

Criado por: Tiago Alves

GALACTIC WEST BORDER

3 DADOS 1 VIDA 1 RPG



CONTEÚDO DA APOSTILA

SOBRE O SISTEMA	PG.3
GALAXI WEST BORDER	
CRIAÇÃO DE EXPLORADOR	PG.5
NAVES	PG.7
DEFININDO A CLASSE	PG.8
REGRAS BÁSICAS	PG.9
ESCALAS DE PODER	PG.11
AÇÕES DOS EXPLORADORES	PG.12
COMBATES	PG.15
USANDO O PODER DE FOGO	PG.15
ESPAÇO-PORTO	PG.18
MERCENÁRIOS	PG.20
PLANETAS	PG.21
MISSÕES	PG.23
TESOUROS	PG.25
EQUIPAMENTO BÔNUS	PG.25
CRÉDITOS	PG.25
XP & SUBINDO DE NÍVEL	PG.26
MONSTROS	PG.27
REGRAS ADICIONAIS	PG.36
TABELAS	PG.45
FICHAS DE EXPLORADORES	PG.48



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 exploradores, jogando sozinho ou em grupo com seus amigos, você joga um jogo usando no máximo 3 dados, vive praticamente uma vida dentro do universo da sua imaginação e ainda joga um RPG (3 dados 1 vida 1 RPG).

Este é um sistema de regras universal que você pode adaptar para qualquer mundo e gênero que queira: cyberpunk, fantasia, aventura, horror, apocalipse zumbi, sci-fi, etc.

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, limitam-se às 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 muitas das vezes não são vistas em RPGs convencionais.

Respeitando a forma de se divertir de cada um, trazemos dois 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 exploradores, desenhar os dungeons;
- Lápis e borracha – Para anotar e apagar dados na ficha;
- E muita, mas muita imaginação. Caso contrário será apenas um jogo de rolar dados e consultar tabelas enfadonho. Imagine a cena, visualize cada resultado, sinta-se na pele do seu explorador e terá uma experiência satisfatória.



GALACTIC WEST BORDER

Galactic West Border é sobre exploradores do espaço. Aventureiros que foram além da nossa via láctea em busca de aventuras e fortes emoções.

Seu estilo fica por conta de um velho oeste espacial, em uma vibe bem *space pulp*.

Space pulp é o originado nas revistas pulp, muito populares nos EUA na primeira metade do século passado. Essas revistas eram compilações de histórias curtas, contos e novelas que eram acessíveis a qualquer um devido ao seu preço baixo. Seu estilo conta com personagens são estereotipados, as roupas são bregas, rádios são a última tecnologia de comunicação, os computadores ocupam salas gigantescas e os vilões têm nomes como "Zoltark" e "Moltron". Se a ambientação do seu jogo se parecer muito com os anos 1940 ou 1950, só que com espaçonaves e alienígenas, parabéns! Você já entrou no clima pulp.

Neste jogo você irá controlar (na sua imaginação) uma espécie de cowboy espacial que irá desbravar aventuras cruzando o espaço indo a diferentes planetas.

A TERRA... OU O QUE SOBROU DELA.

A Terra que conhecemos mudou muito e sofreu fortes danos devido à vários eventos. Em 2078, logo depois da grande 3ª guerra mundial, tivemos uma espécie de praga zumbi!

Isso consumiu muito do que restou do planeta, muitos acreditavam ser causados por um vírus ou maldição do Criador. O que sobrou da população mundial clamava por socorro e nos subúrbios o que mais se ouvia era que um "zumbi comeu meu vizinho!"

O fato é que deste ano em diante a sociedade morreu... Mas despertou em 2080, com jovens cheios de sonhos em tornar as sucatas que restaram da humanidade numa sociedade que avançou, avançou e muito até chegarmos ao ano 2099 e além.

Humanos cheios de "parafernalias" tecnológicas, sociedade mais evoluída, porém mesmo com uma tecnologia inovadora a humanidade não poderia recuperar o inevitável. O planeta Terra estava morrendo! Isso desde tempos remotos da evolução humana 1990 e alguma coisa.

Muitos séculos depois 2100, 2200, 2300... Chegamos ao ápice aonde o planeta não iria mais suportar. A grande Matrix, o universo criado pelos humanos para nos conectar foi completamente destruído.

Não sobrou nada!

Voltamos à época da escassez de recursos, ruínas, pessoas lutando para sobreviver, procurando por comida, gasolina, armas.

Mas foi no início de 2500 que tivemos "o contato" este contato modificou o que restou da humanidade!

FOMOS INVADIDOS POR ALIENÍGENAS!

A humanidade que não havia recurso pra lutar não fez nada a não ser render-se à inteligência e tecnologia super desenvolvidos dos seres.

Mas ao contrario de que muitos pensavam a colonização da Terra por seres de fora trouxe algo de bom, a Terra mesmo sendo um imenso deserto virou uma espécie de espaço porto para várias espécies refugiadas, guildas de patrulheiros, star wars, star trek e star com você.... Todo tipo de "star" vieram para cá.

E com isso, a melhora. Vários humanos, muitos aprenderam, evoluíram tecnologicamente e agora estamos por todo o universo.

É isso mesmo!

Na terra passamos do ano 3000. O ser humano agora quer mais do que só viver na via láctea. Ele quer mais, ir onde nenhuma fronteira pode segura-lo.

E neste clima de expansão da humanidade que surgem os exploradores. Valentes heróis que passam a vida de planeta em planeta, muita das vezes longe de casa... Mas o que é uma casa para um explorador se não todo o universo?

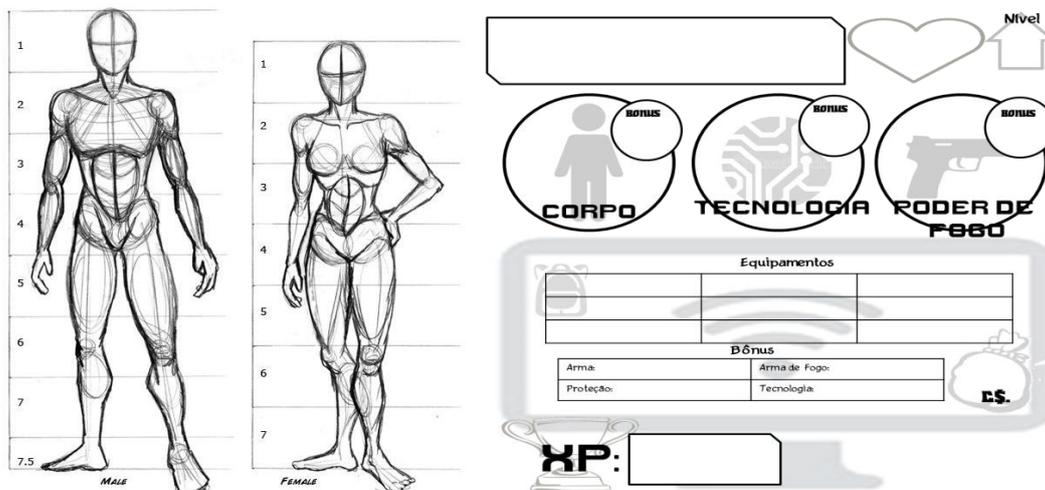
Exploradores, humanos, alienígenas e até mesmo andróides agora partem para o universo sem fim em busca de aventuras, fazer fama e descobrir novos mundos!

E então? Quer ficar no que sobrou da Terra ou quer se aventurar por aí na imensidão espacial?

A escolha é sua!

Te vejo no espaço!

CRIAÇÃO DE EXPLORADORES



O personagem ou "explorador" como é chamado neste gênero é o que você usa para interagir neste mundo, você pode ter um e jogar sozinho, ou controlar no máximo 4 ou jogar com mais 2 a 6 amigos e cada um controlar um. Seu explorador irá se mover pelo mapa através de "áreas". Este conjunto de áreas vamos chamar neste sistema de "planeta".

Para criar um explorador neste universo temos poucas coisas para fazer.

A criação de exploradores resume-se em 4 passos:

1. Role 3d6;
2. Distribua cada um dos resultados de cada um destes dados em 3 atributos;
3. Com a distribuição dos resultados em cada atributo descubra a classe;
4. Aplique os bônus se necessário;

EXPLICANDO ELEMENTOS DA FICHA DE EXPLORADOR

CABEÇALHO

Geralmente com NOME e em alguns gêneros de RPG teremos também a CLASSE:

- **NOME:** invente um.
- **CLASSE:** é determinada ao distribuir os resultados dos 3d6.

ATRIBUTOS

Serão necessários APENAS TRÊS..

Abaixo a explicação de cada um dos atributos.

- **CORPO** - representam seus ataques físicos e resistência em pontos de vida. O corpo também determina o seu bônus em saúde. Força muscular e reflexos. Role 1d6 para descobrir seus pontos neste atributo.
- **TECNOLOGIA** – Representam quanto seu explorador conhece de aparelhos tecnológicos, computadores, informática, mecânica e tecnologia em geral. Neste gênero também representam o quanto que você consegue traçar estratégias, desarmar armadilhas, procurar tesouros e solucionar enigmas. Role 1d6 para descobrir seus pontos neste atributo.
- **PODER DE FOGO** – Representar o quanto seu explorador é bom em armas de fogo. Também determina o número de vezes que ele consegue atirar.

Este é o único atributo que diminui à medida que usamos, ao anotar, marque sempre o valor máximo / valor atual. Exemplos: 1/1 ou 2/2 ou 3/3 assim por diante. A cada "tiro" subtraia do valor atual. Role 1d6 para descobrir seus pontos neste atributo.

Saúde de seu explorador

- **PONTOS DE VIDA (PVs):** Quanto maior o número em PVs mais difícil será matar seu explorador. Os PVs são determinados rolando 1d6 e somando com o valor sorteado anteriormente em CORPO.

$$PVs = 1d6 + CORPO$$

BÔNUS dos atributos:

- Anote aqui os equipamentos que darão bônus em atributos específicos. Note que há somente quatro espaços em branco para cada item bônus.

Ele só poderá equipar se com um tipo de item de cada, geralmente são.

- **ARMAS PARA CORPO:** anote uma arma branca ou de fogo que seu explorador equipar.
- **EQUIPAMENTO TECNOLOGIA:** anote a arma ou equipamento que lhe garante bônus em TECNOLOGIA.
- **PROTEÇÃO PARA CORPO:** Anote aqui todo tipo de colete, escudo, armadura, cota que proteja seu explorador. Só pode equipar com um.
- **ARMAS DE FOGO:** como o próprio nome, anote as armas para utilizar o poder de fogo.
- **MOCHILA** - anote neste campo os itens consumíveis, itens de missão ou armas repetidas que seu explorador encontra nos planetas. Se todos os espaços forem preenchidos significa que sua mochila está cheia. Precisa deixar para trás os novos itens, substituir ou vende-los nas lojas do espaço-porto.

Dinheiro (C\$)

- **Créditos C\$:** determinam o quanto o seu explorador possui de dinheiro para comprar coisas. Quando se inicia um novo jogo com novos exploradores cada um deles começa falido, COM 0 (ZERO) de créditos.

XP & NÍVEL

XP quer dizer Experience Points ou traduzindo: Pontos de Experiência.

Quanto maior o nível do explorador mais experiente ele é.

Cada missão, monstro derrotado e ação bem-sucedida rendem uma determinada quantia em XP, ao atingir ou ultrapassar o limite do XP o seu explorador ganha +1 nível. Quanto maior o nível mais poderoso seu explorador é.

No começo de cada jogo, ao criar um novo explorador ele sempre começa com XP e NÍVEL = 0.

Isso porque no jogo seu explorador começa como um "zé ninguém" que vai evoluindo gradativamente.



NAVES

Ao criar seu explorador você já começa com uma nave espacial inicial. Ela é mais simples, porém durante a aventura o seu explorador poderá juntar créditos suficientes para melhorá-la e/ou adquirir uma nova. A nave inicial cabe até 3 tripulantes.

Toda nave tem **CORPO**, **MANOBRA**, **PODER DE FOGO**, **PVs**, **CAPACIDADE**.

CORPO: representa o casco da nave, sua resistência. Role 1d6 para definir o corpo da sua nave espacial inicial.

MANOBRA: manobra é quando sua nave consegue se locomover no espaço, evadir e desviar-se de ameaças. O valor da **MANOBRA** = **MENTE** do personagem que estiver pilotando.

PODER DE FOGO: O quanto sua nave pode atirar. Role 1d6 para definir o valor do **PODER DE FOGO**.

PVs: Assim como o dos personagens, **PVs** serão os pontos de vida da sua nave. Role 1d6 e some com o valor do **CORPO** da nave. Ao chegar a 0 **PVs** a nave explode matando todos que estão nela. **CUIDADO!**

Personagens com **MENTE** acima de 3 podem realizar reparos em sua nave. Cada reparo recupera 1d6 **Pvs** por dia. Reparos só podem ser feitos em terra firme ou durante missões espaciais.

CAPACIDADE: representa o número de tripulantes. A nave inicial contando com seu personagem criado conta com +2 lugares vagos.

