

# MINI 2D100



*Kleber N. S. Castro.*

## CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Escolha um kit entre Marciais ou Místicos. Defina suas características físicas (altura, cor dos olhos, cor e tamanho dos cabelos), escolha se o personagem será humano/anão/elfo, de acordo com o que o narrador permitir, crie a história do personagem.

### Status dos Personagens

**Pontos de Vida (PVs):** Escolha entre Místico e mundano, caso seja Místico você tem 20Pvs e ganha +3 por nível, um personagem marcial possui 50Pvs e recebe +5 por nível.

**Índice de Proteção (IP):** É uma proteção que os personagens possuem, reduzindo o dano sofrido pelos ataques, ele depende das armaduras e escudos usados pelos personagens (veja a tabela).

**Dano Causado:** Depende unicamente das armas utilizadas, cada arma possui dano e vantagens diferentes.

**Armaduras e Escudos:** Personagens Feiticeiros (magia negra), não usam nenhuma armadura ou escudo, Curandeiros e Xamãs podem usar somente armaduras e escudos leves, Marciais podem usar todo tipo de armaduras e escudos.

**Distribua os Valores:** 50/40/30/20/10, no grupo das perícias comuns, tanto para marciais, quanto para os Místicos.

### Personagens Marciais

Se pegar os Marciais escolha entre Guerreiro, Ladrão, Bárbaro ou Paladino e coloque os valores 50/40/30/20/10 nas perícias dos grupos de armas de combate e distribua 30/20/10 nas perícias de artes mágicas.

**Guerreiro:** Começam com especialização em arma e maestria com armaduras.

*Especialização em armas:* Escolha 01 arma, você ganha +10% no ataque e dano +2, nos níveis 05 e 09 pode escolher mais 01 arma extra.

*Maestria com armaduras:* Você reduz a penalidade de iniciativa e deslocamento em 1 por usar armaduras nos níveis 1, 5 e 9.

**Bárbaro:** Se estiver com armadura média ou menor, pode entrar em fúria 1x a cada 2 níveis. O efeito da fúria dura 1d6 rodadas, o Bárbaro ganha +20% no ataque



e causa +4 de dano. Todos os danos sofridos por você são divididos por 2, mas a defesa é reduzida a metade durante a fúria.

**Ladrão:** Se usar armaduras ou escudo maiores que leves, todas as suas perícias são reduzidas a metade.

*Ataque Furtivo:* Usando armas leves ou briga, pode uma vez na rodada ao atacar alguém pelas costas, escondido ou com um aliado, causar um dano extra de +1d4. Esse dano aumenta para +1d8 no nível 5 e +1d12 no nível 9.

**Paladino:** Seguem um restrito código de honra, não podem mentir, roubar, nunca negam pedido de ajuda etc, em compensação recebem grandes dons divinos.

*Cura pelas mãos:* Uma vez a cada 2 níveis, pode curar 10Pvs com o toque em 1 alvo. No nível 6, passa a curar 20Pvs, cada alvo só pode receber 1 cura a cada dia.

*Destruir o mal:* Uma vez a cada 2 níveis, pode usar o poder divino para punir os maldosos, ou destruir os monstros, ganha +20% no ataque e causa +1d8, no nível 6 esse dano sobe para +2d8.

## Personagens Místicos

Se for um Místico, escolha entre Feiticeiro, Curandeiro ou Xamã. Coloque nas perícias de Artes Mágicas 50/40/30/20/10 e distribua nas perícias de combate 30/20/10.

**Feiticeiros:** Escolha entre ter um familiar ou poder elemental.

*Familiar:* Um animal pequeno (gato, coruja, cão, sapo etc), que possui inteligência e se comunica com o feiticeiro mentalmente, cada familiar tem um pequeno benefício extra. Defina com o Narrador o benefício do familiar.

*Poder elemental:* Escolha o poder de um dos 6 dos elementos mágicos. Suas magias causam +1 de dano por dado, além disso você recebe +1d no dano desse elemento.

**Curandeiro:** Escolha entre um possuir um espírito guardião, ou dom da cura.

*Espírito Guardião:* Você possui um pequeno espírito (fada, dragão, elemental etc), ele possui 1d6 dados de poder por nível (1d6 a 10d6), que são usados para curar você ou atacar inimigos de acordo com o tipo de criatura, o poder dele é recarregado ao amanhecer.

*Dom da Cura:* Suas magias curam +1Pv por dado.

