficcional, os personagens também estão sujeitos aos grandes eventos desse mundo como cataclismos, invasões alienígenas, profecias, maldições , lendas, etc. Além disso, a ação destes mesmos personagens, pode também causar mudanças no mundo ficcional da história.

O RPG de mesa é um jogo colaborativo onde não existe um vencedor, ou seja, os participantes não competem entre si. Na aventura, todos precisam colaborar para obterem sucesso na resolução do(s) conflito(s) da narrativa. Em teoria não há limites para a exploração destes aspectos e, em função disso, é lógico inferir que o RPG proporciona um forte estímulo para o desenvolvimento de habilidades como imaginação, criatividade, trabalho em equipe, resolução de problemas, entre outros.

Além disso, ao adentrar no universo do RPG de Mesa, naturalmente os jogadores desenvolvem (ou aumentam) o hábito da leitura, mesmo que de forma não convencional. Essa imersão impele o jogador na busca pela compreensão dos sistemas de regras, das histórias pregressas dos personagem ou cenários, e, principalmente, na busca de elementos para enriquecer a própria criatividade.

O RPG de Mesa é uma forma de entretenimento que vai além do simples jogo, sendo também uma poderosa ferramenta para o desenvolvimento da criatividade, pois envolve atividades como criação de personagens, de narrativas, de cenários fictícios, etc, estimulando a imaginação de maneira profunda e envolvente.

2.1 O que é preciso para jogar RPG

De forma geral é preciso:

- **Grupo de Jogadores:** Reúna um grupo de amigos ou pessoas interessadas.

- **Um Mestre:** É o jogador responsável por narrar (e às vezes criar) a história, controlar os PdM's, definir a dificuldade dos desafios e manter o jogo em andamento. O Mestre também toma decisões sobre o jogo, narrando as consequências das ações dos jogadores.
- **Um Sistema de RPG:** Um conjunto de regras que define como criar personagens, resolver conflitos e executar a mecânica do jogo. Este Livro de Regras apresenta o Sistema +2d6@IM, que é simples, livre e gratuito, mas outros sistemas também podem ser utilizados.
- **Fichas de Personagem:** Cada jogador precisará de uma ficha na qual são registrados atributos, habilidades, história e outras informações sobre seu personagem. O livro de regras geralmente fornece modelos de fichas.
- **Dados de RPG:** Os dados são usados para alguns tipos de testes durante o jogo. O Sistema +2d6@IM requer apenas 2 dados de 6 faces, sendo uma alternativa de fácil acesso.
- **Imaginação e Criatividade:** RPGs são jogos baseados em interações criativas, imaginadas (e vivenciadas) no Teatro da Mente.
- **Tempo e Respeito:** Jogos de RPG exigem respeito mútuo e alguma dedicação de tempo.

CAPÍTULO 3

Personagem do Jogador

Este capítulo explica o que é preciso e como criar um Personagem do Jogador (PdJ) no Sistema +2d6@IM.

A seção [3.2](#) explica a estrutura de pontos utilizadas para criação do PdJ e a seção [3.3](#) detalha os elementos da ficha, explicando um a um. Por fim, a seção [3.6](#) faz uma demonstração para criação de um personagem.

O RPG de Mesa terá dois tipos de personagens:

- Personagens do Mestre (PdM's ou NPC): Os PdM's são criados e controlados pelo narrador da mesa. A criação de PdM's é apresentada no Capítulo [8 - Área do Mestre](#).
- Personagem do Jogador (PdJ): O PdJ é criado e controlado por um dos jogadores da mesa. Cada jogador controla pelo menos um personagem.

Antes de começar a preencher a ficha, é preciso que o jogador faça um breve planejamento de como será o personagem que deseja interpretar na aventura. Sugerimos que escreva este planejamento em uma folha de caderno (tipo rascunho), uma pequena descrição do personagem que deseja construir.

3.1 Um Personagem no +2d6@IM

— não sei se vai este.

3.2 Pontos de personagem

No Sistema +2d6@IM o personagem será representado por um conjunto de 9 inteligências, vitalidade, algumas perícias, algumas vantagens e desvantagens. Cada uma

destas características será representada por uma pontuação que é registrada na ficha de personagem. Esta pontuação demonstra as potencialidades e fraquezas de cada personagem.

Quanto maior a pontuação registrada, mais poderoso é o personagem naquele aspecto. Entretanto, não podemos utilizar qualquer pontuação na ficha, pois isto poderia deixar o personagem “invencível”. Para evitar este tipo de situação, o sistema determina que os jogadores precisam “comprar” as características que desejam com uma quantidade de pontos limitada, garantindo um *balanceamento* entre os aventureiros.

Para aventuras desenvolvidas com base neste Livro de Regras, a pontuação de cada aspecto deve ser limitada entre 1 e 5. Pontuações acima de 5 ou abaixo de 1 não são usadas porque indicam, respectivamente, habilidades sobre-humanas ou incapacidade total. Aventuras com personagens sobre-humanos precisam de ajustes não abordados neste livro de regras¹.

Para balancear os poderes dos personagens, antes de iniciar a aventura, o Mestre determina a quantidade de pontos que poderão ser usados para “comprar” características. Já os jogadores precisam escolher, de acordo com as características do seu personagem, em quais características pretendem “investir” na hora da criação do seu personagem.

A Tabela 1 apresenta uma sugestão de pontuação por tipo de aventura, destacando que 10 pontos é o mínimo (1 ponto por aspecto) e 50 pontos é o máximo (5 pontos por aspecto).

Tabela 1 – Quantidade de Pontos por tipo de aventura.

Aspecto	Tipo de aventura	
	Heroicas ou Fantasia	Realista ou Horror
Inteligências e Vitalidade	25 a 30 pontos	15 a 20 pontos
Perícias	15 pontos	10 pontos
Vantagens	5 pontos mais pontos obtidos com desvantagens	apenas pontos obtidos com desvantagens
Obtidos com Desvantagens	obter até 5 pontos	obter até 5 pontos

3.3 Ficha de personagem

É onde são registradas informações, características e equipamentos do personagem. Nesta versão do +2d6@IM as características são: inteligências, vitalidade, perícias, vantagens e desvantagens. **A Figura 1 mostra uma Ficha de Personagem exemplo, que pode ser feita a mão livre em uma folha de caderno. Outros modelos são mostrados no Apêndice A.**

Os principais elementos da Ficha de Personagem são:

¹ Para saber mais sobre os níveis sobre-humanos, consulte a versão completa do Sistema +2d6 no site do autor (<https://newtonrocha.wordpress.com/sistema-de-rpg-2d6/>)

- INTELIGÊNCIAS: Representam as potencialidades físicas e mentais do personagem. As inteligências são detalhadas na seção [3.3.1](#).
- VITALIDADE: Representa a *Força Vital* do personagem e é explicada na seção [??](#).
- PERÍCIAS: São habilidades/ofícios aprendidas/conquistadas pelo personagem antes da aventura, no seu passado. Ver seção [3.4](#).
- VANTAGENS e DESVANTAGENS: São características/poderes que afetam o personagem. Vantagens auxiliam/ajudam em determinadas situações, enquanto desvantagens prejudicam/atrapalham. Ver seção [3.5](#).

Ficha de Personagem

<i>Nome:</i>			
<i>Descrição do Personagem</i>			
<i>FOR</i>	<i>INT</i>	<i>POD</i>	<i>PVs</i>
<i>DES</i>	<i>SAB</i>	<i>PEs</i>	
<i>CON</i>	<i>CAR</i>		
<i>Armas ou Magias</i>		<i>Ataque</i>	<i>Dano</i>
<i>Perícias</i>		<i>Nível/Pontos</i>	
<i>Vantagens e Desvantagens</i>			

Figura 1 – Exemplo de ficha feita a mão livre.

3.3.1 Inteligências

Os atributos do personagem são descritos por inteligências², que podem ser entendidas como potenciais que o personagem possui. Na criação do PdJ, o jogador “investe” uma quantidade de pontos em cada inteligência, dando forma ao seu personagem. Para garantir o equilíbrio dos personagens, este investimento não poderá ser menor que 1 ou maior do que 5.

Como pode ser verificado na ficha de personagem, o PdJ também possui *Pontos de Vida*, *Redução de Dano* e *Pontos de Energia*. Os Pontos de Vida serão definidos juntamente com a Vitalidade enquanto Pontos de Energia e Redução de Dano são definidos em seções específicas.

As inteligências múltiplas do personagem são detalhadas conforme segue

Lógico Matemática (FOR)

Representa a capacidade de compreender e resolver problemas lógicos e/ou matemáticos. É um atributo importante (requer maior pontuação) para classes como

Pontuação que representa a força física do personagem. É um atributo importante (requer maior pontuação) para personagens focados em ação física como guerreiros, lutadores marciais, soldados, gladiadores, paladinos, templários, etc.

FOR é necessária para o PdJ executar ações que precisam de força como levantar carros, entortar barras de ferro, usar espadas e lanças, defender-se de feras selvagens, entre outros. Também é usada no cálculo dos Pontos de Vida (PV) do personagem (ver Tabela 5).

A Tabela 2 faz uma descrição da capacidade para a pontuação da força e do Dano causado por ataques “a mão livre” (como luta de boxe, por exemplo). O valor de Dano pode ser acrescentados ao dano da arma corpo-a-corpo (ver seção 5.2), desde que todos os jogadores da mesa estejam de acordo.

Tabela 2 – Pontuação em força.

Força	Dano a mão livre	Capacidade equivalente
1	1d6-3	Levanta uma cadeira
2	1d6-1	Levanta uma mesa
3	1d6	Levanta um peso de 100kg
4	1d6+1	Levanta um peso de 200kg
5	1d6+2	Levanta um peso de 400kg

² Este Livro de Regras é inspirado no conceito de Inteligências Múltiplas de Howard Gardner.

Destreza (DES)

Pontuação que representa a agilidade, reflexos, pontaria e equilíbrio do personagem. É um atributo importante (requer maior pontuação) para personagens focados agilidade como ranger, monges, guerreiros, ladinhas, ninjas, etc.