ESTOQUE: representa o que os exploradores podem guardar dentro da nave, role 1d6 para descobrir o quanto de itens a mais a nave consegue armazenar.

Utilize sua nave como base dos seus exploradores para estocar itens, alternar entre exploradores e realizar missões no espaço.

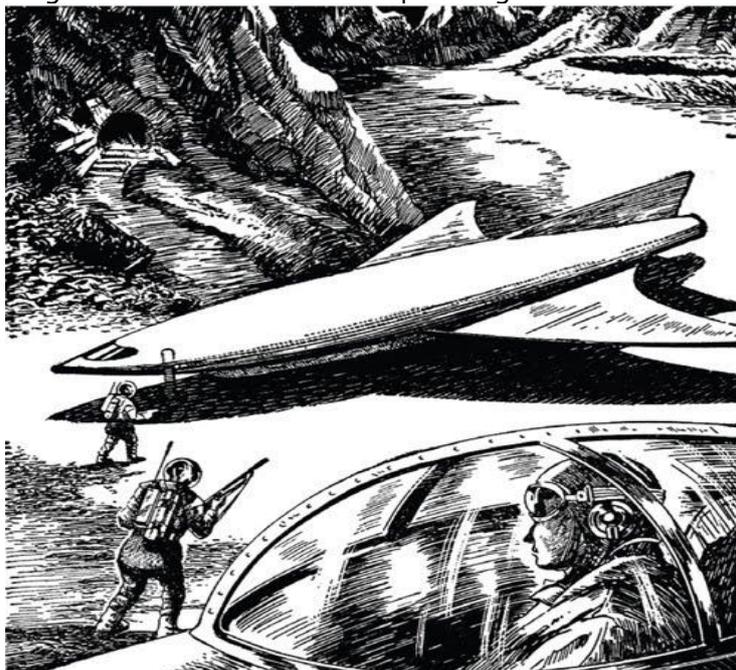
Um personagem com até 1**PV** que fica na nave descansando poderá recuperar +1**PV** por missão enquanto ele fica na base se recuperando.

SUA NAVE TAMBÉM PODE SER APRIMORADA!

Vá até o mecânico do espaço-porto e compre aprimoramentos por uma certa quantia de **C\$**.

Naves com algum tipo de dano (perdendo **PVs**) pode ser consertada em qualquer espaço-porto.

Sugestão: Você pode criar até 3 personagens e coloca-los ocupando sua nave. Seria sua tripulação, jogue assim solo ou com seus amigos cada um controlando um personagem.



DEFININDO A CLASSE



A classe é a profissão do explorador, o que ele sabe fazer de melhor.

Se você colocar o resultado maior do dado em CORPO claramente você é um **MILITAR**, vai resolver as coisas mais pela força bruta do que no diálogo. Terá um explorador "tanque". Resultado maior em CORPO têm bônus de +1 sempre que o utilizam em testes ou ataques.

- Se você colocar o resultado maior do dado em TECNOLOGIA você talvez seja um **JOGADOR**, um apostador que põe até sua vida em jogo. Jogadores preferem usar da tecnologia para solucionar conflitos. Acredita que astúcia e aparelhos tecnológicos são mais uteis em combates do que músculos. Jogadores têm bônus de +1 sempre que o utilizam em testes ou ataques e já começam com um aparelho tecnológico de sua escolha que não lhe dê bônus ou invente um.
- Se você colocar o resultado maior do dado em PODER DE FOGO, claramente você é um **ATIRADOR**, um explorador que confia na boa e velha arma de fogo". Resultado maior em PODER DE FOGO têm bônus de +1 sempre que o utilizam em testes ou ataques.

Se por ventura tivermos um resultado igual nos resultados maiores e duas ou mais das suas características são iguais você é pode ainda optar por ser um **JUSTICEIRO** ou **FORA DA LEI**.

- Ele será um **JUSTICEIRO** caso você escolha ter bônus no CORPO. Seja para testes ou para ataques.
- Ele será um **FORA DA LEI** caso você escolha ter bônus em TECNOLOGIA, seja para testes ou para ataques.

Exemplo de ficha pronta:

NOME: Bil Montoya CLASSE: MILITAR		PONTOS DE VIDA TOTAL 8.8 ATUAL	
CORPO BONUS 1		TECNOLOGIA BONUS	
PODER DE FOGO BONUS 5.5		PODER DE FOGO BONUS	
EQUIPAMENTOS BONUS ARMA CORPO: EQUIP. TECNOLÓGICO: ARMA DE FOGO: EQUIP. CORPO:		NAVE NOME: STAR TREKO PVS 10 10 CORPO 6 MANOBRA 4- bil TOTAL DA MENTEDO PILOTO	
MOCHILA Munição:		PODER DE FOGO 4 4 TOTAL TRIPULAÇÃO 3 1 ATUAL	
C\$ 0		ESTOQUE: NIVEL 0	

REGRAS BÁSICAS RESUMINDO A JOGABILIDADE



1. Crie seu explorador;
2. Defina a classe;
3. Se quiser, invente sua origem, objetivos, um background. Mas não se preocupe, pois, isso não é relevante na jogabilidade, apenas para sua história no mundo da sua imaginação.
4. Comece em um espaço-porto de algum planeta (invente um) e sorteie a missão.
5. Sorteie o planeta aonde vai se passar a missão.
6. Utilize uma folha quadriculada: sendo que cada quadro representará uma "área deste planeta".
7. Movimente-se entre as áreas.
8. Sempre que entrar em uma área, role 1d6 compare na tabela "1d6 Áreas do planeta".
 - Se sair "monstro" teremos um combate, crie uma lista de possíveis monstros encontrados no planeta e sorteie o monstro na tabela "1d6 monstros" e escolha um atributo que o explorador usará para atacar o monstro sorteado.
 - Se sair qualquer outra coisa faça o proposto na tabela ou o jogador da vez pode optar por realizar uma ação do explorador nesta área.
 - Após sortear e realizar uma ação do explorador pode avançar para a próxima área.
9. Vá se movimentando de área em área, contudo, a missão é concluída quando se cumpre o objetivo proposto (sendo sorteado "6.objetivo") enquanto estiver explorando o planeta. Os planetas têm infundáveis áreas. Para finalizar os jogadores tem apenas 2 opções: ou exploram tudo até concluir o objetivo proposto ou escapar do dungeon até sua nave desistindo da missão por enquanto.
10. Ao concluir a missão sorteie os tesouros obtidos de prêmio.
 - + 1d6x2 de XP por concluir a missão;
 - + 1d6 de C\$ por concluir a missão;
 - + 1 tesouro se nenhum explorador chegou a 0 PVs;
 - Mesmo com mais exploradores na missão, o valor do prêmio das rolagens é o mesmo para todos e será apenas UM tesouro que eles terão que decidir quem leva.
11. Adicione na sua mochila caso os exploradores tenham achado algum item no planeta.
12. Escolha e/ou alterne entre os exploradores, caso tenhamos mais de um explorador na reserva.
13. Use a ficha do explorador para equipar seu explorador para a próxima missão.
14. Volte ao passo 4.

TESTES

Durante o jogo os exploradores serão desafiados. Para descobrir se tiveram sucesso em achar uma área secreta ou desarmar uma armadilha serão necessárias rolagens de dados que chamamos no RPG de "teste". O teste serve para descobrir se o explorador 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);
- Saindo número MENOR você obteve SUCESSO;
- Números MAIORES ou IGUAIS resultam em FALHA;

obs.: resultados 6 serão sempre FALHAS.

Resultados 1 sempre serão SUCESSOS.

- **CORPO:** para testes físicos, usar a força, carregar coisas, ataques físicos com armas ou não, resistir fisicamente a armadilhas e magias, etc.
- **TECNOLOGIA:** para testes que exijam hackear, manobras, maquinário, solucionar enigmas, mecânica e etc.
- **PODER DE FOGO:** para testes que exijam tiros, mira, acertar de longe, arma de fogo, etc.



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 militar e digamos que essa classe tem +1pt bônus para ataques e testes com o CORPO.

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

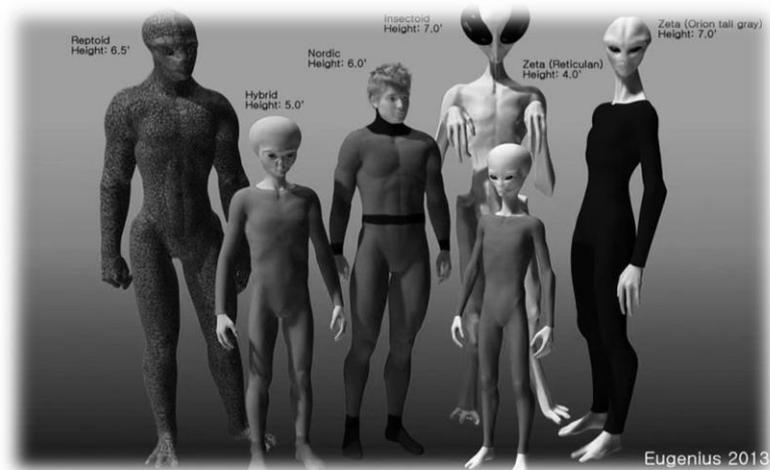
Ex: Seu explorador tem PODER DE FOGO=2 e encontrou uma arma de fogo qualquer que dá +1 PODER DE FOGO, neste caso você coloca o +1 no campo de BÔNUS de "PODER DE FOGO". O explorador só irá FALHAR no teste caso saia 3 ou mais.

Itens que dão bônus e atributos bônus podem ser somados, ou seja, um explorador 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 consideráramos que o explorador só irá falhar tirando 6. Na ficha ficaria TECNOLOGIA= 4 +3 (somatória do bônus da classe e o equipamento).

ITENS BÔNUS TEMPORÁRIOS: Talvez seu explorador 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 explorador 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 hacker um computador de um povo ignorante na lãbia sem a necessidade de um teste.

Um sujeito com o PODER DE FOGO = 100 é imensamente poderoso. Facilmente poderia expurgar uma praga de uma região ou devastar cidades inteiras com canhões blaster ou metralhadoras de prótons.

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 explorador 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 explorador 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 costumado, 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.

AÇÕES DOS EXPLORADORES



Antes de entrarmos no mérito das ações de exploradores é preciso ter entendimento que seria impossível catalogar todas possíveis probabilidades de eventos que o jogo propõe. Lembre-se que ainda sim este é um jogo imaginativo que as vezes para resolver um problema não será necessário um teste, mas sim uma boa interpretação imaginativa. Então prefiro não limitar seu modo de jogo e o que posso sugerir é pensar como seu explorador faria. Se possível envolvam testes que têm haver com os 3 atributos do seu gênero caso contrário apenas use sua imaginação ou invente uma "regra" que se adequa a situação.

Fique à vontade!

Como a proposta da apostila está em interagir no mundo, o seu foco do sistema estará mais em eventos e interação do que em criações de explorador e regras complexas de combate. Você pode escolher jogar com um explorador, criar mais de um ou jogar com mais amigos. O fato é que independentemente da quantidade todos passam pelas mesmas ações citadas abaixo. O diferencial de jogar com mais exploradores jogadores é que cada um terá sua vez de fazer sua ação (turno).

A seguir vamos ver como seu explorador pode interagir no mundo. As ações são o que seu explorador pode fazer em uma dungeon ou cidade.

- **ATACAR** – caso o explorador esteja em uma área enfrentando um ou mais monstros. Mostraremos essa regra mais para frente em "Combate".
- **COMPRAR OU VENDER ALGO** - Seus exploradores podem praticar o livre comércio entre si. O mais comum é chegar até uma espaço-porto qualquer, ir na loja e comprar itens. Cada item tem seu preço de compra. Seu valor de revenda será sempre a metade do valor. Você poderá comprar coisas sempre em lojas ou comerciantes que encontra na aventura. Caso não exista o item na loja para você tirar de base e revender siga esta base: itens comuns rendem C\$30, itens +1 rendem \$500, itens +2 rendem \$1000 e itens +3 rendem \$1500.
- **DESARMAR ARMADILHA** - Pode acontecer que seu explorador seja surpreendido por uma armadilha, para evitar ser atingido ele poderá fazer um teste de TECNOLOGIA. Um SUCESSO você desarma e ganha o mesmo 2x o valor em XP que saiu no dado. Caso FRACASSO seu explorador sofrerá algum dano de -1d6 PVs.
 - **RESISTIR ARMADILHAS** – Talvez a capacidade de seu herói não seja desarmar, mas sim resistir armadilhas. Seu personagem pode optar por tentar resistir armadilhas fazendo um TESTE de CORPO. Sendo bem sucedido ao invés do dano total, seu personagem sofrerá a perda de apenas metade do dano (arredondado para menos) de PVs.

