

ALIANÇA DE SEGURANÇA MUNDIAL

Por Tiago Alves



Imagens: Google imagens – The Division (Ubisoft)

REFERENCIAS

Video games

- The Division (Ubisoft);
- XCOM: Enemy Unknown;
- Borderlands (2k);

Board Games

- Zomicide
- Massive Darkness

Imagens

The division 1 e 2 (Ubisoft)

INDICE

Aliança de segurança nacional	Pg 4
Sobre o jogo	Pg 6
Escolha e sorteie seu time	Pg 7
Sorteie o objetivo	Pg 8
Entre em campo, mova de forma tática	Pg 9
Cuidado com a ação dos inimigos	Pg 11
Evolua o esquadrão	Pg 13
Passa por eventos	Pg 13
Combate	Pg 14
Itens & auxílio	Pg 17
Obstáculos e locais para procurar	Pg 19
Habilidade	Pg 21
Condições	Pg 23
Eventos	Pg 23
Posicionamento	Pg 25
Mini campanha	Pg 26
Criando missões	Pg 30
Imprima e jogue	Pg 32

ALIANÇA DE SEGURANÇA MUNDIAL

Parecia que a humanidade havia aprendido a lição mas só parecia...

No início de 2020 a humanidade presenciou a 3ª Guerra Mundial. Não se sabe ao certo o real motivo, mas de alguma forma os Estados Unidos criou um conflito com a China.

Alguns países se aliaram aos EUA outros à China em cerca de 5 anos cessou a guerra com a perda dos dois lados e a vitória de ninguém. A humanidade perdeu 30% da população e 2/3 vive em meio à miséria.

Uma forma do ser humano se manter é por meio da força e anarquia, já que seus líderes mundiais entraram em colapso. A ONU que era apenas um "enfeite" foi destruída nos 2 primeiros anos da guerra.

Com a queda, surgiram várias facções criminosas, líderes fanáticos religiosos, assassinos e simplesmente foras da lei de todas as partes do mundo para tomar o poder e instalar o caos do que sobrou da humanidade.

Antes que a humanidade se mate aos poucos e com os recursos cada vez mais escassos cada líder mundial sobrevivente fizeram uma aliança que aborda mais de 90 países... ou o que sobrou deles. Criaram a ALIANÇA DE SEGURANÇA MUNDIAL (*GLOBAL SECURITY ALLIANCE*) – homens e mulheres dos quatro cantos do mundo se unem para proteger, combater TODO e qualquer tipo de ameaça terrorista que abalem alguns destes 90 e poucos países aliados.

Além disso, a Aliança tem uma sede em cada continente e cada uma delas têm soldados representantes dos países vizinhos de cada sede.

Eles estão treinados para ser um nível acima de qualquer soldado do exército de qualquer país. Estes soldados da Aliança são simplesmente o melhor, do melhor, do melhor. Um soldado valendo por 100 soldados normais.

Cada soldado é treinado e capacitado como qualquer soldado e segue uma especialização das existentes em cada sede.

Os *COMMANDOS* excelentes táticos em combates em campos de guerra. Conseguem sobreviver como ninguém. São 1/3 de toda equipe.

Os *DEMOLIDORES* são mestre na destruição e devastação. Furtividade não estão no seu vocabulário e se ficar no caminho de algum deles, você tem 100% de chances de ser explodido. Demolidores são exímios para lidar com explosivos e armas de destruição em massa.

Já os *CAMPERS* são o ódio de qualquer inimigo no campo de guerra, para começar eles quase nunca são vistos, porém suas balas são e seus alvos também já caídos no chão, mortos. Campers são perfeccionistas, expertise na arte do disfarce e manuseio de snipers.

Os *ARTILHEIROS* vão passar por cima de você caso os enfrente. São duros na queda e conseguem manusear armas pesadas e destruidoras. Estão sempre na linha de frente resistindo e "*sameando bala*" nos loucos que ousam enfrenta-los.

Com expertise e habilidades em todo e qualquer equipamento tecnológico, bombas e vírus, temos os *TÉCNICOS*, estes apesar de não serem mestres em armas de fogo, podem acabar com você com equipamentos que você mesmo usa. Invadem, desbloqueiam acessos de segurança e desativam bombas como ninguém.

E se acha que eles estão sozinhos nesta, experimente ousar ficar ferido perto da nossa exímia equipe médica com os *MÉDICOS* especialistas da aliança. Possuem sangue frio e nervos de aços, capaz de ignorar tiroteios e explosões só para chegar até o ferido e salva-lo.

A Aliança além de oferecer treinamento, segurança e poder bélico, cresceu muito no quesito de tecnologia e não é incomum encontrar armas de fogo modificadas com os mais diversos apetrechos.

Revolvers com mira telescópica, espingardas que ao finalizar as munições podem ser arremessadas ao alvo em seguida explodem. Granadas que ao explodirem saem fragmentos de vírus que atordoam, paralisa ou mata os inimigos e por aí vai. Este tipo de tecnologia é graças aos cientistas que não estão no campo de batalha, mas estão atrás de mesas, computadores e desmitificando fórmulas químicas para melhorar ainda mais os equipamentos da Aliança.

Onde se passa o jogo?

O jogo se passa nos dias atuais, ano 2025.

Aqui as missões se passam em cenários urbanos como este em que vivemos, porém a realidade é outra. Um pós-guerra. Muito comum encontrar ruas abandonadas, lojas fechadas e saqueadas.

Não há quase ninguém nas ruas por conta das gangues e do caos a nível mundial.

E para piorar, sempre têm os criminosos, terroristas, fanáticos religiosos que vão contra a Aliança de Segurança Mundial. Eles seja com os motivos mais improváveis ainda ousam desafiar a Aliança e é para isso que vocês estão aqui, para combater este mal que nem a polícia, nem o exército dá conta.

É aí, meu caro soldado... é aí que você entra!

Escolha sua classe de especialidade e junte-se a ALIANÇA DE SEGURANÇA MUNDIAL.

FACÇÕES CRIMINOSAS MAIS FAMOSAS QUE SURTIRAM JUNTO AO CAOS DE 2020:

- **DOT HACKERS** – Criminosos que não têm a coragem de pegar em uma arma e assaltar um banco, mas são táticos e ousados os suficientes para invadir sistemas de seguranças nacionais inteiros e roubar quantias em dinheiro, projetos, planos militares, ações e todo tipo de coisa. Eles operam em várias facções nos continentes roubando e infiltrando e todo tipo de lugar. Eles podem não atacar diretamente, mas vão com certeza se armar com todo tipo de drone, robô e até mesmo contratar mercenários para os proteger enquanto ficam atrás de uma tela de computador ou celular.
- **ILLUMINADOS** – Assim como todos os exércitos se uniram para criar boa parte da Aliança, muitos outros líderes religiosos se uniram para ir contra o sistema, que segundo eles é contra sua fé e seu “deus”. Os iluminados mandam simplesmente em tudo que é poderoso e influente. Eles influenciam a mídia, governos e grandes nações. Os iluminados são na verdade uma seita religiosa opressora que obriga seus membros a participarem de suas atrocidades, massacres, roubos e ataques à população e até mesmo a Aliança. Eles buscam o crescimento de sua fé na base da extorsão e força bruta influenciada por poderes governamentais e mídia.
- **ANARQUITETOS** – Um grupo de baderneiros que de alguma forma uniram forças entre algumas nações que não entraram na aliança da Aliança de Segurança Mundial. Eles são extremamente contra Aliança e querem simplesmente espalhar o caos por onde passam. Seus planos são arquitetados de forma que uma falha da equipe da Aliança irá resultar em chacinas, mortes em massa e grande destruição. Economias podem ser destruídas se um plano de algum Anarquitecto funcionar. Eles são munidos de poderosas armas e bombas capazes de dizimar cidades inteiras.
- **SKULLS** – eles são simplesmente a escória da humanidade. Homens e mulheres terroristas que querem viver no universo de mad max pura e simplesmente. Acreditam que o ser humano voltou a era da sobrevivência do mais forte e mostram respeito apenas nisto. Por onde passam, roubam, pilham, destroem e estupram mulheres. Skull são mal vistos por todos inclusive as demais facções criminosas. Diferente das outras facções, eles não seguem uma regra ou diretrizes. Apenas você querendo e se mostrando forte o suficiente para entrar já é o bastante para ser um skull.



SOBRE O JOGO

Este é um jogo tático no qual você comanda uma pequena equipe de heróis e parte para diversas missões em um mapa em hexagonal que pode ser todo modificado..

Você pode desenhar seu próprio mapa ou utilizar os modelos prontos desta apostila. Basta tirar xerox em uma papel mais resistente (couche) a partir da pagina imprima e jogue.

Você também irá precisar de dados de 6 lados para executar as rolagens necessárias.

Este jogo possui regras de movimentação de jogadores e uma mecânica que simula a ação dos inimigos, desta forma é um jogo que não precisaria de um mestre de RPG ou outro jogador jogando contra você, por exemplo.

Ainda sim você pode jogar junto com mais 4 jogadores se quiser e cada um deles controla o seu personagem em específico.

Você na pele de um soldado de elite da Aliança de Segurança Mundial foi convocado para proteger a nação dos mais diversos tipos de ações terroristas.

- Escolha ou sorteie seu time (2 a 4 personagens). Escolha +4 habilidades de cada um;
- Sorteie o objetivo da missão;
- Entre em campo e mova-se de forma tática para concluir seu objetivo;
- Cuidado com a ação dos inimigos;
- Evolua seu esquadrão;
- Passe por eventos que podem ajudar ou atrapalhar;
- Equipe-se, parta para a próxima missão;
- Você GANHA ao concluir o objetivo proposto pela missão;
- Você PERDE se uma das exigências da missão não seja cumprida ou que seu esquadrão seja TODO eliminado.



Este é um jogo que pode ser jogado de forma solo, ou seja, você controlando de 2 a 4 personagens ou com até 4 jogadores, cada um controlando um personagem.

Aqui você joga na pele de um dos soldados altamente treinado, vindo de diversas partes do mundo. Cada missão exige-se um tipo de classe de soldado, os demais você pode sortear ou escolher, mas a classe exigida precisa estar em campo, pois é dela que depende o sucesso da missão.

Cada classe possui formas táticas de se jogar e habilidades diferentes. Ao longo da missão você também poderá comprar mais habilidades, conseguindo mais armas deixando assim seu soldado mais forte.