DES é necessária para ações que precisam de agilidade como escalar paredes/muros, esquivar dos golpes de espada, esquivar do bote de um animal peçonhento, entre outros. Personagens com valores pontuação elevada em destreza, recebem *bônus em testes de esquiva e ataques a distância* (coluna Bônus), conforme mostrado na Tabela 3.

Tabela 3 – Pontuação em destreza.

Destreza	Bônus	Capacidade
1	sem	Sedentário
2	sem	Faz exercícios regulares
3	+1 de bônus.	Acrobata amador
4	+2 de bônus.	Acrobata profissional
5	+3 de bônus.	Ninja

Vitalidade (VIT)

Pontuação que representa a vitalidade, folego, resistência a doenças ou venenos de um personagem. É um atributo importante (requer maior pontuação) para personagens focados em combate como bárbaros, paladinos, etc.

CON é necessário para testar se o personagem resistiu a algo, como ao veneno de um animal peçonhento, a uma determinada doença, se consegue ficar embaixo da água prendendo a respiração, entre outros.

Os pontuações de constituição também impacta diretamente na quantidade de Pontos de Vida (PV) do personagem. Além disso, personagens com pontuações elevadas em constituição normalmente recebem pontos de vida extra. A Tabela 4 faz uma descrição da capacidade para a pontuação da força e mostra a quantidade de pontos de vida extra.

Pontos de Vida Iniciais

Os Pontos de Vida (PV) iniciais do personagem são definidos já na sua criação. A Tabela 5 faz duas sugestões para o cálculo dos PV iniciais, conforme o tipo de aventura e incluindo os pontos de vida extra por constituição (*pvExtra*, obtido na coluna PV Extra da Tabela 4).

Tabela 4 – Pontuação em constituição.

Constituição	PV Extra	Capacidade
1	0	Sedentário, cansa rapidamente (15 min correndo).
2	1	Corpo normal, cansa com esforço físico moderado (30 min correndo).
3	3	Corpo de atleta amador, cansa após esforço físico forte. (1h correndo).
4	5	Corpo de atleta profissional, cansa após esforço físico pesado (4h correndo).
5	7	Corpo de atleta campeão olímpico, cansa após esforço físico muito pesado (8h correndo).

Tabela 5 – Cálculo para Pontos de Vida Inicial

Constituição	Tipo de aventura	
	Heroicas / Fantasia	Realistas / Horror
1	$20 + CON + FOR + pvExtra + 1d6$	$10 + CON + FOR + pvExtra + 1d6$
2	$20 + CON + FOR + pvExtra + 1d6$	$10 + CON + FOR + pvExtra + 1d6$
3	$20 + CON + FOR + pvExtra + 1d6$	$10 + CON + FOR + pvExtra + 1d6$
4	$20 + CON + FOR + pvExtra + 2d6$	$10 + CON + FOR + pvExtra + 2d6$
5	$20 + CON + FOR + pvExtra + 2d6$	$10 + CON + FOR + pvExtra + 2d6$

Inteligência (INT)

Pontuação que representa a capacidade de raciocínio e memória do personagem. É um atributo importante (requer maior pontuação) para personagens focados em atividades que exijam raciocínio e memória como magos, hackers, investigadores, etc.

INT é necessária para ações que precisam de raciocínio e memória, como conhecer e conjurar magias arcana, compreender um pergaminho, lembrar de uma informação que estava em um livro da biblioteca, conhecer outros idiomas, criar um vírus, etc. A Tabela 6 apresenta uma descrição da capacidade dessa pontuação.

Tabela 6 – Pontuação em inteligência.

Inteligência	Capacidade
1	Inteligência normal.
2	Inteligência acima da média.
3	Inteligência muito acima da média.
4	Gênio
5	Super gênio.

Idiomas conhecidos (Regra opcional)

Uma aventura pode ser ambientada em um universo ficcional com vários idiomas. Neste caso, pode ser interessante adotar uma regra para idiomas conhecidos.

Um personagem muito inteligente certamente vai conhecer (ou tem mais chances de aprender) mais idiomas do que os companheiros “com inteligência menor”. Esta regra pode ser adotada para, por exemplo, testar se um personagem consegue “ler” um antigo pergaminho em língua desconhecida até então.

A Tabela 7 faz uma sugestão para controle da quantidade de idiomas conhecidos, conforme a inteligência do PdJ. Observe que o conhecimento linguístico em aventuras ambientadas no tempo medieval³ é bem precário quando comparado com aventuras em universos modernos. A tabela também diferencia saber ler e escrever.

Tabela 7 – Idiomas conhecidos segundo inteligência.

Inteligência	Universo Medieval		Universo Moderno	
	Sabe ler	Sabe escrever	Sabe ler	Sabe escrever
1	Nativo	não	Nativo	Nativo
2	Nativo	Nativo	Nativo + 1	Nativo + 1
3	Nativo + 1	Nativo	Nativo + 2	Nativo + 2
4	Nativo + 2	Nativo + 1	Nativo + 4	Nativo + 4
5	Nativo + 3	Nativo + 2	Poliglota	

A lista de idiomas disponíveis no universo precisa ser definida pelo Mestre.

Sabedoria (SAB)

Pontuação que representa a capacidade de percepção, intuição, sensibilidade e conhecimento intuitivo de um personagem. É um atributo importante (requer maior pontuação) para personagens tipo clérigo, druida, médium, naturalistas, rangers, monges, etc.

SAB é necessária em ações como reconhecer se uma planta é ou não venenosa, perceber se um povoado está sendo receptivo a sua visita, para conectar-se com algum deus ou força da natureza, intuir perigo, perceber motivação, energias místicas ou presenças sobrenaturais, entre outros.

Personagens com valores pontuação elevada em sabedoria, recebem *bônus em testes de intuição e força de vontade*. A Tabela 8 faz uma sugestão para valores de bônus por sabedoria.

Carisma (CAR)

Pontuação que representa as habilidades sociais de um personagem. É um atributo importante (requer maior pontuação) para personagens tipo bardo, menestrel, artistas, políticos e líderes, etc.

³ Fato histórico: Na Idade Média, saber ler e escrever era privilégio de poucos. Este conhecimento era restrito aos nobres e ao clero, ou seja, o povo (plebeus) não tinha acesso e nem mesmo permissão para aprender a ler.

Tabela 8 – Pontuação em constituição.

Sabedoria	Bônus	Capacidade
1	sem	Percepção, força de vontade e intuição normais
2	sem	Percepção, força de vontade e intuição acima da média (consegue intuir algumas coisas).
3	+1 de bônus	Percepção, força de vontade e intuição muito acima da média (consegue intuir várias coisas).
4	+2 de bônus	Percepção, força de vontade e intuição altíssimas (dificilmente erra uma intuição).
5	+3 de bônus	Percepção, força de vontade e intuição extraordinárias (percebe praticamente tudo).

CAR é necessário em ações como interação social, disputas de discursos, demonstrações artísticas, convencimento, entre outros. Personagens com pontuações elevadas em carisma recebem *bônus em testes de sedução, diplomacia e manipulação*. A Tabela 9 apresenta uma descrição da capacidade por pontuação e faz uma sugestão para valores de bônus por carisma.

Tabela 9 – Pontuação em carisma.

Carisma	Bônus	Capacidade
1	sem	Carisma normal, não chama atenção.
2	sem	Simático - já atrai um pouco de atenção.
3	+1 de bônus.	Carisma acima da média - atrai a atenção com facilidade e lidera pequenos grupos de pessoas.
4	+2 de bônus.	Líder muito carismático - consegue liderar grandes grupos de pessoas.
5	+3 de bônus.	Líder natural extremamente carismático - consegue liderar multidões.

Poder (POD)

Poder é um atributo optativo que será utilizado somente quando o personagem tiver perícias ou vantagens que utilizem o atributo poder. Normalmente em aventuras que envolvam poderes mágicos, sobrenaturais, cibernéticos, etc. Representa a capacidade sobrenatural, mágica ou cibernetica de um personagem. É um atributo importante (requer maior pontuação) para personagens tipo feiticeiros, bruxos, ciborgues, robôs, etc.

POD é necessário em ações como conjurar Magias (A seção 6 detalha o uso de magia), uso de vantagens que precisam de poder, entre outros. A Tabela 10 apresenta uma descrição da capacidade por pontuação.

Tabela 10 – Pontuação em poder.

Poder	Capacidade
1	Poder pequeno, de pouco efeito..
2	Poder de efeito normal, limitado.
3	Poder de efeito grande, afeta mais de um alvo, super herói mediano.
4	Poder de efeito considerável, super herói local acima da média.
5	Poder de efeito enorme, super herói local de elite.

3.3.2 Pontos de Energia (PE))

Pontos de Energia representam a quantidade de energia que o personagem dispõe para usar algumas vantagens ou conjurar magias. A quantidade de energia necessária para as ações estão na descrição das vantagens e magias.

Durante um dia de aventura o personagem “consome” seus PE’s quando utiliza algum poder, sendo necessário descansar para “recuperar a energia consumida”.

O Mestre também pode implementar um consumo de energia diário para representar o cansaço físico e/ou emocional da aventura.

PEs inicial

A quantidade inicial de Pontos de Energia serão determinados conforme o tipo de aventura. Veja as sugestões a seguir:

- $PEs = Atributo + 10$ (em aventuras baixo de poder/magia);
- $PEs = Atributo + 20$ (em aventuras médio de poder/magia);
- $PEs = Atributo + 30$ (em aventuras alto de poder/magia).

O atributo base para calculo dos PEs iniciais é variável, podendo ser Poder para uso em vantagens e Inteligência, Sabedoria ou Poder para uso em magias. O capítulo 6 explica o funcionamento da magia no Sistema +2d6@IM.

Recuperando PEs consumidos

Para recuperar os pontos de energia gastos em um dia de aventura, é preciso descansar parando por algum tempo ou dormindo por uma noite. Os jogadores devem monitorar os PEs de seus personagens, de forma que saibam quando é preciso descansar. Este controle pode ser feito na própria ficha de personagem.

