

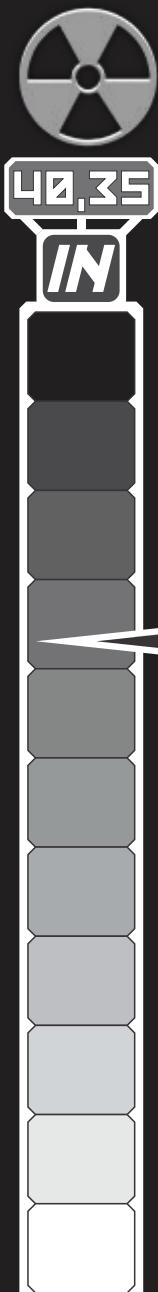
СЕИЧАЮЩАЯ СМРТИНА



RED STAR

JOGO DE HORROR MILITAR

POR ÉRIC S. A. ARAÚJO (HOBBIT)
WWW.TRLHARPG.BLOGSPOT.COM.BR



CENÁRIO DE CAMPANHA

Red Star

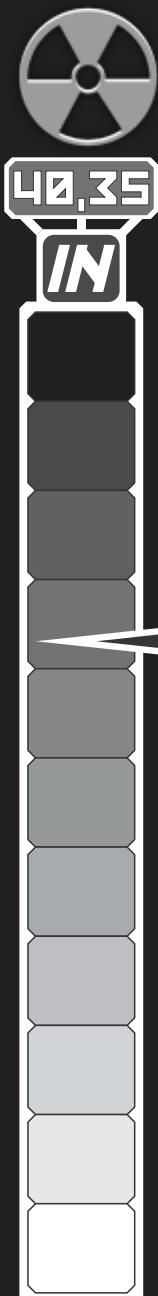


ÉRIC S. A. ARAÚJO

JOGO DE HISTÓRIA MILITAR

2013

WWW.TRILHARPG.BLOGSPOT.COM.BR



АТЯМА
THE REVOLUTION
ЦИСТОРРАЗЕ
FIGHT
FOR THE MOTHERLAND

САРПІРО
ЧИ
ДЛІ



E NO PRINCÍPIO O CÉU ESCURECEU...

Antes de qualquer coisa, precisamos voltar em um passado recente.

A madrugada do dia 26 de Abril de 1986.

Uma equipe operacional planejou um teste de segurança nas turbinas do reator 4, na usina de Chernobyl, em Pripyat. No entanto algo saiu errado, o reator superaqueceu, a cobertura de proteção do reator não suportou o calor que ultrapassou os 2.000°C e ocorreu então o maior desastre nuclear da história da humanidade.

O reator 4 da usina Vladimir Lenin, conhecida como Chernobyl, explodiu liberando quantidades astronômicas de material radioativo (Iodo 131 e Césio 137) na atmosfera, causando assim, mortes lentas e agonizantes.

O governo liberou informações de que as mortes totais devidas ao acidente nuclear chegam a 4.000. Mas uma coisa que podemos saber, meu camarada, é que não se pode confiar no governo. Algumas fontes apontam mais de 45.000 mortes, dentre as que já aconteceram e as que ainda estão para acontecer.

Apenas no ano de 1986, as mortes oficiais chegaram a 25.000. Dentre elas, todo bravo corpo de bombeiros de Pripyat, operários da usina, soldados do exército soviético que prestou ajuda, jornalistas, cientistas e civis de toda a Europa, vítimas do Inimigo Invisível.

O governo da União Soviética, nas mãos de Mikhail Gorbachev, quis abafar o acidente relatando que era um evento pequeno, e que não haviam motivos para pânico. Organizou uma ação militar para que fosse feita a evacuação dos habitantes da cidade. No entanto, esta ação só foi feita mais de 24 horas depois do acidente. Neste momento, aqueles que morreriam devido ao acidente, já estavam marcados pela radiação.

Foram 10 dias queimando material radioativo, espalhando a morte por 3/4 da Europa, contaminando diversas áreas e correndo o risco de uma segunda explosão que devastaria cerca de 75% do solo europeu. Após estes 10 dias, o acidente foi finalmente controlado. Mas o estrago já estava feito, e desde 1986 até os dias de hoje, pessoas ainda morrem por causa de Chernobyl.

Para selar o problema, foi construído um sarcófago de concreto e ferro capaz de absorver a radiação e conter o combustível restante. No entanto, algo que poucos sabem, é que o sarcófago é provisório e esta proteção é instável. Ele foi construído às pressas, possui risco de ferrugem nas vigas e com o tempo ele se tornaria inútil. Este tempo é estimado entre 20 à 30 anos.

Seu tempo está acabando e até o momento nada foi feito. Não se sabe quais serão as reais consequências quando este dia chegar. No entanto, sabe-se que ele está chegando.

Seu dever, soldado, é manter a segurança do mundo e acima de tudo, da Mãe Rússia!

Podemos ter um governo corrupto, disputas políticas capazes de colocar o próprio país em risco. Podemos ter um grande inimigo no ocidente, capaz de levantar uma guerra sem fim contra nossa terra. Podemos correr riscos infinitos. Mas não sem uma certeza:

"A Mãe Vermelha nunca abandonará seu filho e aqueles que lutam por ela!"

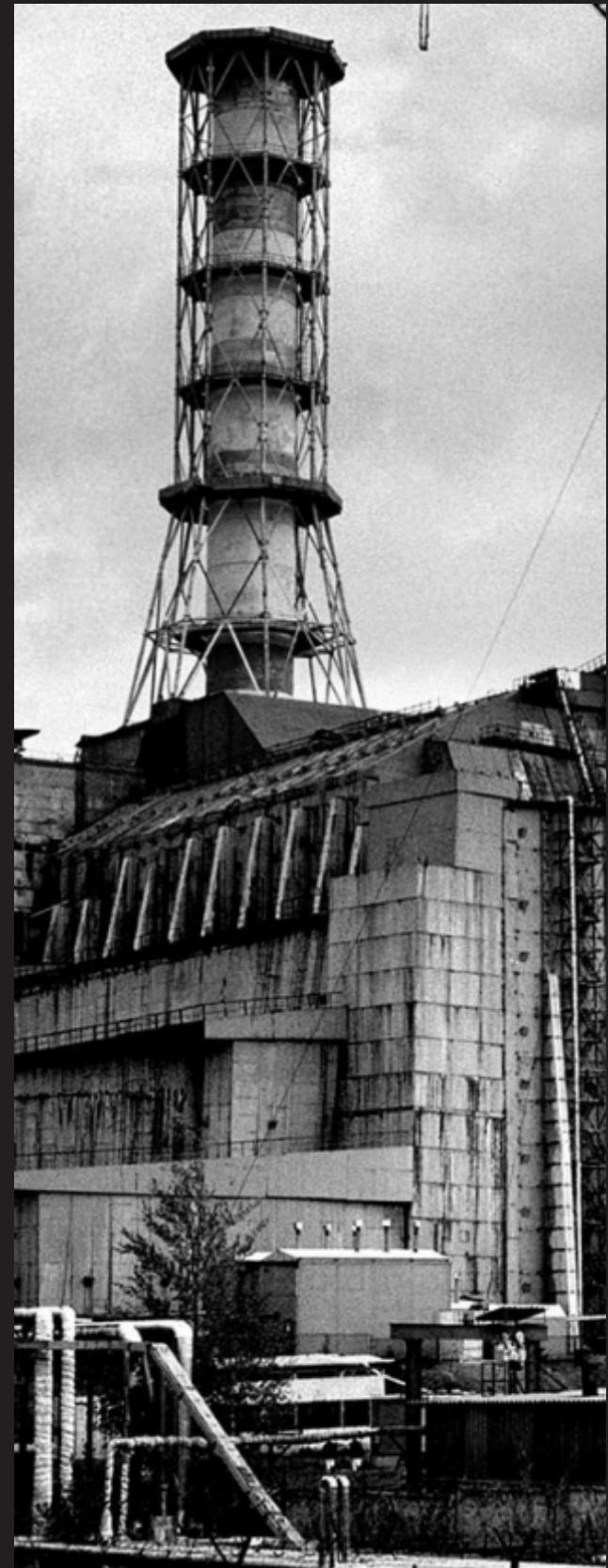


Foto do arquivo da RED STAR
Usina de Chernobyl - Novembro de 1986

30 ANOS DEPOIS

O mundo passou por muitas modificações, outros acidentes nucleares menores aconteceram, desastres ecológicos, atentados terroristas, crises econômicas, guerras e demais eventos que deixaram cicatrizes na linha temporal da humanidade.

Foram tantos os eventos que muita gente se esqueceu do que poderia vir a ser a causa de uma mudança global.

Silenciosamente o sarcófago da usina de Chernobyl foi se rompendo, contaminando novamente o solo e toda forma de vida próxima, alterando assim o cenário ao seu redor.

Até então, apenas os arredores de Pripyat, área já considerada zona proibida para habitação, foi exposta novamente às doses letais de radiação. No entanto, coisas estranhas vêm acontecendo, e o governo russo, ainda responsável pela usina, vem mantendo informações em segredo.

A única coisa que o mundo sabe é que uma equipe está sendo enviada ao local para criar um novo sarcófago, mais resistente que o anterior, e forjado com maior precisão. Mas alguns moradores da Ucrânia e da Bielorrússia têm sentido atividades estranhas vindas da zona proibida.

Alguns alegam ver luzes estranhas durante a madrugada. Uma iluminação semelhante a aurora boreal, que paira no horizonte distante por alguns segundos. Outros dizem ouvir sons metálicos ecoando pelos céus. Vindos de algum lugar muito distante, mas ainda assim estes sons são altos e perturbadores. Vídeos foram feitos e colocados na Internet, mas o governo aliado à mídia imediatamente criou explicações racionais para os efeitos ocorridos, abafando os casos e trazendo tranquilidade para a população.

Mas nós sabemos a verdade!

A HISTÓRIA OCULTADA

O Sarcófago se rompeu!

O governo sabe, a mídia sabe, o exército sabe e todos dizem a mesma coisa:

"Devemos nos preparar para o pior"

Animador, não?

Todos sabem do fato, mas o governo possui interesses ocultos, e para isto ele está sim enviando pessoas para lidarem com a situação. Mas não são engenheiros, construtores civis nem algum outro tipo de responsável por lacrar o túmulo do reator 4. O governo está enviando você!

A RED STAR, uma força paramilitar criada pelo governo russo, com a missão de combater em áreas radioativas, soldados completamente preparados para uma guerra nuclear e um mundo pós-guerra nuclear.

Você não tem escolha a não ser acompanhar a equipe diretamente para o mesmo lugar em que ela esteve 30 anos atrás. Nesta época a RED STAR tinha a função de, juntamente com o exército soviético, eliminar todo tipo de vida contaminada e estudar o terreno e os eventos ocorridos.

