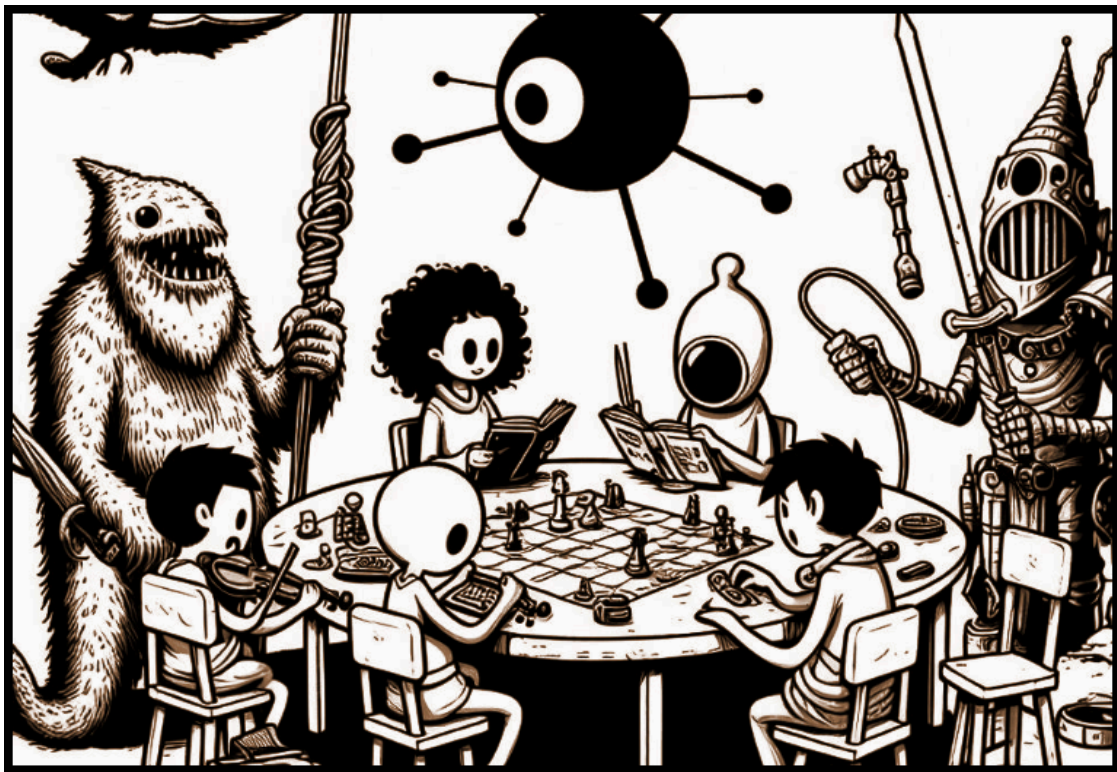


# 2D6 SYSTEM





## O QUE É RPG?

RPG é uma sigla em inglês que significa “Roleplaying Game”, que, numa tradução livre, significa “Jogo de Interpretação de Papeis” — uma atividade que pode ser realizada individualmente ou em grupo.

Este manual é focado no RPG em grupo, em que um dos jogadores dá início às cenas e administra os desafios para os outros jogadores. Chamamos esse jogador de “Mestre” ou “Narrador”, e ele deve planejar previamente ou improvisar o início das cenas e desafios, além de ser responsável por administrar o andamento destes. O objetivo principal do RPG é a diversão, e, para isso, os jogadores podem utilizar apenas a imaginação, sem a necessidade de um conjunto de regras, para jogar e se divertir. Nesse estilo de jogo, a interpretação livre, ou “Roleplay”, é o que importa. Todos os jogadores podem iniciar cenas e desafios livremente, com ou sem um Mestre, como é comum em RPGs textuais, por exemplo.



No entanto, alguns jogadores acreditam que a imaginação livre sozinha não é suficiente para garantir a emoção e a diversão necessárias. Por isso, buscam um grau maior de aleatoriedade nos sucessos e falhas de seus personagens.

Esses jogadores optam por seguir um conjunto de regras previamente estabelecido, chamado “Sistema”. Este manual é sobre o sistema de RPG 2d6 System."

## O SISTEMA 2D6 SYSTEM

O 2d6 System é um sistema de RPG livre, gratuito e fácil de customizar, criado por Rafael Dufreyer.