O tempo de descanso necessário para recuperar pontos de energia poderá variar conforme o tipo de aventura. A seguir uma sugestão:

- Cenários Realistas: Precisa de pelo menos 8h de descanso, onde os personagens dormem, para recuperar todos os PEs.
- Cenários Heroicos: Recupera 5 PEs em um descanso curto, de pelo menos 1h. A recuperação total pode acontecer em um descanso de 6h.

A seção 5.3 apresenta algumas orientações para o descanso.

3.3.3 Redução de Dano (RD))

Redução de Dano representa algum tipo de proteção contra danos causados ao personagem. O PdJ terá RD quando estiver usando algum tipo de armadura (ver Equipamentos do Aventureiro - Capítulo 7) ou alguma magia de proteção (ver Magia Antiga - Capítulo 6). Algumas vantagens também agregam Redução de Dano ao personagem.

Funcionamento da RD

Como o próprio nome diz, a RD diminui o dano causado pelo ataque de algum oponente (ver Dano de Combate na seção 5.2) ou armadilha presente na cena. Caso o personagem não esteja usando a armadura (ou proteção mágica) no momento em que sofrer o dano, então RD é 0.

Algumas vezes durante o jogo será necessário que Mestre e jogadores usem o bom senso para avaliar a cena. Veja as seguintes situações:

- Dano de queda: Armadura metálica não protege contra queda, logo sua Redução de Dano não se aplica neste caso.
- Dano elétrico: Armadura metálica não protege contra danos elétricos, podendo inclusive potencializar o dano.
- Veneno: Armaduras não protegem contra veneno.
- Personagem dormindo tranquilamente na segurança de um castelo. Dificilmente o personagem estará vestindo a armadura enquanto dorme.
- Personagem dormindo em um acampamento de campanha: Nesta caso é mais provável que o personagem durma usando a armadura, parcial ou completa.

3.4 Perícias

Perícias representam as especialidades e poderes especiais que personagens podem ter em uma aventura. Estas habilidades podem ser específicas ou genéricas, sendo sempre determinadas pelo tipo de aventura e pelo Mestre.

O Apêndice B apresenta uma listagem com as perícias mais comuns em jogos de RPG. Mestres e jogadores podem criar novas perícias, para isto recomendamos a leitura das regras originais do Sistema +2d6 (<https://newtonrocha.wordpress.com/sistema-de-rpg-2d6/>) que, conforme explicado na seção 1.1 - Licenciamento, é a base para o Sistema +2d6@IM.

Antes de narrar uma aventura, o Mestre precisa determinar quais perícias podem existir naquele universo ficcional, para que os jogadores possam criar seus personagens usando as perícias adequadas.

Recomenda-se que o Mestre faça uma lista com 15 a 20 perícias compatíveis com o tipo de aventura que será narrado e apresente aos jogadores na criação dos personagens. Neste momento os jogadores poderão “comprar” as perícias escolhidas com os pontos que possui (ver a seção 3.2). O objetivo é evitar situações onde o personagem entra em uma aventura no Velho Oeste tendo “comprado” a perícia *Hacker de computadores*, o que seria completamente ilógico.

O jogador, por sua vez, precisa ter em mente que a perícia é usada de forma complementar a algum atributo, ou seja, é importante “alinhar” perícias com os atributos registrados na ficha. Em outras palavras, recomenda-se “comprar” perícias que utilizem atributos de maior valor do personagem.

Estrutura de uma perícia

Para facilitar a narração do jogo e a interpretação dos personagens, as perícias são classificadas em função da pontuação usada na sua compra. A Tabela 11 mostra esta organização.

Tabela 11 – Classificação das perícias

Pontuação usada na compra	Classificação da Perícia
1	Iniciante
2	Profissional
3	Experiente
4	Perito
5	Expert

Usando a perícia **Furtividade**, copiada da listagem no Apêndice B, como referência,

temos:

Furtividade (DES): Você tem a habilidade de aproximar-se sem ser notado, andar silenciosamente, passar despercebido, etc.

Se um jogador compra a perícia Furtividade com 1 ponto então ele será considerado um iniciante “na arte de andar silenciosamente”. Entretanto, se o jogador comprar com a mesma perícia usando 4 pontos, será considerado um perito “na arte de andar silenciosamente”.

Observe que a descrição da perícia não muda, apenas sua classificação.

3.5 Vantagens e Desvantagens

Como o próprio nome sugere, são características que irão influenciar o personagem durante as aventuras. Além de deixar o jogo muito mais divertido, as vantagens ajudam enquanto desvantagens atrapalham/penalizam o personagem.

Cabe ao Mestre especificar a lista de vantagens e desvantagens disponíveis em uma aventura, especificar o limite de pontos usados para “compra” (sugestão na seção ??), bem como garantir que os jogadores não “invistam” em vantagens que anulem desvantagens e vice-versa.

O Apêndice C - Lista de Vantagens e Desvantagens apresenta algumas sugestões para mesas nesse sistema. Da mesma forma que nas perícias, os jogadores podem criar novas vantagens/desvantagens⁴.

Desvantagens

No Sistema +2d6@IM, as desvantagens são obtidas apenas para gerar mais pontos para compra de vantagens. Assim, caso o jogador queira (e o Mestre permita), poderá obter pontos extras para compra de mais vantagens.

A pontuação gerada pelas desvantagens “pegadas” pelo jogador será determinada pelo Mestre. A Tabela 12 faz uma sugestão de interpretações para o “grau” das desvantagens.

Durante o jogo, um personagem poderá ser testado em sua desvantagem. Por exemplo, um personagem com a desvantagem Credulidade:

Credulidade (INT) - o personagem acredita em tudo que lhe dizem.

⁴ Consultar o Sistema +2d6 original

Tabela 12 – Pontuação gerada por desvantagens

Grau da desvantagem	Pontuação gerada	Descrição
Leve	+1	Desvantagem afeta o personagem em poucos momentos do jogo, uma vez entre várias sessões.
Normal	+2	Desvantagem afeta o personagem pelo menos uma vez por sessão.
Grave	+3	Desvantagem afeta o personagem no máximo duas vezes por sessão.
Séria	+4	Desvantagem afeta o personagem quando o personagem age.
Enorme	+5	Desvantagem afeta o personagem o tempo todo.

Thorn, que tem a desvantagem Credulidade, está buscando pistas para resolver um misterioso assassinato. Em uma de suas investigações, Loki fala que nada sabe do crime, mas descobriu algo perturbador no bairro onde o crime ocorreu. Ele sabe de vários relatos, vindos de fontes extremamente confiáveis, *que gatos estão fazendo ninhos em árvores e colocando ovos*. Loki inclusive mostra para Thorn um documentário sobre o assunto, divulgado pelo Canal *Brazil Serial*, como evidência cabal.

O Mestre pede então um teste de Inteligência para verificar se o personagem Thorn acredita nesta história (a CD do teste é definida pelo Mestre). Se o/ personagem falhar no teste então acreditará na história, e nesse caso, o jogador deve interpretar o personagem como se ele realmente acreditasse na historia contatada (por mais absurda que parecer).

Vantagens

No Sistema +2d6@IM, as vantagens são “compradas” com pontos obtidos de desvantagens e/ou liberados pelo mestre na sessão zero.

Níveis da vantagem

O nível (ou “poder”) de cada vantagem depende do custo de compra (1 a 5 pontos) e está especificado na descrição de cada vantagem. Exceto quando a descrição da especificar o contrário, ao comprar um nível de uma vantagem, o personagem ganha automaticamente os níveis inferiores (caso existam). Desta forma, o personagem pode escolher qual nível da vantagem usar durante o jogo.

Vamos analisar a vantagem *Anfíbio* e *Aparência encantadora*, descritas a seguir:

Anfíbio (CON): Personagem tem capacidades de anfíbio. Não consome PEs.

Custo	Ativação	Descrição
2 pontos	-	Pode respirar embaixo da água.

Aparência encantadora (CAR): Personagem possui uma beleza incomum.

Custo	Ativação	Descrição
1 ponto	-	Ganha +2 em testes sociais.
2 ponto	-	Ganha +4 em testes sociais.
3 ponto	-	Ganha +6 em testes sociais.

Analizando a descrição das vantagens exemplificadas podemos ver que **Anfíbio** tem nível único, portanto custo (2 pontos) e função únicos (Camaleão 2). Já **Aparência encantadora** tem 3 níveis, portanto 3 custos diferentes. A descrição da primeira mostra apenas uma opção, pois não há níveis de poder diferentes, enquanto na segunda encontramos 3 opções (Aparência Encantadora 1, Aparência Encantadora 2 e Aparência Encantadora 3), onde o bônus obtido nos testes sociais (“poder”) aumenta conforme a quantidade de pontos “investidos” na compra.

Ativação da vantagem

Algumas vantagens estão sempre ativadas e o personagem não consegue “desligar” sua função, como no caso das duas vantagens descritas no quadro anterior. Entretanto, há vantagens que precisam ser ativadas (“ligadas”/“acionadas”) e que podem ser desativadas, conforme a vontade do personagem.

As vantagens que com esta característica são facilmente identificadas, pois indicam a necessidade de Pontos de Energia (PEs são detalhados na seção 3.3.2) na explicação da vantagem, sempre na coluna Ativação. O jogador deve registrar os PEs gastos na ficha de personagem.

Vamos analisar a vantagem *Camaleão* e *Braços Cibernéticos*, descritas a seguir:

Camaleão (CAR): De alguma forma, o personagem possui a capacidade de mudar sua forma/imagem clonando a aparência de um humanoide (pessoa ou criatura com forma humana). O personagem pode gastar mais PEs para aumentar o tempo da clonagem até o máximo de 60 minutos. Atributos, perícias, vantagens e desvantagens não são clonados.

Custo	Ativação	Descrição
3	3 PEs	Clona a aparência um humanoide que o personagem já tenha visto por 10 minutos. Ganha +4 em Carisma em testes sociais quando estiver usando a aparência de outra pessoa.
5	4 PEs	Clona um humanoide famoso na história, que o personagem já tenha visto por 10 minutos. Ganha +6 em testes sociais quando estiver usando a aparência do famoso. Definir com o Mestre quem são os famosos conhecidos.

