

PHAIRIES

2d4 System

Wellington Batiston



PHAIRIES

2d4 System

Autor: Wellington S. Batiston

Conselheiro: Daniel Santiago dos Santos

Revisão: Narayana Fonseca Donadio Batiston

Arte de Capa: Thiago Dibona Alem

Ambientação

Ainda não se sabe como a raça humana foi dizimada. Algum tempo depois novos habitantes surgiram no mundo, uma raça formada por pequenos seres antropomórficos que se autodenominam **Phairies** e que são a reencarnação de antigas almas humanas. Essa raça vive em comunidades pequenas, num padrão similar à uma nova idade média. Mas não se engane com sua aparência, além de toda a forma de perigo que existe lá fora, eles têm que lidar com a luta interna para manter a razão e não deixar o instinto animal tomar conta, assim como devem enfrentar toda a sorte de horror trazido por resquícios de memórias de suas vidas passadas, memórias de quando eram humanos.

— Raça:

Todos os Phairies são similares a animais porém possuem traços humanóides (Seguindo o padrão de 2 braços, 2 pernas, tronco e cabeça), possuem um nível racional igual ao de humano. É uma raça pequena que pode variar de 50cm de altura (os que tem como raça um animal pequeno, como ratos), até 110cm (os que tem como raça animais maiores, como ursos).

Todos eles tem dois dilemas que estão sempre à espreita os assombrando, primeiro, o risco de seu instinto tomar conta e com isso eles se transformarem de vez em animais perdendo todo o lado racional, e segundo, as lembranças de uma vida passada da qual eles pouco sabem, são flashes que podem trazer conhecimento provisório ou que podem significar seu fim, levando-os a completa insanidade.

— Mundo:

“A humanidade devastou a Terra, a ganância fez com que a vida se tornasse impossível e a humanidade foi extinta devido ao impacto que causou no frágil ecossistema que os mantinha. Após o cataclismo a natureza tomou conta de tudo, grandes centros que eram cheios de luz e tecnologia, hoje não passam de ruínas tomadas por vegetação e animais selvagens.

A vida selvagem prosperou sem a intervenção humana e então a Deusa Mãe soprou novamente a consciência que estava adormecida no “outro mundo” e de seu sopro surgiram novos seres chamados de “Phaeries”. Ainda não se sabe como ou por que, mas pequenas sociedades desses seres híbridos, meio humanos meio animais, se espalharam por todo o planeta. E por terem sido produto do sopro da mãe esses pequenos seres trazem consigo a magia que havia sumido da Terra muito antes dos humanos e resquícios de lembranças daquele tempo.”

— Oberon, Sacerdote da Grande Mãe

Esses seres podem ser divididos grosseiramente em duas cortes: a do sol e a da lua. A corte do sol está ligada a luz e à vida, seus súditos são os que dão início a todas as coisas, são criativos, solares, construtores e semeadores e sua magia recebe força do ardor do sol.

Já a corte da lua é ligada à noite e à morte, seus súditos são os que finalizam todas as coisas, cuidam das colheitas, das ruínas, dos mortos e sua magia recebe força do poder da lua. Cada corte desempenha seu papel e cada uma é indispensável para o equilíbrio da vida.

As sociedades phaerie são organizadas em pequenos vilarejos onde podem viver em conjunto com espécies diferentes ou apenas entre os seus. Não é comum que herbívoros e carnívoros convivam em comunidade. As sociedades de herbívoros sobrevivem da agricultura e costumam conter mais de uma raça de phaerie com funções das mais variadas, já as sociedades de carnívoros são compostas, comumente, por indivíduos de uma mesma raça e sobrevivem da caça e pesca.

A vida nessa nova Terra é cheia de atribulações, pois, além de lidar com animais selvagens e os perigos que as ruínas da velha Terra guardam, existe uma falsa paz entre os Phaeries “Predadores” e “Presas”,

um frágil equilíbrio que pode ser quebrado a qualquer momento. Cada indivíduo encara o constante risco de se tornar irracional para sempre ou enlouquecer com as memórias atormentadoras da vida de outrora que insistem em os assombrar.