- **DESCANSAR** – Ao encontrar uma área vazia, você pode descansar e recuperar 1d6 PVs. Esta ação só poderá ser realizada apenas uma vez por missão.
- **ESCAPAR** – talvez a aventura esteja muito perigosa para você e seus companheiros. Durante uma dungeon os exploradores podem optar por abandonar a missão escapando. Basta eles voltarem pelas áreas até onde sua nave está aterrissada.
- **FUGIR** – durante um combate quando as condições não estão favoráveis, você pode fugir, role 1d6. A fuga só não é bem-sucedida saindo 6.
- **MOVIMENTAR** – Andar pelas áreas do planeta ficando sujeito aos “encontros” sorteados na tabela “1d6 áreas”. CUIDADO – a cada área já explorada role 1d6. Um resultado 1 ou 6 significa que seu explorador encontrou um “monstro errante”. Role novamente a tabela de monstro para o “monstro errante”. Isso representa que durante o movimento algum inimigo surgiu em seu caminho.
- **ORDENAR UM SUPORTE** - Pode acontecer de o explorador possuir algo ou alguém que lhe garante vantagens nas áreas (pet, drones, etc). E no turno o explorador pode ordenar a realizar algo que o seu suporte pode fazer, seja durante o combate ou algo no mapa. Os suportes não se separam do seu explorador no planeta.
- **PROCURAR ÁREAS SECRETAS** – (ESTA AÇÃO SÓ PODERÁ SER REALIZADA POR UM EXPLORADOR DA CLASSE “JOGADOR”) Faça um teste de atributo TECNOLOGIA, em caso de sucesso ele achara uma passagem que dá acesso a uma área secreta, role 1d6 e compare na tabela “tesouros” para saber o que terá nela.
Em caso de falha não há áreas secretas por lá ou seu explorador não encontrou. Esta ação só poderá ser realizada o número de vezes que o seu explorador tem no atributo testado TECNOLOGIA (não conta os bônus) e APENAS uma vez por área.
A tentativa será contabilizada independente do sucesso ou fracasso em achar a área.
- **RESOLVER ENIGMAS** - Digamos que no caminho seu explorador encontrou um enigma. Ele poderá fazer isso fazendo um teste de atributo TECNOLOGIA rolando 1d6. E caso de FALHA e haja mais exploradores eles podem também tentar uma vez cada, a regra de sucesso e fracasso é a mesma. Se apenas um conseguir resolver já é o suficiente, apenas o jogador que solucionar receberá o valor que tirou no seu sucesso 1d6 C\$ +1d6 XP.
- **MONTARIAS E VEÍCULOS MENORES** – O que seria de um cowboy sem a sua montaria? Aqui não é diferente. Mesmo o seu explorador poderá se movimentar o dobro e até o triplo de áreas montado em algum animal ou veículo menor. Exploradores montados em montarias e veículos não sofrem ataques de monstros errantes. A vantagem fica por conta que você não perde este ponto de vida (mas sua montaria sim). Falhas em armadilhas costumam acertar diretamente sua montaria.

AÇÕES COM MAIS DE UM PERSONAGEM

Caso opte por utilizar mais de um explorador (sendo ele controlado por você ou outro jogador) a dinâmica da jogabilidade muda. Sem falar que a velocidade de explorar uma área será ainda maior.

Cada explorador terá sua vez (ou turno). E fará as mesmas ações citadas anteriormente, contudo algumas diferenças.

- **ALTERNAR ENTRE EXPLORADORES** – Esta opção só pode ser feita caso esteja jogando com mais exploradores, sendo eles outros jogadores ou controlados por uma só pessoa. Durante uma missão e outra você pode escolher mudar o seu explorador, deixa-lo descansando ou se um explorador morrer você pode optar por jogar com outro.

- **ALTERNAR ENTRE PILOTOS** – Assim como o piloto esta no comando da nave, nada impede que outro possa assumir, lembre-se que na ficha ao lado da nave o atributo MANOBRA será o mesmo valor de TECNOLOGIA do novo piloto.
- **MOVIMENTAR** – Os exploradores podem optar cada um seguir por uma área, durante combates, somente o explorador envolvido na área inicia o combate. Alerta! Isso pode ser perigoso!
- **ATACAR** – Utilizaremos a regra “combate com mais exploradores” caso eles estejam andando juntos. O número de monstros encontrados na área é o mesmo que o dos jogadores. Mostraremos a seguir nas regras de “Combates com mais exploradores”.
- **PROCURAR ÁREAS SECRETAS** – (ESTA AÇÃO SÓ PODERÁ SER REALIZADA POR UM EXPLORADOR DA CLASSE “JOGADOR”) andando com mais exploradores da classe “Jogador” você pode procurar mais vezes, afinal, cada um deles tem o certo número de tentativas de seu atributo.
- **ENCONTROS** – A desvantagem fica por conta dos combates que serão mais difíceis em separado e armadilhas que podem ser encontradas antes do grupo todo passar por lá.
- **FUGIR E ESCAPAR** – andando em grupos pode acontecer de um ou mais exploradores optarem por fugir, seja em combates ou planetas, porém se ao menos um resolver ficar ainda sim a missão terá chance de ser bem-sucedida. Até mesmo um explorador vivo pode ajudar a salvar um colega caído (indo até onde ele está caído).
- **RESGATANDO O ALIADO** – Uma vantagem de andar em grupo é que caso um explorador chegue a 0 PVs, o outro explorador que estiver no mesmo planeta pode chegar na mesma área e socorrer o amigo. O explorador de 0 PVs ainda continua caído durante a missão, porém ao ser reanimado poderá voltar com 1 PV e ir recuperando com curas ou pernoitando em hotéis na sua nave ou espaço-porto.

MOVIMENTOS TÁTICOS

Talvez você opte por jogar com mais exploradores (jogando solo ou não), mas existe uma forma tática de se jogar o jogo. Que tal utilizar um explorador como “linha de frente”? Vá avançando com ele nas áreas, e quando o explorador entrar em combate, os demais que estão atrás podem entrar no combate e ajuda-lo. Os demais exploradores precisam estar ao menos na área anterior e só podem aparecer depois do primeiro ataque da linha de frente.

Outra vantagem fica por conta das armadilhas. A “linha de frente” sofrerá o ataque caso falhe, porém os demais podem ajudar a desarmar a armadilha ou irão evitar este trajeto na volta.



COMBATES

Um combate se inicia sempre quando se sorteia na tabela "1d6 Áreas do planeta" e o resultado da rolagem sai "monstro" na mesma área que o explorador está.

É importante criar previamente uma lista de possíveis "monstros" que geram combates.

Role 1d6 representando o dado da tabela "1d6 monstros".

O resultado será o monstro sorteado, o seu valor em Pontos de Vida, XP e \$, ou seja: um resultado no 1d6 = 4 quer dizer que você achou o monstro nº4 da tabela de "1d6 monstros" deste planeta, o monstro terá 4 PVs e ao ser derrotado vai render 4XP e 4C\$.



Durante o combate que seu explorador estiver envolvido, escolha previamente o atributo a ser utilizado no turno do seu ataque (recomenda-se escolher o atributo de maior valor) e role 1d6.

Escolha **CORPO** caso seu explorador vai para atacar fisicamente;

Escolha **TECNOLOGIA** caso seu explorador vai usar algum aparelho para causar o dano, curto circuito em algum inimigo ou até mesmo estratégias para vencer por meio da inteligência.

Escolha **PODER DE FOGO** para usar a boa e velha arma de fogo, tipo: revolver, pistolas, fuzis, bombas, metralhadoras, cantões, etc.

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

Afinal, nada impede do seu explorador usar o CORPO acertar um cano de ferro no inimigo, em seguida usar a TECNOLOGIA gerando um pulso eletromagnético que empurra o inimigo no buraco e se o inimigo estiver vivo, escolher o PODER DE FOGO e atirar na cabeça do cara dentro do buraco.

RESUMINDO O ATAQUE!

- 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 explorador que tentou o ataque.

O combate só se encerra quando o monstro perde todos os pontos de vida ou que os exploradores envolvidos no combate percam todos os pontos de vida ou que os exploradores resolvam fugir.

USANDO O PODER DE FOGO

Neste caso, este gênero utiliza o atributo Poder de Fogo, teremos uma única diferença em seu uso.

Qualquer explorador que equipar-se com uma arma de fogo poderá este atributo.

UNIDADES: sempre que usar o PODER DE FOGO subtrair -1 ponto do seu atributo PODER DE FOGO. Você não sofrerá penalidade de saúde caso chegue a PODER DE FOGO= 0, apenas não poderá mais atirar.

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, ao invés de estoca-la na mochila a mesma pode ser convertida em +1d6 munições.

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!

COMBATES DESARMADOS

Seu explorador precisa estar armado, caso contrário, no combate, sofrerá a penalidade de -1 sempre que atacar usando o atributo CORPO, ou seja, exploradores vão usar os punhos, por exemplo. Um explorador com o CORPO = 3 resolver atacar, ele precisará tirar 2 ou menos para acertar. Isso prevalece até que o explorador encontre uma arma e equipar-se com ela.

O mesmo vale para PODER DE FOGO. Não importa se seu explorador tem PODER DE FOGO= 5/5. Ele não poderá atacar com este atributo enquanto não obter uma arma de fogo.

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 perdidos dos monstros cheguem a 0 (quer dizer que você derrotou todos). O valor será o mesmo somado dos PVs. Logo, seu explorador vai enfrentar um grupo de 5 monstros com 3 PVs cada. Os monstros juntos terão no total 15PVs. O seu explorador precisaria abater os 15 PVs total. No caso de uma fuga bem-sucedida os monstros sobreviventes continuarão na área e iniciaria um novo combate quando o explorador passar novamente por lá.

COMBATES COM MAIS EXPLORADORES

Se você optou por jogar com mais amigos e/ou com mais exploradores a regra de combate continua a mesma, porém os valores dos pontos de monstros serão multiplicados pelo número de jogadores que estão nesta dungeon. Ou seja: ao rolar 1d6 na tabela de monstros saiu 3. O monstro será o nº3, o monstro terá 3PVs multiplicado pelo número de exploradores na dungeon.

Ex: monstro 3 contra 4 jogadores:

Monstro nº 3 vai ter 12 PVs (3x4=12).

Fica a critério grupo imaginar que é um monstro mais forte ou 4 monstros. Durante o combate cada turno um explorador jogador ira repetir o procedimento de escolher o atributo para atacar, rolar 1d6. No caso de falha o jogador do turno quem perde 1 ponto de vida. Ao encerrar o combate o XP e \$ serão divididos pelo número dos exploradores envolvidos (no caso do exemplo, 3XP e 3\$ para cada).

COMBATES COM MERCENÁRIOS CONTRATADOS

Caso você esteja pagando um mercenário combatente some o valor de dano ao atributo testado. Cada mercenário concede um BÔNUS em um atributo na hora do ataque.

Ex: Um militar CORPO 3 vai lhe dar +3 de bônus durante seu ataque caso seu explorador utilize o atributo CORPO.

O motivo da regra de combate de mercenário ser diferente da "combates com mais jogadores" é devido aos mercenários serem NPC's de utilidade, como se fossem "ITENS BÔNUS TEMPORÁRIOS" que vimos anteriormente. É lógico, que uma batalha ficará mais fácil quando se está "pagando para isso! "

No caso de FALHAS em ataques os mercenários sofrerão o dano primeiro.

Um mercenário que perde todos os pontos de vida não precisa ser pago, até porque estará morto. Não precisa se preocupar com despesas se não quiser. Cada mercenário, assim como no caso dos monstros, possuem o mesmo valor de PVs quando sorteados.

COMBATES NO ESPAÇO ENTRE NAVES

Sim. O que seria de um jogo de aventuras no espaço sem grandes travessias do espaço e batalhas entre naves.

Sempre que for sorteado "emboscada" na tabela de "1d6 navegando no espaço" role novamente 2d6 representando: 1d6 sendo o número de naves e 1d6 para os PVs de cada nave. Utilize o menor valor para o número de naves e o maior valor para os PVs de cada um delas.

A partir daí utilize a regra de "combates contra mais de um adversário"

CORPO - para resistir com deflexão contra-atacando o inimigo com seu próprio projétil (este é apenas um exemplo, você é livre para imaginar uma forma da sua nave atacar usando o "corpo").

MANOBRA - use apenas caso queira fugir da ameaça dos inimigos, aqui você realiza um teste de manobra,

falhando você perde -1PV de cada nave. Você poderá tentar novamente até que consiga escapar ou ter sua nave explodida!

PODER DE FOGO – como o próprio nome, usa-se a mesma regra do poder de fogo de um personagem (explicada anteriormente). A diferença será que o canhão plasma de sua nave sempre estará recarregado a cada nova travessia no espaço.

Ao final do combate, se o piloto conseguiu destruir todas as naves o XP é todo do piloto. Some o número de naves destruídas + o número de tripulantes na sua nave. Este será o seu XP ganho (até porque o piloto salvou a vida de todo mundo). Vitorias em combates no espaço não rendem C\$.

COMBATES COM “SUPORTE” - PETS, DRONES, ETC

Vamos generalizar e chamar de “suporte”, mas envolve qualquer tipo de animal de estimação ou drones. Caso você esteja com um suporte combatente, se for o caso, some o valor de dano que o ordenado concede ao atributo testado.

A regra de combate com suporte é diferente de “Combates com mais jogadores”. Os suportes são “mecanicamente nas regras” comparados aos “ITENS BÔNUS TEMPORÁRIOS” e não jogadores. E lógico, uma batalha ficará mais fácil, até porque você está sendo protegido por eles.