Braços Cibernéticos (DES ou FOR): Personagem possui implantes cibernéticos nos braços, que aumentam a força e destreza. Os implantes precisam de recarga (com eletricidade, carvão, plutônio, etc) e manutenção periódicas (definir a periodicidade com o Mestre).

Custo	Ativação	Descrição
4 pontos	2 PEs	Ganha +4 em FOR e DES por 10 minutos .
	4 PEs	Causa uma descarga elétrica ao tocar o alvo com 2d6 de dano

Analizando a descrição das vantagens exemplificadas podemos ver que **Camaleão** é uma vantagem de dois níveis, sendo que para ativar Camaleão 5 é preciso consumir 4 Pontos de Energia enquanto que para ativar Camaleão 4 é preciso consumir 3 Pontos de Energia.

Já a vantagem **Braços cibernéticos** é uma vantagem de nível único (Braços Cibernéticos 4), que tem 2 modos de funcionamento, gastando quantidades diferentes de PEs.

Vantagens que geram perícias

Algumas vantagens, quando compradas, concedem ao jogador uma perícia de mesmo nome e nível. Perícias concedidas por vantagens terão alguma função dentro da vantagem e serão usada para testes.

As vantagens deste tipo possuem se seguinte mensagem na descrição:

Concede perícia < nome > (atributo) no mesmo nível da vantagem.

Vamos analisar a vantagem *Empatia com Animais* descrita parcialmente a seguir:

Empatia com Animais (SAB): Os animais selvagens acalmam-se com a presença do personagem e não atacarão, a não ser que sejam agredidos ou comandados. O personagem pode tentar controlar o animal com a perícia Controle de Animais.

Concede perícia Controle de Animais (SAB) no mesmo nível da vantagem. Personagem conhece técnicas para controlar animais, de forma que o animal controlado irá obedecer aos comandos do personagem.

Custo	Ativação	Descrição
1	-	<p>Acalma até 2 animais selvagens.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ganha perícia Controle de Animais 1: Pode controlar até 2 animais selvagens. • Teste de controle: SAB+Controle de Animais vs CD=4.
2	-	<p>Acalma até 2 animais selvagens.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ganha perícia Controle de Animais 2: Pode controlar até 4 animais selvagens. • Teste de controle: SAB+Controle de Animais vs CD=6.

No segundo parágrafo da descrição vemos o marcador Concede perícia Controle de Animais (SAB) no mesmo nível da vantagem, informando que esta vantagem concede uma perícia. Então se o personagem “compra” Empatia com Animais 2, automaticamente ganha Perícia Controle de Animais 2 (SAB).

A perícia que “vem junto” com a vantagem, normalmente tem uma função bem específica. Empatia com Animais garante ao personagem que animais selvagens ficam calmos na presença dele. Já, para fazer com que os animais obedeçam seus comandos é preciso passar em um teste da Perícia Controle de Animais contra uma CD especificada pelo Mestre (sugestões na descrição da vantagem). Jogadas de teste são explicadas na seção 5.1.

3.6 Criando um PdJ

Os personagens são criados na **Sessão 0**, momento em que o Mestre explana para os jogadores um pouco do universo da história. Em alguns casos, quando o tempo disponível é pequeno, o Mestre pode entregar fichas de personagem prontas ou pré-prontas.

Para criar um PdJ no Sistema +2d6@IM, recomenda-se fazer primeiro uma descrição em texto de como é este personagem

Para preencher os elementos da ficha são “comprados” com uma pontuação determinada pelo Mestre neste primeiro encontro.

CAPÍTULO 4

Classes de Personagem

Classes são como funções que o personagem exerce/assume durante uma aventura. Assim, ao criar seu personagem, o jogador define qual classe irá interpretar durante a aventura. Destacamos que o Sistema +2d6@IM não obriga o uso das classes, portanto os jogadores podem criar seus personagens sem classe.

As seções a seguir apresentam as principais classes do sistema +2d6@IM, mas outras podem ser criadas livremente.

4.1 Classes para aventuras fantásticas

Arqueiros

O arqueiro é uma classe de personagem que domina a arte do combate à distância. Com um arco e flecha em mãos, agilidade e conhecimento tático do terreno, fazem do arqueiro um personagem formidável, capaz de lançar com vantagem a partir de locais estratégicos e privilegiados.

Inteligências importantes para Arqueiros.

Ordem	Inteligência	Descrição
1º	<i>Corporal-cinestésica</i> - <i>Destreza</i>	Confere a capacidade para o manejo de armas a distância.
2º	<i>Espacial</i>	Confere a capacidade de reconhecer e escolher bem o terreno onde estiver, seja em combate ou não.

Equipamentos importantes para Arqueiros.

Equipamentos	Descrição
Armaduras	Apenas armaduras leves de material não reflexivo. Metal ou outro material que reflete a luz podem dificultar ações de camuflagem ou furtivas.
Armas	Preferem arco longo, mas sabem/podem utilizar qualquer tipo de arma a distância como arcos, besta ou dardos. As flechas serão carregadas em uma aljava, com capacidade para 20 a 25 flechas ou virotes.

Bárbaros

O bárbaro é um guerreiro primitivo e indomável, que canaliza sua fúria nas batalhas. Ligado profundamente aos instintos mais básicos, ele enfrenta seus inimigos com uma ferocidade inigualável. Seu corpo é uma arma que possui grande resistência a golpes e é capaz de infligir danos devastadores. Os bárbaros são conhecidos por sua resistência física e agilidade.

Inteligências importantes para Bárbaros.

Ordem	Inteligência	Descrição
1º	<i>Corporal-cinestésica</i> - <i>Força</i>	Confere a capacidade de luta no sentido de causar dano.
2º	<i>Corporal-cinestésica</i> - <i>Destreza</i>	Confere a capacidade de esquiva e mobilidade durante combates.
3º	<i>Vitalidade</i>	Devido a natureza selvagem do bárbaro e sua aptidão ao combate corpo-a-corpo, recomenda-se destinar pontos para Vitalidade, pois a quantidade de vida é proporcional à este atributo.

Equipamentos importantes para Bárbaros.

Equipamentos	Descrição
Armaduras	Apenas armaduras leves para facilitar sua mobilidade.
Armas	Preferem machados de guerra, mas são capazes de utilizar qualquer tipo de arma.

Clérigos

O clérigo dedica sua existência ao sagrado e cultiva uma fé inabalável em uma divindade superior existente na história. Este deus concede força moral e poder mágico ao clérigo, que luta incansavelmente contra as hordas do mal e criaturas conspurcadas pelas sombras malignas. Entretanto, clérigos nunca causarão ferimentos graves a outras criaturas, a não ser que tenha certeza de que ela esteja a trabalho das forças do mal.

Além de seus poderes curativos, armas sagradas e magias divinas, o clérigo possui grande sabedoria e conhecimento das escrituras sagradas (do seu deus), sendo, algumas vezes, um tipo de guia espiritual para seu grupo, oferecendo conselhos e apoio em momentos de necessidade.

Inteligências importantes para Clérigos.

Ordem	Inteligência	Descrição
1º	<i>Intrapessoal/Existencial</i>	Confere a capacidade de comunhão espiritual com sua divindade, por onde recebe sua força e magia.
2º	<i>Interpessoal</i>	Confere a capacidade de estabelecer uma forte relação e grande influência em seus seguidores, que o caracteriza como “guia espiritual”.
3º	<i>Vitalidade</i>	Devido a natureza combatente do clérigo e seu forte desejo de destruir todo o mal, recomenda-se destinar pontos para Vitalidade, pois a quantidade de vida é proporcional à este atributo.

Equipamentos importantes para Bárbaros.

Equipamentos	Descrição
<i>Armaduras</i>	Qualquer tipo de armadura, mas preferem armaduras pesadas e reluzentes.
<i>Armas</i>	Apenas as com dano de <i>concussão</i> . Devido aos juramentos feitos à divindade e adoção de doutrinas sagradas, clérigos são impedidos de utilizar qualquer arma afiada (que cause cortes ou perfurações), pois nem mesmo a mais infame criatura merece ter seu sangue derramado.
<i>Símbolo sagrado</i>	Clérigos carregam sempre consigo um artefato ou símbolo sagrado, que foi abençoado por seu deus e que funciona como um foco do seu poder mágico. Por exemplo: medalhão, adaga sagrada, pérola negra, etc...

Druida

Druidas possuem uma profunda conexão com a Natureza, de onde buscam forças, alimentos, medicamentos e até poderes mágicos elementais. Com um profundo respeito e conhecimento pelo mundo natural e suas criaturas, eles possuem a capacidade de convocar os poderes da terra, do ar, do fogo e da água para os auxiliar em suas jornadas.

Seus poderes mágicos permitem que ele se transforme em animais, comunique-se com plantas e controlem os 4 elementos. Além de suas habilidades mágicas, o druida é um ferrenho defensor da natureza, utilizando suas habilidades para proteger florestas, rios e criaturas selvagens. Muitas vezes, os druidas são vistos como sábios e conselheiros, oferecendo a seus conhecimentos sobre as plantas medicinais e os ciclos da natureza para ajudar aqueles que cruzam seu caminho.

Devido a sua profunda conexão com a Natureza, os druidas sabem que a terra foi ferida, tendo suas entradas rasgadas para que o metal saísse de suas profundezas, portanto, não se permitem usar/vestir nada feito de metal.

Inteligências importantes para Druidas.

Ordem	Inteligência	Descrição
1º	<i>Naturalista</i>	Confere conhecimentos da Natureza, suas criaturas, poderes elementais, etc.
2º	<i>Espacial</i>	Confere conhecimento dos lugares e espaços onde há Natureza selvagem.

Equipamentos importantes para Druidas.

Equipamentos	Descrição
<i>Armaduras</i>	Apenas armaduras e escudos feitos de elementos naturais, como madeira, cipós, etc.
<i>Armas</i>	Apenas simples como clavas e bastões ou armas fabricadas com galhos, pedras e ossos.
<i>Cajado</i>	Druidas portam sempre um cajado feito nobres elementos naturais, como um majestoso galho cedido pela árvore anciã e ricamente adornado com penugens retiradas de ninhos abandonados. O cajado é um catalisador do poder elemental presente na Natureza, permitindo ao Druida conjurar suas magias.