O sistema prioriza o equilíbrio entre todos os tipos de personagens e incentiva todos a participarem nos momentos de exploração, combate e interação.

As mecânicas básicas foram desenvolvidas para agilizar as cenas, motivando todos a usarem a criatividade na resolução dos desafios.



O sistema oferece apenas uma base simples de regras para que, caso necessário, qualquer pessoa possa customizá-lo e incluir regras adicionais, desenvolvendo sua própria versão do sistema sem gastar muito tempo ou esforço.

Dessa forma, se alguma parte do conjunto de regras for insuficiente para o cenário desejado, o grupo não terá dificuldades para adaptá-lo.

O 2d6 System utiliza exclusivamente dados de 6 faces para as rolagens de jogo, bem como para calcular dano e redução de dano.

# POR QUE USAR O 2D6 SYSTEM?

O **2d6 System** foi projetado para oferecer a Mestres e Jogadores a possibilidade de aproveitarem, na medida em que quiserem, as características principais de dois estilos de RPG que costumam ser opostos: os estilos “Gamista” e “Narrativista”.



## GAMISMO VS NARRATIVISMO

Baseado nas ideias de **Ron Edwards**, o estilo **Gamista** busca vencer desafios, evoluir personagens, derrotar inimigos e acumular tesouros.

O estilo **Narrativista** prioriza a história, a imersão nos papéis e o destaque das personalidades dos personagens. O **2d6 System** equilibra narrativa e combate, oferecendo flexibilidade para que o grupo ajuste o foco entre ação e interpretação conforme desejar.

## INICIANDO O JOGO

Se quiser seguir um padrão, reúna um grupo de 2 a 6 jogadores, além do Mestre. Decida se a aventura será uma sessão única, campanha curta ou longa, e alinhe a duração das sessões conforme a disponibilidade de todos (normalmente entre 2 e 6 horas). Use o tempo de jogo como preferirem e defina a frequência (semanal, quinzenal, mensal ou outra).



Planeje a trama principal, alguns eventos importantes e possíveis desafios para a história. Decida o foco das sessões (Combate, Exploração, Interação, ou um equilíbrio entre eles) e o tipo de cenário do jogo: fantasia medieval, ficção científica, horror, super-heróis, etc.

Promova uma cultura de comunicação aberta, onde cada um dos jogadores possam expressar o que gostam e quando algo os incomoda. Antes de começar o jogo, pode ser útil realizar uma “sessão zero”, onde todos compartilham suas expectativas, limites e tópicos que preferem evitar.

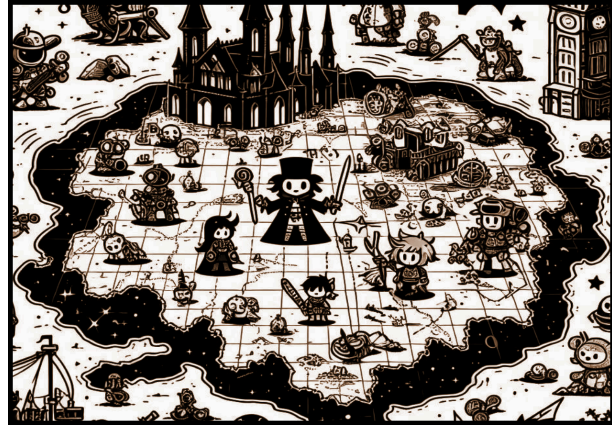
Por último, prepare os materiais necessários para começar o jogo, normalmente, uma folha de papel para anotar as características dos personagens, lápis, borracha e dados de 6 lados. Também é possível usar apenas os celulares dos jogadores com aplicativos que tenham essas funções.

# O CENÁRIO DE JOGO

O Cenário é um mundo fictício onde a aventura se desenrola. Ele vai de um universo vasto com dezenas de civilizações até uma pequena localidade.

Existe uma infinidade de cenários livres criados por grandes empresas e também cenários feitos por pequenos grupos ou uma única pessoa à disposição na internet.

Com o **2d6 System**, você tem a liberdade de escolher um cenário e adaptá-lo facilmente para o sistema ou criar seu próprio cenário original.



Para criar um universo próprio, comece pelo básico; defina a geografia, a cultura, a história antiga e recente e os NPCs importantes do passado e do presente.