**Xamã:** Escolha entre companheiro animal, ou forma Selvagem.



*Companheiro animal:* Escolha um animal de médio porte (lobo, pantera, pequeno urso, águia gigante) para te ajudar em combate, aumentando seu dano em +1d4. No nível 6 você ganha +1 companheiro da lista, causando agora +2d4 de dano. Alternativamente no nível 6 você pode trocar seu companheiro animal por um animal maior e mais poderoso em vez de ter dois médios (lobo atroz, leão, tigre, urso grande, etc). Ele lhe dá os seguintes benefícios, dano +1d6, e serve como montaria (descolamento de 15M ou 10Q).

*Forma Selvagem:* Você se transforma em uma criatura híbrida de homem e animal, como (lobisomem, homem urso etc) ou em um animal de tamanho pequeno até um de tamanho e peso igual ao seu. A forma selvagem pode ser usada 3X ao dia, e dura quanto tempo desejar, mas o Xamã volta a forma humana, se ficar inconsciente ou se desejar. Leva 1 minuto para se transformar ou voltar ao normal. Use a ficha do animal em questão, para a forma híbrida, seja qual for, ganha os seguintes bônus: dano +1d6, IP = 1 a cada 2 níveis (1 a 5), PVs (1 = +5, 6 = +10), no nível 6 também pode virar um elemental, causando o dano extra, através elemento.



## MAGIAS

Místicos tem uma característica especial, a magia com regras próprias e bastante simples. Existem 03 caminhos de magia: magia negra, que lida com o poder dos elementos fogo, terra, água, luz, trevas ou ar (magos, feiticeiros e bruxos), magia branca que lida com as proteções e cura (clérigos e sacerdotes) e por fim temos a magia da natureza que cuida dos animais, plantas e espíritos da natureza (druidas e Xamãs).

Explicados isso siga os passos abaixo para fazer seu personagem Místico:

1. Escolha um caminho da magia;
2. Crie 5 magias iniciais, o personagem aprende +1 magia a cada nível evoluído;

3. Gaste os pontos de magia e execute a magia, o alvo joga 1d6, se sair par ele resiste a magia e sofre apenas metade do dano, se sair ímpar ele toma ela na totalidade.

4. Místicos começam 10 PMs, e ganham +2PMs por nível, cada magia gasta 1Pm por nível dela (magia nível 1 = 1pm, nível 2 = 2pms, nível 3 = 3pms e assim sucessivamente, o nível máximo de uma magia é igual 5.

5. Confira os efeitos mágicos na tabela abaixo:



Nível	Dano/Cura	Alvos	IP	Bônus de dano
01	2d6	01	+1	+1
02	4d4	02	+2	
03	6d6	01	+3	+2
04	8d4	04	+4	
05	10d6	01	+5	+3

*Dano/Cura:* É o dano direto causado pela magia elemental pode ser uma, bola de fogo, um jato de água, ou cura de vida pela magia branca, um vento curativo, água sagrada, luz restauradora etc.

*Alvos:* É o número de pessoas atingidas pela magia, são 2 alvos no nível 2 e 4 alvos no níveis 4.

*IP:* A proteção mágica fornecida pela magia branca (campo de força, barreira de pedra, muralha de gelo etc).

*Bônus de dano:* Dano extra em armas e ataques dos personagens, pode ser fogo, gelo ou raio na espada, luz sagrada ou veneno no machado etc. Serve pra todos os caminhos.

*Magia natural:* Possui todos os efeitos da tabela, mas apenas com metade da eficiência (metade do dano, metade da cura, do IP etc.) apenas o dano extra e usada totalmente.

## PERÍCIAS

### Perícias de combate

*Briga/Artes marciais:* Capacidade de lutar sem armas e também de esquivar, causa 1d6 dano.

*Armas leves:* Podem ser usadas com ambas as mãos e são pequenas e fáceis de esconder (facas, punhais, manoplas, machadinhas, lanças curtas, etc), o dano é de 1d6+2.

*Armas médias:* Podem ser usadas com 1 mão, mas não são leves nem fáceis de esconder (lança longa, espada longa/bastarda, cimitarra grande, etc), dano de 1d10+2.

*Armas pesadas:* Armas muito grandes que tem ser usadas com as 2 mãos, são impossíveis de esconder (espada de duas mãos, machado grande, lança dragon-slayer, etc), dano de 2d6+2.

