

2099

3 DADOS 1 VIDA 1 RPG



MOHAMED SAAD
THEFEARMASTER.DEVIANTART
FB/MOHAMEDSAADART

Versão 2.0

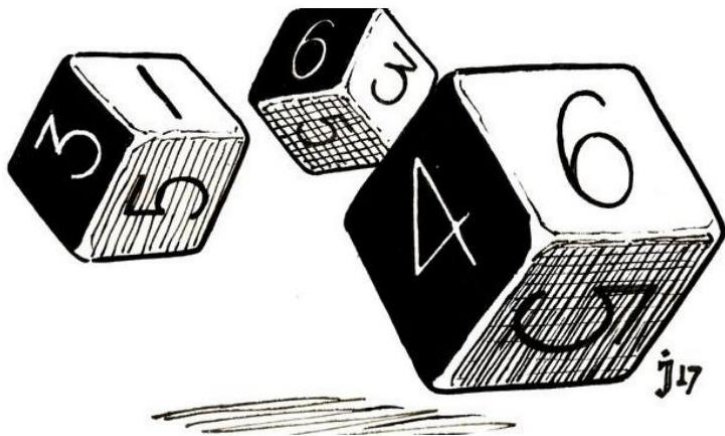
Sumário

SOBRE O SISTEMA E DADOS DE VIDA EM UM RPG	3
Bem vindo ao ano de 2099	4
CRIANDO SEU MERCENÁRIO	6
DEFINA A CLASSE	7
REGRAS BÁSICAS	9
AÇÕES DOS PERSONAGENS	10
TESTES	11
ESCALA DE PODER	12
COMBATES	15
CRÉDITOS C\$	17
CIDADE	18
DUNGEONS Locais	21
SALAS 1D6	22
MISSÃO	23
MERCENÁRIOS	24
TESOUROS ITENS & CRÉDITOS	25
MORREU, JÁ ERA... mas espere!	26
MONSTROS	27
REGRAS ADICIONAIS OPCIONAIS	34
Tabela de Eventos + imaginação	38

2099

Sistema 3 dados de vida em um RPG

SOBRE O SISTEMA 3 DADOS DE VIDA EM UM RPG



Este sistema é uma mistura de outros como 3 Dice Dungeon, 8 bit dungeons e RPGs solo. Deste "mexidão" de sistemas criou-se um que foi adaptado por Tiago Alves de Moraes. A ideia destes sistemas é ser um simulador de vida dentro do jogo. Aqui na pele de um ou mais personagens, jogando sozinho ou em grupo com seus amigos, você joga um jogo, vive praticamente uma vida dentro do universo da sua imaginação e ainda joga um RPG.

Embora a infinidade de possibilidades as regras não são complexas, de forma que o jogo pode ser jogado como um RPG sem a

necessidade de um "mestre". Graças a seu sistema que utiliza tabelas.

Todo o sistema, regras, tabelas limitam-se à rolagens de até 3 dados de 6 lados (3d6). Dados estes que todo mundo pode ter em casa.

Mesmo sendo simples o jogo abre um leque de possibilidades que muita das vezes não são vistas em RPGs convencionais.

Respeitando a forma de se divertir de cada um o sistema ainda traz 2 tipos de jogabilidade: as REGRAS BÁSICAS para jogadores casuais que estão sendo inseridos no universo do RPG e as REGRAS ADICIONAIS que utilizam 100% do conteúdo. E mais, você usando um tipo de regra, pode alternar entre elas, isto não afetará em nada o seu progresso no jogo.

O que precisa para jogar?

- 1 a 6 jogadores;
- 3 dados de seis lados (3d6) - caso não tenha 3, role 1d6 quantas vezes forem necessárias;
- Folhas de papel - para anotar os dados dos personagens, desenhar sua base e desenhar os dungeons;
- Lápis e borracha - para escrever, anotar e apagar dados na ficha;
- E muita, mas muita imaginação. Caso contrário será apenas um jogo de rolar dados e consultar tabelas enfadonhas. Imagine a cena, visualize cada resultado, sintase na pele do seu personagem e terá uma experiência 100% satisfatória.

OBJETIVO: jogar com um grupo de mercenário em um universo cyberpunk, formar um bando ou gangue, ganhando dinheiro e fazendo fama neste mundo futuristas.

Durante este procedimento muitas missões irão surgir, perigos e desafios que virão dos locais explorados ou até mesmo de seu próprio bando.

Lidere seu grupo, faça escolhas com sabedoria e use cada recurso encontrado a seu favor.



BEM VINDO AO ANO

2099

"Olá!

Você é novo por aqui? Nunca te vi neste bar por este lado da cidade antes.

Bom, você deve ser o novato que disseram que quer se tornar um de nós.

Meu jovem, nunca confie em ninguém! É a primeira lição que lhe dou. Se depender dos outros para fazer tudo, mesmo você iniciando nesta vida, eu lamento, mas não vai durar nada. Logo, um espertalhão vai acabar pondo a culpa em você e fugir.

Bom, mas enfim, só topei te ensinar um pouco de história moderna porque ainda acho que você vai acabar me sendo útil de alguma forma.

Bem... Vamos começar.

Os jovens pensadores de hoje dizem que a "sociedade acordou". "Acordou"?! Pra mim está mais morta do que nunca!

Já se passaram mais 2 guerras mundiais (2050 e 2078) e estava na hora da população aprender com seus erros. Mas sabemos que não somos assim...

Bem vindo ao futuro não muito legal da humanidade ou o que sobrou dela.

O capitalismo venceu! Mas infelizmente todos nós perdemos!

Aqui a sociedade vive para trabalhar quase sempre 12 horas por dia. Tudo ficou muito caro e o monopólio das antigas empresas as deixou livre para pôr os preços que quiserem. E adivinhe... Desemprego, pobreza, criminalidade!

Mas hoje não se chamam mais empresas. E sim "Mega Corporações" onde apenas uma empresa domina um ramo específico. Vou dar um exemplo:

Sabia que o McDonalds comprou o burger king, comprou Habbibs, comprou o bobs, comprou o Subway e de troco comprou cada "fastfood" de bairro. Isso é uma Mega Corporação!

Com a economia de pernas pro ar por conta disso o dinheiro como conhecemos caiu em desuso, inventaram um chip onde o mesmo guarda seus documentos, informações civis e a moeda de troca se tornaram "créditos (\$)". Este chip armazena tudo isso. Os fanáticos chamam esse chip de "a marca da besta" ou qualquer coisa assim. Mas os "bestas" são eles por não terem o chip, já que não podem mais comprar nada e vivem na miséria.

Miséria. Quase 80% da população vivem na pobreza.

As ruas viraram um caos, um antro de violência onde mesmo com a polícia agora unificada, só os fortes sobrevivem.

Ou seja, já percebeu que não dá para viver "sossegado" neste mundo!

Vai perceber que a tecnologia cresceu muito desde 2030 com a descoberta da mutação humana. É muito comum hoje em dia um ser humano não nascer 100% humano e possuir nem que seja um pouco de mutação de alguém com alguma coisa.

No meio deste pandemônio todo que a gente entra: mercenários.

Homens, mulheres e mutantes (?!) que como eu e você não suportamos viver num emprego de merda, ganhando pouco, vivendo menos ainda ou pobre na sarjeta esperando num beco escuro algum riquinho ou "trabalhador" descuidado que deixou uma migalha cair.

Não seguimos as leis deste mundo, por conta disso não podemos dar mole. Vivemos peregrinando de cidade em cidade, fazendo "trabalhos" sujos que muito engravatado de mega corporação não quer fazer. Por uma boa quantia de crédito fazemos de tudo quanto é ação criminosa: Roubar, matar, infiltrar, invadir, se livrar e etc.

Nós não seguimos o fluxo de deste mundo caótico onde o ser humano pago caro para ter membros normais amputados para ficar com biônicos com melhoria de 300%. Jovens que ficam quase que 24hs por dia em um universo virtual criado para nos conformar e assim nos aprisionar nesta prisão invisível que não podemos ver ou tocar... Matrix.

O que dizer da Matrix. Antigamente chamavam de internet. Com a popularização da tecnologia em 2030 ficou praticamente impossível o ser humano viver uma vida normal sem a tal internet. Com o passar dos anos e depois que a humanidade juntou seus pedaços após a guerra de 2050 (Israel contra EUA). Os cientistas inventaram o que chamamos de realidade aumentada, já que durante a guerra os EUA acharam que eram os donos da coisa toda e destruíram a internet antiga! Pois é! Imagina como ficou o homem moderno sem sua tecnologia?

Essa Matrix, inicialmente como era a internet antiga ficou por conta dos Americanos, que com o tempo compartilhou com o mundo, afinal, viram uma nova forma de ganhar dinheiro e adivinhem... Com mais uma Mega Corporação!

A Matrix domina tudo hoje em dia! Ela é sua TV, seu holograma, seu computador, seu motorista, GPS e até as merdas daqueles programas ridículos de domingo. O ser humano se conecta e virtualmente pode navegar por milhares de páginas, visitar lugares, conversar com pessoas, viver uma vida dentro dela. E tudo se passa numa fração de segundo. A Matrix você fica com o corpo físico conectado a uma rede de wi-fi ou aparelho tecnológico, mas sua mente vive em uma realidade

O personagem ou "mercenário" é o que você usa para interagir neste mundo, você pode ter um e jogar sozinho, ou controlar no mais de um ou jogar com mais 2 a 6 amigos e cada um controlar um. Seu mercenário irá se mover por um local através de "salas". Este local, chamaremos de "dungeon".

Para criar um personagem neste universo temos poucas coisas pra fazer.

Na ficha temos:

- **NOME:** você é livre para inventar um. Talvez um apelido.

ATRIBUTOS

Estes são os atributos que teremos nesta adaptação cyberpunk futurista. Serão apenas três **CORPO**, **TECNOLOGIA**, **PODER DE FOGO**.

- **CORPO** significa seus ataques físicos e resistência, força e agilidade. O corpo também adiciona bônus em saúde. Role 1d6 para descobrir seus pontos neste atributo.
- **TECNOLOGIA:** é o tanto que você consegue traçar estratégias, desarmar armadilhas, procurar créditos e usar aparatos tecnológicos. Role 1d6 para descobrir seus pontos neste atributo.
- **PODER DE FOGO:** é o quanto seu mercenário consegue usar de armas de fogo. E o quanto ele consegue atirar. Poder de fogo é representado com um sinal de "/" na ficha para colocar o VALOR TOTAL/VALOR ATUAL, pois será alterado sempre que seu personagem atirar ou recarregar.
- **Bônus:** caso o mercenário encontre uma arma, proteção, PODER de FOGO ou item de tecnologia que darão bônus, é no respectivo quadrinho que você adiciona o valor a +.
- **PONTOS DE VIDA (PVs):** Quanto maior o número mais difícil será matar seu personagem. Os PVs são determinados rolando 1d6 e somando com o valor em CORPO. Logo, PVs = 1d6+CORPO

EQUIPAMENTOS

É tudo que seu personagem consegue carregar na durante o jogo.

- **MOCHILA:** anote aqui os itens consumíveis, créditos, munição e armas repetidas que for encontrando na dungeon. Se todos os espaços forem preenchidos significa que sua mochila está cheia. Precisa deixar para trás os novos itens ou substituir ou vende-los em lojas.
- **EQUIPAMENTOS BÔNUS:** anote aqui os equipamentos que darão bônus. Note que há um espaço para cada item bônus específico. Ele só poderá equipar se com um de cada.
- **Créditos (C#):** é a moeda do jogo. Você começa o jogo com 0.
- **Experience Points (XP):** são os pontos de experiência, você atualiza a cada monstro derrotado e missão concluída. Você começa o jogo com XP= 0.

Comece o jogo com C# = 0 XP =0. A parte da ficha de bando & estoque do grupo você ignora a menos que crie mais 4 personagens jogadores para compor um bando.