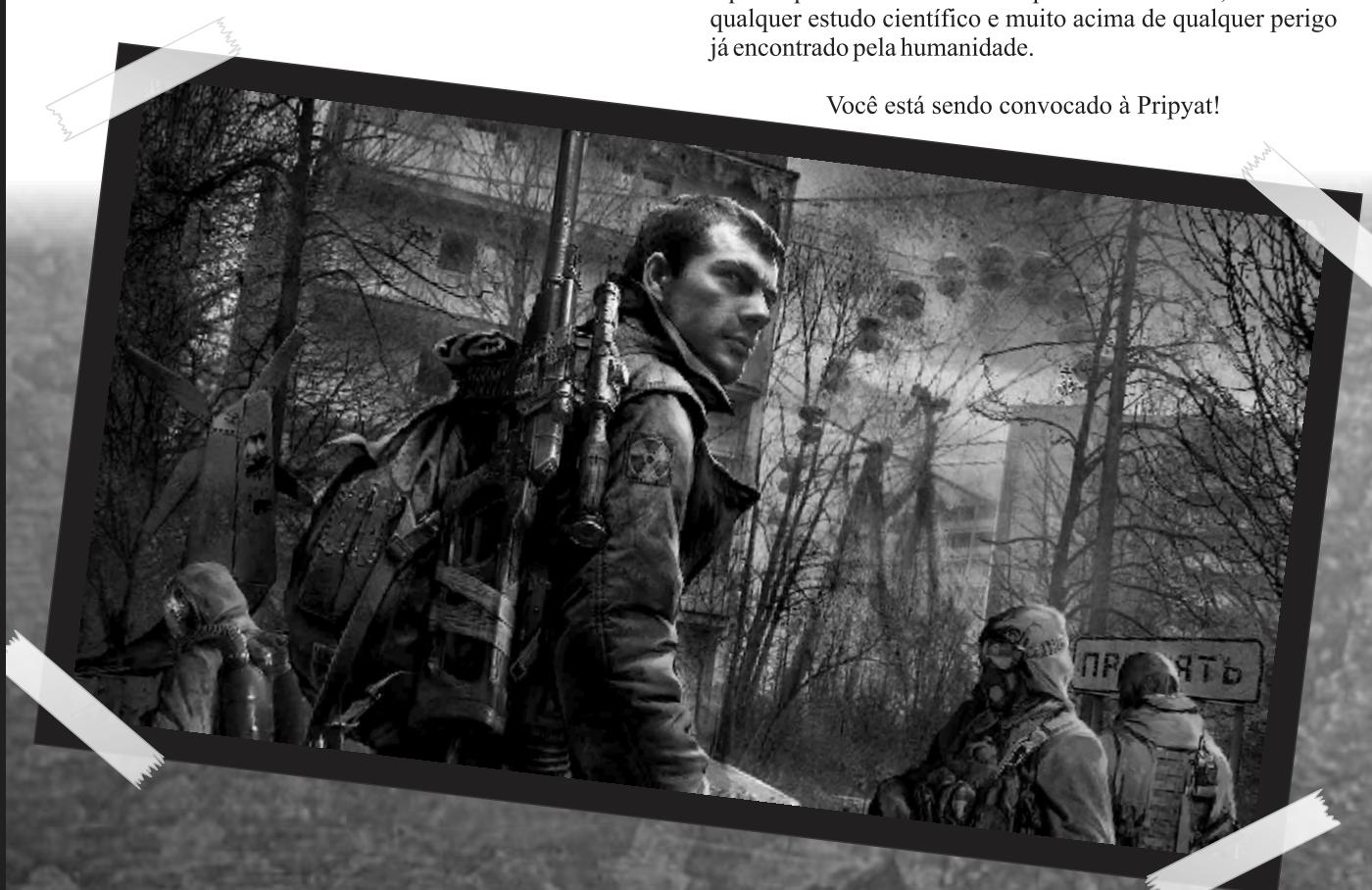
Os mais velhos, que sobreviveram à exposição radioativa chamam Pripyat de *Inferno Particular*.

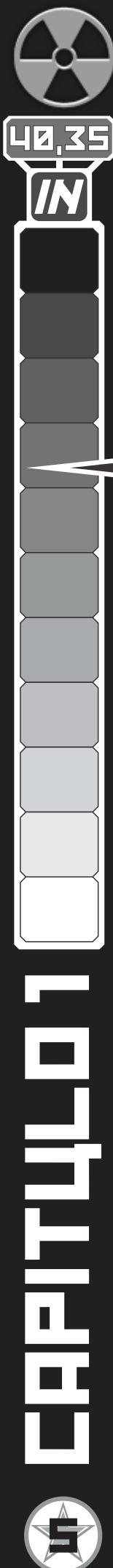
Os satélites russos captaram formas de vida contaminadas pela radiação. No entanto, nenhuma foi catalogada como alguma espécie de animal conhecido. Além disto, colossais emissões de energia radioativa têm ocorrido na região em forma de explosões repentinhas. Objetos extremamente carregados de energia radioativa têm sido detectados e classificados como itens de alta modificação molecular.

Por algum motivo, o governo ainda não quer resolver o problema. Ele quer estudá-lo, explorá-lo, desvendá-lo e só então, tomar alguma medida.

Você está sendo convocado para entrar neste inferno. Então prepare-se para encontrar seus demônios interiores, prepare-se para viver conflitos internos, investigar aquilo que está além da compreensão humana, acima de qualquer estudo científico e muito acima de qualquer perigo já encontrado pela humanidade.

Você está sendo convocado à Pripyat!





NA COMPANHIA DOS MELHORES SOLDADOS

No ano de 1970 foi criada uma repartição do exército russo, treinada especialmente para sobreviver em áreas afetadas pela radiação.

No início muitos achavam que era uma completa perda de tempo e de investimento. Mas se esqueciam que a corrida nuclear estava crescendo cada vez mais, e com a Guerra Fria, eles sentiam a necessidade de ter gente capacitada, pronta para agir nos piores momentos, fosse em defesa dos civis ou em uma guerra contra os inimigos soviéticos.

E com o avanço da tecnologia, a usina de Chernobyl foi construída, era o modelo de um futuro promissor. Com tamanha evolução, a cidade de Pripyat foi fundada e considerada a cidade do futuro. Os estudos da energia nuclear avançaram, foram passados adiante e finalmente alcançaram os papéis dos grandes senhores das forças armadas soviéticas.

Então, o Oficial General Igor S. Rykov apresentou seu projeto à ONU, pedindo apoio financeiro para fundar aquela que seria a força de proteção mundial contra a radiação nuclear.

Com o projeto aprovado, um processo seletivo foi aberto contendo apenas 50 vagas efetivas e 20.000 reservas, apenas os militares russos poderiam fazer as provas. Aqueles que entrassem no grupo de reservistas, entrariam numa fila que substituiria cada soldado morto em missão, um de cada vez. E todos eram necessários na manutenção e criação de equipamentos, suporte e áreas burocráticas. No entanto estes 20.000 ainda eram considerados soldados do exército russo, e tinham deveres e obrigações para com ele. Os 50 da RED STAR respondiam apenas à ONU.

O treinamento dura cerca de 2 anos, muitos morrem ou desistem neste meio tempo, e por isto, 20.000 soldados esperando numa fila nem sempre esperam a vida toda para isto.

Os soldados da RED STAR vinham de qualquer lugar da extinta União Soviética, mas hoje, apenas os russos podem ocupar as vagas e se alistarem nesta elite. Homens e mulheres ocupam as diversas posições e cargos, sem distinção ou discriminação por sexo ou etnia.

Uma formação de apenas 50 soldados. Os melhores, os mais bem preparados, passaram 2 anos juntos em uma sala estudando e em um campo treinando. Você não está sozinho, você tem amigos, são 50 amigos do seu lado. Todo o tempo junto com a equipe efetiva criou laços entre você e os demais membros. Ninguém deve ser deixado para trás, os soldados da RED STAR não são chamados por números, cada um possui um nome que ficará para sempre gravado na cabeça e no coração de todos os outros.

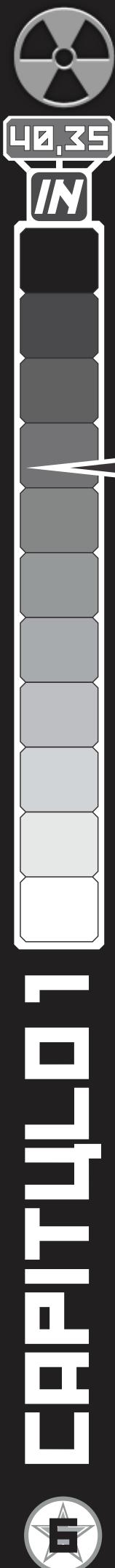
A amizade que une os soldados da RED STAR é um laço inquebrável. Há total confiança na equipe. Não desaponte ninguém, não quebre esta confiança, pois você é parte de um todo, é um pilar essencial para o funcionamento da corporação.

A RED STAR é conhecida por ser um bloco maciço de soldados, inseparáveis, inquebráveis e incorruptíveis. Seu trabalho em equipe é invejável e suas técnicas são assombrosas. O que facilmente desperta medo nas forças inimigas. Já chegaram a ser comparados com a SEAL da marinha americana, no entanto sua participação em missões é muito pequena.

Sua ultima área de atuação foi no desastre de Fukushima, onde ajudaram na reconstrução do local e contenção da radiação.

Mesmo com uma atuação pequena, o Exército Negro possui um treinamento intenso e alguns soldados já até tiveram treinamento em campo, exatamente nos arredores de Pripyat. Isto antes dos últimos acontecimentos. Mas de agora em diante, até que o problema seja resolvido, faça de Pripyat a sua casa, aproveite também para se acostumar a chamá-la de túmulo, pois pode ser que você não volte.





A PROPOSTA

Em termos de jogo, a narrativa se passará no planeta Terra e seguindo a nossa realidade. Não existem outras raças racionais além dos seres humanos. A tecnologia está mais avançada que a atual, contendo aparelhos tecnológicos capazes de feitos ainda não possíveis. O cenário pode ser qualquer lugar do mundo se o Narrador assim desejar, no entanto é aconselhável que parte dela se passe em Pripyat ou pelo menos que ela seja a raiz do mal que assola o local de sua escolha.

- Observações sobre os personagens:**

Humanos, pertencentes à uma equipe de super soldados, capazes de enfrentar situações críticas em terreno hostil dominado pela radiação.

Apesar de serem soldados especiais, ainda são todos seres humanos, portanto coloque suas limitações. Lembre-se, tiros ferem gravemente, fortes pancadas na cabeça podem matá-los. Apesar de corajosos, eles têm seus próprios medos. Talvez possuam família, talvez alguém que o esteja esperando voltar vivo e sô.