Segue a baixo cada classe e sua habilidade inicial.

COMMANDO: São soldados especialistas em sobrevivência, conseguem achar mais coisas que os demais. Ótimos para começar.

Habilidade inicial: *BISBILHOTEIRO*

Arma inicial: *RIFLE*

DEMOLIDORES: Demolidores precisam de espaços para atuar, seu forte fica em armas explosivas e detonadoras.

Habilidade inicial: *FIREMAN*

Arma inicial: *BAZOOKA*

CAMPERS: São os Snipers que atacam de longe, não são muito efetivos na linha de frente, mas atacam com um campo de visão muito mais amplo que os demais.

Habilidade inicial: *MIRA APRIMORADA*

Arma inicial: *Sniper*

ARTILHEIRO: Soldados de linha de frente, especialistas com espingardas e submetalhadoras. Tem uma grande resistência.

Habilidade inicial: *BLINDADO*

Arma inicial: *ESPINGARDA*

TÉCNICOS: Utilizados para hackear sistemas, preparar drones e usar todo tipo de parafernália tecnológica para o time. Um técnico começa já com um drone.

Habilidade inicial: *HACKER*

Arma inicial: *Teaser*



SORTEIE O OBJETIVO

Uma vez que escolheu suas 2 ou 4 classes de personagens vamos escolher a missão.

Geralmente as missões aleatórias resumem em matar os inimigos, explorar tal área, resgatar reféns, desativar ou ativar bombas, desinfetar uma áreas, etc.

Cada missão exigirá um tipo de classe de soldado e se não for o escolhido pelos jogadores você terá que coloca-lo na missão.

A missão é bem sucedida caso a meta do objetivo seja atingida, algo que era para resgatar foi resgatado, algo que precise ser morto foi morto, etc.

Após realizar o objetivo a vitória é dada.

Porém, a missão fracassa caso o soldado exigido seja morto, se o time todo morre ou não há mais meios de concluir a missão (ex: o refém morre, o detonador que era para ser evitado explode, etc..)

Você pode e DEVE criar suas próprias missões, mais a frente você terá missões prontas para jogar algumas vezes, porém. Opte por criar suas próprias missões usando a tabela a baixo.

Não se apegue ao resultado, ele serve apenas de inspiração para você em seguida criar o contexto, colocar a dificuldade e inimigos.

Não se preocupe, ao final da apostila no capítulo de criações de missões você entenderá melhor.

Pode até levar em consideração uma pequena campanha para evoluir ao máximo seus personagens.

MISSÃO 1D6	
1 MATAR / DESTRUIR	4 RESGATAR
2 COLETAR	5 LIBERTAR
3 EXPLORAR	6 DESATIVAR/ ATIVAR BOMBAS

CLASSE EXIGIDA 1D6	
1 COMMANDO	4 MEDICO
2 DEMOLIDOR	5 ARTILHEIRO
3 TECNICO	6 CAMPER



ENTRE EM CAMPO E MOVA SE DE FORMA TÁTICA PARA CONCLUIR SEU OBJETIVO

Antes de começar, caso tenham mais jogadores, decidam entre si quem começa.

Para entender melhor a jogabilidade, resumimos as ações em 4 fases. Estas 4 fases resumem 1 rodada.

1ª fase - ação dos personagens jogadores;

2ª fase - ação dos inimigos;

3ª fase - evolução dos personagens;

4ª fase - evento;

1ª FASE - AÇÃO DOS JOGADORES

Cada personagem na sua vez tem 3 ações e são elas:

- **Andar** – o personagem pode mover-se 1 hexágono no mapa em qualquer direção, com exceção que tenha algum obstáculo em seu caminho, daí neste caso ele terá que dar a volta.
- **Procurar** – em objetos que assim o permitam, o jogador poderá gastar uma ação para procurar um item onde está. Para isso ele irá rolar o 1d6 e descobrirá o que encontrou. Enquanto o objeto estiver inteiro, ou seja, não ter sido destruído, o jogador poderá realizar ações 1 vez por rodada. **MAS ATENÇÃO**, o jogador só poderá realizar **APENAS UMA AÇÃO DE PROCURA** na rodada (exceto o personagem que tiver uma habilidade que lhe conceda mais uma ação extra de procura).
- **Atacar** – O personagem pode atacar, seja com uma arma corpo a corpo, arma de fogo ou explosivos. Cada um possui certo alcance. Caso haja inimigos no alcance de qualquer ataque, o jogador pode atacar rolando 1d6. (vamos explicar mais para frente em COMBATE).
- **Procurar Cobertura**– Esta é uma ação que lhe garante +1 ponto na sua defesa, dependendo da região e evento. Em caso de cobertura e encontrar você utiliza este bônus na sua defesa. Locais como casas, bunkers garantem 100% de cobertura. Nem você ou inimigo pode lhe atingir a menos que saia destas coberturas.
- **Trocar itens entre si** – Soldados na distância corpo a corpo (engajado) podem trocar itens livremente entre si, isto gasta uma ação, mas podem reorganizar seu inventário, pegar e trocar itens livremente em todos dentro da área de alcance corpo a corpo.

Usar Habilidade – em situações que o personagem possuir uma habilidade que precisa ser ativada, ele pode fazê-lo em sua vez de jogar. Cada habilidade tem um efeito diferente, fique atento a isso (veremos mais para frente em HABILIDADES).

Após o jogador realizar 3 ações com seu personagem, passa a vez para o próximo personagem e o próximo até que cada personagem jogador em campo faça suas 3 ações.

As ações podem se repetir, ou seja, o jogador pode usar a ação de movimento 3x ou atacar por 3x. Exceto a ação de procurar, esta só poderá ser realizada UMA VEZ na vez do jogador.

Depois que cada personagem em campo realize sua ação é a fase dos inimigos.

2ª FASE - AÇÃO DOS INIMIGOS

Os inimigos seguem certo padrão de movimento, eles também possuem 3 ações, porém, diferente dos personagens jogadores eles executam 2 ações e a ultima sempre é procurar cobertura. Suas ações seguem um padrão de prioridade;

- Tentarão atacar o personagem exigido na missão;
- Tentarão atacar jogadores em seu campo de visão;
- Movimentarão em direção ao personagem exigido da missão;
- E se possuírem uma habilidade como generais, eles irão ativa-la logo em seguida;
- Na ultima ação irão buscar cobertura. Caso alguma das duas ações anteriores resulte na perda de cobertura, os inimigos vão preferir ficar parados;

3ª FASE - EVOLUÇÃO

Utilize esta fase apenas para evoluir personagens que estão com XP suficiente para desbloquear uma habilidade nova.

A evolução só poderá ser feita nesta fase do jogo, mesmo que seu personagem tenha XP necessário para evoluir o personagem na sua vez de jogar, ainda sim ele e todos os outros jogadores devem esperar esta fase do jogo para evoluir todos juntos.

4ª FASE - EVENTOS

Eventos acontecem a todo o momento e toda hora em situações de combate e no campo de batalha não é diferente.

Após passarem a vez da evolução role 2d6 e compare na tabela de eventos e veja o que acontece no campo de batalha. Muita das vezes os eventos se resumem em vantagens ou ameaças para os personagens.

Após realizarem estas 4 fases, voltamos para a 1ª fase novamente e assim por diante até que o jogo se encerre.





CUIDADO COM A AÇÃO DOS INIMIGOS

Ao finalizar a 1ª fase é bom os jogadores se resguardarem de ataques dos inimigos.

Eles irão atacar diretamente o personagem da missão ou com certeza irão avançar para isso.

E cada inimigo vai fazê-lo de forma diferente.

Os inimigos são divididos em 3 tipos: **Soldados**, **Sargentos** e **Generais**, que apesar do nome não são bem... Patentes de um exército, mas apenas encare como uma classificação hierárquica e a nível de jogo por dificuldade. Soldados seriam os ponta de lança, os lacaios e inimigos mais comuns, Sargentos são os chefes ou líderes mais fortes de pequenos bandos e Generais seriam os chefões de tudo, têm vários pequenos grupos a baixo dele e podem sempre chamar reforços quando necessário.

SOLDADOS – são os mais fracos e os primeiros a serem atingidos em campo de batalha. Possuem 3 ações comuns. Soldados geralmente são invocados proporcionais ao número de personagens em campo + 1 Sargento. Ou seja, em campo se houverem 3 personagens vivos e surgir 1 soldado inimigo, quer dizer que aparecerão 3 soldados inimigos + 1 sargento.

Soldados valem 1 XP ao personagem que o matar.

SARGENTOS - chefes de bandos, autoridades entre seus soldados liderados. Possuem 3 ações, sendo que uma delas será sua habilidade (caso tenha alvo para ela) e a ultima será procurar cobertura. Soldados são guardiões que ao serem derrotados largam um item.

Ao colocar um sargento em campo, sorteie e anote uma habilidade que ele possuir na seguinte tabela com 1d6:

1 BLINDADO	3 LISO	5 COVARDE
2 DURÃO	4 LIDERANÇA	6 +1 AÇÃO EXTRA

Sargentos possuem 1 colete e valem 2 XP +1 item ao personagem que o matar (sorteie o item na mesma tabela de itens da missão).

GENERAIS – assim como sargentos são autoridade entre soldados e sargentos, porém sempre que ele estiver em campo, ao final da rodada dos inimigos ele irá invocar +1 grupo de soldados ao seu lado e o fará até o general seja morto. Generais também são guardiões e ao serem derrotados renderão um item para aquele que o matou.

Ao colocar um general em campo, sorteie e anote uma habilidade que ele possuir na seguinte tabela com 1d6:

1 LIDERANÇA	3 LISO	5 OLHOS DE ÁGUIA
2 SAQUE RÁPIDO	4 MIRA APRIMORADA	6 +1 AÇÃO EXTRA

Generais possuem 1 colete resistente (2 pontos) e rendem 5XP +1 item para o personagem que o matar (sorteie o item na mesma tabela de itens da missão).

Durante um ataque sofrido à longo alcance (de 2 ou + hexágonos de distância) os personagens não poderão escolher o alvo.

A ordem de prioridade de serem atingidos sempre será:

- 1º Seus aliados, caso erre o ataque e o mesmo esteja no alcance da arma;
- 2º Soldados
- 3º Sargentos
- 4º Generais

ATENÇÃO: ignore esta ordem de prioridade se seu personagem estiver portando uma sniper. Snieprs são armas especiais com mira telescópica que possibilita alta precisão de mira. Quem possui uma sniper pode escolher o alvo que bem quiser.