— Dilema:

Todos Phaeries possuem dois dilemas internos:

— **Instinto:** É ligado ao seu eu animal, às habilidades e capacidades relacionadas à sua parte “bestial” e que podem ser úteis em combate ou nos afazeres diários, mas que se tomarem conta podem levar esse ser a se transformar em animal para sempre. Usar o instinto garante vantagens na sobrevivência, não usar significa aceitar uma vida de Presa e a certeza de uma vida curta, abusar pode fazê-lo perder o controle e chegar a “*Entrega Final*”.

— **Memórias:** São lembranças de sua vida humana, podem vir em flashes como uma lembrança engatilhada por algum evento ou objeto. A cada vez que que isso ocorre a Phaerie se lembra de itens ou habilidades ligadas à vida na terra antes da extinção. Muitos não tem lembranças nítidas e veem isso apenas com leves devaneios, outros negam as lembranças e falam que isso são sussurros da Deusa para os lembrar que outra raça viveu antes deles e que foram punidos e extintos por não a respeitarem. Mas há os que tiram proveitos dessas memórias, porém quanto mais as utilizam mais perto chegam da “*Loucura Final*”.

Personagem

— Criação de Personagem:

— **Raça** = É o animal base da sua forma/raça, cada um ganha bônus em testes para determinadas situações (Segue exemplos).

= **Coelho:** +1 Velocidade e +1 para esquiva.

= **Lobo:** +1 para Farejar/rastrear e +1 para atacar.

= **Rato:** +1 para escalar e +1 para se esconder.

= **Urso:** +2 Vitalidade.

— **Elemento** = Deve escolher um elemento que interfere na personalidade do personagem.

= **Água:** Protetores. = **Ar:** Evasivos.

= **Fogo:** Impulsivos. = **Terra:** Severos.

— **Atributos** = Variam de 0 a 2, possui 4pts para distribuir.

= **Agilidade:** Representa os reflexos, a velocidade e a coordenação fina.

= **Físico:** Representa tanto a Força Bruta e/ou grau de ferocidade do personagem e também o nível de sua resiliência e saúde.

= **Intelecto:** É o nível de raciocínio, facilidade de aprendizado e Força de Vontade.

= **Percepção:** É o nível de atenção e prontidão.

= **Presença:** A capacidade de tentar fazer válidas suas ações sociais, independente de sua aparência, é a capacidade de convencer os outros.

— **Vitalidade (Vit.)** = 5 + Físico.

— **Velocidade (Vel.)** = 3 + Agilidade.

— **Perícias** = Escolha 5 perícias para ter em Nível 1.

= Acrobacia

= Armadilhas

= Arquerismo

= Avaliar Objetos

= Briga

= Cartografia

= Desenho

= Diplomacia

- = Ervas
- = Escalar
- = Espadas
- = Esquiva
- = Facas
- = Forja
- = Furtividade
- = Lábia
- = Lanças
- = Maça
- = Machados
- = Música
- = Natação
- = Plantio
- = Rastrear
- = Sobrevivência
- = Trabalhar Couro
- = Trabalhos Manuais
- = Trato Médico

— Evolução de Personagem:

– *Experiência (EXP)*: Ao final da sessão cada jogador ganha uma quantia variada de EXP, Distribuído pelo Mestre:

- = **Interpretação**: 2 a 3exp;
- = **Enigmas**: 1 a 3exp (para cada jogador que participou para tentar resolver);
- = **Concluir a Missão**: 4 a 8exp (dependendo do grau de dificuldade);

– *Progressão de Nível*: Sempre que o personagem somar uma quantia de EXP ele evolui, subindo de “Nível” de acordo com a tabela de EXP:

Nv	EXP	Nv.	EXP
1	0	8	140
2	10	9	170
3	20	10	210
4	40	11	250
5	60	12	290
6	80	13	340
7	110	14	390

– *Ponto de Evolução*: Ao subir de Nível ganha 1pt de evolução que pode gastar de imediato ou guardar para depois, cada Característica tem um Custo diferente:

- = Atributos: Custo igual ao seu Valor atual x2 (Custo Mínimo 1).
 - Nível Máximo de Atributo: 3.
- = Perícias: Custo igual ao seu Nível atual.
 - Nível Máximo de Perícia: 3.
 - Nova Perícia: Custo 1pt.
- = Aumentar +1 Vitalidade Máxima: Custo 1pt.
- = Gastar 1pt Evolução para reduzir Instinto e Memória (qualquer combinação que de 3pts).

Mecânica

— Testes:

Sempre que o jogador desejar fazer algo que foge da Normalidade do jogo, seja porque é algo que ele não é acostumado a fazer ou porque é algo que ele está tentando fazer sobre pressão, o Mestre deve pedir um teste, com base na ação que o jogador quer fazer, determinando um atributo e uma perícia adequada que o jogador irá testar, segue abaixo a mecânica central dos testes.

Rola 2d4 + Atributo + Bônus, se tiver um resultado igual ou maior que a dificuldade teve sucesso.

— **Teste Normal: 2d4+Atributo +Bônus >ou= Dificuldade é sucesso.**

- Teste com Vantagem: Rola 3d4, considera os dois maiores resultados.
- Teste com Desvantagem: Rola 3d4, considera os dois menores resultados.
- Resultado "1,1" natural é sempre falha.
- Teste Resistido: Maior resultado vence.

— Testes de Perícia: → Sem Nível perícia, testa com 1 Desvantagem. → Nível 1: testa normal. → Nível 2: +1 Bônus em teste. → Nível 3: +2 Bônus em teste.	— Dificuldade (Dif.): → Fácil: 5 → Normal: 7 → Complicado: 9 → Difícil: 11
— Força o Teste: Caso tire dois números iguais nos dados (que não seja 1,1) e venha a falhar no teste, o jogador pode forçar o teste, com isso ele repete o teste, porém se vir a falhar de novo, será considerado uma "Falha Crítica".	

— Instinto:

A qualquer momento o jogador pode escolher usar do Instinto para receber algum benefício. Com isso ele explica ao Mestre o que quer fazer e o porquê isso se enquadra com seu lado animal, a julgamento do Mestre se ele achar a justificativa valida narrativamente, o jogador ganha 1pt de instinto e pode escolher um dos seguintes benefícios:

- Ter Vantagem em um teste;
- Ignorar 1d4 dano;
- Conversar brevemente com animais normais similares a sua Raça.
- Causar um dano extra igual ao Físico (Mínimo +1).

Existem algumas situações que obrigam o personagem a fazer um **“Teste de Instinto”**, que é feito de maneira diferente do teste normal, quando isso ocorre deve rolar 1d6 e tirar um valor maior que seu Instinto atual, caso tire um valor igual ou menor ganha +1pt de Instinto. Abaixo situações que geram esse teste:

- Sofrer uma grande ofensa de um Phairie, que na cadeia alimentar for inferior ao da sua raça.
- Recebe um dano máximo de um ataque.
- Ficar alguns dias sozinho na natureza sem nenhum contato com outro Phairie. O Total de dias que aguenta ficar sozinho é igual ao seu Intelecto+1.

E uma vez por cena, caso o Phairie caia com 0 Vitalidade, ele obrigatoriamente recebe 1pt Instinto, recupera 1d4 Vitalidade, e além disso deve fazer um **Teste de Instinto**, para evitar de receber +1pt.

Quando já estiver com 4pts Instinto, ao usufruir dos benefícios acima, não irá mais ganhar o ponto automaticamente, vai ser usufruir normal da benefício escolhido e deverá fazer o Teste de Instinto para ver se ganha o ponto de Instinto.