DEFINA A CLASSE

- Se você focar o resultado maior no dado em CORPO claramente você é um **GUERREIRO URBANO**, vai resolver as coisas mais pela força bruta do que no diálogo. Terá um personagem "porradeiro". Guerreiros urbanos tem bônus de +1 sempre que utilizam o atributo CORPO sejam em testes ou em combates. É muito comum alguns possuírem implantes biônicos e as mais bizarras cicatrizes. E o mais encontrados no ramo de mercenários. Se adaptam em várias missões e se precisam usar armas de fogo, o fazem sem hesitar. Não que não existam guerreiros urbanos hackers, mas muitos não curtem a chatice de apertar botões e preferem a emoção de apertar gatilhos.
- Se você colocar o maior resultado no dado em TECNOLOGIA então você é **CYBER HACKER**, um gatuno que prefere usar a cabeça para solucionar conflitos. Acredita que astúcia e parafernália tecnológica em missões são mais uteis do que músculos. Hackers têm +1 de bônus sempre que usar o atributo TECNOLOGIA, seja para testes ou combates. Eles já possuem um CYBERDECK para hacker em salas com acesso à Matrix(anote-o na mochila). Uma missão pode ser concluída sem um hacker, mas ela tem grandes chances de lucro se há um Cyber Hacker no grupo. Os

Cyber Hackers são os únicos que podem desativar uma armadilha perigosa durante a missão (com um teste de TECNOLOGIA).

- Se você optar por colocar um resultado maior do dado em PODER de FOGO você está mais para um **ATIRADOR** que vai usar de meios explosivos, tiros e qualquer arma de fogo para resolver conflitos. **ATIRADORES** ganham +1 no atributo **PODER** de FOGO, seja para testes ou para combates e são os únicos que já começam com uma arma de fogo que não lhe dê bônus. Você é livre para inventar uma arma de fogo qualquer para seu personagem (anote em **ARMA DE FOGO** no equipamento de bônus). Atiradores em missões não são garantia de sucesso na missão, mas são garantia que todos os alvos irão morrer! Cada grupo possui em média de 2 a 3 atiradores para garantir e peneirar mais os inimigos.

Se por ventura tivermos um empate nos **RESULTADOS** de uma ou duas rolagens do d6 e duas ou mais das suas características são iguais você tem a opção de se tornar um **ASSASSINO** ou **BERSERKER**.

- Ele poderá ser um **ASSASSINO** se os **MENORES** resultados dos dados forem **IGUAIS**. Seu bônus será temporário, sendo válido **SOMENTE EM MISSÕES QUE VÃO SOZINHOS**. Assim como as demais classes, eles matam como qualquer um, sem diferencial é que são categóricos em suas mortes deixando nenhum ou quase nenhum rastro. A solidão é a melhor companheira de um assassino que prefere usar da Furtividade e precisão para eliminar alvos. Assassinos começam com uma arma de fogo OU cortante comum. Seu bônus é ativado apenas quando vai sozinho em missões. Você pode optar por possuir +1 de corpo OU +1 de Poder de Fogo.
- Ele poderá ser um **BERSERKER** se os **MAIORES** resultados dos dados forem **IGUAIS**. Seu bônus será causar 2 de dano ao monstro, sendo válido **SOMENTE EM COMBATES DESARMADOS**. Berserkers são uma espécie de bomba relógio na equipe, dispostos a explodir em fúria e frenesi a qualquer momento. Confiam no seu corpo que muitas das vezes é blindado para combates próximos onde podem estraçalhar os alvos com as próprias mãos... Biônicas. Berserkers apesar de temperamentais são excelentes "linha de frente" suportando golpes e tiros enquanto seus parceiros hackers ou guerreiros preparam uma armadilha para o alvo.





OBSOLETE
MEN

REGRAS BÁSICAS

JOGANDO

REGRAS BÁSICAS

Jogando

As regras são simples de forma a facilitar até os mais leigos jogadores de RPG. Apenas com estes 13 passos resumimos a jogabilidade.

1. Sua história começa com você e/ou seu bando desconhecidos no pedaço.
2. Comece na cidade por algum ponto de encontro e converse com um "contato".
3. Sorteie a missão.
4. Sorteie o local e tamanho da dungeon aonde será realizada a missão.
5. Desenhe o número de salas do dungeon sorteado em uma folha de papel: o número de salas, andares e até subterrâneos. Não precisa caprichar no desenho, fazer quadradinhos um do lado do outro bastam. Elas servem apenas de referência, para saber qual sala estamos.
6. Sorteie rolando 1d6 e comparando na tabela de "salas" cada quadradinho desenhado. Se preferir deixe para sortear seu conteúdo a medida que avança.
7. Após sortear e realizar a ação, o mercenário pode avançar para a próxima sala.
8. A missão é cumprida quando ao menos um mercenário consegue chegar à sala com o conteúdo sorteado "objetivo". Se ao concluir a missão e não tiver explorado todo os demais quadradinhos desenhados, os jogadores podem optar por ESCAPAR da dungeon pelo mesmo caminho que eles entraram ou CONTINUAR EXPLORANDO o restante das salas. O prêmio é diferenciado para cada uma das duas opções.
9. Distribua a premiação, sendo: 2d6 de créditos e XP. E se ninguém chegou a 0 PVs +1d6 de créditos e XP. Se exploraram todas as o valor do XP é multiplicado por 2 e os créditos por 5. Estes serão os dados de créditos que o personagem conseguiu.
10. Adicione na sua mochila todo tipo de item que o mercenário encontrar na dungeon.
11. Volte para a base que fica na cidade. Compre e/ou venda itens.
12. Use a ficha do personagem para equipar seu mercenário para a próxima missão.
13. Volte ao passo 2.

AÇÕES DOS PERSONAGENS

A seguir vamos ver como seu mercenário pode interagir no universo de 2099. As ações são o que seu personagem pode fazer em uma dungeon ou cidade.

- **ALTERNAR MERCENÁRIOS** - Caso você tenha criado mais de um mercenário e o deixou na reserva. Durante as missões você pode escolher mudar o seu personagem, deixá-lo descansando ou se um personagem morrer você pode optar por jogar com outro.
- **ATACAR** - Ao encontrar um monstro enquanto caminha pelas "salas", seu personagem entra em combate. Para vencer é preciso ataca-lo até a morte (de preferência dele).
- **DESARMAR ARMADILHAS** - Mercenários que forem pegos em salas que possuem armadilhas podem optar por usar da tecnologia para desarma-la definitivamente, basta realizar um teste de tecnologia para deixa-la segura novamente.
- **DESCANSAR** - sempre que encontrar uma sala vazia, você pode descansar uma vez por missão e recuperar até 1d6 PVs.
- **ESCAPAR** - Durante a missão as coisas podem ficar perigosas, você pode optar por desistir e escapar da dungeon, isto faz com que você automaticamente abandone a missão e perca os prêmios.
- **FUGIR** - durante um combate e achar que as condições não estão favoráveis, você pode fugir. Role 1d6 saindo 3 ou 6 quer dizer que seu mercenário não conseguiu fugir! Perca -1 PV. Esta ação de fugir poderá ser feita mais vezes enquanto durar o combate.
- **HAKEAR** - mercenários após entrar na sala que permitirem acesso à matrix podem tentar acessa-la e tentar roubar tesouros. Para isso o mercenário precisa ser um hacker e/ou possuir um cyberdeck. Role 1d6 e compare na tabela "TESOURO". Esta ação pode ser feita o número de vezes representada no atributo TECNOLOGIA.
- **MOVIMENTAR** - É o simples fato de você andar entre as salas do dungeon.

- **ORDENAR UM DRONE**- Pode acontecer do mercenário possuir um drone que lhe garante bônus ou vantagens nas dungeons. E no turno o mercenário pode ordenar o drone a fazer algo que foi programado para fazer, seja durante o combate ou algo no mapa. Os drones não se separam do dono na dungeon. Os bônus de TECNOLOGIA são usados para combates e adicionados às vezes em que se pode procurar por créditos.
- **RESISTIR ARMADILHAS** - Mercenários podem optar resistir a armadilha com o atributo CORPO, basta realizar um teste, que sendo bem sucedido lhe causara apenas metade do dano (arredondado para baixo). A armadilha ainda continuará na sala, sendo obrigado um novo teste sempre que passarem por ela.
- **VENDER ITENS** - Mercenários podem praticar o livre comércio entre si, ao chegar em uma loja por exemplo, podem vender os itens para os lojistas. Itens comuns (sem bônus) valem C\$ 30, itens de bônus +1 valem C\$ 500, itens com bônus +2 valem C\$ 1000 e itens com bônus +3 valém C\$ 1500.

AÇÕES COM MAIS DE UM MERCENÁRIO

Em jogos com mais mercenários jogáveis teremos uma simples mudanças na dinâmica da jogabilidade. Sem falar que a velocidade de explorar uma área será ainda maior. Utilize no máximo 6 mercenários caso esteja jogando com amigos ou no máximo 4 caso esteja jogando este jogo SÓLO. Estas regras de restrição só são válidos ao adentrar em uma dungeon. Mas nada impede de você possuir um time de 20 mercenários ou mais. Cada mercenário terá sua vez (turno). E fará as mesmas ações citadas anteriormente, contudo algumas diferenças.

- **ATACAR** -Utilizaremos a regra "COMBATE COM MAIS MERCENÁRIOS" caso eles estejam andando juntos. Em situações que forem sorteados monstros.
- **MOVIMENTAR** - Cada um poderá seguir o seu caminho na dungeon revelando assim cada sala, os combates surgirão em separado e armadilhas que podem ser encontradas por personagens sozinhos. Contudo, Se o grupo anda junto serão o mesmo tipo de monstro para cada um, armadilhas se não desativadas afetam a todos.
- **ESCAPAR** - No caso de escapar da dungeon, o mercenário perderá o prêmio de conclusão da missão.
- **FUGIR** - andando em grupos pode acontecer de um ou mais mercenários optarem por fugir de combates, porém se ao menos um resolver ficar ainda sim a missão terá chance de ser bem sucedida. Até mesmo um mercenário vivo pode ajudar a salvar um colega caído. O mercenário que fugir do combate perderá o C\$ e XP sendo os mesmos divididos entre os que permanecerem.
- **HACKEAR** - andando com mais mercenários você pode hackear mais vezes, afinal, cada um deles pode usar esta ação o número de vezes que têm no atributo TECNOLOGIA. Porém não se pode hacker uma sala que já foi hackeada por outro mercenário. O mercenário terá que encontrar outra sala com possibilidade de invasão pela matrix.

TESTES

Durante o jogo os mercenários serão desafiados. Para descobrir se tiveram sucesso em acertar um ataque ou resistir e desarmar uma armadilha serão necessárias rolagens de dados que chamamos no RPG de "teste".

O teste serve para descobrir se o mercenário foi bem-sucedido na sua ação. Utilize o atributo que exija ser testado:

Regra geral para TODOS OS TESTES inclusive ATAQUES.

- Role 1d6;
- Considere os bônus (caso tenha);
- Saíndo número MENOR você obteve SUCESSO;
- Números MAIORES ou IGUAIS resultam em FALHA;

obs.: resultados 6 serão sempre FALHAS.

Resultados 1 sempre serão SUCESSOS.

Tipos de atributos testados:

CORPO: para testes físicos, usar a força, carregar coisas, ataques físicos com armas brancas ou não, resistir fisicamente a armadilhas.

☐ **TECNOLOGIA:** para testes que exijam acessar a matrix, desativar armadilhas, solucionar enigmas, mecânica, eletrônica e etc.

☐ **PODER DE FOGO:** Serão acertos automáticos, porém cada uso gasta -1 ponto de VALOR ATUAL de PODER DE FOGO.

CONSIDERANDO BONUS DE CLASSE EM TESTES

No caso dos bônus de classe: anote no campo "Bônus" do atributo em que ele ganha o bônus. Some ao valor que você tem no atributo durante o teste. Por exemplo, você é um GUERREIRO URBANO e essa classe tem +1pt bônus para ataques e testes com o CORPO.

Daí, digamos que seu mercenário tem CORPO = 3. E vai usar o CORPO para fazer o teste. Durante o teste de CORPO com o bônus +1 ele será

CORPO = 3+1 de bônus. Neste caso a FALHA seria apenas com uma rolagem de resultado 4 ou mais.

EQUIPAMENTOS BONUS

Quando seu mercenário possuir um item que lhe conceda bônus em atributo, o mesmo deve ser acrescentado no teste ou ataque.

Ex: Seu mercenário tem PODER DE FOGO =2 e encontrou uma arma de fogo especial que dá +1 PODER DE FOGO, neste caso você coloca o +1 no campo de BÔNUS de "POER DE FOGO" da ficha. O mercenário terá, enquanto usar tal arma +1 de VALOR TOTAL do PODER DE FOGO.