Para todos os fins de regras, independente do sistema, use as regras básicas da raça humana para a criação de seu personagem. Este é um jogo em ambiente mais realista, portanto, limite ‘Vantagens’ e ‘Desvantagens’ de forma que os personagens não esquivem de balas, tenham regeneração rápida ou coisas semelhantes que fogem demais à realidade.

Evite que os personagens tenham ligações fortes fora da RED STAR. Ser dono de uma boate não vai te trazer grandes vantagens se você está no meio militar.

Desta forma será possível a criação de um ambiente mais real, que imponha um maior medo nos jogadores, evitando assim que eles sejam personagens completamente temerários que saem pulando de prédio em prédio, ou atravessando tiroteios sem uma tática.

No entanto, para que o jogo se desenvolva mais rapidamente, e não acabe destruindo parte da diversão por ser real demais, considere que toda questão que se envolva o processo de cura ocorra na metade do tempo. Os personagens se curam mais rapidamente de forma natural, talvez devido ao treinamento intenso eles acabaram desenvolvendo mais seu sistema regenerativo. Mas lembre-se, isto é geral, todos os

soldados devem possuir esta qualidade. Isto deixará sua campanha mais dinâmica e divertida.

- Observações sobre a tecnologia:**

Ela está mais desenvolvida, está além do que imaginamos, no entanto a diferença não é tão gritante. As armas de fogo com munição à base de pólvora e chumbo ainda são o padrão. Existem sim armas que disparam descargas elétricas, chamas e gases tóxicos, mas são incomuns.

Todo membro da RED STAR possui uma roupa de proteção conhecida como Armadura Negra. Ela possui diversos recursos tecnológicos que serão descritos com mais detalhes no capítulo 3, referente aos instrumentos de guerra.

Os veículos e demais aparelhos de guerra foram os que mais sofreram alterações tecnológicas, mas ainda assim não apresentam nada que esteja muito além do que se tem nos dias atuais.

Então como dica, use a criatividade para criar aparelhos tecnológicos que não estiverem descritos, use-os como base para a criação e lembre-se, a tecnologia militar está mais desenvolvida, mas ainda assim ela tem uma limitação com certo realismo, tente manter este padrão.

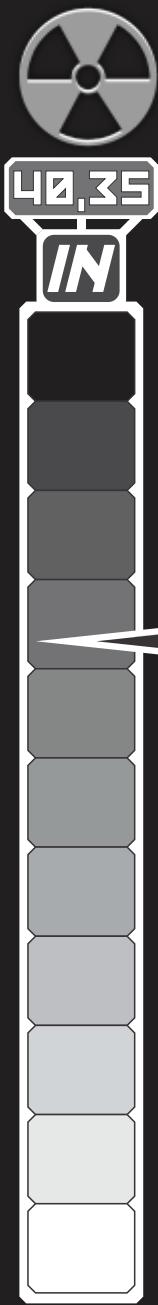
- Observação sobre a atmosfera de jogo:**

Dê prioridade à interpretação.

É um mundo como o nosso, ainda existem os problemas que cruzam eras e eras, criminalidade, injustiça, corrupção e demais cânceres da sociedade. Você não vê melhorias para o curso da história, apenas tenta ganhar tempo o impedindo de se afundar em um completo caos. Seu personagem tem seus próprios problemas, e ele lida com eles a todo o tempo.

E como se não bastasse, você está prestes a lidar com situações inimagináveis, desbravar mistérios sombrios de uma região inóspita, hostil e odiada por seus superiores. Você por mais bem treinado que seja, nunca estará preparado para enfrentar aquilo que não conhece. Lide com esta situação, e fará com que seus jogadores percebam o quanto é frágil a linha entre a sanidade e o caos total.

Tendo estas observações da proposta de jogo, você estará pronto para criar uma narrativa seguindo a linha criada para a dramatização deste jogo.



ATMOSFERA DE MEDO

A incerteza de uma possível catástrofe assombra o governo russo. Mas para evitar uma crise financeira, o início de uma guerra civil, uma anarquia ou algum golpe político, os governantes mantêm o segredo.

A Europa corre o risco de ter de passar por um terrível inverno nuclear se algo não for feito. A ONU já está ciente do que vem acontecendo, das atividades estranhas em Pripyat, as poderosas e devastadoras emissões de energia que vêm causando mudanças extremas por onde passam. Tudo isto é um alerta, estas várias emissões podem ser apenas um aviso de que algo maior está para acontecer.

Como se isto ainda não bastasse, algum espião repassou informações para os E.U.A, e eles estão se preparando para tomar alguma atitude (ou quem sabe, criar motivos para destruir a Rússia). Ninguém sabe ao certo o que eles planejam, mas o governo americano já comunicou o Kremlin e nosso presidente não está nem um pouco satisfeito. Uma nova Guerra Fria está acontecendo em segredo do resto do mundo. E numa época como esta o silêncio é precioso.

Tá, mas e o que temos a ver com isto?! Não somos uma organização da ONU?!

Sim, e isto deixa a situação ainda mais complicada. Somos sim um grupo que responde apenas à ONU, no entanto o acordo assinado entre ela e a Rússia diz que, como membro permanente do Conselho de Segurança das Nações Unidas, a Rússia tem prioridade e poder sobre a RED STAR. Desta forma, fazendo com que nós tenhamos a obrigação de proteger o mundo e principalmente a Rússia. Nós temos o apoio e a proteção de todos os outros membros do Conselho. No entanto temos também alguns que não confiam em nós, sendo óbviamente os E.U.A. e seus aliados.

Estamos dispostos a proteger o mundo da maneira que pudermos, mas se por acaso o mundo vier a ser destruído através da perda de tempo gerada pela disputa política, não teremos mais quem proteger a não ser nós mesmos.

Há um silêncio no ar, um último suspiro antes de um mergulho profundo em um abismo escuro e desconhecido. Não há luz no fim do túnel, apenas algo embaçado e distante.

Tudo está incerto, o mundo está tremendo e Chernobyl está mais uma vez respirando, seu coração pulsa e amaldiçoa suas proximidades.

Evacuações de emergência estão sendo realizadas, muitos já morreram devido às emissões e ataques de criaturas modificadas pela radiação. Mas está tudo muito lento, o governo ucraniano e bielorusso são quem estão tomando providências para proteger o seu próprio povo, e não nós.

A RED STAR se encontra no meio de um impasse. A ONU quer o sarcófago pronto e lacrar logo a usina, mas a Rússia quer estudar a situação para evitar que falhas possam acontecer novamente. Afinal de contas, há alguém falando a verdade?

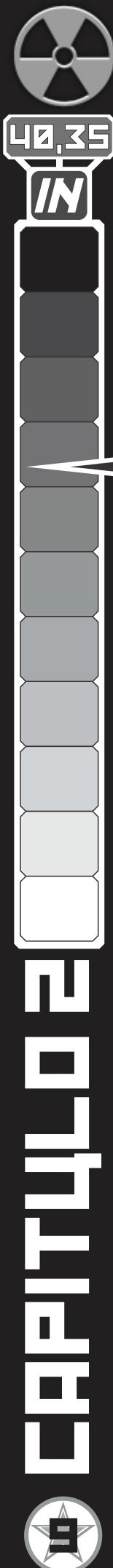
Enquanto eles debatem em suas mesas, nós do Exército Negro nos sentamos ao redor de uma fogueira e conversamos sobre o que fazer.

Nós temos o poder de tomar alguma atitude, nós temos poder militar para isto e um imenso grupo de reservistas, se quisermos fazer uma guerra, nós faremos, no entanto não é nossa intenção ficar contra a ONU (que nos sustenta) nem contra nossa M  e R  ssia (mesmo corrupta).

N  o podemos esperar sentados, temos de nos preparar para o pior.



Pintura - Inverno Nuclear em Moscou



A ZONA FANTASMA

Há muito mais além da cidade de Pripyat, que é considerada zona de exclusão. Um raio com cerca de 30km ao redor da maior cidade fantasma do mundo, é também considerada zona de alto risco.

Não se deixe enganar pela vegetação que cresce verde e frondosa nos arredores. TUDO está contaminado pela radiação. Até mesmo o ar que se respira.

Esta radiação é facilmente carregada de um canto a outro com a ajuda do vento, deixando os equipamentos de medição completamente loucos.

Mesmo esta sendo uma zona proibida, ela abriga aqueles que o governo chama de “Comebackers”. Pessoas que, mesmo após o acidente, mesmo após o governo conceder moradia na capital Kiev, mesmo com todos os riscos e uma carta dizendo que não deveriam voltar, eles voltaram.

São cerca de 28 vilarejos nos arredores de Pripyat, e hoje temos uma única certeza, estão todos mortos!

Não pelo efeito da radiação ao longo dos anos, e sim por causa das grandes emissões nucleares que têm iluminado os céus da Ucrânia. Não se sabe se eles simplesmente morreram ou se tiveram sua estrutura molecular brutalmente alterada, e talvez transformados em criaturas irracionais.

Há uma coisa certa na atual situação em que a Zona de Exclusão de Chernobyl se encontra:

“Elimine tudo o que se mover. Nada aqui é seguro!”

Nos arredores de Pripyat você encontrará uma imensa floresta verdejante, pântanos imensos, estradas destruídas pelo tempo, cabanas de madeira abandonadas e caíndo aos pedaços, objetos pessoais ainda nos devidos locais, túneis de esgoto que levam até a estação de tratamento de água da usina, poças de água, lagos completamente contaminados, carcaças de barcos e balsas consumidas pela ferrugem, mau tempo e radiação, carcaças de animais em decomposição, ossadas e uma sensação horrível de estar sozinho no mundo, ao mesmo tempo que você é possuído por uma paranoíá completamente fora de controle, achando q está sendo observado pelos seus piores pesadelos.

A zona fantasma é capaz de colocar uma pessoa no limiar da insanidade. Sendo destruído silenciosamente pela radiação, e correndo o risco constante de ser morto a qualquer

momento por algum animal selvagem.

E uma região de pouca vida, mas ainda assim abriga ursos e a maior raça de lobos do mundo. Imaginar que estas criaturas podem ter sido alteradas geneticamente com o tempo faz com que muitos prefiram ir para a guerra.

PRIPYAT

Fundada em 1970, a cidade que servia de lar para os trabalhadores da usina de Chernobyl, cresceu rapidamente e se tornou a cidade dos sonhos de toda a União Soviética. Referência em avanços tecnológicos, planejamento urbano, e é claro, símbolo de prosperidade com o uso da energia nuclear.

Localizada a cerca de 4km da usina, Pripyat cresceu, prosperou, se destacou, e como tudo no ciclo da existência, ela matou e morreu. Com apenas 16 anos de idade, ela deixou de ser uma referência soviética para se tornar referência mundial. O maior desastre nuclear da história da humanidade, uma cidade que mesmo morta continua matando milhares até hoje.