Crie um mapa básico do mundo ou da localidade onde ocorrerá o jogo. Em caso de mundos grandes, destaque terras, oceanos, montanhas e cidades importantes. Em caso de localidades pequenas, crie salas, ruas, vielas e locais escondidos com elementos que tornem o jogo mais rico e divertido.

Depois, pense nas culturas, religiões e governos que moldaram esse mundo e por fim crie as descrições de alguns personagens relevantes para a história.

## CENAS, CAPÍTULOS E CAMPANHAS

No sistema, a narração e mestragem são organizadas de forma a criar uma experiência que fica entre ler um livro e assistir a uma obra audiovisual. Dividimos os momentos em Cenas, Capítulos e Campanhas.

Uma Cena é uma unidade de jogo que pode ser de Exploração, Combate ou Interação, e é conduzida como a cena de um filme ou o trecho curto de um livro.

Durante uma cena de exploração, os personagens podem investigar novos ambientes, resolver enigmas locais, descobrir segredos ou encontrar novas informações na localidade em que estão inseridos.

Eles podem também mapear territórios desconhecidos, desarmar armadilhas, interagir com o cenário para revelar passagens secretas ou enfrentar desafios naturais como atravessar um deserto ou um rio.

Os personagens podem se envolver na investigação de ruínas antigas e encontrar artefatos valiosos ou decifrar textos esquecidos que revelam a história do lugar ou pistas que ajudem nas missões futuras.

Eles podem encontrar NPCs escondidos ou em necessidade de ajuda, que podem oferecer ajuda, informações valiosas ou novas missões em troca da assistência do grupo.

Em ambientes urbanos, os personagens podem explorar mercados famosos, negociar com mercadores irregulares, infiltrar-se em áreas restritas ou seguir pistas para desmascarar um complô.

Nas profundezas de uma floresta encantada, eles podem se deparar com criaturas mágicas, plantas raras com propriedades especiais ou entradas para locais ocultos.

Cada Cena de Exploração é uma oportunidade para expandir o mundo do jogo, introduzir novas histórias e premiar os jogadores com vantagens para seus personagens.

Em uma Cena de Combate, a ação pode ser intensa, com confrontos físicos contra inimigos como monstros, soldados inimigos ou criaturas sobrenaturais.

Também pode incluir elementos táticos, como a utilização do terreno a seu favor, a manipulação de armadilhas ou a coordenação de ataques em grupo.

Alternativamente, uma Cena de Combate pode ser de natureza mental ou social, onde os personagens precisam derrotar outros no campo das ideias com diplomacia ou debates políticos.

Eles podem participar de diálogos acalorados em um conselho, negociar acordos de paz entre facções rivais, ou desmascarar um traidor durante uma audiência pública.

Combates de intriga podem envolver a coleta de informações comprometedoras sobre um adversário, a formação de alianças estratégicas, ou a utilização de retórica persuasiva para ganhar apoio.

Cada Cena de Combate, seja física, mental ou social, desafia os personagens de diferentes maneiras, testando suas características e a criatividade de seus jogadores enquanto avançam na narrativa.

Em uma Cena de Interação, os personagens podem dialogar com NPCs, formar alianças com indivíduos ou grupos, desatar intrigas e descobrir mais sobre a história e cultura do cenário, na maioria das vezes, apenas com o Roleplay sem rolagem de dados.

Eles podem participar de festivais locais, aprendendo sobre as tradições e rituais da região, ou visitar bibliotecas e academias para obter conhecimentos perdidos.

Em ambientes urbanos, os personagens podem interagir com figuras importantes como os mais ricos da sociedade, empresários influentes, políticos ou líderes religiosos, negociando favores, recebendo missões a troco de pagamentos ou informações valiosas.

Em vilarejos medievais ou localizações com uma cultura antiga, eles podem ajudar moradores com problemas cotidianos, como resolver disputas, curar doenças, ou proteger a comunidade de ameaças.

Os personagens também podem participar de reuniões clandestinas e navegar por redes de conspiração e espionagem para dismantelar os planos do vilão ou recrutar aliados secretos que vão servir de ajuda e auxílio para o grupo de jogadores em algum momento futuro do jogo.

Em locais públicos, conversas casuais podem levar a informações adicionais, a revelações inesperadas ou a novas missões que estejam envolvidas com a missão principal ou não.

Além disso, as interações entre os personagens dos jogadores podem aprofundar a relação entre eles, resolver conflitos internos, ou desenvolver tramas pessoais que enriquecem a narrativa geral.