Se o Instinto chegar a 6pts o personagem sobre a **“Entrega Final”**.

— Memórias:

A qualquer momento o jogador pode escolher usar da Memória para receber algum benefício. Com isso ele explica ao Mestre o Flash de Lembrança que teve (narrativamente falando aconteceu de modo espontâneo, como se o personagem não tivesse controle), o jogador ganha 1pt de Memória e pode escolher um dos seguintes benefícios:

- Receber um Bônus de +1d4 em um teste;
- Entender como funciona algo da antiga civilização que venha a encontrar;
- Aumentar +1Nível (ou ganhar o Nível 1) de um perícia por uma cena;
- Reprimir seu lado animal de modo a perder 1pt Instinto.

Existem algumas situações que obrigam o personagem a fazer um **“Teste de Memória”**, que é feito com d6 de maneira similar ao **“Teste de Instinto”**. Abaixo situações que geram esse teste:

- Passar por uma situação semelhante aonde antes por diversas vezes recorreu a Memória.
- Transitar e se deparar com as Ruínas do velho mundo.

— Forçar um Teste que use Percepção ou Intelecto, e falhar novamente.

Se a Memória chegar a 6pts o personagem sobre a “*Loucura Final*”.

— Entrega Final:

Quando personagem chega ao limite máximo de seu *Instinto*, ele deve fazer um Teste Normal seco (sem ajustes, somente dado) Dif. 7. Se falhar ele se entrega pela última vez e completamente ao seu instinto, o jogador perde o controle do personagem e ele se transforma por completo no animal de sua raça, perde qualquer traço de racionalidade, e pode ser um problema para quem estiver próximo a ele.

Caso passe nesse teste ele fica com 4pts de Instinto, e ganha 1pt de *Memória*, pois foi suas antigas que o trouxe de volta ao controle.

— Loucura Final:

Quando chega ao máximo de sua *Memória*, ele deve fazer um Teste Normal seco (sem ajustes, somente dado) Dif. 7. Se falhar ele toma a consciência plena de sua situação, de uma alma humana presa a um corpo selvagem, que o seu mundo foi destruído por culpa dele e de seus semelhantes e enxerga a sua nova vida como um punição, um purgatório criado pela Deusa e com isso entra num surto suicida psicótico durante uma cena.

Caso passe no teste, ou sobreviva (alguém impediu o seu suicídio), ele fica com 4pts de Memória, e ganha 1pt de *Instinto*, pois foi o seu instinto de sobrevivência que se livrou e apagou essa terrível verdade de sua mente.

Combate

— Iniciativa:

Se os jogadores forem surpreendidos a iniciativa é dos inimigos, caso contrário é sempre dos jogadores

— Rodada:

Equivale em média 6 segundos. Cada um pode executar 2 ações e pode repetir a maioria delas, a única ação que não pode ser repetida é a de “Atacar”. Segue abaixo alguns exemplos ações:

- *Atacar*;
- *Se mover*: Anda uma quantidade de metros igual a sua Velocidade.
- *Guardar/guarda arma*;
- *Recarregar uma besta*;
- *Pegar/usar um item*;
- *abrir/fechar porta*.

Após todos, jogadores e inimigos terem feitos suas ações, a rodada termina e inicia uma nova.

— Atacar (Considerações):

Deve testar o Atributo + Perícia com a arma em questão, Dificuldade 5. Se passar, acerta o ataque.

= Arma Leve(pequena): Usa Agilidade ou Físico.

= Armas Médias e Grandes: Usa Físico.

= Armas a Distância: Usa Agilidade.

– **Dano:** Ao acertar o ataque, você causará dano reduzindo a “Vitalidade” do alvo. Segue:

= Tem nível na perícia com o ataque: entre os 2d4 do teste de ataque usa o maior resultado + Dano Base.