Seus personagens ganham XP ao eliminar inimigos, cumprir certas etapas de algum objetivo (caso haja) e ao concluir missão 5 XP cada sobrevivente.

Este XP é usado para comprar armas entre uma missão e outra ou habilidades.

Porém, durante o jogo, na 3ª fase da rodada os jogadores podem usar os XP que estão ganhando na missão corrente e desbloquear as habilidades de personagem que foram escolhidas ao cria-los.

A fase de evolução só acontece caso algum personagem tenha XP suficiente para comprar uma habilidade.

Nesta fase todos os jogadores compram e evoluem seus personagem de uma vez. Caso apenas um personagem tenha XP para comprar coisas, ainda sim esta fase pode ser levada em consideração.

Ignore esta etapa apenas se o grupo não acumulou XP e não há nada que possam comprar para seus personagens nesta rodada.

PASSE POR EVENTOS QUE PODEM AJUDAR OU ATRAPALHAR

Após a ação dos personagens, dos inimigos e o gasto do XP tem mais por vir!

Role 2d6 compare na tabela no capítulo “Eventos” e veja o evento que começa a surgir. Geralmente os eventos são vantagens ou ameaças para os personagens.

Tente fazer seus personagens utilizar cada vantagem com sabedoria e adaptar uma nova estratégia a cada nova ameaça.

Esta fase de jogo que o torna único e dinâmico.



Este é um jogo tático e os tipos de dano e armas variam muito na sua estratégia e a forma que ataca pode lhe render vantagens ou desvantagens. Saiba como cada uma funciona para melhor se adequar no jogo e até mesmo agir na vez dos inimigos.

Resumindo o ataque:

Role 1d6 para representar o personagem que irá realizar o ataque (atacante) e 1d6 para representar o personagem que irá se defender (defensor ou alvo).

Compare os resultados, e fique atento para quando: O atacante possui um bônus e se o alvo esta com colete e/ou esta com cobertura.

Caso no resultado do atacante seja maior que o resultado da defesa do defensor, o defensor foi atingido. Subtraia o colete (caso tenha). Caso não tenha colete ele estará morto.

Caso o ataque seja igual a defesa: atingiu o colete e o mesmo resistiu.

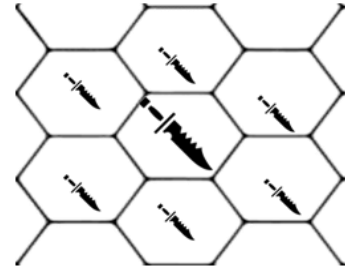
Caso o ataque seja inferior a defesa, quer dizer que o atacante errou o alvo (não precisa subtrair o colete).

Mas para que cada ataque possa ser realizado devemos levar em consideração cada tipo de arma e seu alcance:

ARMAS & ALCANCE

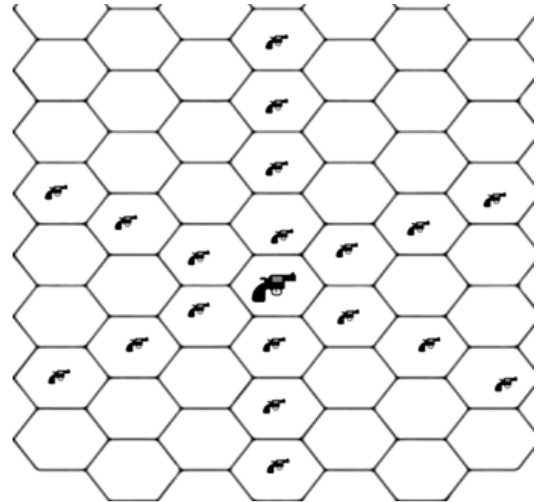
- Armas corpo a corpo com seu alcance engajado, ou seja, inimigos ao seu redor (ex facas, bastões, teasers, etc)
- Armas de fogo comuns que acertam até 3 hexágonos de distância.
- Snipers que atingem até 5 hexágonos e você ainda pode escolher o alvo
- Granadas de arremesso que atingem 2 hexágonos e explodem ao redor de 7 hexágonos.

Vejam as imagens:



Corpo a corpo

Apenas ataque ao redor



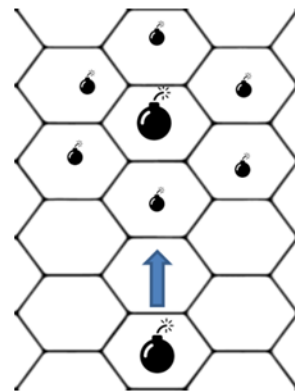
Armas de fogo comuns de

3 hexágonos ou 5

hexágonos do snipers,

estas são as possíveis

direções e alcance



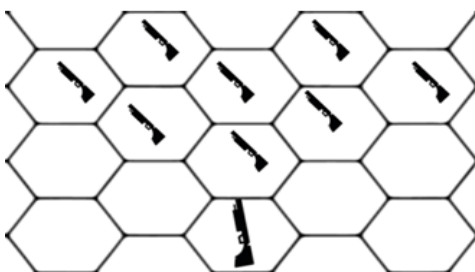
Granadas de arremesso,

um intervalo de 2

hexágonos e explode ao

redor do 3º explodindo

tudo a sua volta.



Alcance de uma espingarda e
lança chamas

Para tornar a consulta mais simples, cada arma possui seu nome, descrição e alcance.

Confira a tabela das armas existentes:

COMUNS: são armas mais fáceis de encontrar.

Explosivas: extremamente perigosas, elas ignoram a contagem de 1 ponto do colete para o alvo.

Indicadas com um **valor / outro valor** significa a distancia do arremesso ou tiro e seu alcance quando atinge o alvo.

EX 3/7 da granada de mão. Que tem um alcance de 3 hexágonos e ao atingir o alvo explode e afeta todos num raio de 7 hexágonos.

TABELA DE ARMAS

NOME	DESCRIÇÃO - EFEITO + BÔNUS.	ALCANCE EM EXÁGONOS / RAIOS DE ALCANCE
REVOLVER	COMUM	3
ESPIGARDA	ATINGE ATÉ 3 ALVOS UM DO LADO DO OUTRO	2
RIFLE	COMUM	3
METRALHADORA	COMUM	3
SUBMETRALHADORA	COMUM	3
GRANADA DE MÃO	EXPLOSIVA +2 NO DADO DE ATAQUE	2/7
DINAMITE	EXPLOSIVA +3 NO DADO DE ATAQUE	2/7
BAZOOKA	EXPLOSIVA - IGNORA COLETE +1 NO DADO DE ATAQUE	3
SNIPER	ALCANCE ESTENDIDO, POSSIBILIDADE DE ESCOLHER O ALVO	5
MAGNUM	COMUM	3
45MM	COMUM	3
CANO CERRADO	COMUM	2
BASTÃO	CORPO A CORPO	1
CACETETE	CORPO A CORPO	1
GRANADA DE GÁS	EXPLOSIVA - ATORDOA 1 RODADA	2/7
UZI	COMUM - DESTROÍ COLETE	3
LANÇA CHAMAS	COMUM - IGNORA COLETE E QUEIMA ATÉ 3 INIMIGOS JUNTOS	2
LANÇA GRANADAS	EXPLOSIVA - IGNORA COLETE +1 NO DADO DE ATAQUE	3/7
TEASER	COMUM - IGNORA COLETE - ATORDOA POR UMA RODADA	1
BESTA	COMUM - SILENCIOSO. COLETES NÃO PROTEGEM O ALVO	2
38	COMUM	3
MOLOTOV	EXPLOSIVA - IGNORA COLETE + 2 NO DADO DE ATAQUE	2/7
AK-47	COMUM - DESTROÍ COLETE +1 NO DADO DE ATAQUE	3
FACÃO	CORPO A CORPO	1
TONFA	CORPO A CORPO - ATORDOA 1 RODADA	1



ITENS & AUXÍLIO

Claro que sua equipe não vai ficar desamparada no campo de batalha, durante a missão, na procura ou ao abater um sargento e um general eles poderão obter itens que vão ajuda-los na missão.

Estes itens têm nome, efeito e valor em XP caso estejam jogando mais de uma missão.

A classe escolhida já começa com uma arma inicial, que seria sua primeira arma, você pode anota-la de uma vez na ficha no campo ARMA 1, Você poderá estar equipado com até 2 armas, ou seja, você pode atacar com estas 2 armas sem precisar mexer no seu inventário e gastar um turno para as mesmas.

Todos os itens são transferíveis entre os jogadores, uma vez que são obtidos ou comprados.

Caso o personagem esteja utilizando um item que lhe dê bônus e possui uma habilidade que também lhe dê o mesmo bônus, o bônus é somado.

A medida que for adquirindo mais itens e armas vá anotando na sua ficha, lembrando que no campo ARMA 1 e ARMA2 é aqui você está devidamente equipado. Caso encontre outra arma você deverá anotar nos demais espaços no campo itens e etc.

Acabando os espaços, quer dizer que sua mochila está cheia e você precisa ou abandonar algum item ou deixa-lo no mesmo lugar.

Ao final da missão, os itens adquiridos valem metade do seu valor (arredondado para cima) em XP para trocar. Você poderá utilizar estes XPs para comprar outras armas ou desbloquear habilidades.

A seguir a tabela de possíveis itens e seus preços. Mais para frente, os jogadores podem e DEVEM inventar seus próprios itens.