Itens que dão bônus e atributos bônus podem ser somados, ou seja, um mercenário que tem TECNOLOGIA = 4, digamos que ele tem bônus de classe de TECNOLOGIA +1 e mais tarde na missão achou um equipamento de TECNOLOGIA +2. O jogador deve anotar e somar os bônus, seu bônus ficaria +3. Logo em testes consideraríamos que o mercenário só irá falhar tirando 6. Na ficha ficaria TECNOLOGIA= 4 +3 (somatória do bônus da classe e o equipamento).

ITENS BÔNUS TEMPORÁRIOS: Talvez seu mercenário achou um item que só acrescenta bônus na hora de um teste em específico, um kit de arrombamento, por exemplo, você irá anota-lo no campo da mochila junto com o seu valor de bônus "Kit de arrombamento +1 TECNOLOGIA". Porém você não precisa anotar o bônus temporário no campo do bônus da TECNOLOGIA na ficha. Apenas durante o teste específico do item é que você irá somar o +1. Neste caso um mercenário com TECNOLOGIA = 2 achando o kit de arrombamento vai continuar com 2, porém, durante o teste específico que requer "Ladinagem" (arrombar portas, destrancar trincos, desarmar armadilhas, etc) você irá considerar TECNOLOGIA= 2 +1 (kit de arrombamento);

ESCALA DE PODER

Se pegarmos a regra dos testes e considerarmos o resultado sempre 1 sendo sucesso e sempre o 6 sendo fracasso, qual seria o sentido de termos um valor 0 ou 100 de atributos?

Aplicamos a "escala de poder", usada para comparar e às vezes ignorar a necessidade de testes.

Por exemplo:

Um sujeito de CORPO = 20 com certeza iria arrebentar uma porta simples de madeira sem nenhum esforço. Logo um teste de CORPO seria desnecessário.

Um sujeito de TECNOLOGIA =15 iria fazer uma bela oratória ou conseguir se infiltrar em um computador doméstico sem necessidade de teste.

Um sujeito com o PODER DE FOGO = 100 é imensamente poderoso. Facilmente poderia dizimar exércitos inteiros com amplo poder de fogo e devastação.

Sem falar que a chance de ele destruir mais adversários usando tal atributo "overpower" é mais fácil. Com um atributo 5x maior que o grupo que o ataca, se o mercenário usar aquele atributo, ele acaba com o dobro de pontos de vida do alvo, ou seja, um grupo de 3 bandidos com 4pvs cada (totalizando 12 PVs, mas vamos explicar isso mais tarde), e seu mercenário vai usar um atributo com o valor de 60 consegue causar o dobro de dano e eliminar metade deles.

Então considerando as escalas:

-
- **CORPO = 0 :** um fracote, não tem aptidão para combates, sem reflexos rápidos.
 - **TECNOLOGIA= 0:** Totalmente leigo em computadores. Retardado, ignorante ou não é inteligente.
 - **PODER DE FOGO= 0:** Não consegue atirar ou não sabe usar armas de fogo.

-
- **CORPO = 1-6 :** força padrão normal de um ser comum. Reflexos dentro dos padrões humanos.

- **TECNOLOGIA= 1-6:** Conhecimento básico em tudo quanto é tecnologia. Sebe se virar com mecânica e máquinas em geral. Inteligência mediana, perspicaz
 - **PODER DE FOGO= 1-6:** Atirador costuma, consegue se virar bem com qualquer arma.
-
- **CORPO = 7-12 :** força descomunal, altamente destrutivo. Reflexos rápidos.
 - **TECNOLOGIA= 7-12:** mestre em tecnologia concerta de tudo. Um gênio, mestre da trapaça, estrategista, super dotado.
 - **PODER DE FOGO= 7-12:** Mestre das armas, conhecedor de todo tipo de armamento.

Qualquer atributo com valor acima de 13 é praticamente considerado um deus nessa área.



COMBATES



Um combate se inicia sempre que na tabela de "SALAS" sai "MONSTRO". Monstros não quer dizer que são monstruosos, na verdade são qualquer tipo de inimigo que ameace os mercenários.

Cada dungeon possui uma lista de possíveis "monstros" que geram combates. Role 1d6 representando o dado da tabela "monstro".

O resultado será o monstro sorteado. Combates que seu mercenário está envolvido escolha previamente o atributo a ser utilizado no turno de ataque (recomenda-se escolher o de maior número e bônus), role 1d6.

Escolha **CORPO** caso seu personagem vai para atacar fisicamente.

Escolha **TECNOLOGIA** caso seu personagem vai usar da tecnologia para causar o dano, seja ele físico, explosivo ou curto circuito em algum inimigo;

Escolha **PODER DE FOGO** caso seu personagem for usar a boa e velha arma de fogo, tipo: revólver, pistolas, fuzis, bombas, metralhadoras, cantões, etc.

Você não precisa utilizar o mesmo atributo durante todo o combate, pode variar entre eles a cada turno, deixando com isso um combate mais dinâmico na sua imaginação.

Afinal, nada impede do seu mercenário usar o **CORPO** acertar um cano de ferro no inimigo, em seguida usar a **TECNOLOGIA** e bolar uma armadilha que empurra o inimigo no buraco e se o inimigo estiver vivo, usar o **PODER DE FOGO** e atirar em sua cabeça dentro do buraco.

ATAcando!

- Escolha o atributo;
- Role 1d6
- Compare os valores:
 - SE sair resultado MENOR você ACERTA! -Subtraia um ponto de vida do monstro.
 - SE sair resultado IGUAL ou MAIOR você ERRA! - Subtraia um ponto de vida do mercenário que errou o ataque.

O combate só encerra quando o monstro perde todos os pontos de vida ou que os mercenários percam todos os pontos de vida ou que o mercenário resolva fugir.

UTILIZANDO O PODER DE FOGO

Apenas no caso da utilização do atributo do poder de fogo, teremos uma modificação no combate. Existem algumas características que deverão ser consideradas:

UNIDADES: sempre que usar o **PODER DE FOGO** perde-se -1 ponto no atributo **PODER DE FOGO** (Valor Atual);

ACERTIVO: cada ponto gasto em **PODER DE FOGO** causa automaticamente -1 Ponto de vida no monstro, sem necessidade de teste.

MUNIÇÃO: Ao encontrar uma arma de fogo que você já tem, a mesma pode ser convertida em +1d6 munições. Munições também podem ser encontradas nas lojas da cidade, elas servem para qualquer arma.

obs: você não sofrerá penalidade de saúde caso chegue a **PODER DE FOGO= 0**, apenas não poderá mais atirar.

LIMITADO: Você não poderá ter mais **PODER DE FOGO** que seu limite máximo do atributo, contudo, as munições que você encontrar anote como munições extras na mochila, podendo ser recarregadas após o combate. Não durante! Ao subir de nível você também poderá gastar pontos para aumentar seu **VALOR TOTAL DE PODER DE FOGO**.

COMBATES DESARMADOS

Seu personagem precisa estar armado com uma arma comum, caso contrário, no combate, sofrerá a penalidade de -1 sempre que atacar usando o atributo **CORPO** e **NÃO** poderá usar do **PODER DE FOGO** até que encontre uma arma de fogo. Exceto Berserkers que pelo contrário, terão bônus por estarem desarmados.

COMBATES CONTRA MAIS DE UM ADVERSÁRIO

As regras do combate serão as mesmas, a diferença é que você deverá somar todos os PVs dos adversários, a luta só encerrará caso os PVs somados cheguem a 0 (quer dizer que você derrotou todos). O valor será o mesmo somado dos PVs. Logo, seu personagem vai enfrentar um grupo de 5 bandidos com 3 PVs cada. Os bandidos juntos terão no total 15PVs. O seu mercenário precisaria abater os 15 PVs total. No caso de uma fuga bem sucedida os monstros continuariam na sala e iniciará um novo combate sempre quando o mercenário passar novamente por lá até que os monstros sejam derrotados.

COMBATES COM MAIS JOGADORES

Se você optou por jogar com mais amigos e/ou com mais mercenários a regra de combate

continua a mesma, porém os valores dos pontos de monstros serão multiplicados pelo número de jogadores. Ou seja: ao rolar 1d6 saiu 3. O monstro será o nº3, o monstro terá 3PVs multiplicado pelo número de mercenários envolvidos.

Ex: monstro 3 contra 4 jogadores = Monstro nº 3, 12 PVs (3x4=12), 12XP e 12 C\$. Fica a critério grupo imaginar que é um monstro mais forte ou 4 monstros. Durante o combate cada turno um personagem jogador ira repetir o procedimento de atacar. No caso de falha o jogador da vez quem perde 1 ponto de vida.

COMBATES COM MERCENÁRIOS CONTRATADOS

Caso você esteja pagando um mercenário combatente some o valor de dano ao atributo testado. Guerreiros atacam somente com o CORPO e hackers somente com o TECNOLOGIA.

Ex: Um guerreiro CORPO 1 vai lhe dar +1 de bônus de ataque caso utilize o atributo CORPO.

O motivo da regra de combate de mercenário ser diferente da "COMBATES COM MAIS JOGADORES" porque os mercenários são mais NPC's de utilidade, como se fossem "itens de bônus" e não jogadores. É lógico que uma batalha ficará mais fácil, até porque você está "pagando para isso!"

No caso de FALHAS os mercenários sofrerão o dano primeiro. Afinal, você está pagando o serviço deles!

Um mercenário que perde todos os pontos de vida não precisa ser pago, até porque estará morto. Não precisa se preocupar com despesas.

COMBATES COM DRONES

Caso você esteja com um drone combatente se for o caso, some o valor de dano que o drone dá ao atributo testado.

Ex: Seu mercenário tem um Drone de combate +2 PODER DE FOGO.

A regra de combate com drones é diferente de "COMBATES COM MAIS JOGADORES". Os drones são comparados à "itens de bônus" e não jogadores. É lógico que uma batalha ficará mais fácil, até porque você está sendo protegido por eles.

No caso de FALHAS os drones serão os primeiros a serem atingidos. No caso do exemplo, o Drone de combate +2 PODER DE FOGO ao sofrer um dano fica: Drone +1 PODER DE FOGO, sofrendo novamente ele estraga.

COMBATES JOGADORES CONTRA JOGADORES (1X1)

As vezes teremos desavenças entre os mercenários e eles querem resolver suas diferenças no combate. Aqui a regra muda:

Cada jogador escolhe o atributo a ser usado (CORPO, TECNOLOGIA ou PODER DE FOGO), os jogadores não precisam escolher o mesmo atributo. Cada um escolhe o que melhor lhe convém;

Cada jogador rola 1d6 e soma o valor do atributo escolhido + bônus (caso haja); O jogador que tiver resultado MAIOR (com a soma e bônus) acerta o golpe. O que tirar valor MENOR PERDE 1PV;

A batalha continua até que decidam que acabe;

O vencedor ganha do derrotado 1 equipamento e 1 item da mochila.

MOVIMENTOS TÁTICOS

Talvez você opte por jogar com mais mercenários (jogando solo ou não), mas existe uma forma tática de garantir sua sobrevivência. Que tal utilizar um mercenário na "linha de frente"? Vá avançando com ele nas salas, e quando o mercenário entrar em combate, os demais que estão atrás podem entrar no combate e ajuda-lo. Os demais mercenários precisam estar ao menos na sala anterior e só podem aparecer depois do primeiro ataque da linha de frente. Mercenários em salas mais distantes podem ir ajudar, mas gastaram 1 turno por sala.

Outra vantagem fica por conta da armadilhas. O "linha de frente" sofrerá o ataque caso falhe, porém os demais podem tentar ajudar a desarma-la. Uma falha acertará a todos os envolvidos

BANDO

Quando temos 5 personagens ou mais criados, jogando com mais jogadores ou convence mercenários a entrarem para seu grupo, você automaticamente forma um bando. O Bando se reúne em um esconderijo ou base própria deles. Em sua base é onde você poderá administrar seu BANDO enquanto não estão realizando missões. Lá eles se recuperam, pegam missões ligando para seus "contatos" e estocam itens adquiridos na dungeon.