Bardo

O bardo é um artista itinerante que utiliza a magia proveniente da arte, da música ou da poesia, para inspirar e influenciar aqueles ao seu redor. Com um instrumento em mãos, ele é capaz de compor canções épicas, contar histórias fascinantes e até mesmo manipular as emoções dos outros.

A magia do bardo é única, pois ela está intimamente ligada à sua criatividade e à força de suas palavras. Seja acalmando uma criatura selvagem com uma melodia suave ou fortalecendo seus aliados na batalha com uma canção inspiradora, o bardo é um membro valioso em qualquer grupo de aventureiros. Bardos também podem ser ótimos encrenqueiros e grandes sedutores.

Inteligências importantes para Bardos.

Ordem	Inteligência	Descrição
1º	<i>Artística/Musical</i>	Confere habilidades de interpretação, representação, canto, domínio de instrumentos musicais, etc.
2º	<i>Interpessoal</i>	Confere habilidades de interação social, carisma e sedução.

Equipamentos importantes para Bardos.

Equipamentos	Descrição
Armaduras	Apenas armaduras leves.
Armas	Armas simples como adagas, rapieiras, espadas curtas ou bestas de mão.
Instrumento musical	Um instrumento como flauta, alaúde, violino, sanfona ou outro qualquer, desde que seja portátil em uma aventura. O instrumento é usado para diversos fins, principalmente para inspirar companheiros de jornada.

Guerreiro

Guerreiros são pessoas que receberam intenso treinamento militar. Sabem utilizar qualquer equipamentos de combate e também podem ser habilidosos estrategistas ou comandantes.

Sua coragem inabalável e sua habilidade de liderar inspirem seus aliados, ao mesmo tempo que sua presença intimidante aterroriza os oponentes. Guerreiros são a linha de frente no combate, onde lutam para proteger aqueles que não podem se defender por si mesmos.

Inteligências importantes para Guerreiros.

Ordem	Inteligência	Descrição
1º	<i>Corporal-cinestésica - Força</i>	Confere habilidades de interpretação, representação, canto, domínio de instrumentos musicais, etc.
2º	<i>Interpessoal</i>	Confere habilidades de liderança, comando, intimidação, etc.
3º	<i>Vitalidade</i>	Devido a natureza combatente do guerreiro e seus esforços em proteger os mais fracos, recomenda-se destinar pontos para Vitalidade, pois a quantidade de vida é proporcional à este atributo.

Equipamentos importantes para Guerreiros.

Equipamentos	Descrição
Armaduras	Qualquer armadura.
Armas	Qualquer arma.

Ladino

O ladino é um mestre nas artes da infiltração e dissimulação, com uma habilidade ímpar para se mover nas sombras e enganar seus inimigos. É capaz de abrir fechaduras, desarmar armadilhas e se mover silenciosamente por locais perigosos. Além de suas habilidades físicas, muitos lados possuem um conhecimento profundo de diversas culturas e línguas, permitindo-lhes se infiltrar em praticamente qualquer sociedade.

Com sua natureza astuta e calculista, costuma evitar o combate direto, mas ainda assim é um aliado valioso para qualquer grupo de aventureiros, capaz de obter informações cruciais, desviar perigos e realizar missões perigosas.

Inteligências importantes para Ladinos.

Ordem	Inteligência	Descrição
1º	<i>Corporal-cinestésica</i> - <i>Destreza</i>	Confere habilidades para o manuseio de ferramentas delicadas e precisas, bem como de movimentar-se de forma sorrateira e imperceptível.
2º	<i>Linguística/Verbal</i>	Confere conhecimentos de diversas línguas e culturas, incluindo dialetos, gírias e jargões do submundo.

Equipamentos importantes para Ladinos.

Equipamentos	Descrição
Armaduras	Apenas armaduras leves.
Armas	Armas simples como adagas, rapieiras, espadas curtas ou bestas de mão.
Kit de trabalho	Ladinos costuma andar sempre com sua pequena maleta de utensílios variados, utilizados para arrombar fechaduras, desarmar armadilhas, descobrir códigos de cofres, etc.

Mago

O mago é um estudioso das forças místicas do universo, sendo capaz de manipular a trama mágica que nos rodeia. São capazes de criar ilusões, manipular e transformar elementos. Devido aos seus longos anos de estudo, possuem profundo conhecimento de linguagens antigas, runas, rituais, etc.

O mago possui um grimório, onde todos seus feitiços estãometiculosamente registrados, por esse motivo, irá proteger¹ seu grimório aconteça o que acontecer.

¹ Um mago cuidadoso sempre possui uma cópia de seu grimório guardada em local seguro e conhecido apenas por ele.

Para conjurar suas magias o mago precisa ter mãos livres (para fazer os sinais que a magia exige), precisa poder falar (para pronunciar as palavras mágicas) e precisa do seu foco arcano, onde concentra a energia da trama mágica que nos rodeia.

Inteligências importantes para Magos.

Ordem	Inteligência	Descrição
1º	Linguística/Verbal	Confere habilidades de compreender e utilizar diversos idiomas, inclusive mágicos.
2º	Lógico/Matemática	Confere habilidades de compreender e manipular as complexas equações arcana.

Equipamentos importantes para Magos.

Equipamentos	Descrição
Grimório	Livro com o registro de todas as magias que o mago conhece.
Foco arcano	É um artefato que concentra seu poder mágico, podendo ser um Cajado, Varinha, Orbe, Amuletos ou Talismãs.
Armadura	Não usam armaduras porque atrapalham seus movimentos para conjurar magias.
Armas	Apenas armas simples.

Paladino

O paladino é um guerreiro sagrado, imbuído de um forte senso de justiça e honra. Ele é um defensor incansável dos fracos e oprimidos, combatendo as forças do mal com uma espada na mão e uma fé inabalável no coração.

A força do paladino reside não apenas em sua proeza física, mas também em sua conexão com uma força superior, que lhe concede poderes divinos e a capacidade de curar feridas e abençoar seus aliados. Os paladinos são conhecidos por sua coragem inabalável, sua lealdade e seu compromisso com um código de honra rígido.

Com sua armadura brilhante e sua aura de santidade, o paladino inspira confiança e esperança em todos aqueles que cruzam seu caminho.

Inteligências importantes para Paladinos.

Ordem	Inteligência	Descrição
1º	Corporal-cinestésica (Força)	Confere a força para manusear sua espada contra as forças do mal.
2º	Intrapessoal/Existencial	Confere a conexão divina para suas magias de cura e proteção.

Equipamentos importantes para Paladinos.

Equipamentos	Descrição
Armaduras	Qualquer tipo de armadura (normalmente reluzente e com símbolos sagrados).
Armas	Qualquer tipo de arma, preferindo as espadas longas ou bastarda.

Rastreador

Rastreadores são exploradores experientes, conhecem profundamente a natureza e o comportamento dos animais. Com uma percepção aguçada e habilidades de sobrevivência excepcionais, eles navegam por terras selvagens e perigosas com facilidade.

São capazes de rastrear suas presas por longas distâncias e emboscar seus inimigos com muita precisão. Possuem também um profundo conhecimento das plantas, dos animais e dos espíritos da natureza, aproveitando os recursos naturais para sobreviver.

Inteligências importantes para Rastreadores.

Ordem	Inteligência	Descrição
1º	Espacial	Confere habilidades de compreensão e reconhecimento do espaço em que está, bem como de localização.
2º	Naturalista	Confere o conhecimento da natureza. Consegue identificar pegadas de animais, reconhecer plantas, encontrar fontes de água pura, etc.

Equipamentos importantes para Rastreadores.

Equipamentos	Descrição
Armaduras	Somente as leves e naturais.
Armas	Qualquer arma comum.

CAPÍTULO 5

Jogando com +2d6@IM

5.1 Jogadas de teste

5.2 Combates

5.3 Descanso

São os jogadores que informam ao Mestre que irão fazer um descanso e para isso, precisam monitorar a quantidade de energia que seu personagem ainda tem e o Mestre precisa manter os jogadores informados sobre o tempo no jogo.

CAPÍTULO **6**

Magia Antiga

Equipamentos do Aventureiro

7.1 Armas

7.1.1 Armas corpo-a-corpo

Cortante: Espadas, machados, facas. Causam ferimentos profundos por meio de cortes.
Curta distância: Facas, adagas, martelos de guerra. Utilizadas em combate corpo a corpo.
Média distância: Espadas, machados de mão. Também utilizadas em combate corpo a corpo, mas com maior alcance. Perfurante: Lanças, espadas longas Contundente: Maças, martelos de guerra. Infligem danos por impacto, causando contusões e fraturas.

7.1.2 Armas a distância

Longa distância: Arcos, bestas, lançadores de dardos. Utilizadas para atacar inimigos a distância.

7.1.3 Armas naturais/druídicas

Longa distância: Arcos, bestas, lançadores de dardos. Utilizadas para atacar inimigos a distância. funda adaga de obsidiana adaga de osso machado de osso de mandíbula

7.2 Escudos e Armaduras

7.2.0.1 Armaduras Leves

Armadura acolchoada 5 TO +1 +8 0 5Kg Corselete de couro 10 TO +2 +6 0 7Kg Couro batido 25 TO +3 +5 -1 10Kg Camisa de cota de Malha 100 TO +4 +4 -2 12Kg Couro Cristalino 4.500 TO +3 5 0 10Kg

7.2.0.2 Armaduras Pesada

Gibão de peles 15 TO +3 +4 -2 12Kg Brunea 50 TO +4 +3 -3 15Kg Cota de malha 150 TO +5 +2 -3 20Kg Couraça 200 TO +5 -4 15Kg Armadura de Gladiador 200 TO +5 +2 -5 15Kg Couraça de Bronze 500 TO +4 +4 -4 12Kg

7.2.0.3 Escudos

Escudo leve 5 TO +1 — -1 3Kg Escudo pesado 15 TO +2 — -2 7Kg Escudo de corpo 50 TO +4 — -5 15Kg

7.2.0.4 Ferramentas

Ladino :<http://sonhonautarpg.blogspot.com/2017/05/novo-item-ferramentas-de-ladro.html>

CAPÍTULO **8**

Área do Mestre

8.1 Modificadores de ocasião

8.2 Escolhendo perícias para sua aventura

APÊNDICE **A**

**Apêndice I - Exemplos de Ficha de
Personagem**

APÊNDICE B

Listas de Perícias

As perícias sugeridas nessa listagem a seguir são as mais comuns em Mesas de RPG. Os jogadores de uma mesa podem criar novas perícias desde que todos estejam em comum acordo. Por exemplo: partindo de *Resistência à venenos* pode-se criar *Resistência ao frio* e *Resistência ao fogo*.