= Se não tiver perícia: entre os 2d4 do teste, usa o menor resultado + Dano Base.

= Dano Base depende da arma usada:

Arma	Dano	Preço
Ataque Desarmado	-1 (Mínimo 1).	-
Leve (faca, Arco Curto, etc)	+0.	30
Média (Gládio, machado, Besta Leve, etc)	+1.	100
Grande (Montante, Arco Composto, etc)	+2.	150

– **Armadura:** Enquanto usar armadura, o dano recebido será reduzido pela metade (arredondado para cima) a depender do tipo do dano e da armadura utilizada. Cada armadura possui um Valor de “**Proteção**” (Prot.) que será reduzido em 1 ponto a cada dois ataques sofridos por combate, quando zerar ela é destruída.

= **Leves:** Todas armaduras leves são basicamente feitas de couro e protegem contra ataques do tipo Corte e Perfuração, mas são ineficientes contra Contusão.

= **Pesadas:** Armaduras Pesadas são em grande parte feitas de placas de metal e protegem contra ataques de Corte, Perfuração e Contusão. Porém aumentam a dificuldade em +1.0 para testes Ligados a Movimentação (acrobacia, escaladas etc.)

– **Escudo:** Os escudos funcionam de maneira similar à armadura, você deve declarar que vai usar o escudo e com isso gastar uma ação, você pode abrir mão de 1 ou 2 ações da sua rodada, e pode gastar até uma ação da próxima rodada para isso, para cada ação que você dedicou ao escudo metade de um dano é evitado por ataque. O escudo sempre protege contra Corte, Perfuração e Contusão, e se for usado junto com uma armadura irá reduzir o dano por completo nos tipos de ataques em comum. A diferença entre o escudo e a armadura é que o Valor de **Proteção** será reduzido por ataque prevenido, podendo ser destruído no meio do combate.

– **Esquiva:** Outra forma de evitar ataque, o jogador pode abrir mão da sua próxima ação e testar Agilidade + esquiva (Dif.7), se passar ele evita o ataque em questão por completo, se falhar a ação será perdida. A esquiva só poderá ser utilizada uma vez por combate.

Armadura	Proteção	Preço (Por pt Proteção)
Leve	3 a 5pts	20drac
Pesada	4 a 8pts	30drac
Escudo	5 a 10pts	5drac

— Personagens com 0 Vitalidade:

Se algum personagem chegar a zero de vitalidade, logo após ter retornado a ativa pelo “**Instinto**”, ele ficará inconsciente e se não receber os devidos cuidados (Trato Médico) ou sofrer algum ataque enquanto caído, morrerá.

Considerações para o Mestre

— Teste:

O Mestre não deve ficar pedindo testes para qualquer evento, ou seja, situações que não impactam diretamente na trama não há necessidade de testes, a não ser que isso possa enriquecer a narrativa de alguma forma.

— Dano:

Sempre que o personagem sofrer um dano diminuirá sua Vitalidade que é a capacidade do personagem em receber aflições físicas - como dano direto ou estresse físico, antes de tombar gravemente ou extremamente fadigado, ou simplesmente morto. A Vitalidade do personagem representa a sua integridade física e também a sua energia e disposição em combate. Nem todo ataque que causa dano fere diretamente o personagem, às vezes pode ser que a espada pegou de lado e deu uma pancada sem cortar, as vezes o personagem se desviou do ataque no último instante, porém essa façanha desgasta o personagem, devido ao estresse físico do momento. O único golpe que narrativamente deve realmente “ferir” o personagem é o que o leva a 0 de Vitalidade.

— Dinheiro e Itens:

A moeda do mundo é o Drac (são de prata). Para jogos simples o aconselhável é começar com 200 Drac e 1 arma de 0 dano.

Item	Preço
Ração 1dia	5drac
Refeição	3drac
Tocha	1drac
Item Simples (1 uso)*	15drac
Item Qualidade*	50drac

* Concede +1 Bônus em um teste específico