TABELA DE ITENS

NOME	EFEITO	CUSTO EM XP
ADRENALINA	Ao tomar 1 unidade, seu personagem pode ser atingido +1 vez. Dura uma missão e logo em seguida perde o efeito.	5
BOTAS DO SOLDADO	Ganha uma ação de movimentar extra	10
COLETE	Serve para recuperar seu colete perdido em campo.	5
COLET REFORÇADO	Um colete mais resistente	15
DRONE ASSASSINO	1PV, 2 ações de movimento, tem acoplado uma metralhadora.	20
DRONE DE INVASÃO	1PV, 2 ações de movimento. Usado para hackear	15
DUAL - COMUM	Atira 2d6 no ataque ao invés de 1. Válido apenas para armas comuns	10
ESCUDO DA SWAT	Adiciona +1 ao seu colete normal.	20
ELEMENTAL - FOGO	Adiciona algum elemento químico que reage ao impacto da munição. Incendeia o alvo – derrete o colete.	30
ELEMENTAL - ELÉTRICO	Adiciona algum elemento químico que reage ao impacto da munição. Eletrocuta o alvo – atordoia 1 ação.	20
GRANADA DE MÃO	Arma explosiva. Ignora colete e elimina o alvo. Contem 3 Unidades	3
GRANADA DE CONTENÇÃO	Explode e ao invés de destruir tudo a sua volta, atordoia todos em seu raio de alcance (7 hexágonos)	5 CADA
HOLOGRAMA	Vai atrair os inimigos para ele.	10 CADA
KIT DE REPARO	Recupera sua proteção 1 unidade.	5 CADA
KIT MÉDICO	Cura completamente um personagem caído. Este item não funciona contra personagens mortos.	10
LANTERNA	Quem estiver portando uma lanterna, pode encontrar +1 item extra	20
MIRA Á LASER	Adiciona +1 hexágono de alcance da arma	20
MUITA MUNIÇÃO	Permite re-rolar resultados de armas de fogo ao atacar +1x por ataque	5
RPG	Explode construções e veículos. Contem 3 munições +1 no dado de ataque.	20



OBSTACULOS E LOCAIS PARA PROCURAR

Nas missões do mapa, vocês encontrarão objetos, casas, construções, veículos para interação. Cada objeto destes tem uma função tática para os personagens.

Cada objeto possuem ícones que indicam cada efeito. Alguns podem ser destruídos, outros explodem, outros você procura cobertura e etc.

Veja o significado de cada ícone, em seguida os objetos que podem aparecer nas missões com os itens.

São eles respectivamente:



COBERTURA: acrescenta +1 ponto da rolagem de defesa do alvo e também mostram o quanto o personagem/inimigo deve superar, caso queira destruir o objeto.

Ex: Carros possuem 2, caso o atacante tire um valor que supere o valor no dado dos escudos significa que superou e atingiu o alvo que busca cobertura nele. Neste caso o alvo rola sua defesa e compara o valor já rolado pelo atacante. Verifique o resultado como foi explicado anteriormente no capítulo de combate.

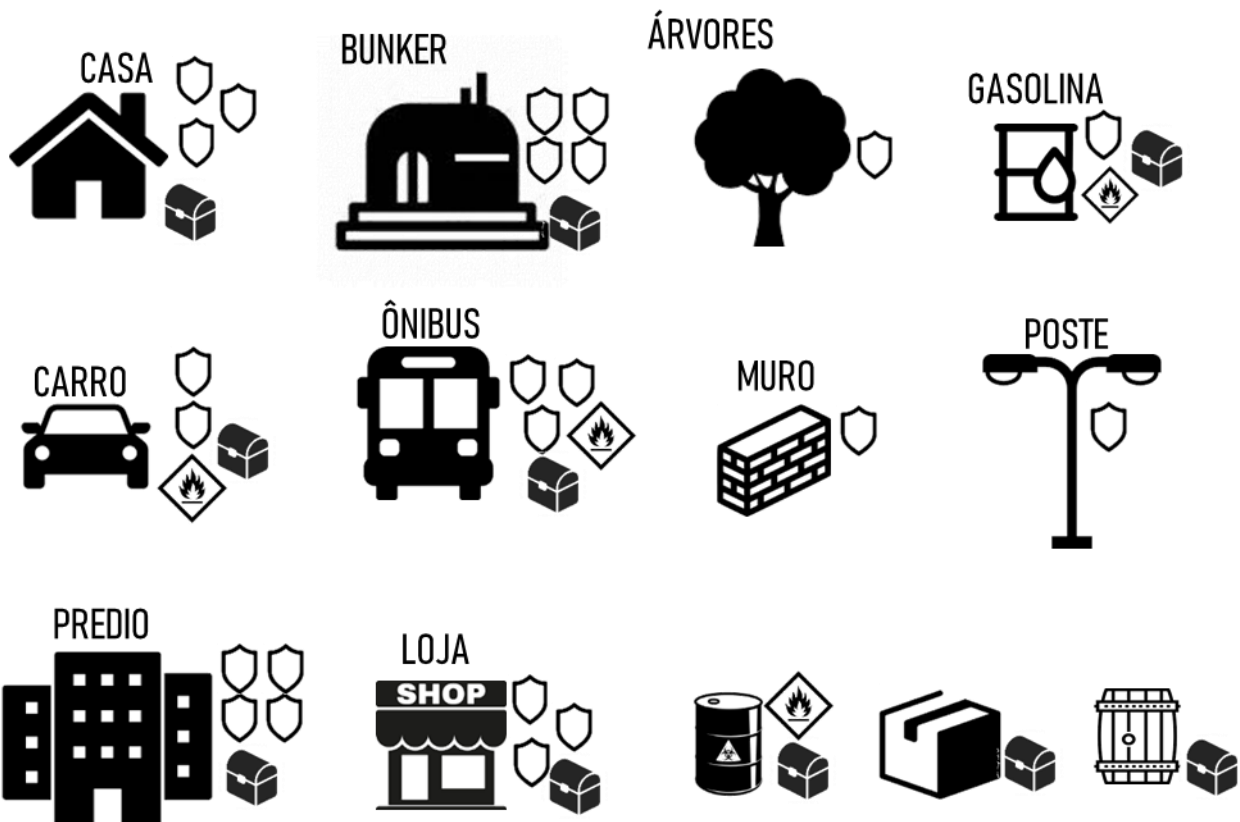


EXPLOSIVO: se for atingido explode levando 7 hexágonos ao seu redor (Como a granada de mão e dinamite).



ITEM: você pode gastar ações de procura para tentar achar itens e armas aqui.

Agora alguns exemplos de objetos, obstáculo para interação. Claro que o jogador pode e DEVE criar os seus obstáculos para suas missões.



POSIÇÕES PARA PROCURAR E OBTER COBERTURA

Esta é a posição que o personagem deve ficar para realizar ações de procurar, sempre a frente dos obstáculos.





HABILIDADES

Seu personagem começa com uma habilidade que já vem de sua classe.

Porém, na criação do seu personagem você escolhe mais 4 que você vai desbloqueando a medida que utiliza o XP obtido para tal. O valor que você vai ver na ficha do XP é o valor que você precisa ter para desbloquear tal habilidade comprada no início do jogo ao criar o personagem.

É importante que não basta ter o valor de XP para usa-la, você precisa gastar o XP para desbloquear tal habilidade.

Talvez em uma partida você não consiga obter o XP total para comprar todas as habilidades, mas não se desanime, jogue uma nova missão, utilize itens obtidos na sua mochila para converter em XPs.

Cada habilidade lhe concede vantagens que, se usadas do modo certo, podem causar um estrago e desequilibrar um jogo.

Sugere-se que você faça ao menos uma mini “campanha” de pelo menos 5 missões para poder upar seu personagem ao máximo.

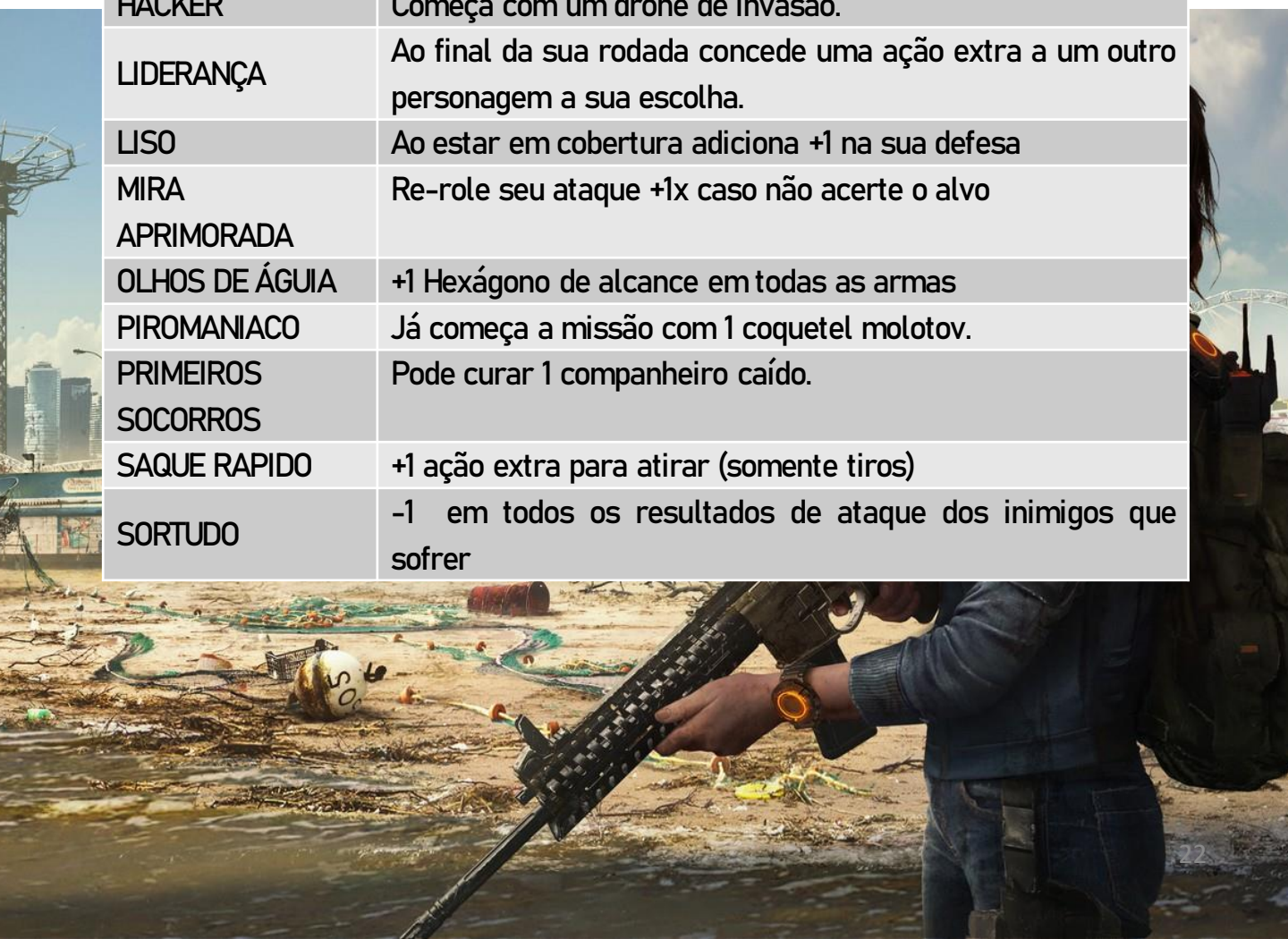
Mesmo que cada classe tenha uma habilidade pré-estabelecida nada impede que você crie uma nova classe com outras habilidades em ordens diferentes.