Um Capítulo consiste em uma série de Cenas conectadas que juntas formam uma missão ou "quest".

Cada Capítulo tem um objetivo específico a ser alcançado, e pode incluir vários desafios e obstáculos que os personagens precisam superar.

A conclusão de um Capítulo geralmente leva a uma recompensa significativa e ao avanço da história principal.

Após o término de um Capítulo sempre dê uma pausa na narrativa intensa e dê um momento para os Jogadores e Personagens relaxarem.

Uma Campanha é uma série de capítulos interligados, todos contribuindo para um objetivo grandioso final.

É a estrutura mais ampla do jogo, com uma narrativa contínua que se desenvolve ao longo de várias sessões e, como em um roteiro, culmina na conexão dos elementos apresentados

Campanhas permitem um desenvolvimento profundo dos personagens, a construção de um mundo rico e detalhado, e uma progressão épica em direção a um clímax emocionante que pode envolver apenas os personagens dos jogadores ou até mesmo todo o Cenário em que eles estão.

Essa estrutura modular ajuda a organizar o fluxo do jogo, facilita a preparação do Mestre e mantém os jogadores engajados, proporcionando uma experiência narrativa coesa e emocionante.

É importante lembrar que uma aventura de RPG não deve ser rigidamente roteirizada, mas sim um processo colaborativo em que os jogadores possam ter certa liberdade de escolha com seus personagens.

Ao invés de seguir um roteiro 100% pré-determinado, o mestre pode criar um cenário dinâmico e reagir às escolhas dos jogadores.

Isso permite que cada sessão de jogo seja única e emocionante para todos os envolvidos, com o grupo escrevendo o roteiro da aventura.

Mesmo que algumas cenas e acontecimentos já estejam preparados, encoraje os jogadores a explorar, interagir com o mundo e tomar decisões que moldam a narrativa de acordo com suas ações e escolhas.

Este método não só aumenta o engajamento dos jogadores, mas também cria uma experiência mais imersiva e satisfatória.

## **CRIANDO DESAFIOS**

Identificar conflitos e tensões no cenário é fundamental para gerar aventuras envolventes e dinâmicas.

Exemplos de conflitos que podem enriquecer seu cenário:

1. Rivalidades Individuais ou Coletivas: Guerras entre grupos ou nações, revoltas e rebeliões contra líderes ou o sistema vigente, famílias rivais, antagonistas pessoais, conflitos entre facções, conflitos ideológicos entre indivíduos que

defendem filosofias opostas, intrigas políticas em cortes reais, vinganças pessoais, competição entre clãs, etc.

2. Monstros e ameaças sobrenaturais: Criaturas míticas, pragas e maldições, catástrofes e calamidades sobrenaturais, feras mutantes, maldições de gerações, tempestades mágicas que destroem vilarejos, relíquias que causam azar, assombrações de locais sagrados profanados, epidemias mágicas etc.
3. Mistérios e investigações: Investigações de crimes hediondos não solucionados, artefatos perdidos, segredos antigos, ações de facções ou cultos secretos, civilizações perdidas, profecias esquecidas, desaparecimentos inexplicáveis, espólios de guerra escondidos, códices misteriosos, cartas enigmáticas que levem a objetos ou locais valiosos, objetos amaldiçoados, documentos roubados ou desaparecidos de arquivos reais, identidades secretas de líderes etc.
4. Conflitos internos e morais: Dilemas éticos, crises de lealdade, lutas internas, como personagens enfrentando suas próprias falhas do passado, traumas envolvendo o background dos personagens, tentações que desafiam seus valores e crenças etc.
5. Conflitos econômicos e sociais: Tensões entre diferentes classes sociais, como nobres e camponeses, ou ricos e pobres, crises econômicas, falência de reinos, colheitas ruins, grupos lutando por direitos, igualdade ou mudanças em sistemas injustos, rebeldes enfrentando a resistência de poderes ditatoriais etc.
6. Ameaças Ambientais: Florestas em chamas, rios envenenados, ecossistemas destruídos por exploração irresponsável, exploração de territórios inóspitos como desertos, geleiras, selvas, mares traiçoeiros etc.