*Armas a distância:* Arcos, bestas, pistolas, rifles etc, categoria especial, cada arma entra em 1 das categorias acima. Arcos e bestas são de categoria especial, usam as 2 mãos e atacam a distância até 20M, causam dano de acordo com a categoria (Leve 1d6+2, Médio 1d10+2, Pesado 2d6+2).

Armas	Categoria	Dano	Iniciativa
Briga/artes marciais	Leve	1d4+2	+0
Adagas e punhais	Leve	1d6+2	-1
Espadas curtas	Leve	1d6+2	-1
Cimitarra	Media	1d10+2	-2
Espada longa	Media	1d10+2	-2
Maça pesada	Media	1d10+2	-2
Espada 2 mãos	Pesada	2d6+2	-3
Machado grande	Pesada	2d6+2	-3
Dragon slayer	Pesada	2d6+2	-3



## Perícias místicas

*Rituais:* Usado sempre que for descobrir os efeitos de uma magia em algum objeto ou pessoa, ou quando for desenvolver uma nova magia, que não seja as iniciais ou ganhas por nível.

\* Copiar magias de outros grimórios ou livros, CD50+25 por nível da magia (75 até 175).

\* Identificar Magias/rituais em objetos ou seres, CD50+20 por nível da magia (70 até 150).

OBS: Personagens marciais só podem usar essa perícia para identificar, nunca para aprender ou copiar magias.

*Teoria da magia:* Usada como perícias de ataque mágicos, resistido pela esquiva ou defesa do alvo, se tiver sucesso causa dano total, falha causa metade do dano.

OBS: Personagens marciais, não usam essa perícia a menos que aprendam magias.

*Caminhos da magia:* Escolha um entre negra, branca ou natureza. Estudo das artes mágicas, não faz testes mas é obrigatório ter 20% nas perícias, para cada nível de magia que o Místico seja capaz de lançar, assim no início se pode fazer magias apenas de nível 2 se colocar 40% nessa perícia.

OBS: Personagens marciais, não usam essa perícia a menos que aprendam magias.

*Ocultismo:* Testado sempre que o personagem quiser saber sobre criaturas ou mágicas sobrenaturais (dragões, zumbis, lobisomens, demônios, anjos etc). A dificuldade do teste varia com o nível e raridade do monstro, CD 50 (+10/+15), por nível do monstro (150 até 200).

*Alquimia/Herbalismo:* Para criar poções ou elixires e venenos, mágicos ou não, uma poção alquímica ou elixires herbalísticos,



causando dano ou curando Pvs iguais a 1d6 para cada 25% no teste da perícia (máximo de 4d6 com CD 200%). Cada preparo leva 1 hora para cada 1d6 de efeito da poção / elixir(1H até 4H), e produz 1d4+1 frascos.

### Perícias normais

*Furtividade:* Capacidade de andar em silêncio ou escondido, bem como se misturar ao ambiente ou paisagem (camuflagem).

*Empatia:* Ser amigável ou entender os sentimentos de alguém, também poder saber se a pessoa está mentindo, deve testar empatia x blefar.