Seguem a baixo a lista da habilidade e seu efeito.

Leia e entenda cada uma delas, pois parte da estratégia já começa na montagem das habilidades do seu personagem.

TABELA DE HABILIDADES

NOME	DESCRIÇÃO - EFEITO
AGILIDADE	Possui uma ação extra de movimento
ARMA DE ESTIMAÇÃO	Escolha uma arma de seu inventário. Sempre que usa-la você ganha +1 no ataque.
BERSERKER	Some +1 no seu dado de ataque sempre que abater um inimigo. (Acumula-se no máximo +3).
BISBILHOTEIRO	Possui uma ação extra de procurar.
BLINDADO	+1 ponto de colete
COVARDE	Você pode pegar inimigos corpo a corpo, usa-lo como escudo por 1 rodada. Este escudo lhe garante +1 ponto de vida. Em seguida precisa ou solta-lo ou mata-lo.
DURÃO	+1 Ponto de Vida além do colete
FIRERMAN	+1 em todos os resultados ao utilizar granadas e explosivos
FURTIVO	Na primeira ação é como se estivesse invisível Só funciona uma vez por alvo.
HACKER	Começa com um drone de invasão.
LIDERANÇA	Ao final da sua rodada concede uma ação extra a um outro personagem a sua escolha.
LISO	Ao estar em cobertura adiciona +1 na sua defesa
MIRA APRIMORADA	Re-role seu ataque +1x caso não acerte o alvo
OLHOS DE ÁGUIA	+1 Hexágono de alcance em todas as armas
PIROMANIACO	Já começa a missão com 1 coquetel molotov.
PRIMEIROS SOCORROS	Pode curar 1 companheiro caído.
SAQUE RAPIDO	+1 ação extra para atirar (somente tiros)
SORTUDO	-1 em todos os resultados de ataque dos inimigos que sofrer



CONDIÇÕES

Durante o jogo vão haver situações que tanto os personagens ou inimigos irão passar..Estas condições ajudam ou atrapalham o time, depende do ponto de vista.

Estas condições surgem ao atordoar inimigos, cair em combate, etc.

Cada condição gera um efeito.

- **Atordoado:** O alvo que estiver atordoado precisará gastar 1 ação para recobrar a consciência. Neste meio tempo ele não poderá realizar nenhuma outra ação. Um alvo não poderá ser atordoado mais de uma vez na mesma rodada.
- **Caído:** Personagem caído é aquele que foi atingido e o resultado na rolagem superou o colete. Você vai riscar na ficha o símbolo do colete. Mas ele ainda poderá voltar a missão caso possua 1 kit médico ou um aliado com habilidade PRIMEIROS SOCORROS preste socorro a ele indo até o hexágono que ele caiu. Se um personagem caído não for atendido em até 3 rodadas ele morrerá. Personagens caídos deixam caídas suas armas e itens para quem quiser pega-los.
- **Morto:** Se o personagem caído não for ajudado por nenhuma destas duas condições, após 3 rodadas ou ser atingido de novo ELE MORRE! Ele também morre imediatamente se for explodido. Personagens mortos deixam caídas suas armas e itens para quem quiser pega-los.

Estas condições também funcionam para os inimigos, com exceção do “caído”. Inimigos que forem atingidos morrerão imediatamente.



EVENTOS

A baixo está a tabela de eventos e compare nas rolagens. Cada evento ocorre sempre na 4ª fase da rodada.

Role 2d6. Escolha um resultado para a categoria e o outro para a subcategoria.

Vale ressaltar que é importante que cada rodada seja um personagem que role o evento, pois existirão situações que afetam apenas um personagem.

Mesmo com todos os inimigos mortos é importante manterem cada fase da rodada, pois, eventos ruins podem acontecer para atrapalhar o grupo. Um vez que o objetivo não foi concluído a missão ainda estará rolando.

Resultado 1

1	nada acontece.
2	Reforço exagerado - Surge um general e um Sargento próximo ao objetivo
3	Um refém surge no meio do mapa, proteja-o. até o final da próxima rodada para ganhar 5 XP
4	sem munição, gaste sua 1ª ação para para recarregar.
5	Encontrou um item inesperado.
6	Reforços inimigos! Surge +1 inimigo por jogador próximo ao objetivo da missão

Resultado 2

1	Ataque aéreo. Escolha 1 alvo inimigo para ser atingido por um míssil e mata-lo instantaneamente.
2	Escolha um personagem para realizar imediatamente uma ação.
3	inimigos ganham um turno extra!
4	Melhora milagrosa, recupere um aliado caído.
5	Ação rápida. Seu time ganha um turno extra.
6	Vai demorar. Um outro objetivo surge além deste neste mapa

Resultado 3

1	Sorte em dobro. Multiplique o ultimo item obtido.
2	Taca a mãe! Ganha +1 granada de mão.
3	Surge um general no mapa, próximo ao objetivo
4	Emboscada um soldado por jogador surgem ao redor do personagem
5	É uma armadilha.
6	Mira certa - Rolagens de ataques valem o dobro do resultado!

Resultado 4

1	Super proteção - Rolagens de defesas valem o dobro do resultado!
2	Que sorte, achou uma arma comum
3	Que sorte! Ações de procurar rendem 2 sorteios de itens na rodada.
4	Auxílio inesperado surge outro personagem para entrar na missão! (crie outro personagem seguindo as mesmas regras).
5	Reforços inimigos! - Surgem 2 Sargentos ao redor de um inimigo (escolha qual).
6	Ataque Sniper inimigo - Escolha um dos personagens jogadores para sofrer um ataque de sniper.

Resultado 5

1	Reforços exagerados inimigos - surgem mais inimigos próximos ao objetivo (multiplique pelo número de jogadores).
2	Reflexos - seu personagem pode agir novamente com 3 ações
3	Sem munição - gaste uma ação para recarregar.
4	Hora extra - surge outro objetivo no mapa (sorteie novamente + 1 objetivo), coloque-o próximo a algum outro inimigo.
5	Ainda bem! - encontrou um item próximo ao seu personagem
6	Presdigitação - Personagem podem trocar de arma e mexer no seu inventário como ação livre

Resultado 6

1	É uma armadilha - Surge 1 soldado por jogador em campo próximo ao jogador mais próximo do objetivo.
2	Inimigos que achavam que estavam mortos se recuperaram. (volte a vida de todos os inimigos caídos.
3	Milagre - um personagem que achavam estar morto, se recupera (reviva um aliado).
4	Saudável - Cure completamente um aliado
5	Saudável ruim - cure completamente um inimigo
6	Surge 1 General e +2 Sargentos próximo ao objetivo.

POSICIONAMENTO

Após conhecer os conceitos básicos, vamos aprender o gameplay na prática.

Vamos simular uma missão básica de chegar do ponto A ao ponto B.

Para começar é sempre mostrado no mapa da missão onde o personagem exigido deve ficar, os demais personagens devem ficar ao redor dele. Assim começa o jogo.

Como dito anteriormente cada personagem tem 3 ações, no caso nosso comando tem um bunker bem na sua frente impossibilitando avançar em linha reta. Construções, casas e prédios impedem a visão do ataque. Neste caso, tanto ele quando o sniper agachado pode se deslocar para o lado para ter o caminho livre mais a frente, como mostram as setas.

Bunkers, casas, árvores, postes, latas que ficam na frente podem servir de cobertura e atrapalhar ser alvejado. Cada obstáculo no mapa tem certa quantidade em hexágonos que ocupam, de forma que os personagens não podem estar na mesma casa que eles ocupam.

A árvores, caixas, barris, postes e etc ocupam 1 hexágono.

Perceba pelo número de hexágonos ao seu redor. 2 personagens não podem ocupar o mesmo lugar no hexágono, eles devem ficar ao menos um hexágono de distancia.

Todo objeto no cenário que ocupe 1 hexágono é o suficiente para dar +1 de cobertura para quem o utilizar.

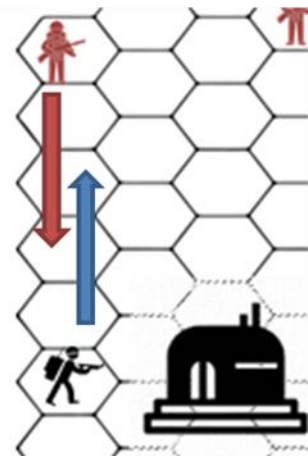
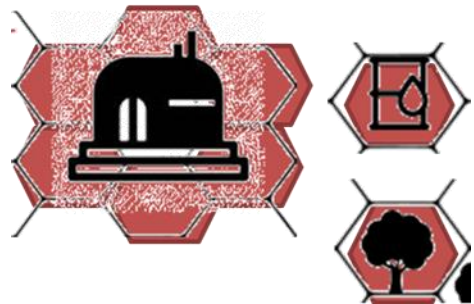
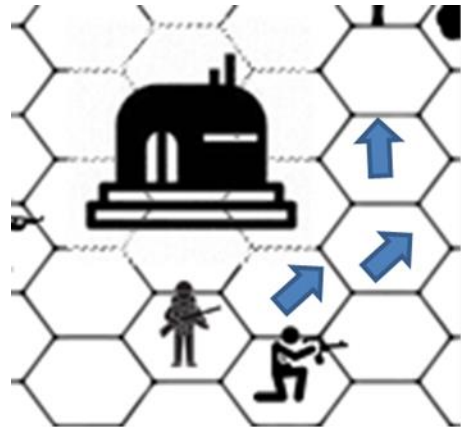
Outro caso é a visão. No caso ao lado tanto o nosso Demolidor (de preto) quanto o inimigo soldado de vermelho podem se enxergar. E se suas armas estiverem em seu campo de distância eles podem trocar tiro na fase de combate.

Caso um deles estivesse por detrás de uma árvore, ou latão eles teriam bônus de +1 ao serem alvejados.

A distância de uma arma de fogo comum é de 3 hexágonos de distância (exceto sniper que é de 5 e granadas de mão que são 2 hexágonos).

Digamos que na vez do detonador ele avança e agora no alcance de sua arma ele possa atacar o inimigo.