CIDADES



A cidade é onde os personagens mercenários ficam quando não estão em missões. Eles começam a partida em uma cidade qualquer (inventada pelos próprios jogadores). Lá eles podem obter missões conversando com pessoas na cidade, comprar itens com dinheiro obtido em missões entre outras coisas.

Todas as cidades possuem pontos incomuns de interesse para os mercenários: como o mercado negro, uma clínica médica clandestina, uma loja de acessórios roubados e bares, boates e afins, onde podem encontrar com contatos que lhe darão missões. É interessante que ao iniciar o jogo, o jogador pegue uma folha de papel e desenhe um mapa e cada um destes pontos de interesse, apenas para caráter imaginativo e criar mais imersão. O jogador pode "E DEVE" também inventar outros pontos de interesse na cidade, quem sabe um restaurante, uma shopping, mercadinhos, etc. Eles podem servir para pegar missões ou simplesmente interagir no universo de 2099. Pegue referências e seja criativo.

Descrição:

BARES, BOATES & PUBS: toda cidade tem seu lugar de diversão e são nesses locais onde mercenários se misturam com pessoas comuns que seu grupo consegue alguns contatos para pegar missões, conversar com NPC's e encontrar mercenários para contratar. E para esta última citada, utilize a regra do capítulo "Mercenários".

BASE PROVISÓRIA DO SEU GRUPO: por ser uma escolha de vida perigosa. É muito difícil estabelecer um lugar fixo para ser sua "base de operações". No entanto, sempre em certos pontos remotos da cidade seu grupo se reúne para escalar mercenários para missões, se recuperarem, fazerem reuniões ou simplesmente se divertir.

MERCADO NEGRO: Mercenário não é um mercenário sem um bom "fornecedor". E o mercado negro faz isso muito bem com a melhor moeda de troca possível: "não fazer perguntas". Aqui você pode encontrar todo tipo de arma e munição para tornar suas missões mais fáceis, pegando por isso. Mas cuidado! **NUNCA, NUNCA, NUNCA DÊ O CALOTE EM UM COMERCIANTE.** Se te vendem um canhão, com certeza vão te caçar com um tanque de guerra e misses teleguiados caso o mercenário queiram sacaneá-los. Membros do mercado negro possuem muitos contatos poderosos que podem ser adquiridos a medida que gastam em suas "lojas". Mas não esperem a melhor cordialidade no atendimento, mercadores não costumam confiar em ninguém e dificilmente irão fazer favores ao mercenário.

CLÍNICAS MÉDICAS: Clínicas médicas que os mercenários usam, são digamos... Um pouco diferente das convencionais que o cidadão comum de bem costuma usar. Elas possuem a mesma tecnologia e quiçá até melhor, contudo, elas utilizam de suprimentos adquiridos por meio do mercado negro ou corpos que os mesmos mercenários trazem. Aqui seu mercenário caído poderá se recuperar completamente, caso o mesmo chegue a 0 pontos de vida e um companheiro que também estava na mesma dungeon o resgatou. Elas são incomuns de serem encontradas e não confiam muito em qualquer um que apareça. A grande vantagem: eles te curam sem fazer perguntas e isso já para um mercenário melhor que o melhor plano de saúde da região.

BARES:

PREÇO C\$	SERVIÇOS	DESCRIÇÃO
2	BEBIDAS	RECUPERA 1 PV
5	COMIDAS	RECUPERA 3 PVS
10	PER NOITE	RECUPERA 5 PVS

BOATES:

PREÇO C\$	SERVIÇOS	DESCRIÇÃO
15	DRINKS	RECUPERA 2 PV
10	PORÇÕES	RECUPERA 4 PVS
25	COMPANHIA PARA NOITE	HOMENS, MULHERES, ROBÔS, MUTANTES. APENAS PARA SE DAR BEM.

LOJAS DO MERCADO NEGRO:

PREÇO C\$	SERVIÇOS	DESCRIÇÃO
30	CURA	RECUPERA 106 PVS
200	BANDAGENS	RECUPERA 1PT DE ATRIBUTO
100	ARMA COMUM	QUALQUER ARMA DE CORPO
100	ARMA DE FOGO	QUALQUER ARMA DE FOGO COMUM.
100	CYBERDECK	EQUIPAMENTO PARA HACKEAR A MATRIX
100	COLETE	QUIPAMENTO CORPO
20	MUNIÇÃO	ADICIONA 106 MUNIÇÕES PARA QUALQUER ARMA DE FOGO.

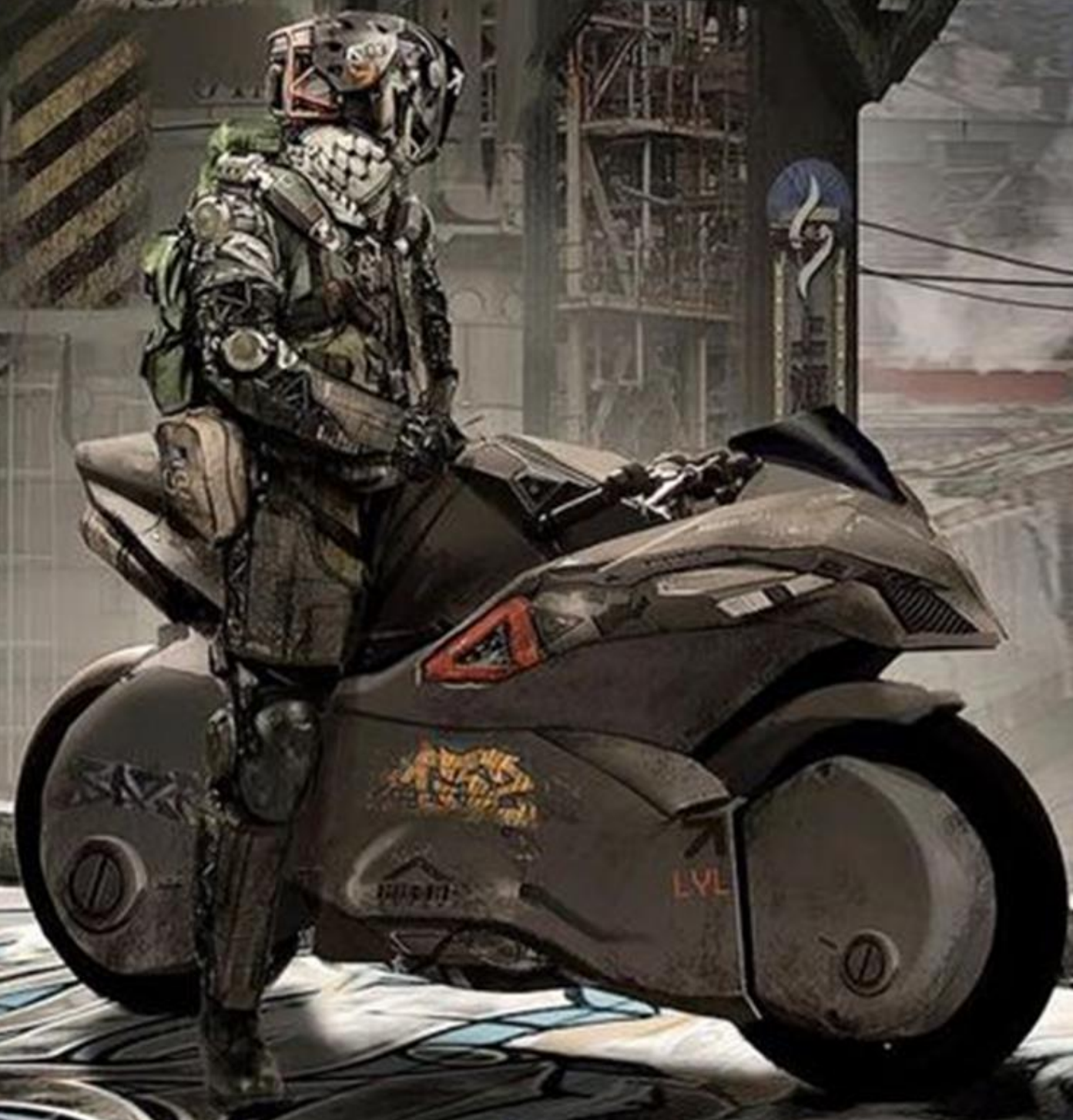
CLÍNICA MÉDICA:

PREÇO C\$	SERVIÇOS	DESCRIÇÃO
50	CURA	RECUPERA TODOS OS PVS
100	REANIMAÇÃO	RECUPERA PERSONAGENS COM 0 PVS
200	BANDAGENS	RECUPERA 1 PONTO DE ATRIBUTO
500	IMPLANTE BIÔNICO	1 MEMBRO BIÔNICO QUE ADICIONA +1 CORPO E +1 PV
10000	CLONAGEM	RECRIA OUTRO MERCENARIO EXATAMENTE IGUAL COM OS MESMOS NUMEROS DE ATRIBUTOS E PVS ATUAIS

LOJA DE ACESSÓRIOS CLANDESTINOS:

PREÇO C\$	PRODUTO	DESCRIÇÃO
200	CREDIT GOLD	MULTIPLICA EM 2X O VALOR DE C\$ OBTIDO NA MISSÃO 5 UNID.
300	PLANO DE TREINO	MULTIPLICA EM 3X O VALOR DE XP OBTIDO NA MISSÃO
50	FIREWALL	MATA INSTANTANEAMENTE 1 INIMIGO NA MATRIX 1 UNID.
1000	DRONE	+1 CORPO +1TECNOLOGIA
80	ADRENALINA	REVIVE 1 ALIADO CAÍDO. ELE VOLTA COM 1PV NA DUNGEON.
30	HOLOGRAMA	CRIA UMA COPIA DO USUÁRIO EVITANDO TOMAR O PRIMEIRO DANO NA FALHA DO ATAQUE.

DUNGEONS



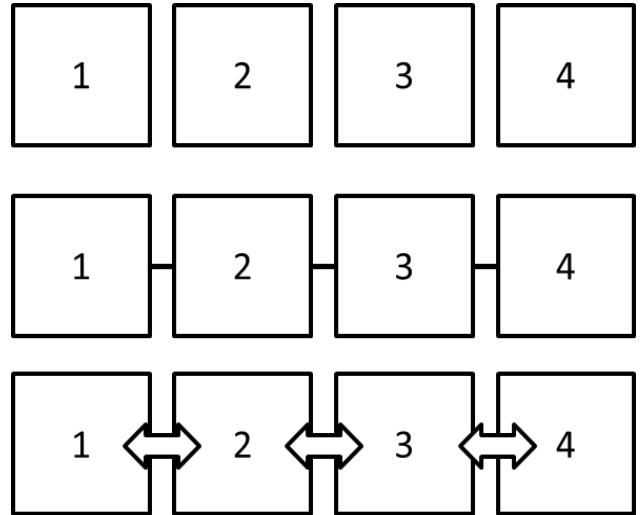
Dungeons

Chamamos de "dungeon" por ser um termo genérico deste sistema, mas "dungeon" são os locais que você desenha os quadrinhos das salas e se joga o jogo. Nas "dungeons" vamos realizar as missões. A dungeon não precisa ser finalizada quando se cumpre o objetivo proposto da missão. Caso ainda hajam salas a serem exploradas, o jogador pode continuar. Ex: Digamos que a dungeon da missão é um local médio com 2db salas. Rolamos 2db saiu 9 (teremos então 9 salas nesta dungeon). Digamos que já na sala de número 4 achamos o objetivo da missão. Os jogadores neste caso podem optar por escapar com a missão cumprida ou continuar a explorar as 5 salas restantes mesmo com a missão cumprida.

Construindo uma dungeon:

Sabemos que devemos desenhá-la na folha de papel, mas antes, sorteie o local. Os locais mostram o cenário e o tamanho da dungeon. Desenhe o número de quadrados que serão representadas as salas. Não importa a ordem, nem onde vão ficar as salas, contudo, elas estarão interligadas, seja por uma porta ou corredor, fica a critério do grupo ao desenhar.

Ex: desenhos simples de dungeons. Mas não é uma regra. Use a criatividade. Se local é um posto de gasolina, por exemplo, que tal desenhar um mapa diferente, com a loja, o local das bombas de gasolina, tanto faz. O importante é respeitar o número de salas total e se imaginar na cena.