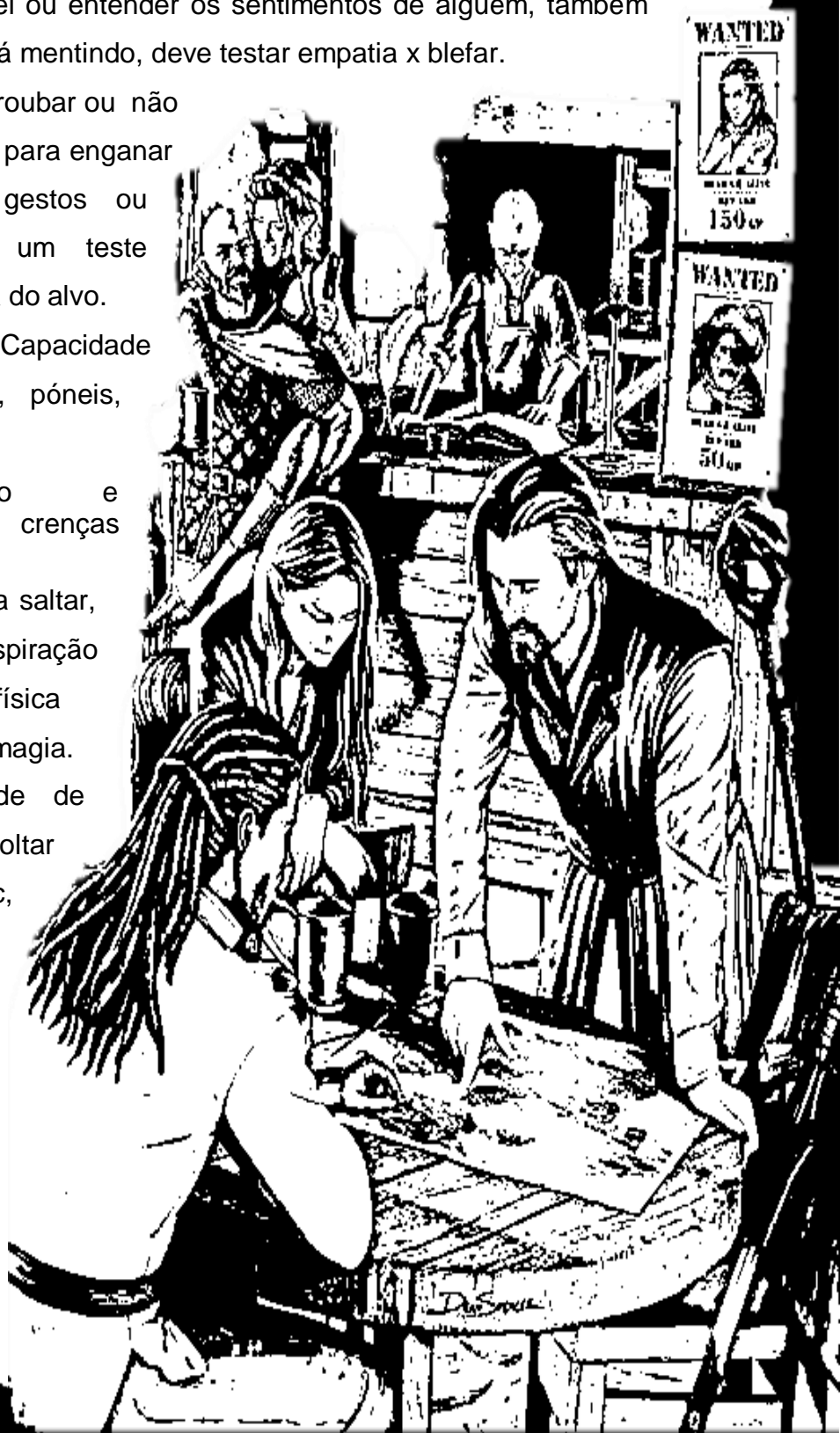
*Blefar:* Habilidade de roubar ou não ser roubado, também usada para enganar as pessoas, seja com gestos ou palavras. Deve-se fazer um teste resistido de, blefar x empatia do alvo.

*Cavalgar/condução:* Capacidade pilotar ou dirigir (cavalos, pôneis, aviões, carros etc.).

*Religião:* Estudo e conhecimento das crenças religiosas.

*Atletismo:* Usada para saltar, correr, nadar, prender a respiração etc, todo tipo de provação física que não seja um ataque ou magia.

*Escapismo:* Habilidade de abrir fechaduras ou soltar cordas, abrir cadeados etc, usado em todo tipo de situação que tentam prender ou impedir o personagem de obter acesso a algo. *Acrobacia:* Serve para equilibrar em cordas ou muros, ou mesmo fugir de inimigos com piruetas ou





rolamentos táticos, pode ser usada no lugar de esquiva ou defesa de armas.

*Ofícios/Profissão:* Com um mês de trabalho e um teste de Ofício/Profissão, o personagem recebe 1PO (Peças de Ouro), a cada 10% na perícia. Esse tempo pode ser reduzido para 1 semana, fazendo um teste perícia CD 100+, ganhando 01 PO a cada 10% no valor de teste que ultrapassar a CD.

*Medicina/Tratar ferimentos:* O nome depende da época da campanha, usada não apenas para curar e estabilizar machucados, mas também para remover venenos ou curar doenças mágicas. Leva de 1H a 5H cada procedimento, anula a aflição e cura 1d4 Pvs para cada 20% no valor de teste alcançado na perícia.

## **REGRAS E TESTES**

A cada rodada os personagens podem fazer as seguintes ações: Mover-se, atacar ou conjurar uma magia, se defender e por último realizar um teste de resistência. Essas ações não estão em ordem, podendo ser realizadas em qualquer combinação que a situação exigir, apenas a iniciativa a feita primeiro a cada rodada.

*Iniciativa:* 10 + nível de personagem, menos a penalidades de equipamentos ou magia (veja na tabela), e joga-se 1d10, quem vencer age primeiro.

