



Para adaptar o Old Dragon 2E para o estilo mais narrativista do meu grupo ( <https://www.youtube.com/@newtonnitro> ), estabelecemos para a Campanha Crônicas da Legião Furiosa ( <https://tinyurl.com/yr7qscmn> ) as seguintes regras alternativas para TESTES DE ATRIBUTO, inspiradas nos PbtAs como o meu sistema 2d6WORLD <https://newtonrocha.wordpress.com/2d6world/> .

As demais regras para a campanha seguem como no livro básico do Old Dragon Segunda Edição. Essas regras também podem ser usadas para jogos de Pathfinder, Dungeons and Dragons e outros sistemas d20, porém, convém estabelecer um limite máximo de bônus de atributo em +4 no máximo.

# COMO FAZER UM TESTE DE ATRIBUTO NARRATIVISTA ESTILO PBTA

1) O Jogador descreve o que pretende fazer.

2) O Mestre determina qual ATRIBUTO (FOR, DES, CON, INT, SAB, CAR) será usado, descreve a DIFICULDADE DA AÇÃO (baixa, normal, alta, muito alta, impossível), o RISCO DA AÇÃO (Baixo, Normal, Alto ou Mortal) e descreve o EFEITO POSSÍVEL DA AÇÃO (Nulo, Abaixo do Esperado, Esperado, Acima do Esperado).

3) Caso o Jogador aceite a DIFICULDADE, o RISCO e o EFEITO da ação, ele rola:

## BÔNUS DE ATRIBUTO + 2D6

**SUCESSO TOTAL (Resultado 10 ou mais) :** a Ação é bem sucedida e seu Efeito está dentro do que o Jogador esperava. O Jogador narra o que acontece, dentro dos limites estabelecidos pela Ficção do Jogo e pelo consentimento dos Jogadores e do Mestre.

**SUCESSO PARCIAL (Resultado 7 a 9) :** a Ação é parcialmente sucedida. Pode ser um SUCESSO com um CUSTO ou COMPLICAÇÃO ou CONSEQUÊNCIA NEGATIVA ou um SUCESSO com o EFEITO REDUZIDO. Mestre narra o que acontece, dentro dos limites estabelecidos pela Ficção do Jogo e pelo consentimento dos Jogadores e do Mestre.

**FRACASSO (Resultado 6 ou menos) :** a Ação fracassa. Mestre narra a CONSEQUÊNCIA NEGATIVA do fracasso, dentro dos limites estabelecidos pela Ficção do Jogo e pelo consentimento dos Jogadores e do Mestre.

**SUCESSO CRÍTICO (“6” e “6”) :** a Ação é muito sucedida e seu Efeito será MUITO MELHOR do que o Jogador esperava. O Jogador narra o que acontece, dentro dos limites estabelecidos pela Ficção do Jogo e pelo consentimento dos Jogadores e do Mestre.

**FALHA CRÍTICA (“1” e “1”) :** a Ação é fracassa extraordinariamente. Mestre narra uma CONSEQUÊNCIA EXTREMAMENTE NEGATIVA do fracasso, dentro dos limites estabelecidos pela Ficção do Jogo e pelo consentimento dos Jogadores e do Mestre.

## EXEMPLOS

### EXEMPLO DE SUCESSO PARCIAL

**Cenário:** Uma masmorra escura e úmida, iluminada apenas por tochas esparsas nas paredes de pedra. Nossos heróis enfrentam um portão de ferro enferrujado que esconde um tesouro antigo, guardado por um dragão adormecido.

**Jogador:** Eu, Lysandra, a ladina elfa, quero silenciosamente deslizar até o tesouro, evitando acordar o dragão.

**Mestre:** Ok, isso será um teste de Destreza (DES). A Dificuldade da Ação é alta, devido à proximidade do dragão. O Risco da Ação é mortal, se você falhar, o dragão pode acordar. O Efeito Possível da Ação, se bem-sucedida, será conseguir um artefato valioso sem ser

detectada.

**Jogador:** Aceito o desafio. Vou rolar: Bônus de Atributo DESTREZA + 2D6.

**Resultado do Dado:** 8 (SUCESSO PARCIAL)

**Mestre:** Você se aproxima do tesouro com sucesso, mas ao pegar o artefato, uma pequena pedra cai, fazendo um ruído. O dragão se mexe levemente em seu sono, mas não acorda completamente. Você tem o artefato, mas agora está em uma situação mais precária.

### **EXEMPLO DE SUCESSO TOTAL**

**Cenário:** Uma antiga biblioteca repleta de livros místicos e pergaminhos. Nossos heróis buscam um tomo antigo que contém a localização de um artefato mágico.

**Jogador:** Eu, Orion, o mago humano, quero usar meu conhecimento para encontrar o tomo antigo escondido na biblioteca.

**Mestre:** Ok, isso será um teste de Inteligência (INT). A Dificuldade da Ação é normal, já que a biblioteca é confusa mas bem catalogada. O Risco da Ação é baixo. O Efeito Possível da Ação, se bem-sucedida, será encontrar o tomo com informações precisas.

**Jogador:** Vou rolar: Bônus de Atributo INTELIGÊNCIA + 2D6.

**Resultado do Dado:** 12 (SUCESSO TOTAL)

**Mestre:** Você navega habilmente entre as estantes e, usando seu vasto conhecimento, localiza rapidamente o tomo. Não só você encontra o livro que buscava, mas também descobre um mapa escondido entre as páginas, que revela um atalho seguro para o artefato mágico.

### **EXEMPLO DE FRACASSO**

**Cenário:** Uma ponte estreita sobre um abismo profundo. Nossos heróis precisam atravessá-la para chegar ao castelo do vilão.

**Jogador:** Eu, Thorin, o guerreiro anão, quero liderar o grupo através da ponte, garantindo que todos atravessem em segurança.

**Mestre:** Isso será um teste de Sabedoria (SAB), para perceber e evitar perigos. A Dificuldade da Ação é alta, pois a ponte é instável. O Risco da Ação é alto, uma queda pode ser fatal. O Efeito Possível da Ação, se falhar, pode resultar em danos graves ou pior.

**Jogador:** Vou rolar: Bônus de Atributo de SABEDORIA + 2D6.

**Resultado do Dado:** 5 (FRACASSO)

**Mestre:** Ao liderar o grupo pela ponte, você não percebe uma tábuia solta. Quando você pisa nela, a tábuia quebra, e você perde o equilíbrio, caindo no abismo. Por sorte, seu equipamento de escalada evita uma queda mortal, mas você quebrou algumas costelas e seu ombro se

deslocou com o impacto nas pedras. Você está agora pendurado, vulnerável e precisa de ajuda para subir de volta à ponte.

**Por Newton Nitro**

<https://linktr.ee/newtonnitro>