Nos dias de hoje, Pripyat se tornou um imenso túmulo a céu aberto. Prédios comerciais e residenciais, áreas de lazer, centros culturais tudo teve de ser abandonado às pressas. O governo disse ao povo que seu êxodo seria temporário, e que os cidadãos não deveriam levar nada além do necessário. Pripyat está repleta de coisas que marcaram sua época. Brinquedos, móveis, roupas, materiais de escritório, utensílios, veículos, tudo isto e muito mais foi deixado para trás, a cidade é não só um túmulo, mas também uma arca da identidade de um povo e sua época.

Pripyat é o “Fantasma do natal passado” mostrando para o mundo o que a ganância do homem é capaz de fazer. É o reflexo da ciência e seus avanços desenfreados, é a cicatriz eterna da história da evolução, é o assunto que a humanidade colocou uma pedra encima. Infelizmente a humanidade em sua ignorância, se esqueceu que ao colocar algo em terreno radioativo não fará nada, a não ser se contaminar.

A cidade está acordando de um curto sono, se preparando para gritar e liberar toda sua dor.



OS FILHOS DE PРИПЯТ

Há muito mais além da radiação e das grandes emissões de energia. Existem bestas criadas na cidade fantasma. Existem seres que foram manipulados pelo poder da radiação e hoje são considerados monstros, literalmente.

Estes são chamados *Filhos de Pripyat*.

Criaturas que há muito foram normais. Cães, aves, lobos, ursos, seres humanos, peixes, répteis... mas hoje, são criaturas que antes só podiam ser vistas em pesadelos. E além da terrível aparência que coloca qualquer ser humano em um estado de pavor, elas são capazes de modificar a realidade aos seu redor. Em outras palavras, a radiação lhes conferiu habilidades especiais.

Dentre estas habilidades, comumente chamadas também de poderes, eles são capazes de entrar em combustão, exalarem gases tóxicos ou inflamáveis, gerar imagens na mente de seus oponentes, telecinese, criocinese, pirocinese, emissão de raios laser, emissões radioativas, teleporte, invisibilidade, metamorfose, ataque sonicos e demais habilidades que fazem seus adversários se sentirem em grande desvantagem.

Além destas formas bestiais e habilidades poderosas, as criaturas tiveram também sua inteligência aguçada, chegando a tomar ações quase como se fossem humanas. Seu raciocínio lógico os deixou espertos e atentos, capazes de fazerem emboscadas, armadilhas e demais ações capazes de surpreender qualquer soldado, por mais bem treinado que seja.

Algumas das criaturas mais comuns em Pripyat foram catalogadas e descritas por cientistas da RED STAR que estiveram na cidade, logo nas primeiras missões de reconhecimento. Dentre elas, 4 se destacaram por serem mais numerosas ou poderosas:

-Emissores

Classificação: Poderosos.

Origem: Seres humanos expostos à radiação das Emissões, e que têm sua forma genética alterada ao invés de destruída.

Forma: Humanóides brancos com esferas púrpuras cristalinas na cabeça, peito, ombros e costas das mãos. Não possuem boca e seus olhos são completamente negros. Seus braços são longos, e não possuem uma quantidade exata de dedos. Seu corpo mede cerca de 2,50m.

Habilidades: Os Emissores receberam este nome pois são capazes de realizar pequenas emissões radioativas. Idênticas as que acontecem periodicamente em Pripyat, mas numa escala super reduzida (cerca de 10m³). Assim como as Emissões de Pripyat, as geradas pelos Emissores são capazes de incinerar matéria orgânica. Se por acaso o indivíduo

sobreviver, ele corre o risco de ser contaminado pela radiação. Além desta, o Emissor também é capaz de manipular a mente, criando alucinações em mais de um alvo ao mesmo tempo.

-Incendiários

Classificação: Poderosos.

Origem: Corpos já mortos e podres que são atingidos pelas emissões (válido para corpos em covas rasas).

Forma: Humanóides de aspecto pantanoso que variam do verde musgo ao marrom. São como cadáveres com a pele murcha e caída, repleto de buracos pulsantes em todo o corpo. Sua estatura e forma física varia do corpo transformado, podendo a forma de um adulto ou criança.

Habilidades: Os Incendiários são criaturas voláteis que expelem um gás extremamente inflamável através de seus diversos buracos. Além do gás, a áspera pele de suas mãos é capaz de gerar faíscas fazendo com que ele se incendeie. Sua pele é imune ao calor do fogo, fazendo dele um incêndio ambulante. A pressão do gás ao sair de seus orifícios é controlável. Dando a ele a oportunidade de lançar chamas como um jato potente, tanto quanto exalar tranquilamente até que todo um ambiente esteja repleto de gas, e só então ele explodir todo o lugar em uma combustão incontrolável.

-Cães Astrais

Classificação: Numerosos.

Origem: Cadáveres de caninos afetados pelas Emissões.

Forma: Possuem a mesma forma que tinham em vida, no entanto perdem todos os pelos do corpo e sua pele permanece podre.

Habilidades: Os Cães Astrais são criaturas ágeis que sempre atacam em bando. Sua principal habilidade faz com que seus corpos se tornem espectros brilhantes e completamente incorpóreos (impossibilitando-os de causar e receber qualquer tipo de dano)

-Corvos do Abismo

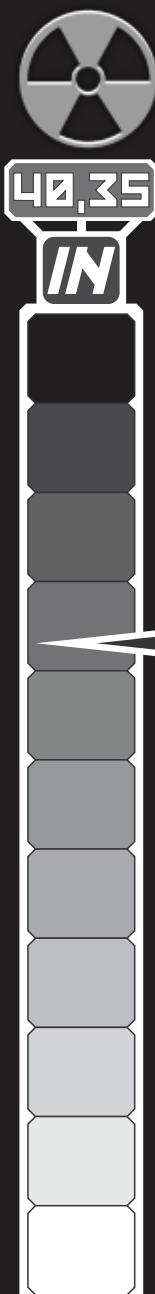
Classificação: Numerosos.

Origem: Toda e qualquer ave que for morta por uma Emissão.

Forma: Mantém o aspecto de ave, mas se tornam um pouco maiores (crescem em média 50% do tamanho original), sua penugem se torna cinzenta, os olhos brilham em tons de verde e seus bicos adquirem uma resistência metálica.

Habilidades: Estas aves carniceiras e detestáveis sempre surgem no céu após as emissões, em busca de corpos mortos para alimentar. Sua bicada é forte como uma bala de fuzil e sempre contaminam o alvo com radiação. Sua principal habilidade é o ato de se fundir com a terra em rasantes mortais. Eles usam isto para se proteger das emissões e para criar emboscadas.





O MANTO DA MORTE

Não há uma ocasião certa, não há um horário marcado e os seus sinais surgem pouco antes de sua fúria devastadora. É assim que os *Comebackers* definem as **Emissões**.

Estas poderosas explosões de radioatividade nascem não se sabe de onde, e avançam sobre Pripyat e seus arredores, matando, infectando e devastando muito do que toca.

Em certos dias é possível presenciar até duas Emissões, há histórias de quem já viu três delas acontecerem no mesmo dia. O fato é que é completamente impossível prever sua chegada, devido ao fato de que não se sabe sua origem. Mas alguns sinais se manifestam pouco antes do manto de energia mortal passar pela área:

- **3 Minutos antes da Emissão:** Mesmo vestindo roupas especiais que o protegem da radiação, é sentido um forte gosto de chumbo na ponta da língua. Não chega a ser nauseante, mas é um incômodo notável em todos os seres vivos, assim como uma sutil dor de cabeça.
- **2 Minutos antes da Emissão:** Gradativamente o céu toma uma tonalidade escura e esverdeada, com relâmpagos incessantes que cruzam o céu de horizonte á horizonte. A sensitividade dos animais à Emissão é maior, então, neste estágio é muito possível ver uma revoada de pássaros ou cruzar com animais em fuga.
- **1 Minuto antes da Emissão:** O céu se torna completamente vermelho brilhante e linhas luminosas começam a dançar no céu imitando uma aurora boreal. Uma ventania forte sopra da direção de onde virá a Emissão e há distância é possível ver a distorção de calor cruzando o horizonte.
- **Momento da Emissão:** Se estiver protegido em algum cômodo fechado de algum prédio, caverna com a entrada na direção oposta à Emisão, num subsolo ou qualquer outro local com uma estrutura resistente, sentirá um tremor muito forte, um barulho de tempestade e a temperatura subirá em média 30 graus durante os

segundos em que a Emissão estiver passando. Se estiver livre de proteções (mesmo estando com a Armadura Negra), sua estrutura molecular será invadida pela radiação, destruindo ou alterando diversas células de seu corpo, fazendo com que ele sofra um choque tão grande que apenas 3 coisas se fazem possíveis após isto:

- Morte instantânea extremamente dolorosa.
- Mutação instantânea, transformando-o em um Filho de Pripyat.
- Há 10% de chance de permanecer vivo, mas infectado por radiação permanentemente. Precisando de medicamentos diários para atrasar a morte através do câncer.

Além de todos os efeitos devastadores que uma Emissão gera em organismos vivos, elas ainda desestabilizam completamente o campo magnético em toda a zona morta. Deixando todo equipamento dependente de energia elétrica, sem funcionamento por pelo cerca de uma hora (incluindo os aparelhos da Armadura Negra). As ondas de rádio, motores, equipamentos detectores de movimento, absolutamente tudo eletrônico perde o controle e se apaga (mas não se danifica permanentemente).

CURTA HOSPEDAGEM

As repentinhas e devastadoras Emissões obrigam os seres vivos a ficarem de prontidão, guardando pontos estratégicos para fuga em caso de sua aproximação. No entanto o que alguns não esperam é que estes pontos seguros estejam no momento, abrigando Filhos de Pripyat.

Estas criaturas condicionaram e acataram o fato de que em momentos de Emissões, criaturas saudáveis (alimento para eles) buscam abrigo nestes locais, e aproveitam disto para criarem emboscadas.

Com isto em mente, a RED STAR busca pontos seguros permanentes e instalam pequenas bases com suprimentos e munição. No entanto sabem que desta forma, eles passam a ser alvos fáceis para estas criaturas. Se protegem da forma que podem, equipam sentinelas metralhadoras nas entradas e deixam soldados armados de prontidão. Mesmo com isto, considerando que a cidade inteira e seus arredores são extremamente mortais, os pontos seguros são considerados muito seguros.

ARTEFATOS DA MORTE

Este é o assunto que ninguém quer falar, mas morre de interesse. Eles já receberam nomes diversos, mas foram finalmente classificados como **Infectos**.