Esta listagem organiza as perícias em função da sua aplicação e dos tipos de atributos.

B.1 Perícias com armas

- Armas comuns (FOR ou DES): Você sabe utilizar armas comuns como facas, machadinhos, porretes, facão machete, funda, besta de mão, arco curto, etc.
- Armas profissionais corpo-a-corpo (FOR): Você sabe usar armas profissionais de combate corpo-a-corpo, como espadas de todos os tipos
- Armas profissionais à distância (DES): Você sabe usar armas profissionais à distância como arcos, arma de fogo, arma de energia, lanças, etc.
- Artilharia (INT): Você sabe operar artilharia militar pesada, artilharia antiaérea, etc.
- Armadilhas (DES): Você consegue identificar e desarmar armadilhas não mágicas.

B.2 Perícias baseadas de atributos físicos

Perícias relativas à Força, Destreza ou Constituição:

- Acrobacia (DES): Você sabe executar saltos mortais ou acrobáticos, estrelas, salto em distância ou altura, equilíbrismo, etc.

- Arte da Fuga (DES): Você possui habilidades para escapar de amarras, correntes ou algemas, rastejar por espaços apertados,etc.
- Arremessar (DES): Você sabe lançar pequenos objetos usando apenas as mãos (pedras, dardos, etc).
- Arrombamento (DES): Você tem conhecimento para abrir fechaduras mecânicas de portas, cofres, prédios, etc.
- Artes Marciais (DES): Você conhece artes marciais. Dependendo do tipo de aventura, pode-se criar uma perícia específica para cada tipo de arte marcial (Judô, Karatê, Jiu-jitsu, etc).
- Atletismo (FOR): Você possui treinamento de força e consegue executar tarefas que exijam força muscular como levantar objetos pesados, carregar grandes cargas, etc.
- Cavalar (DES): Você sabe andar a cavalo (ou outro animal de carga equivalente).
- Controle da Respiração (CON): Você conhece técnicas para prender ou controlar a respiração por alguns minutos. Como sugestão, o tempo limite poderia ser $1d6 +$ pontos usados para compra da vantagem.
- Escalar (FOR ou DES): Você conhece técnicas para escalar superfícies íngremes a uma velocidade igual ao Deslocamento/4.
- Esconder-se (DES): Você tem habilidade para esconder-se com facilidade. Em combate, se sua localização é conhecida, é preciso "trocar de esconderijo".
- Furtividade (DES): Você tem a habilidade de aproximar-se sem ser notado, andar silenciosamente, passar despercebido, etc.
- Natação (FOR ou DES): Você sabe nadar e mergulhar.
- Punga (DES): Você desenvolveu habilidades para roubar pessoas sem ser percebido (roubar carteira, celular, documentos).
- Resistência à venenos (CON): Você é resistente à venenos, recebendo apenas a metade do dano causado pelo veneno inoculado no seu corpo.
- Tolerância (CON): Possui uma maior capacidade de resistir dor, fadiga, fome e sede.

B.3 Perícias de atributos mentais

Lista com Perícias relativas à Inteligência, Sabedoria ou Carisma.

Inteligência

- Administração (INT): Você tem conhecimentos sobre gerência, liderança, atividades corporativas, etc.
- Cartografia (INT): Você sabe interpretar e criar mapas, bem como mapear locais desconhecidos, etc.
- Ciência Forense (INT): Você tem conhecimentos para descobrir sobre causas de mortes, sabe fazer autópsias, etc.
- Ciências Ocultas (INT): Você tem conhecimento sobre práticas de ocultismo e outras ciências não oficiais, que envolvem temas tabus e proibidos como magia, demonologia, estudo dos espíritos, etc.
- Cibernética (INT): Você tem conhecimento de sistemas cibernéticos variados.
- Estratégia Militar (INT): Você tem conhecimento de táticas militares, capaz de reconhecer táticas militares do inimigo, descobrir pontos fracos, estabelecer táticas de combate eficazes.
- Explosivos (INT): Você sabe armar e desarmar explosivos, criar bombas, etc.
- Falsificação (INT): Você tem habilidades para falsificar documentos, objetos de arte, dinheiro, etc.
- Hacking (INT): Você sabe criar programas, invadir sistemas, criar vírus de computador, tomar controle de redes de telecomunicações, etc.
- História (INT): Você tem conhecimento de fatos históricos locais ou globais, conhece culturas primitivas e contemporâneas do mundo onde a aventura acontece.
- Medicina (INT): Você conhecimentos de medicina, realizar operações, tratar ferimentos e doenças, etc.
- Metalurgia (INT): Você sabe criar e reparar coisas feitas de metal, como armas, armaduras, equipamentos, etc.
- Mitos de Cthulhu (INT): Você tem conhecimento dos inomináveis horrores cósmicos.
- Ofícios em *área* (INT): perícia genérica para representar algum tipo de habilidade técnica como artesanato, escultura, ferraria, criação de animais, agricultura, joalheria, etc.

- Pilotar Veículos (tipo) (INT): Você sabe pilotar veículos de algum tipo. O tipo pode ser: terrestre, aquáticos, aéreos, espaciais.
- Veterinária (INT): Você sabe tratar ferimentos e doenças de animais, conhecimento de biologia animal.

Carisma

- Atuação (CAR): Você sabe interpretar papéis, atuar artisticamente com dança, música, contando histórias, etc.
- Disfarces (CAR): Você sabe como se disfarçar, como criar disfarces, etc.
- Diplomacia (CAR): Você possui habilidades para criar relações com outros povos e culturas.
- Enganação (CAR): Você tem habilidades para enganar/iludir as outras pessoas.
- Hipnose (CAR): Você conhece técnicas para afetar a mente de uma pessoa e torná-la mais fácil de ser manipulada.
- Intimidação (CAR): Você sabe influenciar/convencer alguém por meio de ameaças, ações hostis, etc.
- Obter informações (CAR): Você tem a habilidade de obter informações valiosas de fontes inesperadas.
- Persuasão (CAR): Você tem habilidade de influenciar/convencer alguém por meio da conversa delicada e agradável, com tato.
- Sedução (CAR): Você tem habilidades e conhece técnicas de sedução.

Sabedoria

- Curanderismo (SAB): Você sabe usar plantas e ervas para preparar remédios e curativos.
- Intuição (SAB): Você tem um sentido extra, que ajuda a não ser enganado e a perceber situações estranhas.
- Natureza (SAB): Você tem conhecimento sobre a Natureza e os seres que nela habitam.
- Navegação (SAB): Você sabe conduzir embarcações e se orientar em alto mar, etc.

- Percepção (SAB): Você tem mais facilidade em perceber situações e eventos.
- Poções (SAB): Você sabe identificar e criar poções variadas.
- Procurar (SAB): habilidade de vasculhar com atenção, notar pequenas diferenças, muito útil para investigadores.
- Rastrear (SAB): Você saber rastrear, seguir rastros, perseguir uma presa ou pessoa.
- Vontade (SAB): Você tem controle sobre sua Força de Vontade e pode resistir ao medo, à hipnose, poderes mentais, etc.
- Sobrevivência (SAB): Você tem habilidades de sobreviver em lugares selvagens, encontrar abrigo, caçar, conseguir alimento, reconhecer plantas venenosas, encontrar a direção, etc.

Inteligência ou Sabedoria

- Exorcismo (INT/SAB): Você sabe realizar rituais de exorcismo.
- Investigação (INT/SAB): Você sabe avaliar crimes/situações para reunir pistas, evidências, deduzir, etc.
- Perceber Magia (INT/SAB): Você tem conhecimento para identificar presença de magia em ambientes, objetos, lugares, etc.
- Religião (INT/SAB): Você tem conhecimento teológico, de história das religiões, da ritualística, etc.
- Venenos (INT/SAB): Você sabe saber criar, usar, identificar e neutralizar venenos.

APÊNDICE C

Listagem de Vantagens e Desvantagens

atributos podem ser específicos, qualquer atributo ou especial. Especial significa que não é preciso atributo

Vantagens

As vantagens listadas possuem Nome, atributo relacionado (sempre entre parêntesis) e uma explicação. Logo abaixo uma tabela com:

- **Custo** - informando o custo para compra da vantagem. O custo poderá ser único ou variado, nos casos de vantagem com níveis diferentes.
- **Ativação** - informa quantos Pontos de Energia são necessários para ativar a vantagem. O traço (-) é usado para informar que a vantagem não usa PEs, ou seja, está sempre ativada.
- **Descrição** - informa o que muda quando com a vantagem.

Absorção de Dano (CON): O personagem absorve instantaneamente uma quantidade do dano sofrido.

Custo	Ativação	Descrição
1 ponto	2 PEs	Absorve 3 de dano
2 ponto	2 PEs	Absorve 6 de dano
3 ponto	2 PEs	Absorve 9 de dano
4 ponto	2 PEs	Absorve 12 de dano
5 ponto	2 PEs	Absorve 15 de dano

Adaptabilidade Cultural (INT): O personagem consegue se adaptar a ambientes culturais ou alienígenas totalmente diferentes do que está acostumado.

Custo	Ativação	Descrição
1 ponto	-	Ganha +2 em testes de Carisma.

Aliados (CAR): Personagem tem aliados (PdMs), que estarão à disposição do personagem. A quantidade máxima de aliados é 3.