Como em nenhum dos dois (personagem e inimigo) há algum tipo de árvore, latão, casa ou qualquer objeto. O ataque será livre e direto.



Área de movimento ao redor de construções maiores

Missões de
exemplo



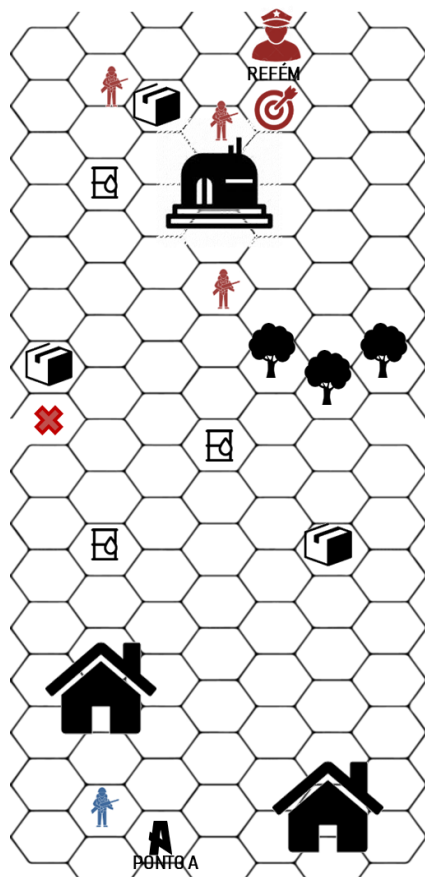
E SURGEM OS
HEROIS!

MISSÃO: Resgate de refém

"Recebemos a primeira missão, um resgate do doutor Albert. Terroristas o pegaram e o estão forçando a criar armas para eles. Se Dr. Albert for resgatado, poderá somar e muito para nossa operação. Nosso commando seguiu as pistas deixadas pelos terroristas e os seguimos até um Armazém antigo. Será uma armadilha?"



MISSÃO:	RESGATE DE REFÉNS	ITENS 2D6
OBJETIVO:	Resgatar o refém	2 METRALHADORA
INIMIGOS INICIAIS:	Soldados + 1 sargento	3 GRANADA 1X
OBSTÁCULOS:	2 casas, 1 bunker, 3 árvores 3 latões de óleo, 2 caixas	4 FACA
CLASSE EXIGIDA	1 Commando	5 MUITA MUNIÇÃO
CONDIÇÕES:		
VITÓRIA:	Levar o refém até o ponto A	6 BASTÃO
DERROTA:	Morte do comando e/ou refém	7 KIT MPEDICO
		8 REVOLVER
		9 BASTÃO
		10 ESCOPETA
		11 GRANADA DE M
		12 DUAL COMUM

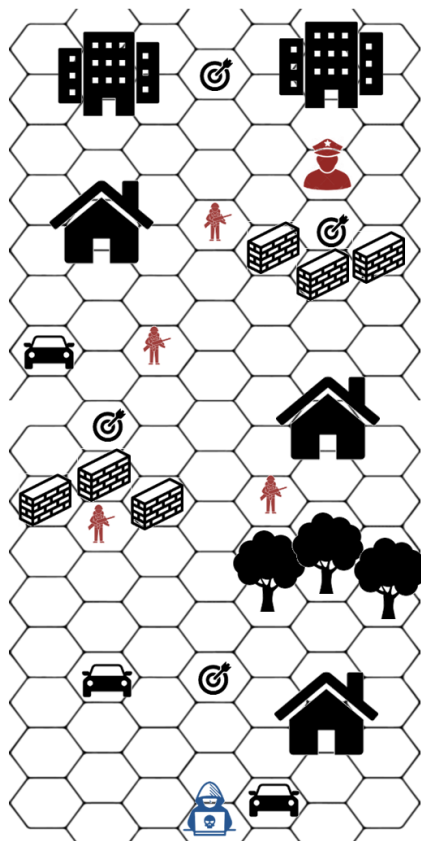


MISSÃO: Coletar Materiais de pesquisa

"Dr. Albert retornou bem e a missão foi um sucesso. Realmente ele tem muito a acrescentar para a operação, mas para isso precisa de materiais necessários para desenvolver suas pesquisas. Mesmo realizando o pedido e o mesmo para ser entregue em sigilo, de alguma forma os terroristas descobriram e o roubaram. Precisamos localizar cada um dos materiais, scaea-los e trazer de volta."



MISSÃO:	COLETAR MATERIAIS	ITENS 2D6
OBJETIVO:	Recupere casa um dos materiais espalhados pelo mapa	2 METRALHADORA
INIMIGOS INICIAIS:	4 Soldados, 1 sargento	3 GRANADA 1X
OBSTÁCULOS:	2 Prédios, 3 casas, 6 muros, 3 árvores, 3 carros	4 FACA
CLASSE EXIGIDA	1 Técnico	5 MUITA MUNIÇÃO
CONDIÇÕES:		
VITÓRIA:	Recuperar todos os materiais	6 BASTÃO
DERROTA:	Morte do hacker ou destruição de algum material	7 KIT MPEDICO
		8 REVOLVER
		9 BASTÃO
		10 ESCOPETA
		11 GRANADA DE M
		12 DUAL COMUM

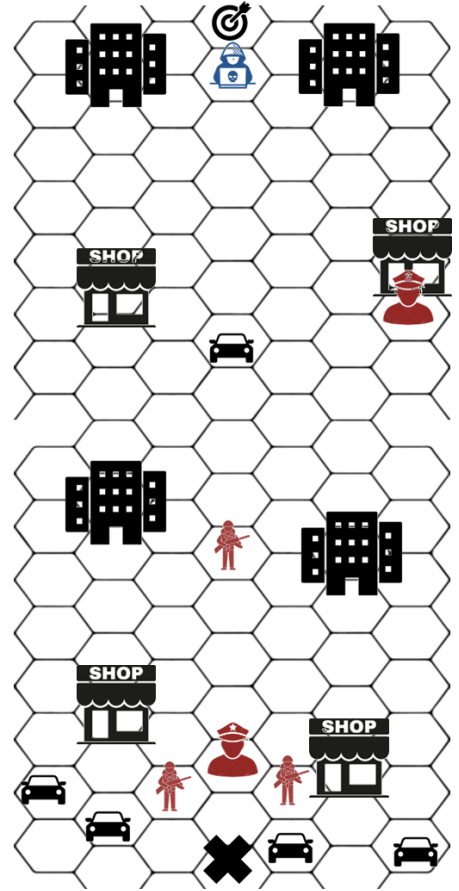


MISSÃO: Fuga alucinante

“Como nem tudo são flores os materiais precisam ser escoltados e ao sair nos becos fomos atacados pelos Anarquistas. Tentamos despista-los até o antigo comércio da região, só precisamos passar por eles.”

REGRA ESPECIAL: A ficha do objetivo representa o material coletado que precisa se movimentar junto com o grupo. Cada grupo pode gastar uma ação para mover a ficha de objetivo 1 hexágono.

MISSÃO:	COLETAR MATERIAIS	ITENS 2D6
OBJETIVO:	Chegue até o ponto X carregando uma ficha de objetivo	2 METRALHADORA
INIMIGOS INICIAIS:	3 Soldados, 2 sargento	3 GRANADA 1X
OBSTÁCULOS:	4 Prédios, 5 carros, 4 LOJAS	4 FACA
CLASSE EXIGIDA	1 Técnico	5 MUITA MUNIÇÃO
CONDIÇÕES:		6 KIT MÉDICO
VITÓRIA:	Chegar ao ponto X	7 COLETE
DERROTA:	Morte do tecnico ou atingirem o objetivo	8 REVOLVER
		9 BASTÃO
		10 ESCOPETA
		11 GRANADA DE M
		12 DUAL COMUM

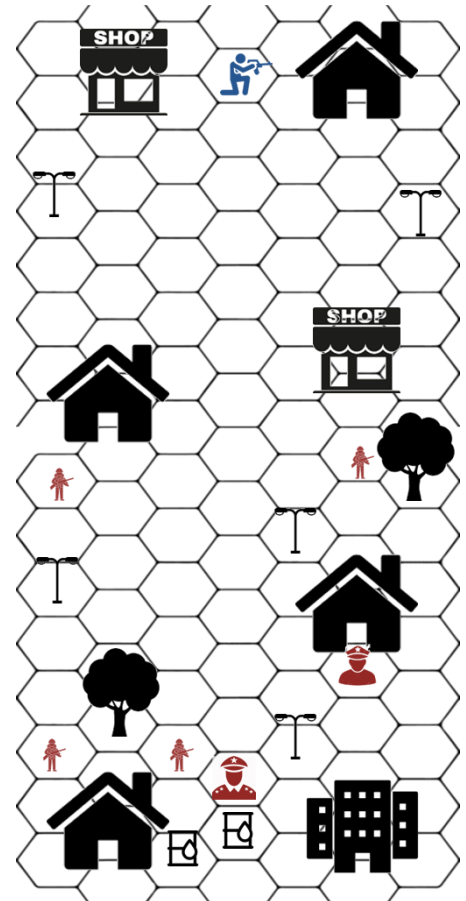


MISSÃO: Os infiltrados

“Manifestantes pararam no meio das ruas para protestarem contra o regime mundial e a aliança. O problema é que illuminados estão infiltrados e precisam ser eliminados. Nossa técnico descobriu os infiltrados e agora precisam ser eliminados. Sorte que temos um sniper.”

REGRA ESPECIAL: Ao eliminar os 4 soldados surgirão 1 sargento e ao eliminar o sargento, irá surgir 1 general que seria o líder da seita de illuminados. (só os coloque a medida que forem eliminados).

MISSÃO:	COLETAR MATERIAIS	ITENS 2D6
OBJETIVO:	Derrotar os soldados infiltrados	2 METRALHADORA
INIMIGOS INICIAIS:	4 soldados, 1 sargento, 1 general	3 GRANADA 1X
OBSTÁCULOS:	2 lojas, 4 casas, 2 árvores, 5 postes, 2 latões	4 FACA
CLASSE EXIGIDA	sniper	5 MUITA MUNIÇÃO
CONDIÇÕES:		6 KIT MÉDICO
VITÓRIA:	Eliminar todos os inimigos	7 COLETE
DERROTA:	Morte do sniper	8 REVOLVER
		9 BASTÃO
		10 ESCOPETA
		11 GRANADA DE M
		12 LANTERNA



MISSÃO: É uma armadilha!