No caso de FALHAS de ataques os suportes sofrerão o dano primeiro.

Ex: Seu explorador tem um cavalo com bônus de +2 CORPO

O Dobermann +2 CORPO ao sofrer um dano fica: cavalo +1, CORPO, sofrendo novamente ele fica com +0 CORPO e morre.



COMBATES COM MONTARIAS E/OU VEÍCULOS MENORES

Talvez seu explorador esteja explorando a área de um imenso planeta montado em seu cavalo mecânico ou algum outro tipo de veículo menor (skate, minibug, animais, etc). Cada um dos citados possuem PVs. Durante o combate o animal ou veículo sofrerá o dano APENAS na primeira vez, com isso seu explorador irá cair da montaria, em seguida acontecerá um combate normal. Após o combate o explorador poderá montar novamente em sua montaria, ou seja, SEMPRE O PRIMEIRO DANO SOFRIDO no combate será remetido à sua montaria!

COMBATES JOGADORES CONTRA JOGADORES (1X1)

As vezes teremos desavenças entre os exploradores e eles querem resolver suas diferenças. Aqui a regra muda: Cada jogador escolhe o atributo a ser usado (CORPO, TECNOLOGIA...etc.) 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 tenha);

Caso algum deles tenha uma montaria ou mercenário e os mesmos estiverem envolvidos, os mesmos podem ser contabilizados como bônus e ao perder PVs eles também serão os primeiros a perder.

O jogador que tiver resultado MAIOR (com a soma e bônus) ACERTA o golpe.

O que sair com a rolagem de valor MENOR PERDE 1PV;

A batalha continua até que decidam que acabe;

ESPAÇO-PORTOS



O espaço-porto é onde os exploradores ficam enquanto não estão em missões. Elas funcionam como um lugar neutro, onde não precisam explorar área por área.

Todo planeta em que os exploradores aterrissam com a nave têm nem que seja um espaço-porto, mesmo que seja clandestino.

Espaço-portos são zonas neutras onde não é vantagem arrumar confusão com as pessoas que frequentam o local. Lá transitam todo tipo de criatura especial das mais diferentes formas e culturas. Apesar de a grande maioria ser de outro planeta, vemos muitos humanos e graças a um aparelho de decodificação sonora você consegue se comunicar com qualquer um.

Em espaço-portos já estão determinados os lugares de interesse para os exploradores durante o jogo, uma loja de itens espaciais, hotéis, hospitais, mecânico para andróides e saloon para diversão.

Nos espaço-portos a nave da tripulação de exploradores fica aterrissada e dentro da nave por um consumo de certo valor em C\$ eles podem recuperar PVs perdidos, conseguem missões, sorteiam os mercenários encontrados no planeta naquela região, sorteiam NPC's que irão encontrar para interagir e por fim, estocam coisas que encontram nos planetas.

Se preferir você pode utilizar uma folha de papel e desenhar uma região que represente o planeta e onde esta localizada a sua nave, colocar onde fica cada ponto de interesse, onde estarão os NPC's e onde conseguirão as missões.

Pontos importantes em espaço portos:

LOJA DE ITENS

PREÇO \$	NOME	DESCRIÇÃO
10	Munição	Munições para qualquer arma de fogo. 1 unidade.
30	Kit de cura	Recupera 3 PVs. Também serve para mercenários e montarias.

GALACTIC WEST BORDER

30	Kit reparo	Recupera 3 PVs de robôs e androides
100	Tele porte para nave	1 Unid. Tele transporta de uma área do planeta para sua nave.
100	Rota de Fuga	Ignora a possibilidade de ficar perdido 1x por viagem espacial. 1unid.
100	Arco biônico	Arma comum
100	Holograma	Evita de tomar o primeiro ataque em todos os combates no planeta. 1 unidade.
100	Adaga ácida	Arma comum
100	Revolver	Arma de fogo comum
100	Baralho com cartas explosivas	Arma de fogo comum 54 unid (não recupera com munição)
200	Kit Ladino	Permite que qualquer personagem possa procurar por áreas secretas 2x por missão
1000	Capacete +1	+1 CORPO
1000	Pistola de ario laser	+1 CORPO
1000	Escudo Defletor	+1 CORPO
1500	Metralhadora da lentição	+1 PODER DE FOGO
2000	Peitoral de aço +2	+2 CORPO
2000	Espingarda congelante	+2 PODER DE FOGO
2000	Armadura de Astronauta reforçada	+2 CORPO
7000	Nave Espacial	Uma nova nave espacial inicial, 3 lugares.

HOSPITAIS

Preço \$	SERVIÇO	DESCRIÇÃO
50	Cápsula de cura	Recupera personagens com 0 PVs deixando-os com 1PV
1000	Clonagem	Clona personagens mortos da mesma forma com os mesmos atributos e PVs.

MECÂNICOS

PREÇO \$	SERVIÇO	DESCRIÇÃO
30	Conserto	Recupera até 3PVs em veículos menores
100	Conserto de nave espacial	Recupera 1 Ponto de Vida perdido da nave
100	Veículo menor: Montaria 3PVs	Cavalos, cavalos mecânicos, demais animais. Avançam até 2 áreas por vez

300	Aprimoramento de Nave	Some +1pt para UM destes atributos da NAVE: PVs (total), CORPO, MANOBRA, PODER DE FOGO (total) ou TRIPULAÇÃO (total)
500	Veículo menor: MiniBug, 5PVs	Veículo tração 4x4 ideal para explorações. Avançam até 3 áreas por vez
1200	Kit completo de aprimoramento de NAVE	Some um +1PT em TODOS os atributos da NAVE: PVs (total), CORPO, MANOBRA, PODER DE FOGO (total), TRIPULAÇÃO (total)
1300	Veículo menor: JetPak 2PVs	Mochila com propulsores foguetes nas costas. Avançam até 3 áreas por vez

SALOONS

PREÇO \$	SERVIÇO	DESCRIÇÃO
2	Bebidas	Recuperam 1PV
5	Comidas	Recuperam 3 PVs
25	Companhias	Apenas para "se dar bem"
50	Pernoites	Recuperam até 5 PVs

MERCENÁRIOS

Durante a seu passeio pelo espaço-porto do planeta, os exploradores podem encontrar mercenários. Mercenários são exploradores como os seus que têm objetivos, fazem missões, porém eles se só ajudam na sua missão por um preço. Estes encontrados podem ser alugados e depois convidados se juntarem à o seu grupo. Mercenários não são exploradores controláveis pelos jogadores, mas é uma ajuda que adicionam atributos a seu explorador durante testes e ataques. Eles são contratados por certo valor e seguem seu explorador durante uma missão. Diferente dos demais exploradores jogadores eles estarão sempre juntos com o seu contratante. Ao finalizar a missão o mercenário recebe os créditos e deixa seu grupo.

Ao chegar no espaço-porto e entrar em uma taverna role 1d6 para descobrir qual o mercenário estará no disponível. Mercenários são sempre encontrados e custam C\$ por missão. Mercenários, assim como os monstros têm os mesmos valores de PVs do seu sorteio.

Abaixo um modelo de tabela de mercenários no universo Space Western e seus bônus temporários.

TABELA DE MERCENÁRIOS			
1d6/PVs	PREÇO \$	CLASSE	BÔNUS
1	10	Piloto	NUNCA se perde no espaço e +2 MANOBRA +1 MENTE (não serve para combates). Garante ida e volta da viagem.
2	30	Mecânico	Consertos custam metade do preço, some +2 PVs ao recuperar PVs provisórios enquanto estiver no espaço.
3	40	Justiceiro	+2 CORPO
4	40	Fora da lei	+1 PODER DE FOGO
5	50	Androide	+2 MENTE
6	50	Atirador	+2 PODER DE FOGO

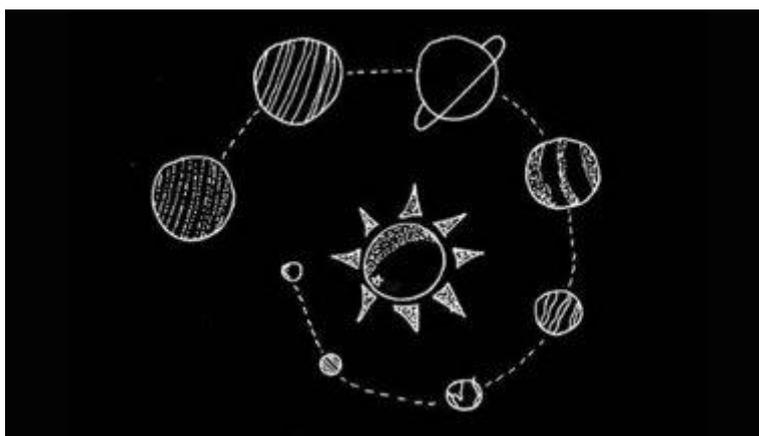
CONVIDANDO MERCENÁRIOS PARA SE JUNTAREM A VOCÊ

Pode acontecer de você querer aumentar o seu grupo. Sempre que finalizar o contrato você pode optar por convidá-lo a entrar para o seu grupo. Contudo, mercenários são muito desconfiados e dificilmente irão aceitar 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. Aproveite este teste e imagine a cena, o diálogo.

Utilize a regra de "criação de exploradores" para criar a ficha dele e agora ele pode ser um explorador jogável. Mercenários não ganham nenhum tipo de bônus na criação, ao invés disso use os bônus já existentes dele que constam na tabela "mercenários".

DUNGEONS PLANETAS

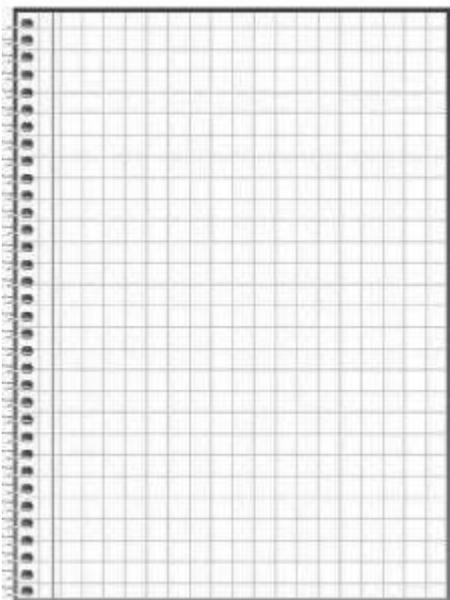


Chamamos de "dungeon" por ser um termo genérico deste sistema, mas neste gênero vamos chamar de "planetas" onde se passam as missões. Caso ainda existam áreas a serem exploradas, a aventura pode continuar. O planeta não precisa ser totalmente explorado ao se cumprir o objetivo proposto da missão. Os jogadores neste caso podem optar por escapar com a missão cumprida ou continuar a explorar inúmeras áreas restantes de um planeta.

Todos os planetas são enormes com infindáveis "áreas" para explorar. Já houve casos de exploradores saírem para uma única e simples missão, concluíram e gastaram meses e até anos rondando no planeta. Vai depender de quanto de C\$ e XP seu grupo ainda vai querer juntar.

Construindo um planeta:

Os planetas mostram o cenário e o tamanho da dungeon. Todos os mapas de planetas são enormes, de forma que neste gênero não temos dungeons de tamanho pequeno, médios ou grandes. Com isso sugere-se usar uma folha quadriculada ou você mesmo pegar uma folha de ofício e risca-la fazendo vários quadrados. Quanto mais quadrados colocar na folha melhor. Marque o centro da folha quadriculada para significar o local



de pouso da nave. É neste ponto onde os exploradores precisarão voltar para ao concluir e/ou fugir do planeta.

Os quadrados estarão interligados entre si e cada significam uma média de 500m² desta área. Ao avançar um quadro role na tabela de "1d6 áreas do planeta" para descobrir o que há nela. Cada explorador consegue mover uma área por vez, exceto estejam montados ou em posse de veículos, deste modo poderão mover-se de 2 até 4 áreas por vez.

Ao explorarem uma dungeon, se por ventura, passar por todas as áreas do planeta e ainda não cumpriram o objetivo da missão, neste caso obrigatoriamente a última área será a área do objetivo. Ao final da apostila você encontra as tabelas de dungeons.

Tabela de "1d6 ÁREAS" indica que é uma área a ser explorada. Nestas "áreas" o jogador sorteia o conteúdo dela, ou seja, qual tipo de "encontro" no local. Role 1d6 e compare o seu resultado na tabela de dungeons. Ao final da apostila encontraremos esta tabela junto

com as demais.