Estes artefatos podem ser qualquer coisa inorgânica. Uma pedra, um pedaço de lápis, um relicário, uma engrenagem, literalmente qualquer coisa.

São objetos que foram atingidos pelas Emissões com tamanha violência, que ficaram sobrecarregados com radiação. No entanto, esta radiação é incomum, pois ela se manifesta com um raio muito pequeno (costuma ser no máximo 15cm além do objeto) e uma força muito grande (com um nível radioativo no mínimo 30 vezes mais forte do que o corpo humano pode suportar em sua dose diária - considerando que o corpo fique vivo, mas contaminado.).

Os **Infectos** são tão poderosos que qualquer ser vivo que mantenha contato com eles, tem sua estrutura molecular brutalmente alterada instantaneamente. A alteração molecular é tão rude que assim que o **Infecto** deixa de ter contato com o ser, sua estrutura volta a se reorganizar. No entanto, uma exposição um pouco mais duradoura é capaz de infectar permanentemente um ser vivo com a radiação, e à longo prazo (cerca de 15 minutos para os infectos menos poderosos) é capaz de matá-lo.

Estas alterações moleculares dão capacidades extraordinárias a quem os porta. Há boatos que dizem que alguns que já tiveram contato com os **Infectos** vieram a criar chamas à partir do nada, movimentar objetos à distância, energizar objetos deixando-os explosivos, invisibilidade, telepatia, controle gravitacional, disparos elétricos, hiper-velocidade e outras capacidades.

Alguns dizem que a Rússia decidiu não selar o sarcófago logo de imediato exatamente por causa dos **Infectos**. Acreditam que ela deseja recolher o máximo deles e levá-los para estudo, para que de alguma forma, seja possível a criação de um exército de soldados mutantes capazes de dizimar qualquer inimigo.

É claro que isto tudo não passa de histórias, mas alguns alegam ter provas de que isto é uma verdade inquestionável.

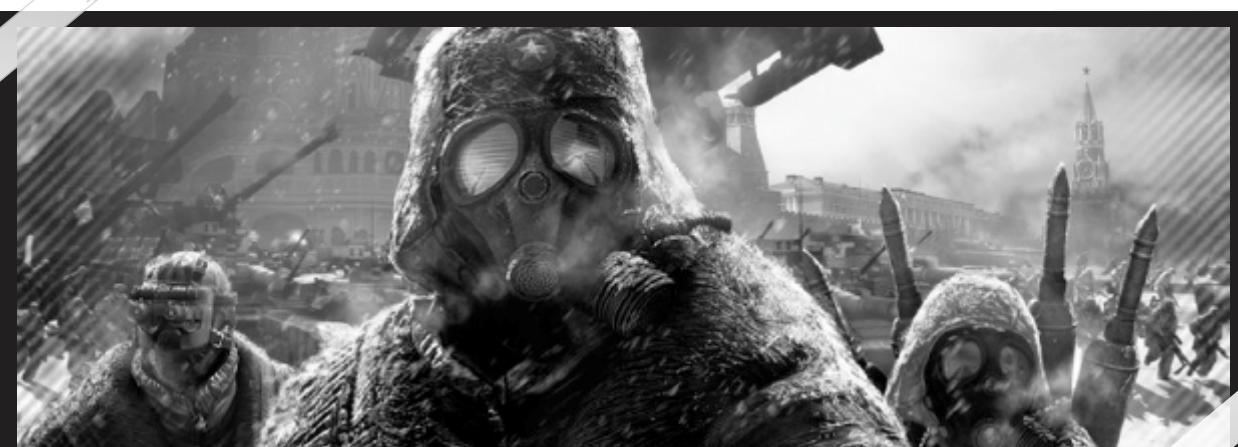
A verdade é que existem algumas Armaduras Negras especiais, capazes de dar aos soldados a oportunidade de portar um **Infecto** em segurança, dentro de um compartimento de chumbo, e quando quiser, ter contato direto com ele usando-o pelo tempo que desejar. O governo não disse o por que destas armaduras especiais, mas disse que é para fins científicos, e que o uso destes artefatos é um ato voluntário e de completa responsabilidade do soldado.

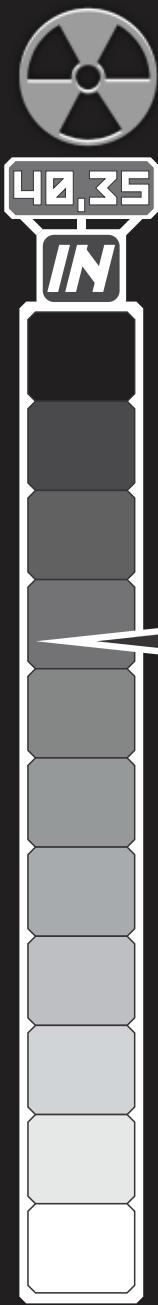
Os **Infectos** são classificados em 3 categorias, estas foram divididas usando a medida **IN** (**Infecto**) relacionada à potência deles. Esta potência tem como base a comparação com a dose diária saudável que o corpo humano poderia

receber, no entanto seu número indica quantas vezes ele está acima do nível saudável. Suas categorias são:

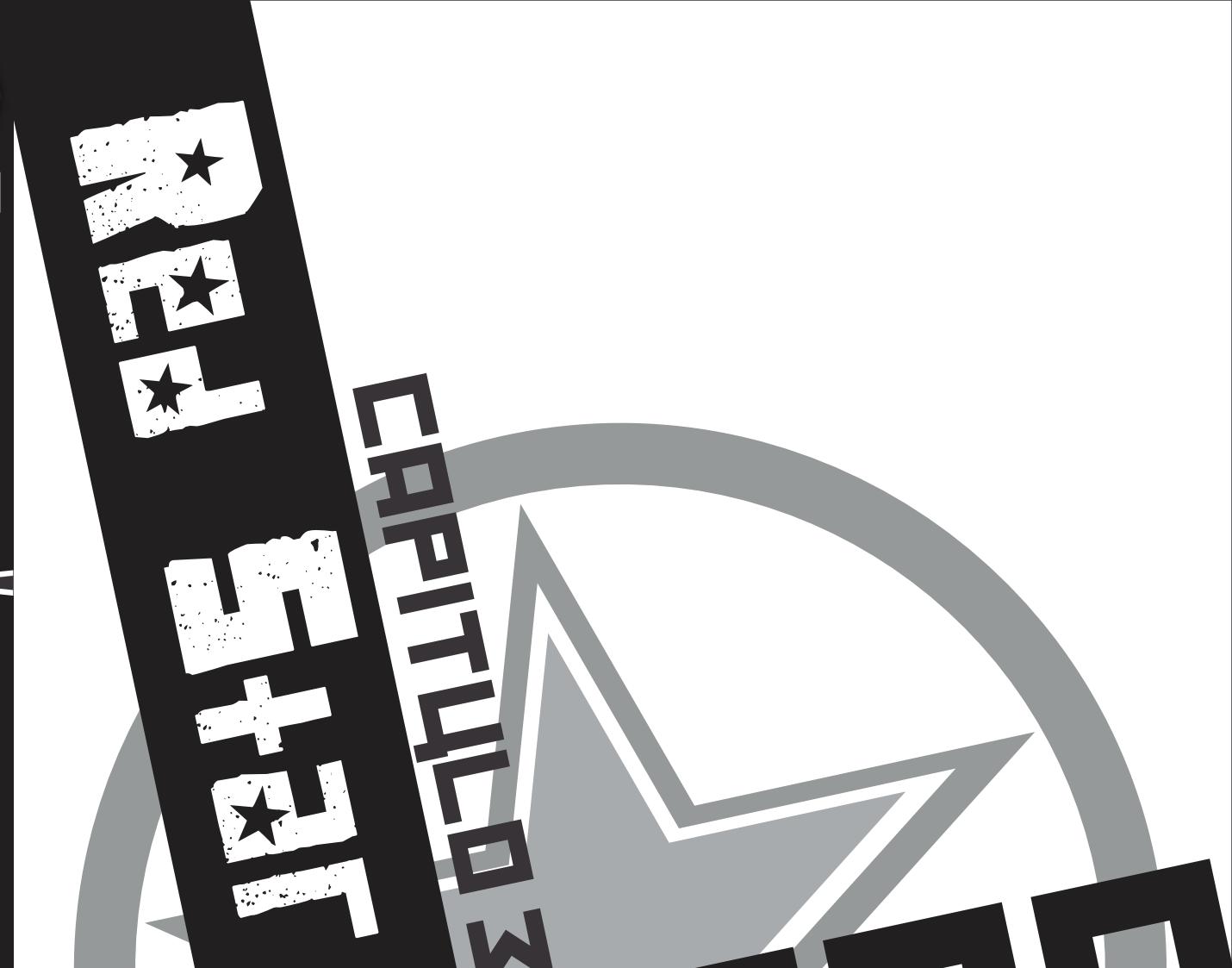
- **Perigosos:** Possuem uma carga radioativa que varia de 30 IN a 40 IN . Podem ser usados por cerca de 13 a 15 minutos seguidos. Os primeiros sintomas de que o **Infecto** está prejudicando o corpo humano são fortes dores de cabeça, tontura, náusea, vômitos. Estes sintomas costumam aparecer nas proximidades dos 10 minutos de uso. Caso ele passe do limite de tempo há o risco de fortes convulsões. Estes **Infectos** fazem mudanças simples como dar sentidos aguçados, aumento da capacidade de percepção e raciocínio, correção de deficiências naturais (deficiência visual, problemas mentais ou motores.), maior vigor, força ou velocidade (mas nada muito além do potencial máximo humano - ainda assim, sobrenatural.), visão no escuro, e demais alterações leves.
- **Potencialmente Danoso:** Possuem uma carga radioativa que varia de 41 IN a 50 IN . Podem ser usados por no máximo 5 minutos. Os primeiros sintomas de que o **Infecto** está prejudicando o corpo humano são sangramento nasal, acromatopsia, perda aleatória de algum sentido, vômito forte e com sangue, queimaduras e bolhas na pele. Estes **Infectos** trazem mudanças maiores ao usuário. Com eles é possível respirar debaixo d'água, realizar telecinese, telepatia, invisibilidade, disparar raios elétricos, laser, jatos de chamas e semelhantes, capacidades físicas completamente inumanas como uma super força capaz de levantar carros com as mãos, velocidade suficiente para desviar de balas e semelhantes.
- **Mortal:** Possuem uma carga radioativa que varia de 51 IN a 80 IN . Podem ser usados por no máximo 1 minuto. Os primeiros sintomas de que o **Infecto** está prejudicando o corpo humano são alucinações, rompimento de vasos sanguíneos, rupturas no corpo e perda de controle. O aconselhado é não usá-los por mais de 20 segundos. Após 1 minuto o corpo geralmente implode. Estes **Infectos** trazem mudanças drásticas ao corpo. Eles deixam o usuário capaz de voar, explodir coisas à distância, teleportar, transmutar em uma forma truculenta extremamente forte e resistente, gerar alucinações em outros seres, concede regeneração instantânea (incluindo membros inteiros que foram perdidos) e outras alterações drásticas.