"Após descobrirmos e darmos cabo aos infiltrados dos iluminados descobrimos que tudo não passou de uma armadilha para nos despistar. E que foi implantada uma bomba de destruição em massa. Precisamos localizar a bomba e desativa-la

REGRA ESPECIAL: ao chegar ao alvo com o commando role o dado, saindo 5 ou 6 você achou a bomba. Caso contrario e não achar nenhuma, o alvo restante será automaticamente a bomba.

MISSÃO:	COLETAR MATERIAIS	ITENS 2D6
OBJETIVO:	Localizar a bomba em algum dos pontos marcados pelo alvo	2 METRALHADORA
INIMIGOS INICIAIS:	4 soldados, 2 generais	3 GRANADA 1X
OBSTÁCULOS:	3 prédios, 2 casas, 4 muros, 3 lojas, 2 carros, 1 ônibus, 4 postes, 6 alvos	4 FACA
CLASSE EXIGIDA	1 commando	5 MUITA MUNIÇÃO
CONDIÇÕES:		6 KIT MÉDICO
VITÓRIA:	Achar a bomba e deativa-la	7 COLETE
DERROTA:	Morte do commando ou ao final de 2d6 rodadas	8 REVOLVER
		9 BASTÃO
		10 ESCOPETA
		11 GRANADA DE M
		12 LANTERNA





CRIANDO SUAS MISSÕES

Você já tem a ambientação, já tem as regras e já até jogou algumas missões para começar a se aquecer.

Agora VAMOS POR A MÃO NA MASSA!
HORA DE CRIAR SUAS MISSÕES!

Este é um jogo altamente customizável no qual, tudo que precisa é desta apostila de regras, os tokens de cada item, você pode optar por desenhar os seus ou até mesmo usar pecinhas de outros jogos ou objetos para representar os tokens do mapa.

Outra opção é tirar xerox da folha com o mapa do jogo, fichas e tokens.

Ao final, deixarei uma ficha em branco, tokens e todo tipo de material para criar seu jogo. Eles são minimalistas, mas não se prenda a isso, crie os seus.

No modelo em branco da missão, você só terá o trabalho de preenche-lo e idealizar a posição de cada peça.

Imagine o objetivo, represente-o com os tokens que representam um “alvo”, defina quantos e quais obstáculos teremos e balanceie com o número de inimigos.

Uma sugestão é colocar ao menos 1 inimigo por personagem ou o dobro.

A medida que seu grupo for ficando mais forte utilize Sargentos e generais e coloque-os em campo.

Escolha em seguida 11 itens no capítulo de “ITENS E AUXÍLIO” e os coloque na tabela itens de 2 a 12. Estes serão os prováveis itens que os personagens irão encontrar ao realizar buscas nos objetos do cenário.

Uma sugestão que deixo é criar uma mini campanha com 3 a 5 missões para seu time ir evoluindo.

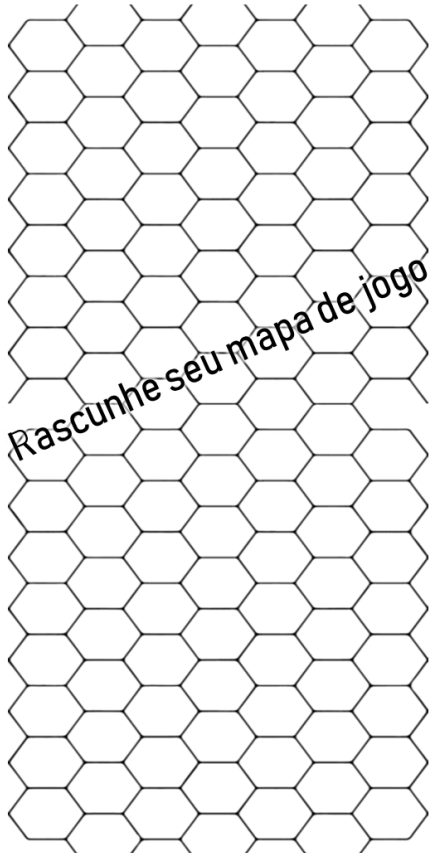
Utilize uma das facções como inimigos para criar um contexto que justifique suas missões.

A seguir uma ficha de modelo autoexplicativa:

COLOQUE AQUI O TÍTULO DA MISSÃO



Escreva aqui uma prévia da história da missão, um mini diário ou contexto para a missão.

Fique livre para inventar o que quiser.



MISSÃO:	COLETAR MATERIAIS	ITENS 2D6
OBJETIVO:		2
INIMIGOS INICIAIS:		3
OBSTÁCULOS:		4
CLASSE EXIGIDA		5
CONDIÇÕES:		6
VITÓRIA:		7
DERROTA:		8
		9
		10
		11
		12

EXPLICANDO A FICHAS DE PERSONAGENS

COMMANDO	
NOME:	XP:
Imagem ou símbolo do personagem	PONTOS DE VIDA   
	 RIFLE
	 BISBILHOTEIRO
ARMA 1:	ARMA 2:
ITENS:	
CUSTO XP	HABILIDADES
5	
10	
15	
20	

Cabeçalho: Além da classe indicada a cima, coloque aqui o nome do seu personagem e vá anotando cada XP que ele adquirir no jogo.

PONTOS DE VIDA. Aqui cada símbolo representa uma condição: *COLETE* é para lembrar que ele possui +1 ponto na rolagem de defesa, o *CORAÇÃO* representa 1 ponto de vida e a *CAVEIRA* é para marcar caso ele esteja morto.

ARMA INICIAL. Aqui está a arma que seu personagem começa na partida.

HABILIDADE INICIAL. Aqui está a habilidade de classe que seu personagem começa a partida.

ARMA 1: A sua arma primária, a arma que o personagem esta utilizando na sua mão.

ARMA 2: A arma que ele tem na reserva,

ITENS: utilize este e os demais campos em branco para anotar os itens que o personagem encontra na missão. Se os espaços acabarem, quer dizer que a sua mochila esta cheia e precisa desfazer de algum item.

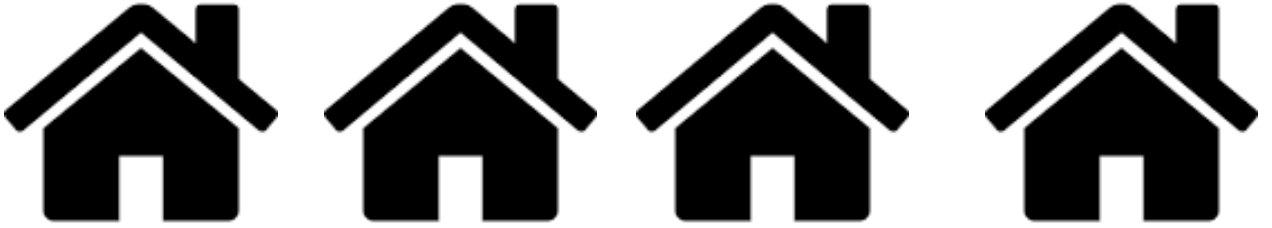
HABILIDADES: Anote aqui as habilidades a mais que seu personagem pode adquirir na missão, coloque-as na ordem que quiser, porém vão precisar gastar pontos de XP para obtê-la. A ordem das habilidades você define ao anotar.

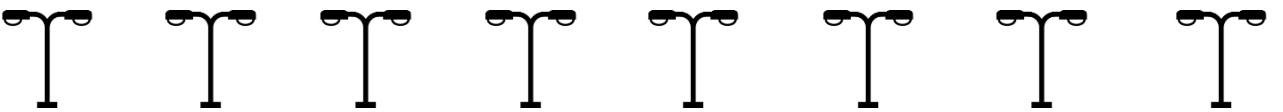
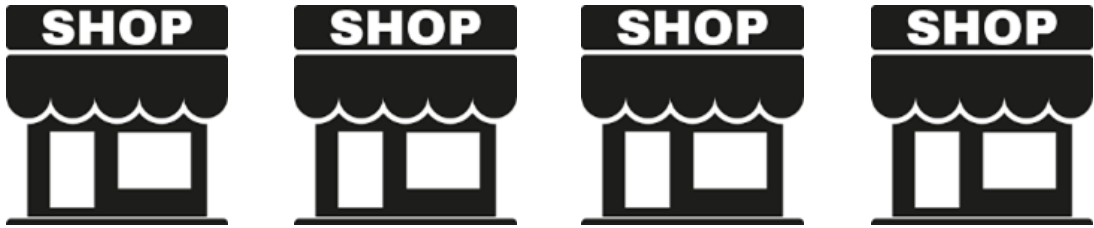
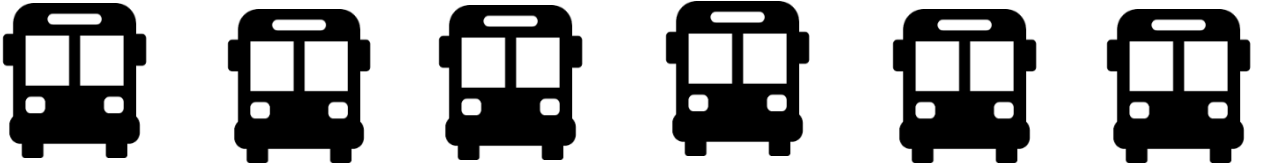