Quando os mercenários explorarem uma dungeon, passar por todas as salas do andar e ainda não foi sorteado o "objetivo" da missão o jogador deverá desenhar ou um andar de cima ou um andar no subsolo, rolar os dados representando o número de salas do próximo andar e assim continuar a missão. Se a dungeon chegou ao limite de andares subterrâneos ou de cima e mesmo assim o grupo não concluiu a missão, neste caso obrigatoriamente a última sala será a sala do "objetivo". Ao final da apostila você encontra as tabelas de dungeons.

SALAS 1DB

não quer dizer que sejam literalmente "salas", mas indicam que é uma área a ser explorada. Nestas "salas" o jogador sorteia (rolando 1db) o conteúdo dela, ou seja, o que o personagem irá encontrar no local. Ao final da página teremos uma tabela de "SALAS".

1. Vazia:	Não há mais nada de útil aqui. Você pode usar esta sala e usar a ação de descanso para recuperar pontos de vida. Salas com armadilhas desarmadas, monstros vencidos e já exploradas se tornam salas vazias. Ao passar por uma sala vazia novamente role 1db. Saindo 6 surge um novo monstro "errante" para importunar os mercenários.
2 e 3. Monstro	um inimigo apareceu, sorteie na tabela de monstros qual será. Automaticamente este também teremos os PVs, XP e C\$ que o monstro concederá ao ser derrotado pelos mercenários da sala.
4. MATRIX	Esta é uma área com acesso à matrix, seja por computador ou com um forte sinal de WI-FI. Personagens Cyber Hacker que tiverem um cyberdek podem optar fazer um teste de TECNOLOGIA para HAKEAR o sistema e lucrar os benefícios da tabela de tesouro. Esta opção poderá ser realizada uma vez por salas com acesso à matrix e apenas o número de vezes que o mercenário tiver no atributo Tecnologia (considere bônus).
5. Armadilha	Esta sala contém um tipo de armadilha, o mercenário que estiver nesta sala poderá: realizar ações de DESARMAR ARMADILHA ou RESISTIR

ARMADILHAS. Uma falha causará - 1dB nos pontos de vida de todos na sala.

B. Objetivo Ao entrar numa sala, sortear "objetivo" significa que o motivo de estar neste dungeon foi encontrado. O que pode tornar a missão mais rápida.

MISSÕES

É a motivação do seu mercenário a entrar na dungeon. A missão é sorteada e vocês entram na dungeon. Fazer missão garante créditos e sentido de se aventurar em uma dungeon. Elas podem ficar cada vez mais perigosas a medida que seu grupo progride na dungeon.

Existem 3 tipos de missões:

1. MISSÕES ALEATÓRIAS

São elas que você sorteia 2dB. Achou o que foi procurar mesmo antes de explorar toda a dungeon, você pode optar por escapar da dungeon ou terminar de explorar. Explorando todas as salas garantem o prêmio total. Alguns destes locais pertencem à uma Mega corporação, cuidado para não ter a cabeça a prêmio e acabar tendo que realizar missões queima de arquivo. Ao final da apostila você encontra a tabela de "missões".

2. MISSÕES NA MATRIX

Seu personagem entra no mundo de realidade aumentada, se conecta e vai virtualmente para lá. Do lado de fora ele apenas está navegando na internet com cabos conectados ao seu cérebro com um cyberdeck. Mas dentro em sua mente ele está caminhando no universo virtual. No seu esconderijo mercenários têm acesso a Matrix por computador, de maneira que essas missões podem ser realizadas de lá. Porém quando estão em missões e querem acessar a Matrix para achar itens só se conecta via CYBERDECK.

Na Matrix o tempo corre de forma diferente do mundo real, de modo que uma hora pode significar um minuto aqui fora. Uma morte na Matrix também representa a morte de sua mente. Desconectar de sem concluir a missão podem causar danos irreversíveis, ou seja, missões na Matrix não podem ser abandonadas, uma vez lá dentro não poderão usar a ação "Escapar" até que o objetivo da missão seja cumprido. Ao concluir a missão a conexão fica segura para você escapar ileso.

Como a Matrix para hackers como vocês é perigosa você não precisa passar por todas as salas para garantir o prêmio máximo.

Estas missões nada mais são do que uma dungeon comum, seu diferencial fica por conta dos monstros que na verdade são programas Firewalls e as armadilhas são PROGRAMAS ANTIVÍRUS que vão fritar o cérebro de qualquer bisbilhoteiro que tentar invadir. Ao concluir essa missão seus dados serão apagados e você some do mapa até que se passem 3 missões em MEGA CORPORAÇÕES novamente. Com certeza queimar arquivo é algo que constantemente você precisará fazer.

3. MISSÕES "QUEIMA DE ARQUIVO"

Quando o mesmo mercenário ou seu bando realizam 3 missões (bem sucedidas ou não) em qualquer MEGA CORPORAÇÃO, a cabeça deles entra à prêmio. E os milionários e executivos de sucesso não vão deixar barato. Eles vão usar todos os seus recursos e influência para caça-los. Para que você ou seu bando não corra risco é preciso uma invasão nos bancos de dados e queimar todo e qualquer tipo de informação pela Matrix.

Caso seu mercenário não faça essa missão, monstros serão sorteados diretamente da tabela "2dB Monstros" um desafio desleal logo no começo do seu jogo. Este ataque desbalanceado só cessará ao topar a missão de queima de arquivo. As lojas venderão os produtos 10x mais caros justamente para você evitar de comprar.

Missões de queima de arquivo tem tamanho de uma dungeon gigante porém, os andares ficam sendo como se fossem pastas de arquivos. Mecanicamente a regra de dungeon não muda.



Durante a seu passeio pela cidade, os personagens podem contratar outros mercenários como eles. Estes podem ser facilmente encontrados em bares, pubs e boates, uma vez localizados podem ser alugados e quem sabe entrar para o seu bando. Mercenários são uma ajuda paga que adicionam atributos a seu grupo. Eles são contratados por C\$ e seguem seu personagem durante uma missão. Diferente dos demais personagens jogadores eles seguirão sempre o seu personagem. Ao finalizar a missão o mercenário recebe o dinheiro e deixa seu grupo.

Sempre que estiver na cidade e entrar em um BAR, role 1d6 para descobrir qual o mercenário estará no local. Mercenários são sempre encontrados, custam C\$50 e terão os mesmos PVs do seu sorteio. Abaixo alguns modelos de

mercenários e seus bônus temporários.

D6	MERCENARIO DISPONIVEL	BONUS
1	DRONES	PODE CARREGAR O DOBRO DE ITENS
3	ROBÔS	+1 CORPO
4	ATIRADORES	+2 PODER DE FOGO
5	TECNONINJAS	+1CORPO +1TECNOLOGIA
6	NINFAS	DISTRAÍ TODOS OS MONSTROS ERRANDES QUE POSSAM APARECER.

Formando parcerias com mercenários contratados

Pode acontecer de você querer aumentar o seu bando. Sempre que finalizar uma missão e realizar o pagamento pelo serviço você pode optar por convidá-lo a entrar para o seu bando. Contudo, mercenários são muito desconfiados e dificilmente irão acreditar em qualquer oferta.

Neste caso, role 1d6 para você e 1d6 para o mercenário. Caso você tenha um resultado maior significa que seu argumento foi convincente e o mercenário aceitou a oferta.

Utilize a regra de criação de personagem para criar a ficha dele.

TESOUROS

ITENS & CRÉDITOS

Chamamos tesouros neste sistema por se tornar algo genérico. Mas nesta regra os "tesouros" são todos os itens, armas, equipamentos e créditos encontrados por seus mercenários.

Tesouros comuns (que não têm bônus) servem apenas para equipar seu mercenário, para que ele não fique desarmado. Quando o tesouro encontrado vem com +1, +2 ou +3 significam que além de equipáveis são itens poderosos que valem bônus em algum atributo.

Você encontra estes tesouros, armas, equipamento para comprar na cidade e encontra alguns nas dungeons enquanto acessa à matrix.

Use os para equipar seu grupo, comprar e revender itens e assim garantir a sucesso nas próximas missões. As armas e itens são transferíveis entre os personagens.

Cada mercenário só pode usar uma arma comum, UM colete de proteção do CORPO, e UM equipamento de TECNOLOGIA e uma ARMA DE FOGO. O fato é que são apenas 4 e são destacados na mochila em "equipamento bônus" justamente para isso.

Os demais itens que forem encontrados se repetidos podem ser estocados na mochila ou vendidos em comércios pela metade do preço. Gerencie com sabedoria cada recurso. Como utilizar itens comuns:

- Armas comuns: Servem para apenas equipar seu personagem para não sofrerem a penalidade de -1 atacando com o CORPO.

- Equipamento de CORPO comuns: um escudo, colete e etc que não acrescentam bônus servirão apenas para absorver o PRIMEIRO DANO sofrido em caso de falha em ataques, ou seja, sempre que for atacar um monstro e errar, APENAS O PRIMEIRO dano será absorvido ao escudo, colete e etc.

- Equipamentos TECNOLOGIA comuns: adicionam +1pt temporário utilizado apenas para hacker mais salas do dungeon.

EQUIPAMENTO DE BÔNUS

Alguns itens darão bônus, porém itens iguais não são acumulativos. Ou seja, caso encontre uma vibro espada +1 CORPO e em seguida achar outra vibro espada +1 CORPO você não ficará com +2 de CORPO. Seu mercenário realmente terá duas espadas anotadas no equipamento, no entanto, poderá usar apenas uma! Você pode optar por vender ou passar para outro personagem.

A regra também vale caso encontre uma arma de fogo +2 PODER DE FOGO e uma arma de fogo +1 PODER DE FOGO. Seu mercenário não ficará com +3 de PODER DE FOGO. Ele terá que optar por equipar um ou outro.

Contudo, usando a lógica, caso seu mercenário tenha, por exemplo, uma vibro espada +1 CORPO e encontre um colete de +1 CORPO ele poderá ter um bônus de +2 no CORPO, afinal uma arma se usa e um colete se veste.

Crédito (C\$)

A maior fonte de renda para um aventureiro como você é conseguir missões e derrotar monstros. Cada monstro deixa um valor em créditos. Caso estejam jogando com mais mercenários jogadores, o mesmo valor é dado para cada um dos mercenários envolvidos em combates. No entanto os preços das tabelas de compra e vendas têm uma base média no

valor que os monstros concedem. Com ouro o seu mercenário compra equipamentos, armas, itens e pode se "divertir" na cidade.

XP e subindo de nível

Matou o monstro, concluí a missão ganhou XP! Aqui como em todo RPG você sobe de nível, evolui e fica mais forte. Seu personagem começa no nível 0 e ao conseguir 50 XP pode ir para o nível 1.

A proposta de começar no Nv 0 e não no 1 é porque seu personagem é um zé ninguém que veio do nada! Comece a trabalhar porque a coisa tá difícil até aqui!

Do nível 2 em diante, a cada nível de número PAR ele ganha +1 ponto para adicionar em qualquer atributo.

A cada nível adicionado ÍMPAR ele ganha +1PV.

Evolução XP = 50 nível 1

XP = 300 nível 2 + 1Pt para atributo;

XP= 600 nível 3 +1Pv

XP= 1200 nível 4 +1PT para atributo;

XP= 2400 nível 5 +1Pv

e assim por diante sempre proporcional...

MORREU, JÁ ERA... mas espere!

Seu personagem caiu na dungeon 0 PVs (Não existem pontos de vida negativos) ele fica gravemente ferido. Caso tenham mais personagens na dungeon utilize-os para chegar até a sala do personagem caído para salva-lo. Se houverem monstros os personagens ainda vivos precisam vencê-los, se for uma armadilha precisa ser desativada.

Ao carregar um personagem caído as chances de surgirem monstros dobram, nas salas já exploradas os jogadores rolam 1d6 e saindo 3 e 6 no dado, aparece um monstro. E o acesso do personagem que esta resgatando à matrix fica inviável, pois estão com uma vítima para ser protegida. O personagem socorrista precisa chegar à primeira sala do dungeon para resgatar o ferido.

Personagens que ficam com 0 PVs e não havendo outros personagens presentes na dungeon para resgata-lo, acabam morrendo!

Os itens que ele carrega serão perdidos. Se morrer com algum personagem use outro mercenário e/ou crie novos personagens. Este é um jogo e um simulador de vida. Nada impede de você criar novos mercenários, parceiros ou membros da família que irão "vingar" a morte de seu companheiro caído.