1. VAZIA	Significa que não há nada lá. Você pode usar esta área para tirar um "breve descanso" e recuperar 1d6 PVs.
2 e 3. MONSTRO	Um inimigo apareceu, sorteie agora na tabela de "monstros" qual é, quantos PVs, XP e C\$ ele concederá se derrotado. Findado o combate a área fica sendo vazia.
4. ENIGMA	Algumas áreas oferecem enigmas ou desafios a serem superados. Fica a critério dos jogadores imaginarem o tipo de enigma. Em áreas deste tipo, o jogador pode optar a fazer um teste de atributo TECNOLOGIA e tentar solucionar o enigma. No caso de SUCESSO o jogador ganha 1d6 de C\$ e 1d6 de XP. Em caso de FALHA os exploradores não conseguem solucionar seu mistério e terão que seguir caminho sem descobrir. Caso tenham outros personagens no grupo eles também poderão tentar uma vez cada. Será preciso apenas um sucesso de um deles para conseguir solucionar e levar o prêmio.
5. ARMADILHA	Esta área contém um tipo de armadilha, das mais variadas possíveis. O explorador que PASSAR no teste de atributo TECNOLOGIA (tirando número MENOR no 1d6) pode desativa-la, porém, se o seu explorador FALHAR no teste, sofrerá uma perda de -1d6 PVs ou o explorador poderá tentar resisti-la reduzindo o dano pela metade. Para isso faça o teste de CORPO. Em caso de FALHA resistência o explorador irá sofrer o dano de -1d6 normalmente.
6. OBJETIVO	Nesta área está o objetivo da missão. Ao entrar numa área, sortear "objetivo" significa que o motivo de estar neste planeta foi encontrado. O que pode tornar a missão mais rápida.

MISSÕES

É a motivação do seu explorador a entrar na dungeon. Para pegar uma missão basta estar em um espaço-porto, sortear "o cara da missão" que lhe dará uma missão. A missão é sorteada e vocês já podem entrar na dungeon do planeta. Fazer missão garante créditos e sentido de se aventurar em um planeta. Elas podem ficar com monstros ainda mais poderosos à medida que seu grupo progride no jogo.

MISSÕES ALEATORIAS

São as missões sorteadas na tabela "2d6 missões" que "o cara da missão" propõe ao explorador. Exploradores também podem receber mensagens de missões no seu radio comunicador que fica em sua nave espacial ou em cartazes afixados pelas lojas do espaço porto. De toda forma elas são determinadas rolando 2d6 e comparando na tabela de "2d6 missões".

Achou o que foi procurar mesmo antes de explorar todo o planeta, você pode optar por escapar ou continuar a explorar mais áreas. Nesta versão, explorando todas as áreas o prêmio dobra. O dobro de XP total + dobro de C\$ e +1 sorteio na tabela de tesouros.

Na tabela de missões, ao final da apostila, você irá notar que cada item é uma palavra solta (matar, escoltar, coletar... Etc.). Elas são vagas por um motivo: para tirar base de uma ideia para sua aventura. Você pode e DEVE inventar suas próprias missões. Talvez você deseje jogar uma campanha com várias aventuras, com um objetivo inicial e objetivo final. Neste caso utilize essa tabela apenas para ter uma base para ir alcançando seus objetivos uma a uma ou sorteie mais de uma previamente criando uma espécie de "fases" que precisam ser superadas no seu jogo.



Digamos que é sorteado "matar". Você vai "matar" o que? Fica o seu critério, invente um monstro mais forte, um alvo específico ou vários alvos específicos (1d6 alvos, por exemplo), com isso crie um contexto na sua história, afinal, você ainda está jogando um RPG.

Talvez ao invés de sortear, deseja escolher as missões que seu explorador irá superar pré-determinadas. O que você precisa ter em mente é que a tabela de missões serve apenas como auxílio para sua campanha de aventuras. Não se prenda a ela.

Uma vez explicado, se estiver sem ideias ou sem inspiração ainda sim pode você utiliza-las à vontade!

Vamos simular com um exemplo abaixo:

- Digamos que nas rolagens das missões tenha saído: "escoltar", invente um contexto, digamos, que seu explorador está escoltando uma carga que suspeitam ser alvo de contrabandistas, daí ela precisa ser escoltada até certo ponto (sorteie o planeta) de um planeta.
- Em seguida, após concluir, digamos que no sorteio de missões saiu: "roubar" talvez o seu personagem foi parado por um grupo de contrabandistas e eles levaram a carga até (sorteie o planeta) e você precisa "rouba-la" de volta.

- Em caso de sucesso nessa missão, digamos que o novo sorteio da missão saiu: "coletar". Quem sabe a carga está contaminada e vai expelir radiações por toda área, daí o explorador precisa ir até (sorteie o planeta) coletar "X" número de amostras para criar um equipamento capaz de selar a contaminação.

Só nestes exemplos anteriores já criamos uma ligação nas missões e conseqüentemente 3 aventuras da campanha.

Determine um objetivo para seu explorador, cujo só será alcançado lá pela 23ª missão, por exemplo. Como se fosse uma temporada de uma série. Quem sabe, por exemplo, na missão 10 o vilão final aparece e como um clichê da série Space pulp, desafia os exploradores, mostra o seu poder e em seguida foge.

Talvez no seu jogo o objetivo é chegar em tal nível de explorador, fica a critério dos jogadores.

MISSÕES & ATRAVESSIAS NO ESPAÇO



Dizem que do espaço não podem ouvi-lo gritar! E não são raras as missões do espaço. No espaço, se seu personagem não é um robô ou uma forma de vida que respire no espaço você terá que realizar missões na sua nave.

O mapa da dungeon que representa o espaço é INFINITO, logo não há rolagens de quantas "salas" terão o "dungeon", missões no espaço só serão concluídas ao chegar ao destino da missão (rolando o dado para as "1d6 navegando no espaço" e saindo "6. DESTINO").

No espaço será sua nave que irá fazer a movimentação entre as áreas. Escolha um personagem para ser o piloto (de preferência quem tiver maior número de MENTE). Se preferir poderá encontrar um mercenário piloto especialista em navegação interplanetária.

Mas cuidado! Sua nave tem PVs que se chegarem a 0 ela EXPLODE! Toda a tripulação, itens, tudo vai pelos ares e todos morrem independente se na nave tenham 1 ou 20 tripulantes.

Ao realizar missões no espaço use a mesma regra, porém consultando a tabela de "1d6 navegando no espaço" para a movimentação, porém as interpretações dos resultados das áreas mudam:

1. NADA	Sua nave vaga por esta parte do espaço e não encontra nada. Seu personagem pode fazer um reparo provisório e de emergência para recuperar +1d6 PVs perdidos da nave. Somente UMA VEZ por missão no espaço.
2 e 3. EMBOSCADA	Durante a viagem sua nave é surpreendida por outras naves que irão tentar destruí-la. Ao sair "emboscada" role agora 2d6 (o 1d6 de valor menor será o número de naves inimigas e o 1d6 de valor maior os PVs de cada nave inimiga).
4. PERDIDO?!	Pegue o personagem que estiver pilotando e faça um teste de MENTE. Se for bem sucedido ganha 1d6 de XP e poderá continuar o trajeto sem problemas, porém, se falhar o personagem se perderá e demorará +1d6 áreas a mais para terminar o percurso. Resultados "6.DESTINO" serão ignorados enquanto os 1d6 do resultado anterior continuarem. Se durante o resultado de "estar perdido" sair novamente "4.PERDIDO?!" e o piloto falhar de novo, serão acrescentados +1d6 áreas e por aí vai... (poderá ser uma viagem beeeeeem longa)
5. AMEAÇA	Sua nave esta prestes a atravessar um campo de asteroides, um vortex ou buraco negro (fica por conta da sua imaginação) e precisa se desviar. Faça um teste de MENTE do piloto. Sucesso ele passa ileso com a nave, porém se fracassar a nave perde 1d6 PVs.
6. DESTINO	Nesta área está o destino do trajeto e conseqüentemente o planeta para explorar. Ao entrar numa área, sortear "6.objetivo" significa as coordenadas o levou para a localização do planeta. Sua nave enfim pode aterrissar no planeta.

TESOUROS ITENS



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 exploradores.

Tesouros comuns (que não têm bônus) servem apenas para equipar seu explorador, 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 rendem bônus em algum atributo.

Você encontra estes tesouros, armas, equipamento para comprar em lojas e encontra alguns nos planetas enquanto procura nas áreas, ao final de cada missão também é sorteado o dinheiro encontrado. Use os para equipar seu grupo, comprar itens e assim garantir a sucesso nas próximas missões. As armas e itens são transferíveis entre os exploradores.

Cada explorador só pode usar uma arma comum, UMA arma de fogo, UM colete de proteção do CORPO, e UM equipamento tecnológico. 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 lojas pela metade do preço. Gerencie com sabedoria cada recurso.

Como utilizar itens comuns:

- Armas e armas de fogo comuns: Servem para apenas equipar seu personagem para não sofrerem a penalidade de -1 atacando com o CORPO ou poderem atirar usando o PODER DE FOGO.
- 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 MENTE comuns: adicionam +1pt temporário chance para solucionar um enigma ou fazer um teste para não se perder no espaço.

Ao final da apostila você encontra a tabela de tesouros existentes com 1d6 opções para sortear e 3d6 para caso a opção lhe dê uma subcategoria para escolher.

EQUIPAMENTO DE BÔNUS

Equipamentos podem ser facilmente encontrados em dungeons ou em lojas para compra. Alguns itens lhe darão vantagens, outros apenas auxiliarão na saúde do explorador. Todos estes itens podem ser encontrados em qualquer dungeon. O importante é que todos são úteis ou tem algum valor no comércio.

Alguns itens darão bônus, porém itens iguais não são acumulativos. Ou seja, caso encontre uma espada curta +1CORPO e em seguida achar outra espada curta +1 CORPO você não ficará com +2 de CORPO. Seu explorador realmente terá duas espadas anotadas no equipamento, no entanto, poderá usar apenas uma! Você pode optar por vender ou passar para outro explorador. A regra também vale caso encontre um machado+2 CORPO e uma espada +1 CORPO. Seu explorador não ficará com +3 de CORPO. Ele terá que optar por equipar um ou outro.

Contudo, usando a lógica, caso seu explorador tenha, por exemplo, uma espada +1 CORPO e encontre uma roupa de malha +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 o seu mesmo valor de dificuldade em crédito. Caso estejam jogando com mais exploradores jogadores, o mesmo valor é dado para cada um dos exploradores.

No entanto os preços das tabelas de compra e vendas têm uma base média no valor que os monstros concedem.

Com créditos o seu explorador compra equipamentos, armas, itens e pode se "divertir" na cidade.

XP E SUBINDO DE NÍVEL

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

A proposta de começar no Nível 0 e não no 1 é porque seu explorador 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 de número 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...

O PYS = MORREU! MAS... ESPERE!



Seu explorador cai ao chegar a (0PVs). Estando ele sozinho não tendo ninguém para resgata-lo, ele morre! Se morrer com algum explorador use outro explorador caso tenha, porém, exploradores mortos na dungeon perdem os itens e equipamentos que estiverem carregando.

Mas... nem tudo está perdido! Digamos que seu explorador chegue a 0Pvs e tem mais um explorador no mesmo planeta, o sobrevivente pode levar o caído consigo até que o sobrevivente consiga leva-lo a um lugar que restaure a vida do explorador.

MONSTROS

Chamamos de "monstros" por ser um termo genérico para inimigos. Mas no sistema "3 dados 1 vida 1 RPG" os "monstros" são qualquer tipo de ameaça inimiga que surge no caminho dos exploradores e que precisam ser derrotados em combate. Por ser um estilo de RPG simples, não precisa se preocupar com iniciativa, reação do monstro, nada disso. Monstros NÃO fogem e lutam até a morte!

Basta apenas atacar. ACERTOU, o monstro perde 1 PV, ERROU, o explorador que atacou perde 1 PV.

Os Pontos de Vida de um monstro são representados pelo seu número no sorteio e também sua dificuldade. Logo um monstro sorteado de número 2 quer dizer que ele vai ter 2 PVs.

A medida que os monstros ficam fracos de mais para seus personagens crie mais uma tabela usando 2d6 e se mesmo assim seu personagem ficar forte e evoluir, utilize até 3d6 para sortear seus monstros.

Desta vez não vou limitar cada monstro o universo é imenso e o espaço é infinito com ilimitados seres a serem descobertos, porém irei criar alguns e deixa-los em ordem alfabética. Você é livre para classifica-los e usa-los como quiser em seu jogo.

Mas tenha em mente a classificação deles como:

- fracos (1 a 6 PVs); São monstros, inimigos e alienígenas iniciais para usar em sua campanha.
- difíceis (7 a 12 Pvs);
- épicos (13 a 18 ou mais PVs).



Abocanhador sinistro – Assim como os aliens, eles vivem em colônias, põe ovos em naves de exploradores despercebidos e quando menos percebem surge um abocanhador sinistro para devorar toda a tripulação. Eles podem chegar a ter até 1,80m, não possuem olhos e tentáculos como braços que também usam para farejar. Adoram atacar na escuridão.



Alien – Espécies extremamente perigosas, babam ácido e possuem uma pequena cabeça com uma boca dentro da boca.

Botam ovos que entram nas pessoas e nascem dentro delas. Possuem exoesqueletos e agem por extinto.

Sua ninhada segue comandos de um ser como eles muito maior e superior chamado de rainha.

Terá problemas de te-lo em sua nave. Inimigos naturais dos predadores. Podem chegar a 3m de altura e sua calda é rígida como um ferrão.



Apostadores – Quase em todo espaço-porto tem um apostador. Assim como o nome, os apostadores são estrategistas que colocam sua vida e inteligência à prova! Aonde houverem desafios com grandes chances de recompensas ali haverá apostadores.