Não é aconselhável usar um **Infecto** por mais tempo que o total de seu tempo de risco (por dia). Caso isto ocorra, há grandes chances de o usuário ficar contaminado permanentemente pela radiação. Os cientistas dizem que no caso de uma infecção permanente, há 5% de chance do corpo permanecer com a alteração molecular, deixando-o com a habilidade especial pelo resto da vida. Alguns chamam isto de *Dom da Morte*.





СРІТИЮ
ОДНОВА
ОЦЕЯР
THEIR FEAR RECLAIM
ALL SANITY AND TRUST
KNOW RESIST FOR THE NEXT DAY
FOR YOU *



ЕQUIPAMENTO DE GUERRA

Há um pesadíssimo patrocínio do governo russo para a RED STAR. Tanto em pesquisas quanto em desenvolvimento de equipamentos para manter a companhia em condições de exercer sua função.

Para torná-los excepcionalmente capazes de explorar locais contaminados pela radioatividade e ainda serem capazes de combater nestes territórios, foi criada uma divisão de pesquisa composta por cientistas, engenheiros e geneticistas, todos responsáveis pela criação de todo e qualquer equipamento classificado como de uso exclusivo da RED STAR.

Os equipamentos são todos testados antes de serem entregues à companhia. Não há risco de algum equipamento ser entregue danificado ou sem condições de uso (A não ser que alguém dentro da divisão de pesquisa esteja os traindo).

PEQUENOS SALVADORES

Alguns produtos foram criados para manter a saúde e a sanidade dos soldados enquanto estiverem em missão. Dentre eles os principais são:

- **Pílulas de Iodo X13:** Diferentemente das pílulas comuns de iodo que são usadas para proteger as pessoas de câncer na tireoide, através do Iodo 131, as Pílulas de Iodo X13 foram criadas para proteger os soldados da radiação contida no ar (altamente cancerígena). Os cientistas produzem estas pílulas em larga escala e são distribuídas para todos os soldados em pequenos potes com 30 pílulas. Estas devem ser tomadas em jejum toda manhã. Elas não protegem os soldados do efeito das Emissões ou do contato constante com os **Infectos** (objetos imbuídos de alta radiação). A proteção garantida é conta os efeitos da radiação contida no ar, alimentos e água (considerada alta, mas não tanto quanto as outras formas de contaminação citadas anteriormente). - Após os 30 dias, o soldado deve sair da área contaminada e ficar pelo menos 15 dias fora, para evitar que seu corpo não se acostume com a pílula e ela perca sua utilidade.
- **Pílulas Negras:** Este medicamento é responsável por manter a sanidade do soldado em guerra. Pripyat é um local que irá estraçalhar sua auto-confiança, força de vontade, ideais, conceitos formados, crença religiosa, irá destruir até mesmo sua vontade de viver. Mas para manter sua saúde mental, o uso desta pílula se faz necessário. Ela deve ser tomada sempre que alguém começar a entrar em pânico. Ela desativa parte do emocional da pessoa e a deixa mais relaxada. O único problema é que por cerca de uma hora, o indivíduo se torna mais lento e desatento. - Os soldados andam com apenas uma pílula desta. Se a usarem, após o evento eles devem ser levados aos pontos seguros e ficarem lá até o próximo dia. Tomar duas destas no mesmo dia pode causar alucinações fortíssimas.
- **Morfina e Adrenalina:** Estes são apresentados em forma de injeções. Uma é usada para o alívio da dor e a outra para melhorar os reflexos de combate ou combater choques anafiláticos. - Apenas uma injeção de cada, para cada soldado por dia.



ARMADURA NEGRA

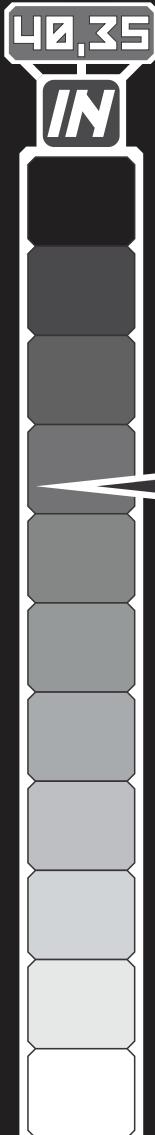


Em ocasiões comuns, os soldados negros trajam blusas grossas, calças rip stop, coturnos, luvas de couro, uchankas e grandes sobretudos, tudo completamente negro. O único detalhe na roupa é uma pequena estrela vermelha nas costas do sobretudo e da blusa

Mas definitivamente o “cartão de visita” da RED STAR é seu temido uniforme de guerra. A chamada **Armadura Negra** é uma armadura de combate desenvolvida exclusivamente para seus soldados. São extremamente caras (Alguns mais críticos alegam que a RED STAR mantém apenas 50 soldados, devido ao alto custo de suas armaduras) e repletas de aparatos tecnológicos de ultima geração.

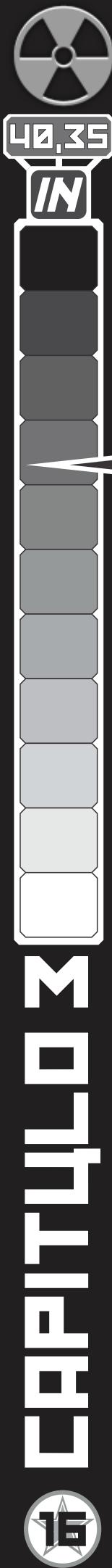
Algumas armaduras podem ser feitas com um ou outro aparato específico a mais, mas as armaduras padrões contém:

- **Bateria Sunrise:** O revestimento da armadura é um captador solar e também é um conversor que distribui a energia captada para todos os aparelhos. Esta energia é captada até em dias muito nublados, a bateria não sobrecarrega e só deixa de funcionar com PEMs ou após uma Emissão (mesmo que ela esteja protegida no subsolo, pois as Emissões deixam o campo magnético completamente instável)
- **Capacete HP (High Protection):** Seu visor possui as propriedades de visão noturna, infravermelho, captador que notifica movimentos, medidor de radioatividade, zoom óptico de até 4x, câmera fotográfica, transmissor de imagem interna (dá ao usuário a visão de outro visor.). Há um comunicador capaz de falar com qualquer outro portador da armadura e com a central de comando (independente da distância). Há também lanterna e dois filtros de gás (duração média de uma hora de uso cada).
- **Revestimento T:** Toda a armadura é revestida com uma liga muito resistente à radiação e aos danos físicos. É uma liga leve de chumbo, titânio e uma fibra sintética de aramida. Tendo o chumbo como uma fina camada que gera a proteção contra radiação, e uma parte de titânio que ajuda a proteger da condução e energia térmica, elétrica e de corrosão. A parte mais interna é feita de fibra de aramida, para garantir proteção contra danos físicos. Esta liga é tão leve que não gera qualquer penalidade para o usuário.
- **Garra da Harpia:** No braço das armaduras há um mecanismo de pressão que atira um gancho com uma corda de 50m. Este gancho pode tanto perfurar o concreto como pode também se agarrar em algo usando seu 3 dentes curvados. O mesmo sistema de pressão é capaz de puxar os soldados até o local onde o gancho está preso. Há um mecanismo de desengate capaz de soltar a corda.
- **Porta Infectos:** Algumas (apenas para alguns agraciados do governo) armaduras negras possuem mecanismos onde se pode guardar pequenos **Infectos** (até 15cm). O revestimento de chumbo protege o portador de sofrer as alterações moleculares. No entanto, estes mecanismos foram feitos para que o soldado possa ter sua estrutura alterada por um curto período, recebendo seus “poderes” temporariamente. O mecanismo se abre deixando o **Infecto** entrar em contato direto com o soldado. Quando este desejar não manter mais contato, acionar o botão que fecha o compartimento, selando os poderes e deixando sua estrutura molecular se restabelecer.



CAPITULO
MOT





ESPECIALIDADES

Todo soldado da RED STAR possui sua especialidade, e com isto ele é direcionado a um grupo específico e fará seu treinamento. Em campo, ele é responsável por suas tarefas e áreas de combate.

São 5 as especialidades da RED STAR. Elas são seguidas à risca, pois se você abandonar sua área de atuação, ela ficará desprotegida e todos os demais perderão a sua proteção, gerando um efeito em cadeia que muito acham incrivelmente perigoso.

Estas especialidades são:

- Caçador:** Chamado também de Scout, é o atirador de elite. Seu equipamento básico é 1 rifle sniper (5 cartuchos de munição) e 2 pistolas (4 cartuchos de munição), 1 faca, 2 granadas de luz, 2 de fumaça, 1 incendiária e 1 binóculo. O caçador é o responsável por minimizar o perigo à distância eliminando o excesso de inimigos. Normalmente ele se instala em um local seguro ou escondido e dá cobertura para o restante do grupo.
- Invasor:** Conhecido também por Assault, tem a linha de frente como área. Seu equipamento básico é 1 fuzil de assalto (5 cartuchos de munição), 2 sub-metralhadoras (4 cartuchos de munição), 2 pistolas (4 cartuchos de munição), 1 faca, 5 granadas de fragmentos. O Invasor é responsável por infiltrar os campos inimigos e rechaçar quantos forem necessários.
- Demolidor:** Chamado também de Heavy Arms, ataca tanto na linha de frente (isoladamente) como na linha de trás (dependendo do equipamento usado). Quando na linha de frente, eles podem escolher entre uma metralhadora Gatling ou lança chamas/ácido/gás (2 tanques médios alimentadores das armas). Quando na linha de trás eles costumam usar lança-mísseis (5 mísseis), ou lança-morteiros (10 morteiros). Porta também 1 faca, 2 granadas incendiárias, 3 minas. O Demolidor é o responsável por abrir caminho ou criar passagens para o restante do grupo, fazendo buracos em meio ao campo de batalha.

• **Programador:** Alguns os chamam de Alastor, em homenagem ao carrasco do inferno grego. Sua linha de ataque é a zona mediana ou onde houver concentração de máquinas de guerra ou grandes criaturas. São equipados com 2 escopetas automáticas (60 cartuchos), 2 revólveres de grosso calibre (30 balas), 1 computador de mão e 1 binóculo de marcação. Estes 2 últimos equipamentos são usados para programar e ativar disparos de mísseis vindos do satélite da RED STAR. Através do binóculo ele marca o alvo com um sinal digital, e com o uso do computador ele faz o disparo. O Programador é responsável por eliminar as maiores resistências e pontos de vantagem do inimigo, deixando a equipe livre para atravessar os campos com maior segurança.