A morte não precisa ser um fim. Crie novos roteiros, reviravoltas, quem sabe a alma do personagem caído vaga na matrix e pode ser resgatada e recolocada em um super computador ou androide?! Tudo pode virar elementos para novas missões, pense nisso.

ALTERNE ENTRE OS MERCENÁRIOS

Você pode optar em ser um lobo solitário. Mas por que não criar outros personagens? A vantagem é que se um morrer o outro pode escolher a continuar a missão sem levar falha na missão automaticamente.



MONSTROS

Chamamos de "monstros" por ser um termo genérico para inimigos. Neste universo o mais comum serão atiradores, mercenários, robôs, soldados e todo tipo de aparato tecnológico para ameaçar seu bando!

Seguem a lista dos monstros iniciais encontrados no jogo.



1. ATIRADOR - 1 PV

São mais comuns e fáceis de serem derrotados. A maioria era vigilante e seguranças de patrimônio que perderam emprego e agora pegam "bicos" de atiradores.

HABILIDADE: SAQUE RÁPIDO - Se falhar no primeiro ataque, você sofrerá não -1, mas -2 pontos de vida.

RECOMPENSA: 1 C\$ e 1 XP



2. HAKER - 2 PV

São exímios manipuladores de tecnologia. Seus ataques não se baseiam em tiros, mas drones, e aparatos tecnológicos.

HABILIDADE - HAKEAR: Se o personagem fugir da batalha o hacker te invade via matrix e roubam -1db de créditos.

RECOMPENSA: 2 C\$ e 2 XP



3. NINFA ASSASSINA - 3 PV

Guerreiras altamente treinadas, são frias e calculistas. Não usam aparatos pesados nem armaduras tecnológicas. Suas maiores armas são a sedução. Quando atacam até mesmo os mercenários custam a acreditar nisso. Seus ataques ficam por conta de laminas e golpes furtivos.

HABILIDADE - SEDUÇÃO: O primeiro ataque de personagens de sexo masculinos será sempre uma falha.

RECOMPENSA: 3 C\$ e 3 XP



4. ROBÔ - 4 PV

Quase toda mega corporação tem um, robôs são muito utilizados para vigilância e segurança da corporação. Mas quando são programados para matar farão de tudo para destruir os mercenários.

HABILIDADE - BLINDAGEM: robôs possuem +1 ponto de vida extra.

RECOMPENSA: 4 C\$ e 4 XP



5. MERCENÁRIO - 5 PV

Vocês não são os únicos que fazem missão. Estes mercenários estão trabalhando para a concorrência ou simplesmente fazendo mesma missão que vocês.

HABILIDADE - CAÇADOR: Mercenários te impedem de FUGIR. Vão te caçar até o inferno se preciso!

RECOMPENSA: 5 C\$ e 5 XP



6. MAFIOSO - 9 PV (Combate contra mais de um adversário)

Mafiosos: Andam sempre com seus capangas. São muito perigosos e têm bastante influência. Cuidado, pois cada um tem uma especialidade em mandar matar.

HABILIDADE - BANDO: Mafiosos sempre são acompanhados por um ATIRADOR (1 PV) & um Haker (2 PVs). E só será atingido após os dois do bando forem mortos.

RECOMPENSA: 9 C\$ e 9 XP

A medida que você progride no jogo você vai ficando mais forte, ao chegar a níveis maiores, provavelmente os inimigos iniciais não vão nem fazer cócegas no seu personagem. Sua cabeça valerá um prêmio muito maior e lógico, mais profissionais capacitados irão surgir no caminho. Agora uma lista de mais 6 inimigos que podem aparecer durante as missões.

Role 2d6 a partir de agora e sorteie entre os monstros anteriores e estes.



7. DRONE ESPIÃO - 7 PV

Além de atacar soltando raios laser aciona um alarme que pode trazer outro inimigo para o combate. Após destruí-lo role 1d6. Saindo 3 ou 6 um inimigo ouviu o barulho e chegou para o combate. E se for este o caso, role novamente 2d6 para a tabela "monstro".

HABILIDADE - MIRA: A primeira falha lhe causará 2 Pontos de vida.

RECOMPENSA: 7 C\$ e 7 XP



8. CYBORGUE MERCENÁRIO - 8 PV

Eles já foram mercenários como você, porém aos poucos foram mudando seus membros normais por implantes biônicos para melhorarem seu desempenho. Muitos até perderam a humanidade.

HABILIDADE - EXECUÇÃO: uma derrota resultará em eliminação imediata do personagem caído sem chance de receber ajuda.

RECOMPENSA: 8 C\$ e 8 XP



9. GANGUE DE ASSASSINOS 9 PV (Combate contra mais de um adversário)

Se essa galera já começa a aparecer para você é porque já tem certa "fama" nas ruas. Fama gera concorrência e esses assassinos farão de tudo para acabar com seu bando. Eles geralmente andam em grupos de 3 ou 5.

HABILIDADE - BANDO: Sempre estão acompanhados de 2 NINFAS ASSASSINAS & 3 ATIRADORES. Totalizando 9 PV.

RECOMPENSA: 9 C\$ e 9 XP



10. POLICIA MEGA CORP - 10 PV

Foram unificados por uma Mega Corporação de segurança. E agora estão mais letais do que nunca! Matar um policial faz você ser perseguido por toda dungeon. Sempre que voltar em uma sala vazia role 1d6, saindo 4 um novo policial aparecerá!

HABILIDADE - REFORÇOS: a cada nova falha no ataque o policial irá invocar um outro policial de 5 Pontos de Vida e a luta só irá se encerrar com a morte de todos. (Combate contra mais de um adversário).

RECOMPENSA: 10 C\$ e 10 XP (+5 C\$ e +5 XP para cada reforço abatido)



11. MUTANTE - 11 PV

Com a vibe de clonagem e mutação se alastrando por aí é muito comum encontrar mutantes. Porém se um vier atrás de você cuidado! Eles podem ter as mais diversas mutações, os mais perigosos são os criados em laboratórios para destruir alvos específicos. Eles não precisam de arma de fogo ou aparato tecnológico para acabar com o inimigo. Suas aptidões de caça são mais que suficientes.

HABILIDADE - REGENERAÇÃO: Se não acertar o ultimo golpe ele irá se regenerar com metade dos pontos de vida.

RECOMPENSA: 11 C\$ e 11 XP

12. TORRENTE BERSERKER - 12 PV

São armas que os EUA usaram na guerra contra Israel em 2050. Adivinha quem ganhou? Graças a essas torrentes que protegem um homem em uma armadura blindada com alto poder de fogo. Equipado com metralhadoras e bazoka.

HABILIDADE - BLINDAGEM: Ele irá resistir os 3 primeiros ataque bem sucedidos, devido a sua couraça de aço.

RECOMPENSA: 12 C\$ e 12 XP



Se sobreviver até aqui posso te chamar de mito? Seguem os monstros mais poderosos que irão aparecer em seu caminho caso chegue ao nível tão alto de forma que os inimigos anteriores estejam "fáceis". Role agora 3db e sorteie entre os monstros anteriores e estes.



13 FEDERAIS 39 PV COMBATE CONTRA MAIS DE UM ADVERSÁRIO

Quando a CIA, FBI e ATF se juntaram criaram essa Mega Corporação de segurança que pega os casos mais sérios que a polícia não consegue resolver. Dificilmente uma pessoa física consegue ser atendido por eles, mas se você tem um Mega Corporação certamente vai adorar os serviços deles. Geralmente andam em grupos de 3 (um de cada ex corporação).

HABILIDADE - PARCEIRO: serão 3 inimigos com 13 Pvs cada (39 PVs).

RECOMPENSA: 39 C\$, 39 XP e terá que fazer uma missão queima de arquivo!



14 SENTINELA - 28 PV

Quando a polícia foi unificada uma mega corporação tomou conta dela. Porém existe um órgão ainda superior à polícia que trabalha por outra mega corporação secreta. Ninguém nunca soube informar direito. O fato que soldados "sentinelas" são a elite. Altamente treinados no combate corpo a corpo e armas de fogo. Se os vir cuidado!

HABILIDADE - DURÃO: Sentinelas possuem o dobro de PVs tendo então 28 PVs

RECOMENSA: 28 C\$ e 28 XP



15 CYBER POLÍTICOS - 56 PV (Combate contra mais de um adversário)

Os políticos em si são fracos e com um acerto já os mata, o problema são as organizações que estão com eles. Geralmente um político andam cercados com guarda costas tão bem treinados quanto os sentinelas.

HABILIDADE - BANDO: Andam sempre com 2 sentinelas como guarda-costas. Tendo 56 PVs devido às sentinelas que o escoltam.

RECOMPENSA: 56 C\$ e 56 XP - Terá que fazer uma missão queima de arquivo, por político morto.



16. ROBÔS EXECUTORES - 16 PV

Se um robô já é um pé no saco imagina um robô executor programado por uma mega corporação apenas para dar fim a seu mercenário? Pois é. Estes robôs, diferente dos anteriores foram criados exclusivamente caçar e matar.

HABILIDADE - EXECUÇÃO: Mercenários caídos com 0 Pvs serão mortos imediatamente por eles.

RECOMPENSA: 16 C\$ e 16 XP



17. MEGA EXECUTIVOS - 17 PV

Eles estão um nível ou dois a baixo dos diretores supremos de uma mega corporação. Se quiserem, podem comprar a cidade inteira só pra te matar. Está sempre acompanhado de mercenários tão bons, quanto você! Quem sabe tem sorte e recebe um convite para trabalhar para eles. Para chegar em destes precisa passar por seu exército de robôs executores e sentinelas, pois sempre está confinado à sua mega corporação.

HABILIDADE - REFÉM: Mercenários caídos com 0 Pvs viram reféns contra mercenários que queiram resgata-lo, sendo que um ataque bem sucedido atingirá o refém. Use a regra de DESARMAR ARMADILHA para resgatar o mercenário caído.

RECOMPENSA: 17 C\$ e 17 XP



18 DIRETOR SUPREMO - 18 PV

Chamam de diretores supremos ou "deus" todos os donos de Mega Corporações. Eles estão no mais alto topo da cadeia alimentar. Acham que são donos do mundo... Talvez sejam mesmo! Estão sempre seguidos por exércitos de robôs, mercenários e sentinelas particulares. Primeiramente é difícil um sair da sua sala plugado na Matrix. Segundo que quase ninguém vê um diretor supremo fisicamente. Você não vai até um diretor, eles vão até você. Para conseguir acesso de ao menos tentar vencer um deles, precisam ter um status de vencer pelo menos 100 missões. Só daí então deverá passar por uma dangeon de tamanho gigante e uma matrix de tamanho gigante para enfrenta-lo.

ØBS: Este é um inimigo único, possuído somente um em cada MEGA Corporação.

HABILIDADE - MEGA CORPORACÃO: você precisará ter um histórico de ao menos 100 missões bem sucedidas no se bando. Em seguida entrar em uma dungeon de mega corporação de tamanho gigante (a dele) e em seguida ao final da sala acessar a matrix que também será uma dungeon gigante, para então enfrenta-lo.

RECOMPENSA: 100.000 C\$ 1.000XP + TOMA A MEGA CORPORACÃO PARA SI + IMUNIDADE SOBRE FEDERAIS, POLICIAS E SENTINELAS.

Se você está dentro da matrix os monstros serão antivírus e firewall que os usuários e mega corporações utilizam para se defender. Uma ação de FUGIR será bem sucedida, porém custará -1 PV dos envolvidos no combate.



1 a 4: Antivírus - 5 PV

Você tentou acessar um arquivo, mas foi pego pelo antivírus do local. Ele irá fritar seu cérebro e desativar seu cyberdeck.

HABILIDADE - BLOQUEIO: Se perder o combate ele irá destruir seu cyberdek.

RECOMPENSA: 20 C\$



5 e 6: Firewall - 7 PV

Aqui é uma área restrita e não pode passar... A menos que seja um Cyber Hacker muito bom! Firewall é um limite de proteção que impede de invasores, no caso... Você entre!

HABILIDADE - OFFLINE: uma derrota lhe deixará 24h sem acessar a matrix. Ignora salas de matrix com este personagens durante as missões.

RECOMPENSA: 30 C\$

Até aqui você já tem tudo necessário para se aventurar neste mundo cyberpunk! Boa sorte, digo...Sorte!