Custo	Ativação	Descrição
1 ponto	-	Tem 1 aliado
2 ponto	-	Tem 2 aliados
3 ponto	-	Tem 3 aliados

Anfíbio (CON): Personagem tem capacidades de anfíbio. Não consome PEs.

Custo	Ativação	Descrição
2 pontos	-	Pode respirar embaixo da água.

Aparência encantadora (CAR): Personagem possui uma beleza incomum.

Custo	Ativação	Descrição
1 ponto	-	Ganha +2 em testes sociais.
2 ponto	-	Ganha +4 em testes sociais.
3 ponto	-	Ganha +6 em testes sociais.

Ataque Especial (Qualquer atributos): O personagem possui um ataque especial que garante dano extra.

Custo	Ativação	Descrição
1 ponto	1 PEs.	Ganha +1d6 de dano extra em um alvo.
2 pontos	2 PEs	Ganha +2d6 de dano extra em um alvo ou +1d6 em dois alvos.
3 pontos	3 PEs	Ganha +3d6 de dano extra em um alvo, ou +2d6 em dois alvos ou +1d6 em três alvos.
4 pontos	4 PEs	Ganha +4d6 de dano extra em um alvo, ou +3d6 em dois alvos ou +2d6 em três alvos.
5 pontos	5 PEs	Ganha +5d6 de dano extra em um alvo, ou +4d6 de dano extra em dois alvos ou +3d6 em três alvos.

Aumento de velocidade (DES): Personagem tem um corpo super-veloz.

Custo	Ativação	Descrição
3 pontos	4 PEs	Ganha DES+10, durante 10 minutos.

Aumento da densidade (PODER): Personagem pode aumentar a densidade do seu corpo temporariamente, ganhando Redução de Dano extra.

Custo	Ativação	Descrição
3 pontos	3 PEs	Ganha RD = 15, durante 10 minutos.

Braços Cibernéticos (DES ou FOR): Personagem possui implantes cibernéticos nos braços, que aumentam a força e destreza. Os implantes precisam de recarga (com eletricidade, carvão, plutônio, etc) e manutenção periódicas (definir a periodicidade com o Mestre).

Custo	Ativação	Descrição
4 pontos	2 PEs	Ganha +4 em FOR e DES por 10 minutos .
	4 PEs	Causa uma descarga elétrica ao tocar o alvo com 2d6 de dano

Camaleão (CAR): De alguma forma, o personagem possui a capacidade de mudar sua forma física, clonando a aparência de um humanoide (pessoa ou criatura com forma humana). O personagem pode gastar mais PEs para aumentar o tempo da clonagem até o máximo de 60 minutos. Atributos, perícias, vantagens e desvantagens não são clonados.

Custo	Ativação	Descrição
3	3 PEs	Clona a aparência um humanoide que o personagem já tenha visto por 10 minutos. Ganha +4 em Carisma em testes sociais quando estiver usando a aparência de outra pessoa.
5	4 PEs	Clona um humanoide famoso na história, que o personagem já tenha visto por 10 minutos. Ganha +6 em testes sociais quando estiver usando a aparência do famoso. Definir com o Mestre quem são os famosos conhecidos.

Carga Extra (FOR): Personagem possui habilidade para carregar mais carga. Carga Extra não aumenta dano.

Custo	Ativação	Descrição
2	-	Ganha FOR+3 para cálculo de carga que poder carregar.

Corajoso (INT): Personagem é muito corajoso.

Custo	Ativação	Descrição
1	-	Ganha +2 em testes de medo ou insanidade.
2	-	Ganha +4 em testes de medo ou insanidade.
3	-	Ganha +6 em testes de medo ou insanidade.
4	-	Ganha +8 em testes de medo ou insanidade.
5	-	Ganha +10 em testes de medo ou insanidade.

Corpo de Água (CON): Por algum motivo o corpo do personagem é feito de água e tem forma física maleável. Se chegar a 0 PVs, personagem morre e o corpo se dissolve.

Custo	Ativação	Descrição
5	-	Ganha RD=5 e tem forma física completamente maleável.
	-	Usando DES pode tentar envolver alvo com o corpo, causando 2d6+3 de dano por afogamento a cada rodada.

Corpo de Ar (CON): Por algum motivo o corpo do personagem é feito de ar e tem forma física

maleável. Se chegar a 0 PVs, personagem morre com o corpo dissipando no ar.

Custo	Ativação	Descrição
5	-	Recebe 1d6 de dano extra por ataques de energia (fogo, eletricidade, etc). Ataques tipo ventania podem ser feitos a 10m de distância do alvo e causam dano de Força.
	2	Pode voar até 60 km/h por 10 minutos.

Corpo de Fogo (CON): Por algum motivo o corpo do personagem é feito de fogo e tem forma física maleável. Se chegar a 0 PVs, personagem morre com o corpo desfaz em fumaça.

Custo	Ativação	Descrição
5	-	Recebe 1d6 de dano extra por ataques com água ou gelo.
	2	Pode voar a um Deslocamento 36 km/h.
	3	Solta um raio de fogo a até 10 metros que causa 2d6+3 de dano.

fogo O corpo do personagem é feito de fogo. Forma maleável. Seu toque causa 2d6 extras de dano de fogo. Sofre 1d6 de dano extra sempre que sofrer ataque com água ou gelo. Não sofre penalidades por ferimentos, mas pode ter membros amputados.

Gastando 2 PE pode esticar um dos membros a até 3 metros. Se chegar a 0 PVs morre, com o corpo dissolvendo.

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

Gastando 2 PE pode esticar um dos membros a até 3 metros. Ataques causam dano igual ao dano relativo a FOR, porém podem ser feitos a até 3 metros de distância. Pode voar a um Deslocamento de 10 m/s ou 36km/hora. Solta um raio de fogo a até 10 metros que causa 2d6+3 de dano. Corpo de Gelo (CON) 5 pontos: O corpo do personagem é feito de gelo. Ganha armadura natural de RD 5. Não sofre penalidades por ferimentos,mas pode ter membros amputados. Toque causa 1d6 de dano extra de gelo. Gastando 2 PE pode esticar um dos membros a até 3 metros. Se chegar a 0 PVs morre, com o corpo dissolvendo. Ataques causam dano igual ao dano relativo a FOR, porém podem ser feitos a até 3 metros de distância. Solta um raio de gelo a até 10 metros que causa 2d6+3 de dano.

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

Corpo de Terra (CON): 5 pontos: O corpo do personagem é feito de terra. Ganha armadura natural de RD 10. Não sofre penalidades por ferimentos,mas pode ter membros amputados.

Gastando 2 PE pode esticar um dos membros a até 3 metros. Se chegar a 0 PVs morre, 66 com o corpo dissolvendo. Ataques causam dano igual ao dano relativo a FOR, porém podem ser feitos a até 3 metros de distância.

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

Crescimento (FOR): Por alguma razão o personagem consegue controlar seu crescimento.

Custo	Ativação	Descrição
3	3	Ganha +3 em FOR, DES e CON (não exceder 10) e aumenta 1,5x seu tamanho original por 10 minutos.
4	4	Ganha +4 em FOR, DES e CON (não exceder 10) e aumenta 2x seu tamanho original por 20 minutos.
5	5	Ganha +5 em FOR, DES e CON (não exceder 10) e aumenta 3x seu tamanho original por 30 minutos.

Defesa Mental (INT): Personagem possui treinamento especial de resistência mental.

Custo	Ativação	Descrição
1	-	Ganha +4 em testes de INT contra ataques mentais.
2	-	Ganha +6 em testes de INT contra ataques mentais.
3	-	Ganha +8 em testes de INT contra ataques mentais.

Defesa Ampliada (DES): Personagem possui treinamento especial em defesa pessoal com equipamentos.

Custo	Ativação	Descrição
1	-	Ganha +2 em de DES quando estiver defendendo-se <u>com escudo ou arma de mão</u> .
2	-	Ganha +3 em de DES quando estiver defendendo-se <u>com escudo ou arma de mão</u> .
3	-	Ganha +4 em de DES quando estiver defendendo-se <u>com escudo ou arma de mão</u> .
4	-	Ganha +5 em de DES quando estiver defendendo-se <u>com escudo ou arma de mão</u> .
5	-	Ganha +6 em de DES quando estiver defendendo-se <u>com escudo ou arma de mão</u> .

Deslocamento Ampliado (DES): Devido a um treinamento especial, o personagem consegue deslocar-se de forma mais rápida.

Custo	Ativação	Descrição
1	-	Ganha +2 m/s no deslocamento.
2	-	Ganha +3 m/s no deslocamento.
3	-	Ganha +4 m/s no deslocamento.
4	-	Ganha +5 m/s no deslocamento.
5	-	Ganha +6 m/s no deslocamento.

Direção Absoluta (SAB): O personagem possui um senso de direção infalível.

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

Duplicação (INT): Personagem domina uma técnica para criar cópia(s) idêntica(s) de si mesmo. A(s) cópia(s) ficam ativas por 1 minuto (10 turnos) até desaparecerem, serem dispensadas ou destruídas. Com uma ação, o personagem pode dispensar qualquer uma de suas cópias. Se uma cópia é DESTRUÍDA, o personagem recebe 2 pontos de dano.

Concede perícia Duplicação (INT) no mesmo nível da vantagem: Para controlar a(s) cópia(s) o personagem precisa ser bem sucedido de INT+Duplicação contra uma CD especificada por nível da vantagem, caso contrário a(s) cópia(s) fica(m) fora de controle e o personagem pode repetir o teste no seu turno, na próxima rodada. Personagem receberá 2 pontos de dano por cópia que for destruída antes de ser dispensada.

Custo	Ativação	Descrição
3	2 PEs	<ul style="list-style-type: none"> • Cria UMA cópia de si mesmo, que fica ativa por 1 minuto (10 turnos), até ser dispensada ou destruída. • Ganha Perícia Duplicação 3. • Teste de controle com INT+Duplicação vs CD=6.
4	2 PEs	<ul style="list-style-type: none"> • Cria DUAS cópia de si mesmo, que ficam ativas por 1 minuto (10 turnos), até serem dispensadas ou destruídas. • Ganha Perícia Duplicação 4. • Teste de controle com INT+Duplicação vs CD=8.
5	2 PEs	<ul style="list-style-type: none"> • Cria TRÊS cópia de si mesmo, que ficam ativas por 1 minuto (10 turnos), até serem dispensadas ou destruídas. • Ganha Perícia Duplicação 5. • Teste de controle com INT+Duplicação vs CD=10.