*Movimento:* Os personagens se movem 10M a cada rodada sem armaduras ou com armaduras leves, 8M usando armaduras médias e com armaduras pesadas o movimento cai para 6M. Usando mapas quadriculados, os Personagens se movem 7Q (quadrados) sem armaduras ou armaduras leves, 6Q com armaduras médias, e 5Q com armaduras pesadas.

*Atacar:* rola-se o d100 + perícia de arma ou briga contra defesa do alvo (1d100 + defesa, esquiva ou acrobacia), o maior valor vence. Caso o valor de ataque ou defesa tenha números iguais no final (77, 122, 88, 133, etc), o ataque ou defesa será um crítico, se o ataque vencer ele terá acerto crítico, se a defesa vencer será uma defesa crítica.

*Acerto Crítico:* O ataque causa o dobro do dano.

*Defesa Crítica:* O defensor pode realizar um contra golpe no atacante imediatamente, sem precisar esperar o seu turno, apenas 1 ataque pode ser realizado.

*Dano:* Caso tenha acertado o ataque joga-se o dano da arma ou briga. Se tiver sido um acerto crítico o dano será dobrado (joga-se 2x ou dobra o dano normal)

*EX:* Guilberd teve um acerto crítico em Ayan, ele rolara 2d6+4 ou 1d6+2/x2 com sua rapiera.

*Ataques Mágicos:* São usados com teoria da magia x esquiva ou acrobacia, o valor de esquiva é igual à briga/artes marciais do personagem, se o atacante vencer causa dano total, se falhar causa metade do dano. Magias de ataque tem penalidade de, -1 por nível (-1 até -5) na iniciativa.

*Defesa mágica:* Pode se usar uma magia na defesa em vez de testar a perícia, nesse caso o defensor não pode ter atacado ainda, e perde sua ação de ataque, mas em compensação pode fazer uma magia de defesa com 3x o efeito IP da tabela.

*Lutar com 2 armas:* Se o personagem atacar com arma leves ou briga, ele pode fazer 2 ataques em vez 1 na sua ação, mas tem de ser 2 armas leves (espada curta, adaga, faca, etc) ou artes marciais/briga, não podendo misturar os 2.

*EX:* Não pode atacar com um Punhal e dar um soco, tem ter 2 punhais ou dar 2 golpes marciais.

*Evolução:* Ao final de cada 2 a 3 sessões de jogo os personagens sobem de nível, até o máximo do nível 10. Personagens Marciais ganham +30pts de perícia e +5Pvs, Místicos recebem +15pts de perícia, +3Pvs, e +2 pontos de magia/mana.

*Multiclasse:* Ao evoluir para o nível 2 ou maior, o jogador pode preferir mudar para outra classe em vez de continuar na mesma (marciais se tornam Místicos, e Místicos viram marciais). Nesse caso o personagem recebe os benefícios de nível 1 da classe correspondente.

Todos os personagens ganham +1 ataque com armas no nível 5 (somente ataques de armas/briga não podem usar 2 magias), e personagens marciais ganham dano extra de +1d6 no nível 8.



EX: Hayate evoluiu para o nível 3, e o jogador resolveu pegar 1 nível de curandeiro, ao invés de 3 de guerreiro. Ele recebe 10pts de perícia, 3Pvs e 2pts de mana, e agora pode conjurar magias brancas.

Surt alcançou o nível 5, ele resolve virar um guerreiro de nível 1, sendo agora um feiticeiro 4 / guerreiro 1, ele ganha +5Pvs,+30Pts de perícias, e aprende a usar armaduras e escudos pesados.

Marciais	PVs	Perícias	Místicos	PVs	Perícias	PMs
0	50	Inicial	0	20	Inicial	10
01	+5	+30	01	+3	+15	+2
02	+10	+60	02	+6	+30	+4
03	+15	+90	03	+9	+45	+6
04	+20	+120	04	+12	+60	+6
05	+25	+150	05	+15	+75	+10
06	+30	+180	06	+18	+90	+12
07	+35	+210	07	+21	+105	+14
08	+40	+240	08	+24	+120	+16
09	+45	+270	09	+27	+135	+18
10	+50	+300	10	+30	+150	+20

O nível máximo de evolução no D100 mini é 10, evoluções acima disso embora não sejam recomendadas, e possível basta seguir a progressão óbvia da tabela.

Agradeço a todos por ler esse material, obrigado e bom jogo

**Kleber N. S. Castro.**

**E**

**Marcos Bane Valkrist.**