Nas últimas páginas teremos todas as tabelas necessárias para criar missões, construir uma dungeon e jogá-la.

Também iremos incluir a ficha de personagem para xerox.

Divirta-se com o jogo e lembre-se use a imaginação!



REGRAS OPCIONAIS

REGRAS ADICIONAIS OPCIONAIS

Este é um sistema dinâmico que permite jogadores casuais o joguem em estilo dungeon crawl (explorar masmorras) ou se quiserem, todos os estilos do 3 Dados 1 Vida 1 RPG trazem um conteúdo adicional, opcional para aqueles que desejam tornar o seu jogo ainda mais imersivo e mais voltado ao tradicional RPG que conhecemos. Pensando nestes dois casos criamos um conjunto de regras adicionais que não afetam em nada o seu progresso no jogo, seja ele mais casual ou tradicional.

CRIANDO SEU MERCENÁRIO

Que tal fazer algo diferente e criar um ROBÔ, ANDROIDE ou uma NINFA? Desta forma fica mais dinâmica e interpretação muda. As regras de criação são as mesmas, no entanto, utilize os modificadores de bônus que estão no capítulo "MERCENÁRIOS".

Ações/situações ADICIONAIS dos personagens

0 tempo

0 tempo é relativo no RPG. Um dia pode demorar a passar ou em compensação passa num piscar de olhos. Anos, eras podem se passar num balbuciar de frase.

Neste sistema, como alguns dos eventos dependem de tempo pode se dizer que podemos tirar uma média de tempo, cada uma destas ações em cada tópico demoram o tempo indicado:

12hs: Se divertindo na cidade, jogando, roda de amigos ou treinar;

1 dia: Recuperando na clínica; concluir 1 missão;

1 semana: concluir 7 missões;

1 mês: concluir 10 missões;

1 ano: concluir 100 missões principais;

Claro que os jogadores podem optar por perder mais dias em algum lugar específico.

Os valores podem ser tirados como base, talvez o seu grupo não explorou totalmente a dungeon e voltou no meio do caminho, vai do bom senso.

Caso queira algo aleatório mais específico você pode inclusive rolar no 1d6 se está dia, tarde, noite, clima bom, chuva, tempestade, etc.

Ferimentos de batalha: Caso queira dar mais realismo a seu personagem.

Se seu mercenário chegar a 0 PV ele não cai morto.

Ele continua, mas estará gravemente ferido.

Personagens feridos correm mais riscos se quiserem continuar a lutar.

Subtraia -1pt no atributo de CORPO e vá subtraindo a cada nova falha que lhe custe PV (uma vez que não há PV negativos) até que o mesmo se cure nem que seja com 1PV ou morra com CORPO=0.

Personagens feridos que se curam não recuperam mais os pontos perdidos no CORPO. Logo, um personagem com CORPO=3, perdeu, foi ferido e acabou com CORPO=1 ao se recuperar ele voltará com o CORPO = 1 daí em diante.

Relacionamento: Em alguns eventos podem surgir homens ou mulheres solteiros que seu personagem pode optar ter um relacionamento. Acredito que quando você criou seu personagem você já tenha a preferencia de gênero do seu personagem (feminino ou masculino). Surgindo em algum evento algum solteirão ou solteirona você pode tentar conseguir conquista-lo.

A regra é simples:

Achando um mercenário do gênero preferencial do seu personagem, role 2d6 saindo 2 números iguais... Lacrou! Simples assim e difícil como na vida real!

Porém, se falhar já era... Não rolou química e a pessoa não vai querer ter nada com você. Mas... Nem tudo está perdido, o mundo não é mais o mesmo e não há "muitos peixes no mar". Você pode tentar novamente após uma missão e tentar mais uma vez após outra missão. Até dar certo, *"enquanto há vida há esperança"*.

Ao lado do seu amor: Caso vocês intensifiquem num relacionamento o seu conjugue pode querer largar essa vida mansa de ficar em casa e acabar virando um parceiro para se aventurar com você. Por que não? Fica de acordo com sua imaginação! Caso isso ocorra utilize a regra de criação de personagem para ele(a).

Fazendo amor: quando no 2d6 você conseguiu se relacionar você já tem direito de "se dar bem". Outra forma é se relacionar com seu "parceiro(a)" numa dungeon. 0 sexo é bem

mais fácil de conseguir, uma vez que você já se relaciona com alguém. A cada regresso na cidade para descansar você pode fazer amor novamente.

Caso seu personagem seja seu parceiro de aventuras, você pode aproveitar a ação de "DESCANSO" para "namorarem", MAS se tudo der errado, ainda pode pagar uma companhia na boate para "se dar bem".

Família: Os filhos são como flechas na sua aljava. Eles estão aí para ir além e perpetuar seu nome nesta geração.

O jogo recomenda que você comece zerado e sem nada, MAS... Nada impede de você querer inovar e já começar com uma família de mercenários. Porque não? O risco é seu! Cada membro da família faz parte no bando.

Tendo um filho: Fazer amor fica mais fácil devido ao risco (neste mudo risco). Sempre que fizer amor role novamente 2d6. Um resultado 2, 7 ou 12 PARABÉNS! VAMOS TER UM BEBÊ!

2 = menina, 7 = menino e 12 = um mutante (use a regra de MONSTRO - MUTANTE).

Construir uma família é um diferencial neste estilo de jogo, porém famílias tem certo risco, amor e dedicação. Filhos contam como mercenários seu bando.

Gravidez: Se sua personagem é a grávida do bando o mundo de aventuras pode ser cruel! Digamos que entre 50 missões principais já deu o tempo em média do seu filho nascer! (mas no rpg o tempo é relativo não precisa ser tudo isso).

Mas cuidado! A cada dano sofrido role 1d6. Um resultado 3 ou 6 o dano foi sério e você perde o filho.

Caso você não seja a única grávida do seu bando é aconselhável ficar longe dos combates.

"Vai filhão": Levar seus filhos para aventurar não é muito sábio, mas se o exterminador andou com John O'Connor em o "exterminador do futuro" porque não seguir a moda? Afinal, chega um dia que seu filho(a) precisa acompanhar seus pais numa missão. Seria outro personagem jogável para você. Você precisa criar a ficha dele caso seja um adolescente ou criança.

- Role 3d6 e subtraia 3 em todos os resultados para sair atributos de uma criança (mínimo 1).
- Role 3d6 e subtraia 2 em todos os resultados para sair atributos de uma criança (mínimo 1).
- Role 3d6 normalmente, porém ao tirar os pontos de vida não some com o atributo CORPO, este será a ficha de um idoso.

PERSONALIZANDO A SUA PRÓPRIA CIDADE

Talvez você prefira além de criar áreas e locais, decida criar também trazer mais realismo a seu cenário de jogo, os pontos de interesse, tamanho e etc. Você é livre para criar sua cidade conforme sua imaginação e lógico dentro do contexto do mundo onde se passa a aventura. Contanto que tenham os pontos de interesse de seus mercenários (base, mercado negro, bares, clínicas clandestinas, etc.). Ao criar uma cidade, dependendo do sorteio, nada impede de você criar novas missões, gerar campanhas e ideias para aventuras.

Você pode na folha de papel desenhar sua cidade conforme sua imaginação mandar ou se preferir, pode escolher ou sorteá-la aleatoriamente seguindo os passos a seguir.

Nome : Invente um nome para a cidade, vila, porto e etc.

População: 3d6x10 ou 3d6x100 ou 3d6x1000... etc

ASPECTO DA CIDADE 1d6

1 RICA	2 POBRE
3 SUCATA	4 ANTIGA
5 RECONSTRUÍDA	6 ABANDONADA

CONHECIDA POR 2d6

2 INFLUENCIA	3 POPULAÇÃO DE ELITE
4 MÁ FAMA	5 ANTRÓ DE MERCENÁRIOS

6 ÓTIMA CULINÁRIA	7 TECNOLOGIA ATRASADA
8 CAÇAREM MERCENÁRIOS	9 POLITICOS CORRUPTOS
10 MÍDIA MANIPULADORA	11 FANÁTICOS
12 HOSTIS	

SITUAÇÃO ATUAL 3D6

3 PESSOA INFLUENTE MORTA	4 CAÇADORES DE RECOMPENSAS
5 ANARQUIA	6 CAOS
7 PACÍFICA	8 EVOLUÍND0
9 DOENÇA	10 COMERCIO RUIM
11 VIOLÊNCIA	12 MEDO
13 PAZ	14 FOME
15 SITIADA	16 ESCRAVA
17 COAGIDA	18 RECONSTRUÍND0

BARES, PUB, BOATES, COMÉRCIO 1D6

1 CALMA	2 FAMOSO
3 ANTR0 DE PROSTITUIÇÃO	4 FALINDO
5 CORRUPOTOS	6 ANIMADO

NPC's: são No Player Character's ou seja, personagens aleatórios que não são controlados pelos jogadores. As cidades são recheadas deles. Seus mercenários enquanto estiverem na cidade podem resolver interagir com um NPC. Vocês como jogadores são livres para criar todo tipo de NPC's que quiserem dentro do contexto do mundo em que você joga o jogo, pode escolher ou rolar aleatório o tipo de NPC. Os NPC's são encontrados em todos os lugares e não vão dar muitas informações úteis aos mercenários, estão lá para cumprir cenário e servirem para interação dos jogadores. "Olá, bom dia, sejam bem vindos." São comuns em frases de NPC's. Se preferirem, podem rolar 3D6 para sortear o tipo de NPC encontrado.

D6	TIPO	D6	PERSONALIDADE	D6	PROFISSÃO
1	HOMEM	1	CURIOSO	1	MERCENÁRIO
2	MULHER	2	MAL HUMORADO	2	ASSALARIADO
3	CIBORGUE	3	SIMPÁTICO	3	EXECUTIVO
4	CRIANÇA	4	TÍMIDO	4	PROSTITUTA
5	MUTANTE	5	MEDROSO	5	EX POLICIAL
6	HOLOGRAMA	7	BRAVO	6	DESEMPREGADO

"O CARA DA MISSÃO": Nas cidades SEMPRE vão ter uma pessoa que vai lhes passar a missão, chamaremos de "o cara da missão" por ser algo genérico, no entanto a pessoa também será um NPC, porém com a função de um "contato" para passar missões. Se preferir o "cara da missão" é na verdade um quadro de aviso com panfletos que seus mercenários pegam para fazer ou um drone trazendo notícias. Talvez o "cara da missão" seja um contato do mercado negro ou um playboy com problemas na matrix, ou um simples cartaz holográfico de "procura-se". Esteja livre para inventar o contexto.

CRIANDO UM ROTEIRO PARA MINHA AVENTURA: Talvez você queira jogar certo número de aventuras pré-determinadas. Uma 5, 10 ou talvez uma temporada inteira. Usando a tabela de missões você pode escolher ou sortear cada uma delas. Em seguida usar seu mercenário como gancho da aventura. Crie um objetivo final para seu mercenário cujo a última aventura seja este objetivo. Daí ao sortear/escolher todas as missões invente uma história, um contexto que faça ligação na trama.

Por exemplo, vamos criar uma minissérie. Essa é uma campanha de apenas 5 aventuras.

- Sorteio 2d6 5 vezes, que representariam cada uma das missões;
- Digamos que saíram nos sorteios as seguintes sugestões: roubar, matar, escoltar, destruir e roubar;
- Utilize o mercenário ou "os mercenários" que você criou para o gancho;
- Crie a história de acordo com o gênero do seu jogo;
- Roteirize a aventura usando o(s) mercenário(s) e as missões:
 - **Ex:** O mercenário "Fulano de tal" é um ex Funcionário da empresa "X" que foi mandado em bora por sabotar o esquema. Antes de ser preso, fugiu e agora se vê obrigado a viver como mercenário. Daí ele descobre que certo "contato" precisa de um mercenário para um trabalho que consiste em **roubar** uma carga de mercadorias da empresa "Y";
 - Ao roubar a carga, descobrimos que se trata de uma matéria prima para fabricação de chips de memória para montagens de robôs em larga escala, você precisa agora seguir o fornecedor, **mata-lo** e quem sabe ficar com a carga.
 - Após matar em um duelo de igual para igual, você descobre que ele possui muita riqueza uma casa com piscina e muita parafernalia tecnológica que vale uma grana se vendida no mercado negro. Ela vai dar uma passada na mansão e **escoltar** toda essa mercadoria até sua base.
 - A tarefa não é fácil e ao chegar em sua base, você nota que precisa **destruir** um mercenário do fornecedor que o seguiu e tem sua cabeça à prêmio;
 - Agora junto com alguns amigos, você pode tentar ir até o covil dos bandidos e **roubar** tudo deles;

Neste sorteio de 5 missões pré-definidas já criamos toda a saga do nosso mercenário guerreiro urbano, pronta para ser jogada.