São ardilosos a ponto de apostarem até mesmo por suas vidas em missões.



Baratas espaciais – assim como existem diversas pragas por aí. Esta é uma delas. Baratas espaciais medem o tamanho de um cachorro de médio porte, como carniça e dejetos.

Apesar disso, só atacam se invadem seu território. São seres não inteligentes que vivem em numerosas comunidades abaixo da terra e em lixões.

As mais terríveis são as que têm asas e voam!



Bieng – dizem que a milhares de anos, muito tempo atrás haviam seres híbridos que eram metade homens, metade animais. Estes seres caminhavam livremente na terra, mas com a chegada da idade moderna e seu preconceito racial eles sumiram.

Milhares de anos depois muitos deles são visto em vários planetas exercendo as mais variadas funções. Biengs são todo ser que são meio humano, meio animal de qualquer espécime.



Caçador de recompensas - É muito comum encontrar caçadores de recompensa no espaço. Qualquer ser que aceite uma missão vira uma espécie de caçador de recompensa. Contudo os mais comuns e perigosos são os caçadores de recompensa que estão NO SEU encaixo. Trabalham sozinhos, são experientes e muito fortes. Podem ser das mais variadas raças possíveis, o mais comum são adroides por terem um custo mais baixo ao contratante.



Carrapato ferrugem – Este parasita pode se desenvolver no meio da sucata e se multiplicar no meio da ferrugem. Qualquer robô, construto ou androide que for pego por um destes estará com os dias contados se não se livrarem dele. O carrapato ferrugem é uma das pragas mais comuns de serem encontradas. Muitas das vezes até entram em naves de exploradores sem que os mesmos percebam.



Cavaleiro Jedi- são uma ordem de indivíduos que tinham a habilidade de tocar e trabalhar em conjunto com a Força, afastando seu Lado Negro. A ordem começou dezenas de milhares de anos antes da ascensão do Império Galáctico. O planeta de origem da Ordem Jedi é Tython, localizado no Núcleo Profundo. Os videntes de Tython conheciam a Força como Ashla, mas entendiam, esse campo de energia, de modo muito parecido como os Jedi. Contudo, os videntes que usaram sua habilidade a serviço do ódio e da cobiça passaram para o lado negro. As Guerras da Força de Tython foram os primeiros conflitos entre o lado luminoso e o lado negro.

Valentes guerreiros da paz e ordem nas galáxias, todos criaram e portam suas armas especiais, os famosos sabres de luz.



Cowgirls – Assim como cowboys do espaço, exploradores existe uma vasta comunidade toda só de mulheres e fêmeas de diversas espécies explorando o mundo.

Andam em bando de varias mulheres com raças e estilos diferentes, mas só mulheres.

Cuidado para não entrar na mira delas.



Cubo Cósmico- não se sabe sua origem, mas surge das regiões mais escuras e úmidas e são usados para absorver e derreter os seres.

Apesar de não possuir inteligência aparente, se movem e se alimentam de qualquer coisa que entrar dentro deles.



Delírios do espaço – dizem que se ficarmos vagando por anos no espaço em animação suspensa, o explorador pode sofrer deste mal. Delírio do espaço são fantasmas que sugam a alma do explorador e causa a morte.

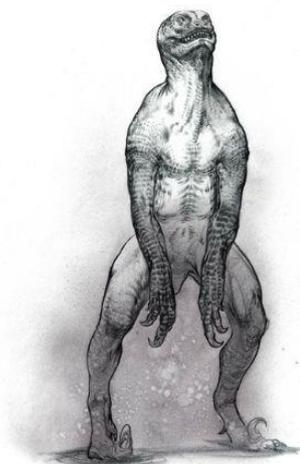
Na cabeça do explorador ele fica em constante pesadelo, mas seu corpo apodrece, podendo virar um space ghoul e sua alma vaga como um delírio em busca de próximas vítimas.



Droid, androide, construto ou robôs- São todo o tipo de construto com um tipo de inteligência artificial. Geralmente andam junto com seus humanos ou seres que os construíram para manutenção e possíveis upgrades. Não podem se curar do jeito convencional, mas podem ser consertados mesmo que tenham ser corpo totalmente destruídos. Contanto que estejam com a placa de chip e memória intactos podem ser reconstruídos. Droids não sentem calor, fome e sede. Tornando itens de alimentação inúteis para eles.



Fora da lei – são todos os seres que estão contra a patrulha estelar, criminosos, marginais que se opuseram tanto ao império quanto a patrulha estelar. Cada fora têm sua motivação própria, mas também são muito habilidosos e trabalham sozinhos. Embora alguns preferem ter uma gangue de lacaios junto com ele, perseguindo o mesmo objetivo em comum.



Homem dinossauro – existem desde a criação dos tempos e vivem em diversos planetas. Acreditam que quando CurseDragon sumiu por séculos ele pôs seus ovos espalhados por todo o universo. Então é comum encontrar seres como este em planetas isolados e inabitados. São extremamente selvagens, canívoros e agem por extinto. Medem cerca de 3m e podem atingir a uma velocidade de 30k/h. Alguns alegam que são reptilianos que foram esquecidos e não evoluíram.



Homenzinhos verdes- Não se sabe do seu planeta de origem, mas vagam de planeta em planeta aterrissando e roubando recursos naturais. Têm grande mania de fazer emboscada contra exploradores com naves pequenas e desavisadas. Por serem covarde atacam sempre em bandos de 5 ou mais. Não chegam nem a ter 1m, sendo que a média de tamanho de sua espécie fica entre 50 a 40cm. Não falam nenhum tipo de língua compreensível aparente e só npensam em roubar e causar o caos por onde passam.



Índios – dizem que quando os primeiros humanos foram explorar a imensidão do universo, muitos passaram anos em determinados planetas e ficaram por lá.

Por se tratarem de um planeta muita das vezes similar à Terra, acabam largando toda a parafernalia tecnológica e começar do zero. Um novo povo, uma nova cultura.

É muito comum encontrar índios em planetas habitáveis e similares com os da Terra.

Alguns mantem relações em espaço-portos, mas estão lá só de passagem.

Muitos seres não suportam índios, os acham inferiores, mas erram muito por subestima-los.



Justiceiros – justiceiros são seres do espaço que buscam justiça com as próprias mãos. No passado tinham as mais variadas funções, mas por algum motivo foram lesados de alguma forma.

Atualmente os justiceiros não confiam na justiça de tal forma que preferem eles mesmo resolverem seus problemas com as próprias mãos.

Não andam em bandos preferindo agir sozinhos.



Klingon - são naturais do Planeta *Qo'noS*.

Há milhares de anos desenvolveram uma avançada cultura, na qual havia conhecimento

de astronomia, engenharia, medicina, direito e artes.

A partir do desenvolvimento de naves interplanetárias que alcançam a velocidade de dobra, passaram a criar colônias em planetas na imediação de seu sistema.

Essa colonização é a origem do *Império Klingon*.

Em meados do século XXI terrestre, a sociedade klingon passa a ser governada pela casta guerreira, que forma o *Império* e implanta uma cultura que preza a guerra e a honra.

Krokpig – animal muito comum nas fazendas galáticas. Um krokpig tem fama de ter uma das proteínas mais deliciosas do universo.

Porém, como inimigo é um terrível ser.

Ele irá caçar e não irá desistir enquanto não arrancar um pedaço do seu inimigo.

Após isso ela irá em bora. Krokpig apesar de não serem inteligentes, são muito territorialistas e levar um pedaço do seu inimigo é um símbolo de orgulho em sua espécie.

Durante o período de acasalamento, o macho que tiver mais pedaços é o mais requisitado pelas fêmeas.





Patrulha Estelar: Pode não parecer, mas até mesmo o espaço é um território com leis e ordem.

A patrulha estelar é um destes órgãos que ajudam a manter a paz em grande parte dos planetas no sistema solar. Aqui, perdendo apenas para o império, a patrulha estelar conta com os melhores homens e seres, treinados para ajudar qualquer criatura em espaço-portos e planetas vizinhos.

Geralmente são valentes soldados fiéis as leis de ordem nos espaço.



Piratas espaciais – Existem exploradores espaciais, que dedicam sua vida à fazer missões e grandes expedições pelo universo de forma honesta e honrosa.

Não é o caso dos piratas espaciais. Assim como os foras da lei, vivem na marginalidade. Seu diferencial é que, como os antigos piratas, eles invadem armam emboscadas, saqueiam naves que vaga no universo desavisadas.

Existem vários tipos de piratas das mais diversas formas possíveis e todos são cruéis, dispostos a destruir tudo se não conseguirem o que querem.



Predador- espécie híbrida caçadora. Possuem costumes tribais cujo um predador ao atingir a idade adulta deve provar seu valor indo a diferentes planetas caçando e trazendo seu crânio para sua nave, onde são empilhados e mostrados como troféus.

Graças a seu capacete, enxergam no escuro com visão de calor e são exímios caçadores. Como odeiam perder se têm chance se auto detonam, pois, perder é uma vergonha para espécie.



Ratos espaciais – Assim como os carrapatos da ferrugem, existem ratos espaciais em todo lugar, vivem em comunidades e não falam nenhuma língua conhecida. Apesar da pouca tecnologia conseguem se virar com fuzis e armas lasers.

Até mesmo um único rato solitário pode e muito se entrar na sua nave.

Medem cerca de 20 a 40cm e roem tudo que encontram.



Reptilianos – Dizem ser a raça mais antiga do espaço, desde o início das eras.

Acreditam que os primeiros seres antes a evoluírem dos antigos dragões criadores do mundo.

Hoje reptilianos são seres místicos que conseguem se camuflar em qualquer outro ser de tamanho igual.

Conseguem imitar sons, estilo e jeito de agir.

Reptilianos se reproduzem pondo ovos e conseguem manipular seres de inteligência inferior.



Space Bull – Seres corpulentos metade humanos, metade búfalos. Diferente dos biengs, estes são todos búfalos híbridos.

Seus costumes são tribais, como os índios. Acreditam em xamã, espíritos e demais coisas que um índio acredita.

Apesar de parecidos, não têm nenhuma relação com os citados índios e vivem em planetas tropicais em bandos.



Space Ghouls – Dizem que forças do mal estão escondidas no espaço. Forças místicas e das trevas que ainda nem sequer foram exploradas.

Não se sabe a origem de um Space Ghoul, mas todos são seres já mortos que por algum motivo esqueceram de cair! São extremamente violentos e se alimentam de carne e sangue frescos.

Acreditam que se um explorador morre ele tem 50% de chances de re-aparecer como ghouls.

Apesar de alguns seres acreditam que space ghouls não passam de lendas.



Storm Trooper – Dizem que grande parte da galáxia é esta sub-julgo do império. Eles querem unificar e comandar todo o universo. Claro que nem todos são a favor disto.

O império conta com uma unidade própria de guerreiros militares fortemente armados.

Assim como as tropas estelares, os storm trooper são a elite da segurança e opressão, porém são exclusivos do império.

Os primeiros storm troopers eram clones, hoje em dia eles são humanos ou das mais variadas espécies humanoides.



Twy'lek - assim, como os índios vivem em tribos e comunidades. Quando o império veio destruí o planeta de origem. Agora vivem peregrinando de planeta em planeta. Alguns são escravos comuns e escravos sexuais em saloons. É muito comum procurar uma companhia em algum saloon e achar um twy-lek de opção.

Já como exploradores são os mais sorrateiros e perigosos. Podem ser de várias cores e as antenas em sua cabeça são chamadas de tchu-chins



Vulcano- são uma espécie humanóide, proveniente do planeta Vulcano. Conhecidos pelo seu comportamento frio e racional devido à repressão de emoções, os vulcanos foram a primeira raça alienígena com quem os humanos fizeram contato

Seu sangue é verde pois sua hemoglobina é baseada em cobre. Eles podem escutar ultra e infra-sons e enxergam num espectro maior (infravermelho e ultravioleta), além de força física e resistência muito superior a humana, são geralmente mais altos e mais pesados do que os outros humanóides, sendo os indivíduos do sexo masculino ligeiramente mais altos do que os do sexo feminino.

Podem viver até 240 anos.



Willows- apesar de baixinhos, medindo no máximo 40cm não se enganem. Willows vivem em comunidades e podem entrar nas suas maquinas e destruir tudo que tocam. Essas pequeninas criaturas fofinhas além de ficarem em espaços apertados adoram comer fios e cabos de cobre. Uma praga desta trará um grande dor de cabeça ao explorador se não for pego.

Até aqui você já tem tudo necessário para se aventurar usando este sistema! Divirta-se com o jogo e lembre-se use a imaginação!

REGRAS ADICIONAIS OPCIONAIS

Esta seção também faz parte do sistema de regras, porém, opcional. Lembra no início quando explicamos que você pode jogar do seu jeito? Você pode escolher por jogar este jogo de forma simples usando as regras básicas ou utilizar todo o conteúdo incluindo estas opções abrindo um leque de novas possibilidades do seu jogo.

CRIANDO SEU EXPLORADOR

Que tal fazer algo diferente e criar um humano ou alienígena?