IMPERIA &

JOGUETE

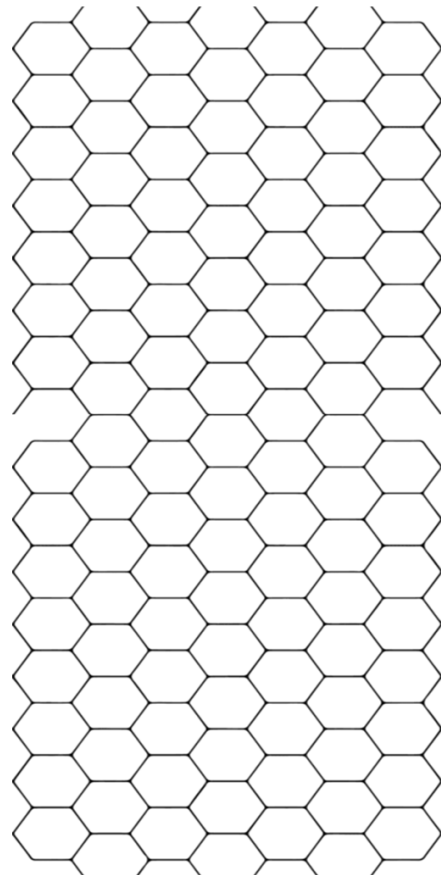
OBJETOS E OBSTACULOS





--

--

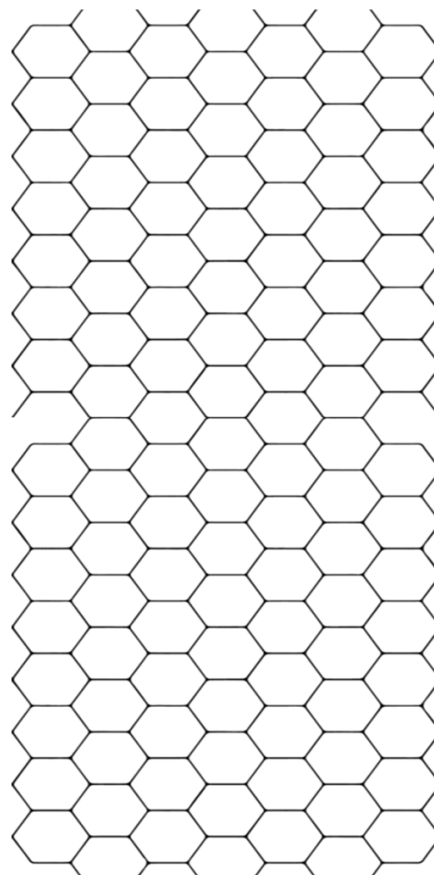


MISSÃO:	COLETAR MATERIAIS
OBJETIVO:	
INIMIGOS INICIAIS:	
OBSTÁCULOS:	
CLASSE EXIGIDA	
CONDIÇÕES:	
VITÓRIA:	
DERROTA:	

ITENS 2D6
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

--

--

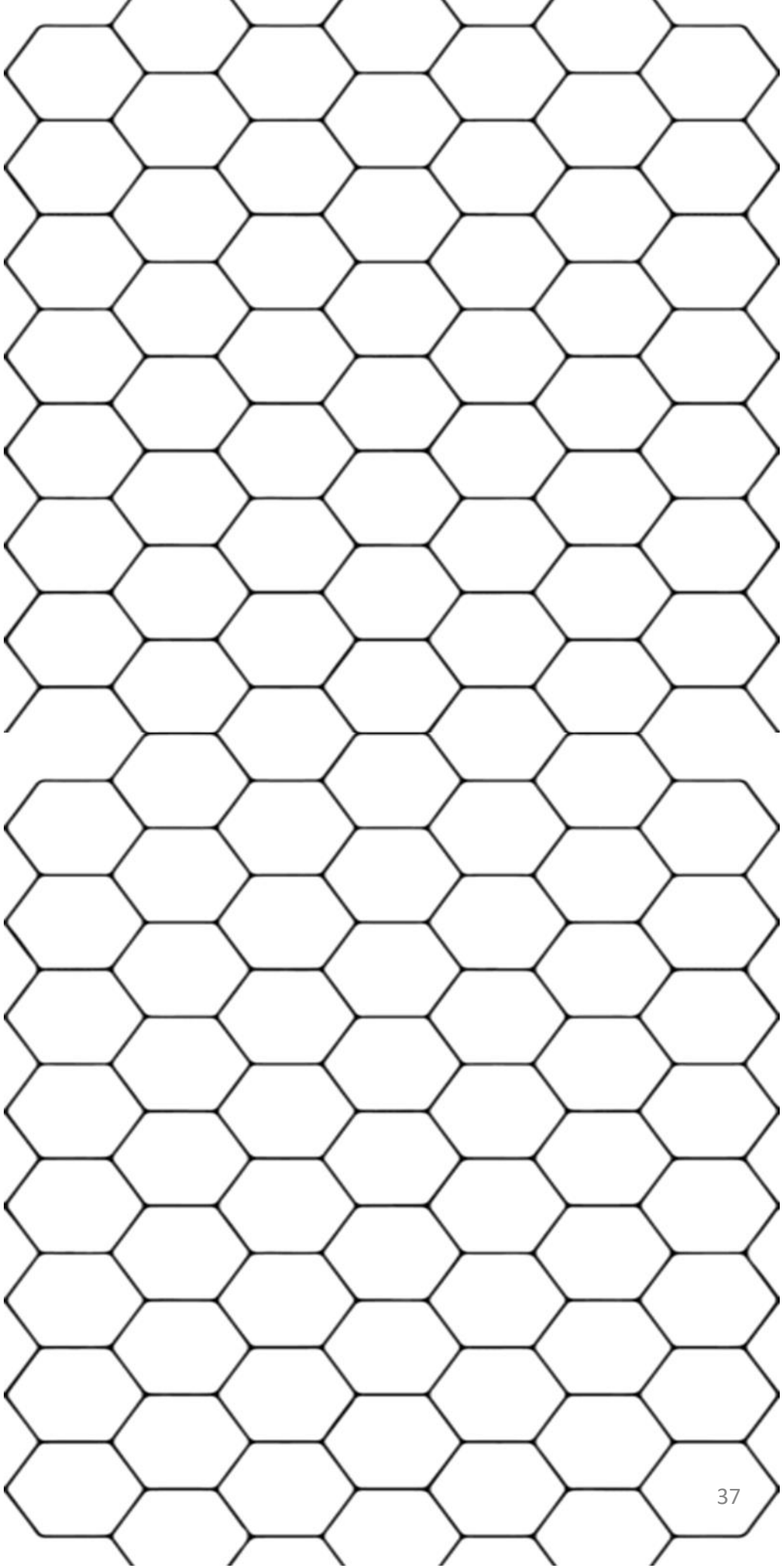


MISSÃO:	COLETAR MATERIAIS
OBJETIVO:	
INIMIGOS INICIAIS:	
OBSTÁCULOS:	
CLASSE EXIGIDA	
CONDIÇÕES:	
VITÓRIA:	
DERROTA:	

ITENS 2D6
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

Resultado 1	
1	nada acontece.
2	Reforço exagerado - Surge um general e um Sargento próximo ao objetivo
3	Um refém surge no meio do mapa, proteja-o. até o final da próxima rodada para ganhar 5 XP
4	sem munição, gaste sua 1ª ação para recarregar.
5	Encontrou um item inesperado.
6	Reforços inimigos! Surge +1 inimigo por jogador próximo ao objetivo da missão
Resultado 2	
1	Ataque aéreo. Escolha 1 alvo inimigo para ser atingido por um míssil e mata-lo instantaneamente.
2	Escolha um personagem para realizar imediatamente uma ação.
3	inimigos ganham um turno extra!
4	Melhora milagrosa, recupere um aliado caído.
5	Ação rápida. Seu time ganha um turno extra.
6	Vai demorar. Um outro objetivo surge além deste neste mapa
Resultado 3	
1	Sorte em dobro. Multiplique o ultimo item obtido.
2	Taca a mãe! Ganha +1 granada de mão.
3	Surge um general no mapa, próximo ao objetivo
4	Emboscada um soldado por jogador surgem ao redor do personagem
5	É uma armadilha.
6	Mira certa - Rolagens de ataques valem o dobro do resultado!
Resultado 4	
1	Super proteção - Rolagens de defesas valem o dobro do resultado!
2	Que sorte, achou uma arma comum
3	Que sorte! Ações de procurar rendem 2 sorteios de itens na rodada.
4	Auxílio inesperado surge outro personagem para entrar na missão! (crie outro personagem seguindo as mesmas regras).
5	Reforços inimigos! - Surgem 2 Sargentos ao redor de um inimigo (escolha qual).
6	Ataque Sniper inimigo - Escolha um dos personagens jogadores para sofrer um ataque de sniper.
Resultado 5	
1	Reforços exagerados inimigos - surgem mais inimigos próximos ao objetivo (multiplique pelo número de jogadores).
2	Reflexos - seu personagem pode agir novamente com 3 ações
3	Sem munição - gaste uma ação para recarregar.
4	Hora extra - surge outro objetivo no mapa (sorteie novamente + 1 objetivo), coloque-o próximo a algum outro inimigo.
5	Ainda bem! - encontrou um item próximo ao seu personagem
6	Presdigitação - Personagem podem trocar de arma e mexer no seu inventário como ação livre
Resultado 6	
1	É uma armadilha - Surge 1 soldado por jogador em campo próximo ao jogador mais próximo do objetivo.
2	Inimigos que achavam que estavam mortos se recuperaram. (volte a vida de todos os inimigos caídos.
3	Milagre - um personagem que achavam estar morto, se recupera (reviva um aliado).
4	Saudável - Cure completamente um aliado
5	Saudável ruim - cure completamente um inimigo
6	Surge 1 General e +2 Sargentos próximo ao objetivo.

ITENS 2D6
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12



COMANDO



NOME:

XP:

símbolo ou imagem de seu personagem

PONTOS DE VIDA



RIFLE



BISBILHOTEIRO

ARMA 1:

ARMA 2:

ITENS:

CUSTO XP

HABILIDADES

5

10

15

20

DEMOLIDORES



NOME:

XP:

símbolo ou imagem de seu personagem

PONTOS DE VIDA



BAZOOKA



FIREMAN

ARMA 1:

ARMA 2:

ITENS:

CUSTO XP

HABILIDADES

5

10

15

20

CAMPERS

NOME:

XP:



símbolo ou imagem de seu personagem

PONTOS DE VIDA



SNIPER



MIRA APRIMORADA

ARMA 1:

ARMA 2:

ITENS:

CUSTO XP

HABILIDADES

5

10

15

20

ARTILHEIROS

NOME:

XP:



símbolo ou imagem de seu personagem

PONTOS DE VIDA



ESPIGARDA



BLINDADO

ARMA 1:

ARMA 2:

ITENS:

CUSTO XP

HABILIDADES

5

10

15

20

TECNICOS



NOME:

XP:

símbolo ou imagem de seu personagem

PONTOS DE VIDA



TEASER



HACKER

ARMA 1:

ARMA 2:

ITENS:

CUSTO XP

HABILIDADES

5

10

15

20

MEDICOS



NOME:

XP:

símbolo ou imagem de seu personagem

PONTOS DE VIDA



REVÓLVER



PRIM. SOCORROS

ARMA 1:

ARMA 2:

ITENS:

CUSTO XP

HABILIDADES

5

10

15

20