• **Silenciador:** Também conhecido como Shadow, ataca em diversas linhas, mas geralmente sua missão é feita antes mesmo do combate principal. Seu equipamento básico é 1 besta de repetição (30 dardos) 1 zarabatana de pressão (10 dardos contendo venenos variados - ao critério do narrador), 2 pistolas silenciadas (4 cartuchos de munição), 2 punhais, 4 bombas de fumaça, 1 desestabilizador PEM (Desativa a eletricidade local por cerca de 15 minutos). O Silenciador é o responsável por realizar missões de infiltração silenciosa, seja para ativar ou desativar algum mecanismo, assassinar um líder, roubar algo, sequestrar alguém, e tarefas que não podem deixar rastro.

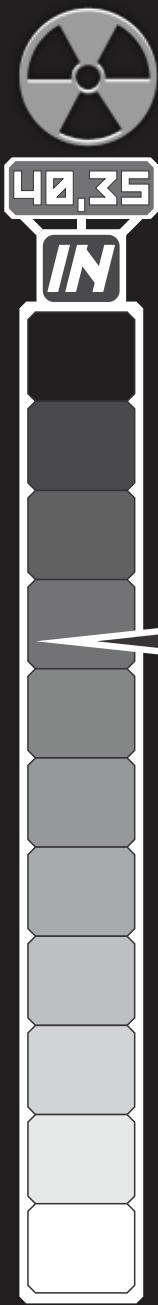
Ao anotar seu equipamento, não se esqueça dos *Pequenos Salvadores*, descritos no início deste capítulo.

Estes são os equipamentos padrões distribuídos para os soldados. Todo e qualquer equipamento adicional será concedido apenas por mérito. É proibido o uso de equipamentos pessoais em missões da RED STAR, pois todo equipamento da companhia é construído com estrutura anti-radiação, deixando-os protegidos e possibilitando seu recolhimento (ao invés de abandonar o objeto por estar infectado).

Além destes equipamentos básicos, coisas como cordas, coldres, isqueiros, pederneiras, bússolas e mochilas são distribuídos igualmente entre os soldados.



Foto do arquivo da RED STAR - Capitão Barto (Equipe de reconhecimento)

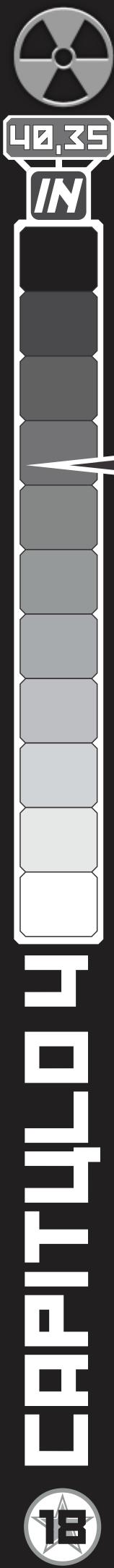


SISTEMA

THE AYMASSEDDI
APPYODACHNIG
WAIT AND
РЯЗРАЯЭД
FOR THE
COMBESЯOFIGHT

STAY





COMO FUNCIONA

Inicialmente é necessário que o grupo de jogadores possua uma cópia deste livro, um conjunto com cerca de 10d10, fichas para seus personagens e material para anotações.

O sistema de regras é simples e direto.

Todo teste é realizado da seguinte maneira:

Um jogador decide fazer determinada ação, e esta ação envolve o uso de uma **Característica** e uma **Habilidade**. Ele jogará uma quantidade de dados igual à sua **Característica** envolvida para alcançar sucesso em sua ação. O sucesso do teste depende dos números que saem nos dados, quanto mais dados tiverem sido considerados sucesso, melhor foi a ação do personagem.

A **Dificuldade Padrão** é calculada da seguinte forma:

O mesmo jogador do exemplo anterior escolheu uma ação que envolvia o uso de uma Habilidade em questão. Esta habilidade possui um total de 10 níveis, no entanto ele possui apenas 3 níveis nela. Isto faz com que sua dificuldade padrão para o teste desta Habilidade se torne o número 8.

Basta pegar o número de níveis que o personagem possui na Habilidade e subtrair do seu total (10) e acrescentar 1. Neste caso: $10-3+1=8$

No entanto não é sempre que a **Dificuldade** será calculada desta forma. Existe também a **Dificuldade Específica**, que é quando um personagem decide fazer uma tarefa que seja considerada muito simples de ser realizada, ou quando ele se depara com uma situação especial onde suas Habilidades serão testadas ao máximo.

A **Dificuldade Específica** é um bônus ou uma penalidade que cai sobre testes onde a **Dificuldade Padrão** não pode ser usada.

Os testes são classificados como **Muito Fácil, Banal, Padrão, Difícil, Épico**:

Uma tarefa considerada **Muito Fácil**, como por exemplo acertar um tiro à queima roupa recebe um bônus de **3 níveis na Dificuldade Padrão**.

Ainda usando o exemplo acima temos a Dificuldade Padrão = 8 ($10-3+1=8$). Mas no caso de uma Dificuldade Específica **Muito Fácil**, o cálculo seria:

$10-3-3=4$ (Nível máximo da Característica (10), o nível possuído nesta característica (3), e também o bônus do teste **Muito Fácil** (-3), temos o resultado 4.)

No caso de um teste em que a dificuldade seja aumentada, ao invés de retirar pontos da dificuldade padrão, serão acrescentados pontos nela.

Além disto, ainda existem ocasiões em que determinadas Vantagens e Desvantagens são levadas em consideração, e isto gera modificadores nos testes.

Para maiores detalhes, confira a tabela abaixo:

Tabela de Dificuldades

Muito Fácil	-3
Banal	-1
Padrão	+1
Difícil	+3
Épico	+6

Red Star

Mas não é apenas isto. Se fosse desta forma, um personagem com 8 níveis em uma **Habilidade**, faria ações épicas com dificuldade 8, que ao considerar que um personagem com nível tão alto em uma **Habilidade**, possa ter 7 níveis em um determinado atributo, realizar uma proeza épica pode se tornar algo comum. É aí que entram as regras de situações especiais.

Em determinados momentos, o jogador pode se achar poderoso demais e imensamente capaz de realizar uma proeza que esteja além da concepção épica. Nestes casos o Narrador poderá pedir que este jogador obtenha mais de 1 Sucesso em sua parada de dados (até um máximo de 4 Sucessos). Assim como certas situações que estejam abaixo daquelas consideradas muito fáceis (no caso de a Dificuldade chegar a 1), podem ser realizadas sem uma jogada de dados, às vezes até sem gastar o tempo de uma ação para realizá-la.

Há momentos também em que o personagem não deseja fazer uma ação além do épico, mas sua ação padrão requer um esforço maior, que ainda não chega a ser uma tarefa difícil, mas quase beira este nível. Nestes casos, aplica-se a mesma regra acima que diz que o jogador deverá ter mais de 1 sucesso em sua jogada de dados (mas desta vez, até um máximo de 3 Sucessos).

Uma regra importante faz com que nem toda ação de um personagem seja bem sucedida, independente da Dificuldade. Sempre que um jogador obtiver um número 1 em sua parada de dados, este 1 anulará o maior número obtido no teste, retirando seus sucessos. E se por acaso acontecer de todos os sucessos serem retirados, o jogador terá uma falha no teste. Caso ele tenha mais

números 1 nos dados do que sucessos, ele terá uma **Falha Crítica** e algo terrível acontecerá. Seja acertar um aliado, ou danificar um objeto que se tem de proteger, arruinar o sistema elétrico de um veículo. Lembrando que a Falha Crítica estará envolvendo algo que o teste tenha envolvimento. Ou seja, é impossível o personagem deixar alguém cego ao fazer uma cirurgia no pé de um aliado.

Alguns outros fatores além da Dificuldade específica e Vantagens ou Desvantagens geram modificadores menores, como por exemplo o uso de uma arma, ou de armaduras, a pilotagem de um veículo um pouco mais complexo, e demais fatores semelhantes. Todos estes fatores serão descritos mais à frente.

CRIANDO UM PERSONAGEM

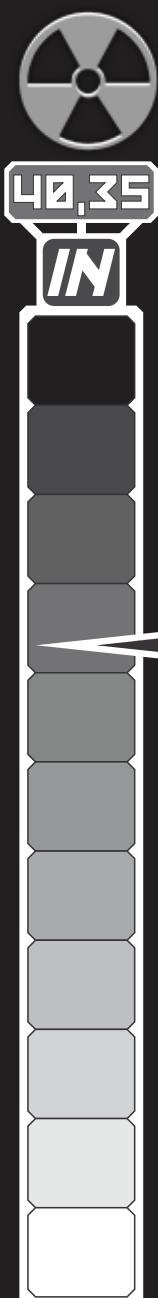
PASSO 1

Ao criar um personagem, o jogador deverá escolher um **Nome** para ele, escolher sua **Especialização**, determinar sua **Idade** e decidir sua **Conduta**.

No Capítulo 3 estão dispostas as 5 **Especializações**. Escolha uma, lembre-se de sua área de atuação, função e anote seu equipamento padrão.

A **idade** de um personagem costuma variar entre os 16 e os 50 anos.





A **Conduta** de um personagem diz como ele é psicologicamente. Como ele age perante a sociedade. Não é um arquétipo pronto que o personagem deve seguir, mas sim uma forma com a qual ele encara o que a sociedade chama de conduta moral. Neste livro as formas de conduta são dispostas de forma que o jogador não se sinta preso a interpretar uma única coisa, podendo variar levemente seus pensamentos e comportamentos de acordo com as situações, é claro que é preciso bom senso para não fazer o seu personagem deixar de ser o que ele é de verdade. As **Condutas** foram separadas da seguinte forma:

- **Bondoso:** Este é o tipo de personagem que jamais infringe as regras, é um companheiro leal que está sempre disposto a se arriscar por seus amigos, por seus ideais e por um bem maior. É um mártir natural, considerado por muitos, um herói. Raramente se encontra alguém de conduta bondosa que quebre uma promessa ou norma da sociedade.
- **Paladino:** Esta transição entre o bondoso e o neutro nada mais é que uma conduta que usa métodos mais ``ortodoxos'' para fazer com que as leis sejam seguidas. São os mantenedores da ordem, lutam contra o caos a todo tempo, sem medo de consequências. São bravos, destemidos, frios, mas destinados a fazer deste, um mundo melhor.
- **Neutro:** Este personagem age de acordo com suas próprias normas. Raramente se arrisca por aqueles que não se importam com ele. Ele não é frio e nem mal, mas não vê o por que de se

importar com aqueles que não lhes representam algo. É um personagem que quando tem sua confiança conquistada, se mostra tão amigo e protetor quanto o bondoso, no entanto, basta lhe traír uma vez para que sua lealdade se torne instável e suas idéias, imprevisíveis.

