

NOVAS REGRAS ALTERNATIVAS PARA O 2D6WORLD

Durante as sessões de Coroa dos Vermes, customizamos e incorporamos novas regras para o 2d6WORLD. São regras alternativas que também estarão no primeiro jogo oficial do sistema 2d6WORLD, o Steam Runnerz RPG - Mercenários Transhumanos da Era do Éter.

As novas regras visam padronizar os Pontos de Flashback, os Pontos de Experiência e os Pontos de Recurso.

EVOLUÇÃO DE PERSONAGENS

NÍVEIS PARES: +1 PERÍCIA, +1 ATRIBUTO (MAX +2 ATÉ NV 10, +3 DE NV 11 A 20)

NÍVEIS ÍMPARES: +1 MOVIMENTO E RECUPERA +1 PONTO DE FLASHBACK

SEIS PONTOS DE FLASHBACK

Os Protagonistas podem gastar até 6 pontos de Flashback durante uma campanha. Eles recuperam 1 ponto de Flashback a cada nível ímpar a partir do Nível 1 (Níveis 3,5,7,9,11,13,15,17,19).

SEIS PONTOS DE EXPERIÊNCIA PARA MUDAR DE NÍVEL

Pontos de Experiência são dados durante a sessão, pelo Mestre, quando ele quiser premiar algum Jogador por alguma ação de destaque, ou por uma representação de personagem que chamou atenção, alguma contribuição importante para o jogo, participação interessante, ou por uma boa colaboração com os demais jogadores, até um máximo de 6 Pontos de Experiência por sessão de jogo.

Ao final da sessão de jogo, faça as seguintes perguntas aos jogadores

- Vocês aprenderam algum Mistério sobre a Aventura?
- Vocês enfrentaram algum Desafio Relevante e/ou Difícil?
- Vocês aprenderam algo sobre os seus Protagonistas?
- Vocês criaram ou alteraram algum Relacionamento?
- Vocês criaram complicações e problemas para os seus Protagonistas?

A cada resposta SIM, o Jogador marca 1 Ponto de Experiência (até um máximo de 6 por Sessão).

Ao chegar a 6 pontos em uma sessão, o Protagonista ganha 1 nível e o marcador zera. Quaisquer pontos extras ganhos em uma sessão são descartados.

USANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA PARA RECUPERAR ESTRESSE

Os Jogadores podem usar Pontos de Experiência para recuperar Pontos de Estresse, desde que justificado na Ficção do Jogo.

PONTOS DE RECURSO PADRONIZADOS

Muitos Movimentos que lidam com habilidades especiais, poderes, magias e outros tipos de ações extraordinárias, possuem gastos em Pontos de Recursos. Essa regra alternativa padroniza todos os Pontos de Recursos.

Todo Protagonista possui 6 Pontos de Recursos, que são gastos quando ele usa um Movimento que tem uma limitação de uso. O Ponto de Recurso devem ser usados apenas em Cenas que envolvem conflitos ou situações de estresse, como uma Cena de Combate, por exemplo. Fora dessas Cenas de Combate, habilidades especiais podem ser usadas sem gastos de Ponto de Recurso.

O que o Ponto de Recurso significa para determinado Protagonista é definido pela Ficção do Jogo. Para uns pode ser Energia Mágica, ou Mana, outros pode ser a capacidade física ou mental de realizar a proeza, o que gera um desgaste. Seja o que for, o Ponto de Recurso indica que certa habilidade especial tem um limite.

Se, durante uma sequência de Cenas de Ação ou de Combate, os Pontos de Recurso de um Protagonista acabam, ele terá que descrever o que acontece dentro da Ficção de Jogo que não o permite usar a habilidade especial ou o movimento que demandava esse gasto em Pontos de Recurso.

Um Ponto de Estresse pode ser gasto para recuperar um Ponto de Recurso, mas precisa ser justificado na Ficção do Jogo.

RECUPERAÇÃO DE PONTOS DE RECURSOS

Pontos de Recurso são recuperados após um período de descanso, como Cenas de Folga ou Sumários Narrativos entre uma Cena de Ação e outra Cena de Ação.

Pontos de Recursos são também recuperados em Cenas de Recuperação (Cenas onde os Protagonistas se recuperam das Cenas de Ação e decidem o que irão fazer).

Como tudo no 2d6WORLD, a recuperação dos Pontos de Recursos precisa ser justificada na Ficção do Jogo, ou seja, o jogador precisa contar como e porquê ele recuperou os seus Pontos de Recurso (seja lá o que forem, energia vital, fôlego, resistência mental ou emocional, resistência física, mana, energia mágica, energia psíquica, etc.).

Newton Nitro

<https://linktr.ee/newtonnitro>