OUTRAS RAÇAS: O universo é infinito, incontáveis planetas e estrelas. Quem sabe seu personagem veio de uma galáxia tão, tão distante... Você pode jogar com novas raças, apenas para caráter imaginativo. Crie seu estereótipo, sua raça, se fala de forma diferente, seu biótipo e etc. Você é livre para criar seus credos, usos e costume. Tudo isso fica a caráter imaginativo. Contudo os 3 dados usados na criação do personagem e seus bônus serão os mesmos.

Mecanicamente não iria mudar nada, apenas o seu background e sua forma física na sua imaginação.

Mas no Caso de você querer inovar pode jogar com personagens mais novos ou idosos. Aqui, além do background algumas poucas diferenças na criação do personagem:

BEBÊ: bebês são desprovidos de qualquer habilidade, por isso possuem 0 em todos os seus atributos e 2PVs. Os pontos são acrescentados com o passar de anos em que vira uma criança. Ao atingir a idade de uns 7 anos utilize a regra da "criança".

OVO: assim como os bebês que são desprovidos de qualquer habilidade, seu personagem ainda não nasceu. Ele vem de um ovo ou qualquer organismo que hiberna e o deixa protegido até o seu nascimento. Eles possuem 0 em todos os atributos e apenas 2PV.

CRIANÇA: Role os 3 dados para os atributos, porém de cada resultado subtraia -3 (fique com o valor de no mínimo de 1)

ADOLESCENTE: Role os 3 dados para os atributos, porém de cada resultado subtraia -2 (fique com o valor de no mínimo de 1)

IDOSO: Role os 3 dados para os atributos normalmente, porém nos PVs você NÃO SOMA com o CORPO. Afinal idosos não têm mais tanta vitalidade quanto adultos.

ANDROID: Androids têm as vantagens de nunca se cansar e não precisar se alimentar. No caso de jogar com androides e robôs. A regra de "Descansar" não se aplica. Você não precisa comprar comida ou bebida. O que poder ser feito seriam os reparos que o preço que você gastaria pernoitando em um hotel, por exemplo, seja convertido na verdade em conserto de mesmo preço. Outra vantagem fica por conta dos PVs. Ao chegar a 0PVs você não morre, apenas para de funcionar. Um outro explorador pode simplesmente socorrer o companheiro caído. Outra sugestão fica por conta do robô ter um outro ser que o conserte. Este outro ser poderia ser um personagem NPC's que esta sempre com ele ou outro personagem jogável que poderia ser criado. Androides na fase de conserto por seus criadores NPCs demoram 1 dia para recuperar 1PV.

CAVALEIRO JEDI: Você pode optar por criar um personagem normalmente, porém ele ser um cavaleiro Jedi. Porém será necessário TECNOLOGIA acima de 4, pois. Jedi acreditam em um poder maior que eles que rege todo o universo q é a força. Um poder que existe dentro de casa ser vivo e graças ao controle da mente podem manipular esta energia e usa-la a seu favor. Eles também serão extremamente leais e fiéis à causa Jedi.

KIT AVENTUREIRO INICIANTE:

Ao criar seu personagem, você pode optar por usar esta regra. Nela você sacrifica -1pt em qualquer UM dos 3 atributo e troca por todos os seguintes itens:

- Uma arma comum OU uma arma de fogo;
- Uma poção de cura que recupera até 3PVs;
- \$30

Esta é uma regra que pode ser feita apenas uma vez por personagem criado.

SITUAÇÕES ADICIONAIS DOS EXPLORADORES



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 estas primícias de "brincar" do seu jeito. Você tem todo o mundo, universo, culturas e eventos para interagir, você pode optar por fazer tudo, fazer algumas coisas ou não fazer nada.

Uma vez esclarecido: a seguir algumas regras para você aplicar "na vida" do seu explorador no universo do seu jogo.

O tempo

O tempo é relativo no RPG. Um dia pode demorar a passar ou em compensação passar 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 (esta medida é opcional), cada uma destas ações em cada tópico demoram o tempo indicado:

12hs: Se divertindo na cidade ou base, roda de amigos, passar tempo com a família ou treinar;

1 dia: Recuperando os PVs em algum lugar, 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 você pode, inclusive, rolar no 1d6 se está dia, tarde, noite, clima bom, chuva, tempestade, etc.

PERSONALIZANDO SEU ESPAÇO-PORTO

Talvez você prefira além de criar planetas e mini mapas, decida criar também seu espaço-porto, os pontos de interesse, tamanho e etc. Você é livre para criar seu espaço-porto conforme sua imaginação e logico dentro do contexto do mundo onde se passa a aventura. Contanto que tenham os pontos de interesse de seus exploradores (base, lojas, hospitais, saloon, mecânicos, etc.). Ao criar um espaço porto dependendo do sorteio nada impede de você criar novas missões, gerar campanhas e ideias para aventuras.

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

Nome do Espaço-Porto: Invente um

Planeta: Invente um nome

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

Aspecto da espaço-porto 1d6

1 enferrujado	2 super tecnológico	3 destruída
4 arcaico	5 desabando	6 rico

Organização 1d6

1 monarquia	2 ditadura	3 democracia
4 anarquia	5 coletivismo	6 território sem lei

Conhecido por...2d6

2 tripulação e visitantes hostis		3 população agradável
4 ser um centro comercial	5 habitado por andróides	6 culinária exótica
7 cidade do jogo	8 patriotismo	9 fé fervorosa na força
10 ser perigosa	11 quem entra não sai	12 lixão espacial

Situação atual 3d6

3 uma ser influente recentemente morto		
4 guerra entre rivais	5 praga	6 fome
7 autoridades corruptas	8 falência econômica	9 início de uma guerra espacial
10 em paz	11 tranquilidade	12 prosperidade
13 raças em conflito	14 economia estável	15 espécies ameaçadas
16 praga de ovos de aliens	17 saloon quase falindo	18 alto índice de prostituição

Saloon 1d6

1 quieta	2 barulhento	3 frequentada por bandidos
4 clube gastronômico de alta classe	5 antro de apostas	6 bordel

NPC's: são *No Player Character's* ou seja, exploradores aleatórios que não são controlados pelos jogadores. As cidades são recheadas deles. Seus exploradores 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 do porto e não vão dar muitas informações úteis aos exploradores, estão lá para cumprir cenário e servirem para interação dos jogadores. “Olá, bom dia, sejam bem vindos.” São comuns em frases de NPC’s.

NPC’s 1d6

1 Humano	2 androide	3 outra raça alienígena
4 cavaleiro Jedi	5 índio do espaço	6 patrulheiro estelar

“O CARA DA MISSÃO”: Nas cidades SEMPRE vai 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 será o seu “contato” para conseguir missões. Se preferir o “cara da missão” é na verdade um quadro de aviso com panfletos que seus exploradores pegam para fazer ou uma guilda onde teremos um mestre que vai gerenciar missões aos jovens aventureiros. Talvez o “cara da missão” seja um contato do mercado negro ou um rei com problemas no reino, ou um simples cartaz 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. Umas 5, 10 ou talvez uma temporada inteira (26 aventuras). Usando a tabela de missões você pode escolher ou sortear cada uma delas. Em seguida usar seu explorador como gancho da aventura. Crie um objetivo final para seu explorador cujo última aventura seja este objetivo. Daí ao sortear/escolher todas missões invente uma história, um contexto que faça ligação na trama.

Por exemplo, vamos criar uma saga como exemplo. Essa saga é uma campanha de 5 aventuras.

- Sorteio 2d6 5 vezes, que representariam cada missão;
- Digamos que saíram nos sorteios as seguintes sugestões: roubar, matar, escoltar, destruir e roubar;
- Utilize o explorador ou “os exploradores” que você criou para o gancho;
- Crie a história de acordo com o gênero do seu jogo;
- Roteirize a aventura usando o(s) explorador(s) e as missões:
 - Ex: *O explorador “Fulano de tal” é um ex militar rebelde, agora como fora da lei ele quer se aprofundar mais no ramo. Daí ele descobriu que precisa **roubar** uma carga que está sendo entregue (sorteie o planeta) e levar para ser revendida pelo o seu contratante;*
 - *Ao roubar a carga, vamos fazer de conta que ele tentou abrir, se deu mal e acidentalmente ele liberta um ser espacial “X” (imagine ou escolha um monstro) que fugiu para o (sorteie a planeta). E agora o fora da lei ex militar precisa **mata-lo**.*
 - *O ser alienígena antes de ter sido destruído chamou muita atenção de outros exploradores e caçadores de recompensas, agora preciso **escoltar** a amostra de DNA da criatura para o seu contratante antes que mais exploradores perversos o roubem.*
 - *Ao entregar a amostra o contratante disse que para se tornar conhecido e conseguir muitos serviços dos demais, ele precisa **destruir** toda a prova que o incriminem. Ele precisa voltar ao planeta anterior e coletar a prova e destruí-la.*
 - *No entanto, ao chegar no lugar, o nosso ex militar é surpreendido por piratas espaciais. Agora nosso personagem precisa se infiltrar no covil dos piratas e **roubar** toda a amostra e pista do ser anteriormente encontrado..*

Neste sorteio de 5 missões pré-definidas já criamos toda a saga do nosso explorador ex-militar, pronta para ser jogada.

Se preferir, apenas determine o número de missões e objetivo final, porém, ao invés de sortear todas de uma vez, vá sorteando as missões uma a uma 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 exploradores dentro deste sistema e jogar cada episódio dela. Fica a seu critério. Se necessário altere os nomes dos atributos, mude-os para qualquer coisa! Invente itens dungeons e etc.

FERIMENTOS DE BATALHA: para dar mais realismo a seu explorador.

Quando o seu explorador chegar a 0 PV ele não cai morto.

Ele continua consciente, mas estará gravemente ferido.

Exploradores feridos correm mais riscos, mas podem continuar a lutar.

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

Exploradores feridos que se curam não recuperam mais os pontos perdidos no CORPO. Logo, um explorador com CORPO=3, perdeu, foi ferido e acabou com CORPO=1 ao recuperar todos os PVs ele voltará com o CORPO = 1.

RELACIONAMENTO: Em alguns eventos podem surgir NPC's solteiros que seu explorador pode optar ter um relacionamento. Acredito que ao criar seu explorador você já tenha a preferência de gênero do seu explorador (feminino ou masculino, deste planeta ou não). Surgindo em algum evento algum solteirão ou solteirona você pode tentar conquista-lo.

A regra é simples:

Achando um explorador solteiro do gênero preferencial do seu explorador, 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. Se não deu certo... Lamento "NÃO" é não.

Relacionamento entre exploradores de um ou mais jogadores podem acontecer sem a necessidade de rolagens, mas com o consentimento dos jogadores. Você pode optar por não rolar nada e ir construindo "uma história de amor" dentro do contexto da sua campanha.



AO LADO DO SEU AMOR: Caso vocês intensifiquem num relacionamento o seu outro explorador 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 exploradores 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)" em um planeta. O sexo é bem mais fácil de conseguir, uma vez que você se relaciona com alguém. A cada regresso no espaço-porto, base ou até mesmo em sua nave para descansar você pode fazer amor novamente. Caso seu explorador seja seu parceiro de aventuras, você pode aproveitar a regra do "**Breve descanso**" para "namorarem" durante as missões.

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 aventureiros. Porque não? O risco é seu! Cada membro pode ser concebido ou criado logo no início do seu jogo. Família requerem dedicação e dinheiro. Ao chegar no seu espaço-porto gaste um tempo com sua família e filhos, e deixe uma grana para se manterem \$10 por cada membro é o suficiente.

TENDO UM FILHO: Fazer amor fica mais fácil devido ao risco (neste mudo risco). Sempre que fizer amor role novamente 2d6. Um resultado 2, 6 ou 12 PARABÉNS! VAMOS TER UM BEBÊ!

2= menina, 6 = menino e 12 = um ser de outro planeta.

Construir uma família é um diferencial neste estilo de jogo, porém famílias tem um certo risco, amor e dedicação. Filhos contam como exploradores na cidade, deixando mais difícil adquirir outro explorador no seu grupo por conta da lotação máxima que cada jogo deste sistema de RPG determina.

GRAVIDEZ: Se sua explorador é a grávida do grupo o mundo de aventuras pode ser cruel! Digamos que entre 40 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 seja a única grávida do seu grupo é aconselhável ficar longe dos combates. Jogue com outros exploradores ou contrate mercenários.

“VAI FILHÃO”: Levar seus filhos para aventurar não é muito sábio, mas se o jovem padawan Anakin Skywalker foi chamado para treinar como jedi porque não seguir a moda? Afinal, chega um dia que seu filho(a) precisa acompanhar seus pais numa missão. Seria outro explorador jogável para você. Você precisa criar a ficha dele caso seja um adolescente ou criança (utilize a regra adicional de criação de explorador).

ADQUIRINDO UMA BASE ESPACIAL: Em alguns mundos em que se passa o RPG, alguns jogos vão lhe conceder a chance de comprar uma base para você viver com sua família. Casas geralmente custam C\$10.000 e podem ser usadas para descanso para seus exploradores (apenas os que moram lá). Cada nova visita o jogador pode optar por ficar 24h e recuperar todos os pontos de vida perdidos em missões. Uma base garante mais espaços para guardar seus equipamentos. E servem de moradia para sua família.