## **JOGANDO COMO MESTRE**

1. Seja flexível: O enredo vai mudar com base nas ações dos jogadores, esteja preparado para improvisar e não fique preso a um roteiro. Esteja pronto para improvisar quando eles explorarem áreas ou opções que você não previu e quando interagem de forma incomum com objetos ou NPCs. Parte da diversão está no desafio e na possibilidade de se surpreender.
2. Descreva as cenas com entusiasmo: Use descrições vívidas para envolver os jogadores no mundo do jogo, defina o que há de mais importante no Cenário, detalhe os NPCs (Personagens Não-Jogadores) importantes e os eventos que estejam ocorrendo. Além disso, descreva os eventos com emoção para gerar expectativas — seja um combate tenso, um momento misterioso ou uma cena tranquila. Esse entusiasmo contagia os jogadores e eleva a imersão na narrativa.
3. Escute os Jogadores: Incentive a participação ativa dos jogadores e preste atenção nas suas ideias e sugestões. Quando os jogadores percebem que suas ações realmente impactam o mundo ao redor, eles se sentem mais envolvidos e criativos. Além disso, deixe-os falar e interagir entre si, quanto menos o mestre precisar falar durante a sessão melhor.
4. Mantenha o Fluxo: Tente evitar discussões fora do jogo, use o método só aceitar as perguntas dentro do Roleplay na maioria das vezes. Administrar os conflitos como personagens e não como jogadores mantém o grupo focado e ajuda no

dinamismo do jogo. Deixe a história em movimento constante para que todos estejam envolvidos sempre, mas permita também os comentários aleatórios e as piadas de última hora se o grupo estiver se divertindo com esses momentos mais descontraídos.

5. Equilibre os Desafios: Avalie os pontos fortes dos personagens em suas fichas para ajustar os desafios. Enigmas, confrontos ou obstáculos muito fáceis podem perder o interesse rapidamente, enquanto testes excessivamente difíceis podem frustrar os jogadores. Ofereça uma diversidade de desafios para que cada personagem possa se destacar e ter o seu próprio momento.
6. Divirta-se: Se o ato de Mestrar e Narrar não for do seu agrado ou se a atividade de iniciar e administrar as cenas e desafios estiver cansativa, dê uma pausa. Converse com o grupo, pergunte se alguém quer ser o Mestre no seu lugar e, caso alguém queira, jogue como um personagem.

## JOGANDO COMO PERSONAGEM

Jogar como personagem significa assumir o papel de protagonista ou de uma figura que é importante para a história que será narrada. Em resumo, é tomar decisões que moldam o desenvolvimento da narrativa e influenciam na jornada dos personagens centrais da história. Os jogadores exploram o mundo juntos, interagem com NPCs, resolvem desafios e exploram suas características principais.

Para ser um bom jogador no **2d6 System** siga as dicas a seguir:

1. Faça uma história de Plano de fundo: Desenvolva um "background" detalhado que inclua sua origem, família, e eventos marcantes que moldaram seu personagem. Pense em traumas, mentores, relacionamentos antigos, ou feitos passados. Essa história não só ajuda a dar profundidade ao personagem como pode inspirar o mestre a criar cenas, NPCs e enredos que se conectem com seu passado.
2. Seja Proativo: Busque oportunidades para tomar iniciativas durante a aventura. Não espere que o mestre ou outros jogadores direcionem a ação; tome a frente em cenas onde seu personagem possa fazer a diferença, como ao negociar com NPCs, investigar um mistério ou propor ideias criativas para resolver problemas.
3. Colabore com o Grupo: Trabalhe em equipe, respeite as contribuições dos outros e dê apoio a cada um dos outros jogadores. Escute atentamente e reconheça os pontos fortes dos outros membros, sejam eles habilidades de combate, inteligência, cura ou diplomacia.
4. Desenvolva seu Personagem: Pense no crescimento do seu personagem ao longo da campanha. Como ele muda física e mentalmente no decorrer da história e como as experiências afetam ele?
5. Assuma riscos: Não fique na zona de conforto e faça ações criativas ou arriscadas para criar cenas memoráveis para seu personagem e seu grupo. A imprevisibilidade torna o jogo mais dinâmico.
6. Divirta-se: Lembre-se de que o objetivo principal é se divertir e criar histórias memoráveis junto com seus amigos. Aproveite os momentos de humor, drama e até mesmo fracassos, pois todos fazem parte da experiência. Mesmo as situações inesperadas ou as falhas podem gerar lembranças engraçadas e emocionantes