Se preferir, apenas determine o número de missões e objetivo final e ao invés de sortear todas de uma vez, vá sorteando as missões uma a uma e criando o contexto à medida que progride. Dessa forma cada missão será uma surpresa.

Você é livre para criar o roteiro ou como vimos anteriormente, sorte-a lo.

Outra sugestão: você pode recriar sua série favorita no seu jogo, fazer os mercenários dentro deste sistema e jogar cada episódio dela. Se necessário altere os nomes dos atributos, mude-os para qualquer coisa! Invente itens dungeons e etc. Afinal, que tal jogar seu jogo com os personagens do filme "Blade Runner"?

Tabela de Eventos + imaginação

Esta parte é o que separa este jogo dos demais jogos ou RPGs solos convencionais. A ideia desta apostila é simplesmente por meio de eventos aleatórios tornarem cada experiência única e interativa. De forma que cada jogatina será diferente. Sempre que estiver em sua base ou dungeons você poderá criar eventos para interagir. Estes eventos trazem a oportunidades de criar tramas, criar reviravoltas, ações dramáticas, vantagens, variar nas missões ou catástrofes.

Vale ressaltar que nenhuma dessas tabelas, eventos serão eficientes se você não usar algo que é principal em RPG's a **imaginação!** Sem imaginação esse jogo não passará de um jogo maçante de rolar dados repetidas vezes.

E daí que você vai mesmo jogar os seus dados muitas vezes?!

Nada impede de você imaginar a cena, se sentir como se estivesse na situação!

Seu grupo se rebelou contra você?

Algum mercenário que você julgou mal é na verdade um grande aliado?

O que seu personagem faria?

E se um destes eventos te dar uma boa sugestão de "missão"? Nada impede de jogá-la, basta apenas sortear o dungeon e seu tamanho.

Que tal enquanto estiver com seu bando imaginar seu personagem tentando programar e estragar o computador, cantando as meninhas do bar, rindo e/ou ficando bêbado.

E se ao se aventurar numa dungeon, sair no dado um monstro. E você imaginar que o monstro pulou na frente derrubando seu personagem, ele rolando para o lado para escapar deste golpe surpresa. Daí seu personagem saca sua arma, pega impulso e parte para o combate.

Não precisa rolar testes disso e aquilo. É só uma cena que você imaginou pra uma rolagem de dados numa situação que saiu um monstro.

DBS: Pode parecer muita coisa, muita tabela, muito número, mas você só vai usar a medida que quiser ou achar que condiz com o contexto da proposta do seu jogo.

Cansou de tanta tabela? Relaxe!

Fique um tempo na base, utilize somente as "ações do personagem" para interagir com o cenário. Tem uma namorada? Que tal tentar achar um par romântico para seu personagem?

Ø mundo é futurista mas não quer dizer que seus extintos mais antigos, que vem la dos primórdios da humanidade sejam ignorados.
Ø importante é se divertir do seu jeito.

"Mas então quando rolar os eventos?"

Não existe uma regra de quando rolar eventos. Fica a critério do grupo de jogadores. A sugestão proposta é: rolar ao menos uma vez sempre que voltar á cidade e uma vez numa dungeon.

Você pode optar por jogar uma ou mais vezes em qualquer lugar.

Não é uma regra geral, utilize da melhor forma possível.

Você pode inclusive, jogar este jogo sem utilizar eventos, talvez a proposta de jogo que quer é apenas jogar um jogo dungeon Crawl (explorar masmorras).

Mais que um simples jogo... um SANDBOX!

Para quem não conhece, Sandbox traduzindo ao pé da letra quer dizer "caixa de areia". Estas caixas são muito utilizadas nos EUA para crianças brincarem, elas levam seus brinquedos e brincam do jeito delas. No mundo dos jogos eletrônicos o Sandbox você também tem esta primícias de você entrar e brincar do seu jeito. Você tem todo o mundo, universo, culturas, historias e eventos para interagir, você pode optar por fazer tudo, fazer algumas coisas ou não fazer nada.

Exemplos de sand box no mundos dos vídeo games: Assassins Creed, GTA, Fable.

Uma vez esclarecido: a seguir algumas regras para você aplicar "na vida" do seu personagem neste universo.

Tabelas de eventos

- Role 1d6;
- Identifique tabela sorteada;
- Role 1d6 novamente para o evento;
- Contextualize para seus personagens;

No final da apostila você encontra a tabela de "eventos".

Agora você tem tudo necessário e mais um pouco para se aventurar neste mundo caótico do cyberpunk!

Boa morte, digo...Sorte!

Divirta-se com o jogo e lembre-se use a imaginação!

A seguir as TODAS as tabelas do jogo e por fim nas 2 ultimas páginas as fichas.

Mas não escreva nelas, ao invés disso tire para xerox.

2D6 MISSÕES

2	ESCOLTAR	8	INVADIR
3	RESGATAR	9	DESTRUIR
4	MATAR	10	PROTEGER
5	ROUBAR	11	SE LIVRAR
6	INFILTRAR	12	FUGIR
7	TRANSPORTAR		

3D6 DUNGEON / TAMANHO

3	CASA	PEQUENO
4	APARTAMENTO	PEQUENO
5	LOJAS	MEDIO
6	MEGA CORP	GIGANTE
7	SHOPPING	GRANDE
8	GALPÃO	MEDIO
9	INDUSTRIA	GRANDE
10	MEG. CORP	GIGANTE
11	MATRIX	MEDIA
12	RUAS	PEQUENO
13	BAIRRO	MEDIA
14	MATRIX	GRANDE
15	DEPOSITO	MEDIO
16	PRAÇA	MEDIO
17	MEGA CORP.	GIGANTE
18	MATRIX	PEQUENA

Sorteie a quantidade de salas baseada no tamanho da dungeon

DUNGEON PEQUENA	
DE 0 A 1D6	ANDARES
ROLE 1D6	QTD DE SALAS POR ANDAR
DE 0 A 1D6	SUBSOLOS
DUNGEON GRANDE	
DE 3 A 3D6	ANDARES
ROLE 3D6	QTD DE SALAS POR ANDAR
DE 3 A 3D6	SUBSOLOS

DUNGEON MÉDIA	
DE 1 A 2D6	ANDARES
ROLE 2D6	QTD DE SALAS POR ANDAR
DE 1 A 2D6	SUBSOLOS
DUNGEON GIGANTE	
3D6+3	ANDARES
ROLE 3D6+6	QTD DE SALAS POR ANDAR
3D6+3	SUBSOLOS

Quando estiver explorando a dungeon sorteie conteúdo das Salas, sempre que avançar para a próxima sala.

D6	SALAS
1	VAZIA
2	MONSTRO
3	MONSTRO
4	ACESSO A MATRIX
5	ARMADILHA
6	OBJETIVO

Caso saia acesso à matrix e vai hacker, sorteie usando esta tabela.
* = sorteie o tesouro na respectiva subtabela

D6	TESOUROS
1	ARMAS CORPO*
2	PODER DE FOGO*
3	EQUIP. CORPO/ TECNOLOGIA*
4	CURA RECUPERA +1D6 PVS
5	MUNIÇÃO + 1D6 PDF
6	+1D6 DE CRÉDITO C\$

Em caso no sorteio de "salas" saia monstro sortear os respectivos monstros de acordo com a dificuldade. Sugerimos iniciar com a primeira tabela e aumentando os monstros de forma gradativa a medida que seus mercenários estejam fortes.

D6	MONSTROS	2D6	MONSTROS	3D6	MONSTROS
1	ATIRADOR	7	DRONE	13	FEDERAIS
2	HACKER	8	CIBORGUE	14	SENTINELAS
3	NINF. ASSASSINA	9	GANGUE	15	POLÍTICOS
4	ROBÔ	10	POLICIAIS	16	ROBÔS EXEC.
5	MERCENÁRIO	11	MUTANTES	17	MEGA EXECUTIVO
6	MAFIOSO	12	TORREN. BERSER.	18	DIRETORES SUPR

306	ARMAS CORPO
3	CONTUSÃO COMUM
4	CONTUSÃO IÔNICO
5	VIBRO ARMAS
6	CORRENTE
7	CONTUSÃO DE AÇO
8	ARMAS DE METAL
9	ARMAS DE NEON
10	TEASER
11	COM PREGO+1
12	ARMA MEDIA VIBRO +1
13	CONTUSÃO NEON+1
14	ARMA ELÉTRICA+2
15	LANÇA IONICA+2
16	MARTELO+2
17	MARTELO IONICO+3
18	CORTANTES DE LUZ+3

306	EQUIPAMENTO CORPO & TECNOLOGIA
3	CYBERDEK
4	LOCALIZADOR TERMAL
5	ROUPAS DE ASSALTO
6	KIT INVASÃO
7	HOLOGRAMA
8	CURA+ 206
9	COLETE +1C
10	BANDANA COM CHIP
11	PLANO DE TREINO
12	MIRA ROBÓTICA+1T
13	IMPLANTE CIBERN+1C
14	ESCUJO CEREBRAL+1T
15	COLETE TITÂNIO+2C
16	HOLO-ESCUJO+2C
17	CYBERDEK TUNADO+3T
18	META-ARMADURA+2C+1T

306	PODER DE FOGO
3	ARMA DE FOGO COMUM
4	ARMA BLASTER
5	BESTA LASER
6	ARMA ELÉTRICA
7	LANÇA CHAMAS+1
8	ARMA BLASTER MEDIO+1
9	CHOQUE LASER +1
10	SNIPER+2
11	METRALHADORA+2
12	METRAL.PROTONS+3
13	ESPINGARDA+2
14	ESPINGARDA BLASTER+3
15	GRANADAS+3
16	GRANADA DESFRAG+2
17	C4 +3
18	BIO ARMA+3

Utilize esta tabela sempre que quiser rolar um evento aleatório.

1D6 RESULTADO 1	
1	Identidade enganosa
2	Volta como ciborgue
3	Prejudicar
4	Disfarce
5	Está vivo!
6	Morte

1D6 RESULTADO 3	
1	Invasão pela matrix
2	Contendas
3	Sequestro
4	Reforço
5	Fraude
6	Armadilha

1D6 RESULTADO 5	
1	Algo inesperado
2	Promoção
3	Perigo eminente
4	Ameaça
5	Assassinos
6	Arma

1D6 RESULTADO 2	
1	Missão extra
2	Revelação
3	Atrapalhado
4	Ajuda
5	Muda de lado
6	Algo explode (literalmente ou figurativamente)

1D6 RESULTADO 4	
1	Robô
2	Mentira
3	Missão diferente
4	Passando mal
5	Usurpador
6	Tesouro

1D6 RESULTADO 6	
1	Estraga
2	Sem sinal
3	Dungeon maior
4	Inimigo
5	Aliado
6	Suicídio

NOME: _____
 CLASSE: _____

PONTOS DE VIDA



BONUS

CORPO

BONUS

TECNOLOGIA

BONUS

PODER DE FOGO

EQUIPAMENTOS BONUS

ARMA CORPO A CORPO	ARMA DE FOGO	TECNOLOGICO	DEFESA CORPO:

MOCHILA

Munição:		

C\$

XP

NÍVEL

BANDO

NOME: _____

MEMBROS: _____

C\$ _____

ESTOQUE DO GRUPO

NOME: _____
 CLASSE: _____

PONTOS DE VIDA



BONUS

CORPO

BONUS

TECNOLOGIA

BONUS

PODER DE FOGO

EQUIPAMENTOS BONUS

ARMA CORPO A CORPO	ARMA DE FOGO	TECNOLOGICO	DEFESA CORPO:

MOCHILA

Munição:		

C\$

XP

NÍVEL

BANDO

NOME: _____

MEMBROS: _____

C\$ _____

ESTOQUE DO GRUPO