ADQUIRINDO UMA LOJA, COMÉRCIO OU GALPÃO: Em alguns mundos em que se passa o RPG, alguns jogos vão lhe conceder a chance de comprar um galpão e utiliza-lo como comércio. Seus “produtos” a venda podem ser seus próprios itens conseguidos em missões. Seria como utilizar a regra de venda de itens, porém você vende pelo mesmo preço de custo de uma loja. Uma loja no espaço-porto custa em média C\$15.000. Outra vantagem é que a cada missão bem-sucedida você acrescenta mais 5% em C\$ para o dono do comércio.

FORMANDO UMA TROPA: Cria-se automaticamente uma tropa estelar após ter mais de 5 no seu grupo (sendo ele outro jogador ou outro explorador que vai controlar).

Você pode escolher jogar sozinho sem criar uma tropa nem nada. A opção da tropa seria mais para você jogar com táticas variadas, alternar entre membros da tropa e principalmente rendimento com missões extras.

O que é necessário para anotar em um TROPA

- **Nome da Tropa:** invente um
- **MEMBROS:** o número de integrantes



- **C\$:** representaria o valor em dinheiro que pode ser usado por todos do bando.
- **ESTOQUE DO TROPA:** Anote aqui tudo que encontrar e seu explorador não quer levar na mochila. Estando aqui, os demais membros podem compartilhar do item.

MISSÕES EXTRAS DOS MEMBROS DA TROPA

Uma das vantagens de ter um bando com muitos membros é ganhar mais dinheiro! Use os exploradores a mais para fazer fama e C\$. Ao possuir 5 exploradores e **MAIS DE UMA NAVE**, utilize os demais para fazerem missões por fora.

Quando eles estiverem fora não poderão ser usados para jogar na sua missão. É como se eles estiverem enviados na outra nave para outra missão diferente da sua.

O limite de exploradores enviados é igual a 1/3 (um terço) do seu grupo atual, arredondado para baixo. Logo, se seu grupo possui 15 membros, 5 podem fazer missões extras.

Neste intervalo de tempo faça sua missão normalmente. Distribua os pontos de conclusão de missão e todo o procedimento de conclusão normalmente.

Ao retornar a cidade e reunir-se novamente com seu bando, o seu mercenário enviado também retornará (ou não).

Para saber o resultado da missão do explorador enviado:

Role 3d6 para cada explorador extra enviado em missão por fora.

Sendo:

- 1d6+3 serão os PVs que ele perdeu na missão;
 - **OBS:** caso os 1d6+3 ultrapassem os PVs atuais do explorador, significa que ele morreu na missão. Você o perdeu junto com a nave. Ignore os seguintes passos.
- 1d6 de C\$ extra obtido para o bando;
- 1d6 de XPx3 para o explorador enviado;

FUNDANDO UMA GUILDA: em alguns jogos é possível criar uma guilda. Para fundar uma guilda são necessários 3 requisitos:

- Possuir uma loja ou galpão para abrigar os membros, receber um quadro de missões e visitantes;
- O explorador fundador estar acima do nível 15. Afinal que tipo de aventureiros irão acatar a ordem de um cara de nível baixo sem querer fazer um motim.
- Um grupo de exploradores com mais de 15 membros.

A vantagem de se possuir uma guilda é além de enviar exploradores para missões extras são as bonificações e reduções de penalidades.

Role 3d6 para cada explorador extra enviado em missão por fora.

Sendo:

- 1d6+2 serão os PVs que ele perdeu na missão;
 - **OBS:** caso os 1d6+2 ultrapassem os PVs atuais do explorador, significa que ele morreu na missão. Você o perdeu. Ignore os seguintes passos.

- 1d6 de \$x2 (multiplicado por 2) extra obtido para a guilda;
- 1d6 de XPx5 (multiplicado por 5) para o explorador enviado;

Outra vantagem da guilda é que mercenários poderão ser contratados após a missão sem necessidade de convence-los. Um guilda já é prestígio por si só.

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 seja diferente.

Sempre que estiver em algum planeta ou espaço-porto você poderá sortear 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 RPGs 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 explorador que você julgou mal é na verdade um grande aliado?

O que seu explorador faria?

E se um destes eventos lhe render uma boa ideia para a "missão"? Nada impede de joga-la, basta apenas sortear um planeta.

Que tal enquanto estiver na sua base imaginar seu explorador tentando cozinhar e estragando o almoço, cantando as meninhas do saloon, rindo e/ou ficando bêbado.

E se ao se aventurar em um planeta, sair no dado um monstro. E você imaginar que o monstro pulou na frente derrubando seu explorador, ele rolando para o lado para escapar deste golpe surpresa. Daí seu explorador 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.

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

Cansou de tanta tabela? Relaxe!

Fique um tempo no espaço-porto, utilize somente as "ações do explorador" para interagir com o cenário. Tem uma namorada? Que tal tentar achar um par romântico para seu explorador?

O 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 à espaço-porto e/ou "fazer uma descoberta dramática".

DESCOBERTAS DRAMÁTICAS: Quando seu explorador consegue resolver o enigma da área e ganhar o prêmio ele faz uma descoberta dramática. Esta descoberta pode ser algo que será sorteado na tabela de "eventos". Em consequência disso à descoberta pode trazer vantagens ou desvantagens para nosso herói. Fica por conta e risco do jogador!

A tabela de eventos 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.

Ao final da apostila, teremos exemplos de tabelas de eventos. Cada jogo criado no sistema 3 Dados 1 vida 1 RPG conta com tabelas próprias de missões, eventos, itens, tesouros e planetas, mas não se prenda a elas! Fique a vontade para alterar ou criar a suas tabelas com os mesmos itens citados. O que teremos ao final da apostila fica a critério de exemplo ou para você mesmo jogar o jogo com algo existente e genérico.

Como utilizo a tabela de eventos?

No caso das tabelas de eventos, estarão ao final da apostila. E funciona da seguinte forma:

- Role 1d6;
- Use o resultado para identificar a sub-tabela;
- Role 1d6 novamente para o evento desta sub-tabela;
- Interprete;

Agora sim, você tem tudo conteúdo para se aventurar neste sistema que conta com apenas 3 dados, mas gera 1 Vida inteira dentro de um RPG.



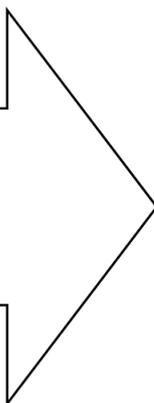
TABELAS

2D6 MISSÕES			
2	Escortar – algo ou alguém no planeta.	7	Invadir – um lugar, um planeta, uma sala
3	Resgatar – alguém ou objeto no no planeta	8	Destruir – um inimigo, objeto, lugares, planetas.
4	Matar – um ou mais inimigos específicos	9	Trancar – lugares, acesso a planetas, criaturas...
5	Infiltrar – em um ponto do planeta	10	Roubar – objeto de um planeta ou de alguém
6	Transportar - em algum ponto do planeta	11	Coletar – dados ou amostrar de alguma coisa.
		12	Ser mercenário de alguém ate certo ponto.

1D6 "O CARA DA MISSÃO"		
1 fora da lei	2 Jedi	3 índio espacial
4 alienígena	5 androide	6 patrulha estelar

1D6 NPC'S ENCONTRADOS NA CIDADE		
1 homem ou mulher	2 índio espacial	3 alienígena
4 pessoa influente	5 patrulheiro estelar	6 comerciante

3D6 PLANETAS	
3	Desértico
4	Colônia espacial
5	Glacial
6	Tropical
7	Floresta
8	Pântano
9	Tecnológico
10	Lua espacial
11	Micro planeta
12	Planeta aquático
13	No espaço
14	Sub terrâneo
15	Vulcânico
16	Ruínas
17	Cruzador espacial
18	Sem vida



1D6 ÁREAS DO PLANETA	
1	VAZIA
2	MONSTRO
3	MONSTRO
4	ENIGMA
5	ARMADILHA
6	OBJETIVO

1D6 NAVEGANDO NO ESPAÇO	
1	NADA
2	EMBOSCADA
3	
4	PERDIDO?
5	AMEAÇA
6	DESTINO

1D6 MONSTROS INICIAIS		2D6 MONSTROS FORTES		3D6 MONSTROS EPICOS	
1		7		13	
2		8		14	
3		9		15	
4		10		16	
5		11		17	
6		12		18	

TESOUROS

1D6 TESOUROS TIPOS	
1	Tesouros CORPO*
2	Tesouros TECNOLOGIA*
3	Tesouros POD.FOGO*
4	Cura 1d6
5	Munição 2d6
6	C\$ 3d6

* = Sorteie na respectiva tabela

3D6 TESOUROS CORPO	
3	Soco inglês
4	Vibro faca
5	Bastão de energia
6	Chicote laser
7	Machado+1
8	Arco e flecha de energia+2
9	Escudo defende sempre o 1º golpe sofrido em combate
10	Colete defende sempre o 1º golpe sofrido em combate
11	Capacete+2
12	Elmo de guerra+1
13	Bracelete de força+1
14	Luvas elementais+2
15	Teletransporte de uma sala a outra apenas uma vez.
16	Sucata recupera 1d6 androides ou 1PV p nave
17	Espada +2
18	Tridente de raio+3

3D6 TESOUROS TECNOLOGIA	
3	Capacete da mente+1
4	Elmo da sabedoria
5	Drone espião+1
6	Drone torrente
7	Robô de busca
8	Rotas de fuga não se perde por 1 vez
9	Comunicador
10	Computador portátil
11	Tablet +1
12	Cavalo androide+3
13	Moto+3
14	Mini bug off road+3
15	Mochila foguete+2
16	Kit arrombamento+1
17	Leitor de mente+2
18	Livro tático

3D6 TESOUROS PODER DE FOGO	
3	Chapéu de cowboy
4	38 de balas laser
5	Escopeta comum
6	38 comum
7	Metralhadora
8	Dinamites +1
9	Motolov
10	Uzi
11	Arma laser+1
12	Espingarda laser+1
13	Metralhadora de choque+2
14	Lança chamas +2
15	Chicote de energia+2
16	Canhão blaster+3
17	Vibro machado+3
18	Sabre de luz+3

EVENTOS

ID6 RESULTADO = 1	
1	Identidade falsa.
2	Aliado que pensavam que estava morto esta apenas desaparecido!
3	Você está sendo procurado – Vivo ou Morto!
4	Alguém está disfarçado.
5	Algum familiar está vivo em outro lugar.
6	Quem você acha estar morto, fugiu.

ID6 RESULTADO = 2	
1	Contratempo! Mais uma missão dentro desta missão;
2	Notícia de um procurado foragido que surgiu no mesmo planeta que o seu.
3	Um alien inconveniente quer acasalar com você.
4	Uma ajuda de última hora.
5	Seu próximo inimigo muda de lado.
6	Algo explode (figurativamente ou literalmente).

ID6 RESULTADO = 3	
1	Piratas espaciais invadem a cidade.
2	Seu grupo discute toda hora.
3	Sequestraram alguém próximo a você.
4	Reforços não chegam quando se espera.
5	É uma fraude!
6	É uma armadilha!

ID6 RESULTADO = 4	
1	Mais um vendedor aparece.
2	Tudo não passa de uma mentira.
3	A missão era algo totalmente diferente do que disseram. Role de novo a missão.
4	Está passando mal. -1 CORPO durante duas missões.
5	Alguém quer usurpar o lugar de piloto.
6	Alguém inesperado lhe entrega um "tesouro". Sorteie na tabela.

ID6 RESULTADO = 5	
1	Encontrou uma sucata.
2	Um explorador o convida para uma missão.
3	É forçado a deixar o lugar devido à eminente perigo.
4	Saloon fechado para reforma.
5	Algum índigena quer ama-lo.
6	Alguém inesperado lhe entrega um drone quebrado.

ID6 RESULTADO = 6	
1	Um equipamento do CORPO estraga.
2	Sua arma quebra.
3	Planeta errado!
4	Um inimigo se torna aliado.
5	Um aliado está doente e precisa da cura.
6	Alguém do grupo quer seguir carreira solo.

NOME: CLASSE:		PONTOS DE VIDA 	NAVE
 CORPO	BONUS	 TECNOLOGIA	BONUS
 PODER DE FOGO	BONUS	NOME:	
EQUIPAMENTOS BONUS		PYS	CORPO
ARMA CORPO:	EQUIP. TECNOLÓGICO:	ARMA DE FOGO:	EQUIP. CORPO:
MOCHILA			
Munição:			
ESTOQUE:			
C\$		XP	NÍVEL

NOME: CLASSE:		PONTOS DE VIDA 	NAVE
 CORPO	BONUS	 TECNOLOGIA	BONUS
 PODER DE FOGO	BONUS	NOME:	
EQUIPAMENTOS BONUS		PYS	CORPO
ARMA CORPO:	EQUIP. TECNOLÓGICO:	ARMA DE FOGO:	EQUIP. CORPO:
MOCHILA			
Munição:			
ESTOQUE:			
C\$		XP	NÍVEL