Duro de Matar (CON): O personagem é do tipo casca grossa, difícil de derrubar, tendo pontos de vida extra conforme o nível da vantagem comprada.

Custo	Ativação	Descrição
1	-	Ganha +6 PVs extras.
2	-	Ganha +8 PVs extras.
3	-	Ganha +10 PVs extras.
4	-	Ganha +12 PVs extras.
5	-	Ganha +14 PVs extras.

Energia Extra (CON): O personagem veio com “pilha a mais”, tendo pontos de energia adicional conforme o nível da vantagem comprada.

Custo	Ativação	Descrição
1	-	Ganha +2 PEs extras.
2	-	Ganha +4 PEs extras.
3	-	Ganha +6 PEs extras.
4	-	Ganha +8 PEs extras.
5	-	Ganha +10 PEs extras.

Empatia com Animais (SAB): Os animais selvagens acalmam-se com a presença do personagem e não atacarão, a não ser que sejam agredidos ou comandados. O personagem pode tentar controlar o animal com a perícia Controle de Animais.

Concede perícia Controle de Animais (SAB) no mesmo nível da vantagem. Personagem conhece técnicas para controlar animais, de forma que o animal controlado irá obedecer aos comandos do personagem.

Custo	Ativação	Descrição
1	-	Acalma até 2 animais selvagens. <ul style="list-style-type: none"> • Ganha perícia Controle de Animais 1: Pode controlar até 2 animais selvagens. • Teste de controle: SAB+Controle de Animais vs CD=4.
2	-	Acalma até 2 animais selvagens. <ul style="list-style-type: none"> • Ganha perícia Controle de Animais 2: Pode controlar até 4 animais selvagens. • Teste de controle: SAB+Controle de Animais vs CD=6.
3	-	Acalma até 6 animais selvagens. <ul style="list-style-type: none"> • Ganha perícia Controle de Animais 3: Pode controlar até 6 animais selvagens. • Teste de controle: SAB+Controle de Animais vs CD=8.
4	-	Acalma até 8 animais selvagens. <ul style="list-style-type: none"> • Ganha perícia Controle de Animais 4: Pode controlar até 8 animais selvagens. • Teste de controle: SAB+Controle de Animais vs CD=10.
5	-	Acalma até 10 animais selvagens. <ul style="list-style-type: none"> • Ganha perícia Controle de Animais 5: Pode controlar até 6 animais selvagens. • Teste de controle: SAB+Controle de Animais vs CD=12.

Guardião (não requer atributo): Por algum motivo, o personagem possui um Guardião (ser espiritual/criatura mágica/construto nanotecnológico, etc) que pode ser invocado UMA VEZ AO DIA, e que acompanhará o personagem por 4 horas. Observações: 1) O guardião invocado será controlado pelo mesmo jogador do personagem; 2) O personagem pode ter apenas 1 Guardião, ou seja, a vantagem será comprada no nível 5 OU o no nível 4.

** Ao comprar esta vantagem, o jogador deve fixar os valores em uma ficha de personagem auxiliar que será usada sempre que o Guardião for invocado.

Custo	Ativação	Descrição
4	5 PEs	Invoca o Guardião com: 25 pontos de Atributos, 15 pontos de Perícias e 3 pontos de vantagens, ou
5	10 PEs	Invoca o Guardião com 30 pontos de Atributos, 20 pontos de Perícias, 5 pontos de vantagens (o nível 5 não dá acesso ao nível 4)

Estômago de Ferro (CON): Por algum motivo o personagem não tem problemas estomacais.

Custo	Ativação	Descrição
2		Personagem é resistente ao dano causado de intoxicação causada por alimentos. O dano efetivo será sempre a metade do valor obtido nos dados.
4		Personagem é imune ao dano causado de intoxicação causada por alimentos. Não há dano ao personagem.

Esquiva Ampliada (DES): Por algum motivo o personagem é muito ágil e consegue esquivar-se com muita facilidade.

Custo	Ativação	Descrição
2	-	Ganha +3 em testes de DES quando estiver esquivando de ataques.
3	-	Ganha +4 em testes de DES quando estiver esquivando de ataques.
4	-	Ganha +5 em testes de DES quando estiver esquivando de ataques.
5	-	Ganha +6 em testes de DES quando estiver esquivando de ataques.

Familiares (INT ou CAR): Personagem possui uma pequena criatura familiar (animal, espírito, diabrete, etc), inteligente, que o segue para todos os lugares, entende comandos simples e pode levar mensagens por ele. O familiar possui 10 pontos de atributos e 10 pontos de perícia.

Custo	Ativação	Descrição
2	2 PEs	Personagem pode ver pelos olhos do familiar por 10 minutos.
	2 PEs	Personagem pode fazer contato telepático com familiar para enviar e receber mensagens curtas (frase com uma oração).

Favor Divino (CAR): Personagem consegue usar o poder de sua fé para receber auxílio divino.

Custo	Ativação	Descrição
3		A cada duas sessão (ou a cada 4 horas de jogo), o personagem pode receber +6 em uma rolagem de dados ou fazer uma pergunta objetiva, relacionada a cena, ao seu deus. No caso do personagem fazer a pergunta, cabe responder de forma objetiva.

Flexibilidade (DES): Por algum motivo o personagem possui uma flexibilidade muito grande.

Custo	Ativação	Descrição
1		Ganha +2 em testes para escapar de agarrões, entrar em locais estreitos ou executar tarefas onde a flexibilidade é necessária.
3		Ganha +4 em testes para escapar de agarrões, entrar em locais estreitos ou executar tarefas onde a flexibilidade é necessária.

Engenhoqueiro (INT): Personagem tem a habilidade para criar engenhocas com materiais diversos (conforme o universo ficcional). O personagem carrega uma bolsa com ferramentas e materiais que vai encontrando ou obtendo de alguma forma. As engenhocas são como pequenos robôs (se aventura tiver componentes eletrônicos/mecânicos), autômatos a vapor, constructos alquímicos, etc.

** Observação: É importante que as perícias e vantagens da engenhoca sejam compatíveis com o universo ficcional.

Custo	Ativação	Descrição
1	-	Em 15 minutos, cria engenhoca com 10 pontos de atributo, 5 de perícia e 1 ponto de vantagens. Atributo base para dano FOR.
2	-	Em 15 minutos, cria engenhoca com 15 pontos de atributo, 10 de perícia e 2 ponto de vantagens. Atributo base para dano FOR.
3	-	Em 30 minutos, cria engenhoca com 20 pontos de atributo, 15 de perícia e 3 ponto de vantagens. Atributo base para dano FOR ou DES.
4	-	Em 30 minutos, cria engenhoca com 25 pontos de atributo, 20 de perícia e 4 ponto de vantagens. Atributo base para dano FOR ou DES.
5	-	Em 60 minutos, cria engenhoca com 30 pontos de atributo, 25 de perícia e 5 ponto de vantagens. Atributo base para dano FOR, DES ou PODER.

Raio Elétrico (PODER): Por algum motivo, o personagem tem a capacidade de produzir raios direcionados.

Personagem tem a habilidade para criar engenhocas com materiais diversos (conforme o

universo ficcional). O personagem carrega uma bolsa com ferramentas e materiais que vai encontrando ou obtendo de alguma forma. As engenhocas são como pequenos robôs (se aventura tiver componentes eletrônicos/mecânicos), autômatos a vapor, constructos alquímicos, etc.

** Observação: É importante que as perícias e vantagens da engenhoca sejam compatíveis com o universo ficcional.

Custo	Ativação	Descrição
1	-	Em 15 minutos, cria engenhoca com 10 pontos de atributo, 5 de perícia e 1 ponto de vantagens. Atributo base para dano FOR.
2	-	Em 15 minutos, cria engenhoca com 15 pontos de atributo, 10 de perícia e 2 ponto de vantagens. Atributo base para dano FOR.
3	-	Em 30 minutos, cria engenhoca com 20 pontos de atributo, 15 de perícia e 3 ponto de vantagens. Atributo base para dano FOR ou DES.
4	-	Em 30 minutos, cria engenhoca com 25 pontos de atributo, 20 de perícia e 4 ponto de vantagens. Atributo base para dano FOR ou DES.
5	-	Em 60 minutos, cria engenhoca com 30 pontos de atributo, 25 de perícia e 5 ponto de vantagens. Atributo base para dano FOR, DES ou PODER.

1 ponto: Com um gasto de 1PE o personagem solta um Raio Elétrico que dá até 1d6 de dano (o personagem controla o dano), com alcance de 5 metros, alvo faz teste normal de CON para não ficar desmaiado por 1 rodada. Perícia Raio Elétrico 1 2 pontos: Com um gasto de 2PEs o personagem solta um Raio Elétrico que dá até 2d6 de dano (o personagem controla o dano), com alcance de 10 metros, alvo faz teste normal de CON para não ficar desmaiado por 1 rodada. Perícia Raio Elétrico 2 3 pontos: Com um gasto de 3PEs o personagem solta um Raio Elétrico que dá até 3d6 de dano (o personagem controla o dano), com alcance de 30 metros, alvo faz teste normal de CON para não ficar desmaiado por 1 rodada. Perícia Raio Elétrico 3 4 pontos: Com um gasto de 4PEs o personagem solta um Raio Elétrico que dá até 4d6 de dano (o personagem controla o dano), com alcance de 60 metros, alvo faz teste normal de CON para não ficar desmaiado por 1 rodada. Perícia Raio Elétrico 4 5 pontos: Com um gasto de 5PEs o personagem solta um Raio Elétrico que dá até 5d6 de dano (o personagem controla o dano), com alcance de 120 metros, alvo faz teste normal de CON para não ficar desmaiado por 1 rodada. Perícia Raio Elétrico 5