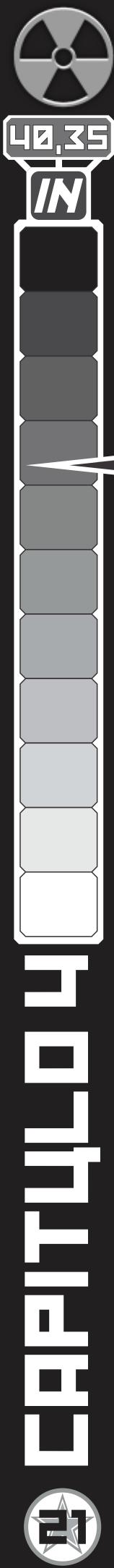
• **Vil:** Para o vil, a RED STAR foi criada com o intuito de formar um exército de descartáveis. Você luta contra o sistema, quebra as regras, não se importa de esfaquear algum inimigo pelas costas. Você não possui honra, isto é para os fracos, a esperança já morreu e tudo que lhe resta são mais alguns dias de vida. Você sabe que está sendo vigiado a todo momento, sabe que existem diversas regras que são quebradas por aqueles que as criaram. Mas existe uma diferença entre você e eles. Eles possuem poder político, e você possui poder de fogo.

PASSO 2

Para construir seu personagem é importante impor limites, e para isto existe a pontuação que deve ser distribuída na ficha do personagem.

Inicialmente o jogador anota os dados do passo anterior, e agora distribui a pontuação básica em **Características** e **Habilidades** (Tabela à seguir), após isto distribui os **Bônus** da forma que achar melhor, seja investindo em **Vantagens** ou ganhando pontos de bônus escolhendo **Desvantagens**, aumentando **Características** ou **Habilidades** e finalmente escolhendo seus equipamentos.





Pontuação inicial
Características - 13 pontos
Habilidades - 16 pontos

Bônus
(20 pontos)

Qualidade - Pontuação específica
Características - 5 pontos de bônus para 1 nível
Habilidades - 3 pontos de bônus para 1 nível

Um personagem que opte por colocar Desvantagem em sua ficha, recebe uma pontuação específica dependendo da Desvantagem escolhida. A pontuação total das desvantagens escolhidas pelo jogador não pode ultrapassar os **12 pontos**.

NIVEIS

Para que a construção de seu personagem seja bem feita, é preciso saber o que significa cada coisa de sua ficha. Inicialmente é preciso escolher com sabedoria o que seu personagem terá de mais importante na criação de seu personagem. Se ele será alguém mais esperto, mais brutal ou mais resistente. Para isto basta ver as definições de suas características e também de suas Habilidades.

Lembre-se que cada nível mostra um potencial maior que o anterior, sendo:

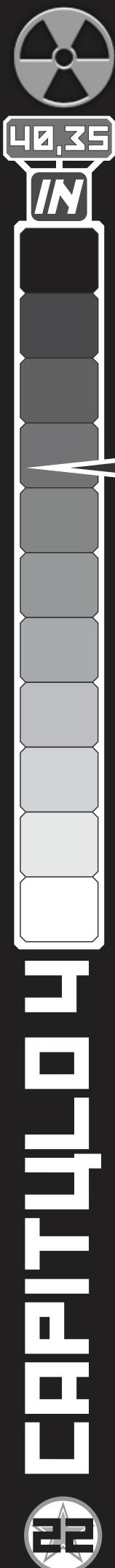
Ruim:	•
Regular:	• •
Médio:	• • •
Bom:	• • • •
Muito bom:	• • • • •
Excelente:	• • • • • •
Excepcional:	• • • • • • •
Impressionante:	• • • • • • • •
Épico:	• • • • • • • • •
Lendário:	• • • • • • • • • •

CARACTERÍSTICAS

Ao fazer a criação de seu personagem, você precisa entender bem o que é cada característica que seu personagem tem e para que elas servem.

Força: Um personagem que investe em força é capaz de gerar uma quantidade maior de dano em ataques corpo a corpo, pode suportar, levantar ou carregar uma maior quantidade de peso. A Força de forma direta, interfere também na quantidade de pontos de vida de seu personagem.





Constituição: Esta característica é o que define a saúde do seu personagem, ela mostra o quanto resistente ele é aos fatores que danificam o seu estado físico. A Constituição te protege contra asfixia, envenenamento, te dá uma maior resistência à dor, faz com que seu personagem aguente um maior tempo em uma ação cansativa como uma corrida. Ela é o fator primário para definir os pontos de vida de seu personagem.

Destreza: Define o quanto bem o seu personagem é capaz de realizar tarefas físicas. Qualquer ação que seu personagem tenha que mexer seu corpo para alcançar algum sucesso, deverá ser realizada através da Destreza. Correr, lutar, pilotar, atirar, escalar, pular, esquivar, toda e qualquer tarefa que envolva movimento corporal.

Percepção: Esta característica indica o quanto bem seu personagem está alerta às situações que o cercam. Com isto ele também é capaz de perceber detalhes que passariam despercebidos como uma assinatura falsa, um ponto frágil em uma estrutura, um ponto fraco em uma criatura, se um chá está com uma coloração fora do comum, quando uma pessoa está mentindo, e demais testes que envolvam estar atento aos eventos que o rodeiam.

Inteligência: A inteligência define o Q. I. de seu personagem. É capaz de mostrar o quanto seu personagem pode raciocinar com rapidez, mostra o quanto ele entende a situação, faz dele alguém capaz de compreender algo como um todo, e em todos os seus sentidos. Um jogador que invista em Inteligência deixa seu personagem mais culto, sábio, e com a capacidade de entender como as coisas funcionam, sendo capaz de criar ou reparar

objetos, entender seus mecanismos. Ele também acaba possuindo uma grande variedade de conhecimentos arquivados em sua memória e raramente se esquece de algo.

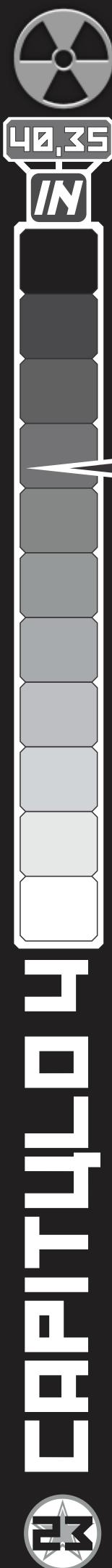
Força de Vontade: Esta característica indica o quanto bem seu personagem pode resistir aos fatores mentais e físicos que o forçam a cometer atos que normalmente não faria. O que pode ser desde uma tortura feita por um inimigo, quanto à uma tentação imposta por alguém poderoso e corrupto.

HABILIDADES

Assim como você precisou ler as **Características** para melhor entendimento, você também precisa entender bem o que é cada **Habilidade** que seu personagem tem e para que elas servem. Mas é necessário entender como funciona também o investimento em pontos de **Habilidades**.

Neste sistema, quando um personagem possui pontos em uma determinada **Habilidade**, ele tem uma gama de opções de testes que podem ser realizadas com a mesma. Ele não está focado em apenas um uso para esta **Habilidade**, na verdade ele tem também o conhecimento sobre elas. Ou seja, uma mesma **Habilidade** pode ser usada em testes diferentes.

Um personagem está querendo atirar em seu inimigo, para isto ele testará Destreza usando a dificuldade de Armas de fogo. No entanto, se ele estiver interessado em reparar uma pistola danificada ele testará Inteligência usando a dificuldade de Armas de fogo. É claro que existem diversos testes possíveis que são aplicados com demais Características e uma mesma Habilidade,



no entanto, deve-se ficar atento por que não são todas as Características que podem ser usadas em uma mesma Habilidade. Um exemplo é que seria impossível um personagem achar uma razão para realizar um teste de Força de Vontade, com uma dificuldade baseada em Armas de Fogo.

Esportes: Toda atividade física que envolva correr, nadar, escalar, saltar, arremessar e demais atividades semelhantes estão neste grupo de Habilidade.

Combate desarmado: Toda momento em que seu personagem tiver de lutar usando o próprio corpo, de mãos vazias, ele passará a usar esta Habilidade. Aqui também se concentra o conhecimento de artes marciais e seu funcionamento.

Armas brancas: O uso de armas corpo a corpo como bastões, espadas, facas, machados, martelos e demais armas do tipo se encontram neste grupo. Um personagem com esta Habilidade é capaz de entender como funcionam estas armas, além de ser capaz de manufaturá-las, repará-las, usá-las.

Armas de fogo: Aqui se encontram todos os tipos de arma que emitem projéteis, desde bestas e arcos até as mais elaboradas armas de energia. Pistolas, escopetas, revólveres, fuzis de assalto, metralhadoras, rifles, canhões e outros lançadores de projéteis se encontram neste grupo. Com esta Habilidade, o personagem é capaz de entender seus mecanismos, como funcionam, são capazes de repará-las, criá-las e abastecê-las, além de saber pequenos detalhes sobre elas.

Ciência: Um personagem que possua esta habilidade é um conhecedor da química, física e biologia. Ele é capaz de entender e manipular a ciência de forma que ela seja capaz de ajudá-lo em diversos momentos. Seja ao elaborar uma vacina ou pílula que estimule o corpo antes do combate, seja para criar uma potente arma química ou biológica.

Crime: As habilidades de abrir fechaduras, sair de amarras apertadas, furtar, ser furtivo, falsificar documentos e assinaturas estão todas neste grupo. Um personagem que possua níveis de Crime, está apto tanto a cometer estes atos quanto a reconhecer quando alguém cometeu.

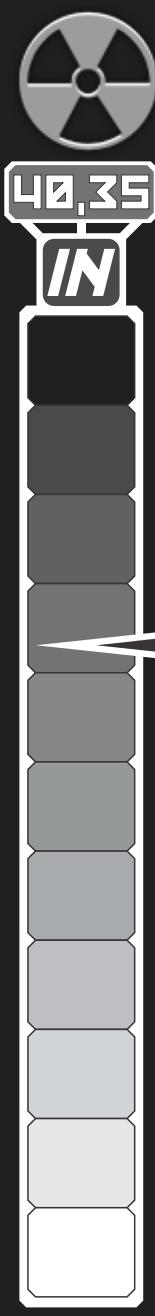
Investigação: Ao se deparar com uma cena um personagem que tenha Investigação é capaz de observar pontos cruciais capazes de denunciar o que houve no local. Também é usada para que o personagem encontre o que buscava em uma pesquisa de livros ou arquivos. É com esta habilidade que um personagem está apto a realizar suas buscas por respostas que ele precise.

Maquinário: Esta habilidade confere ao personagem a condição de construir, reparar e pilotar máquinas com uma maior facilidade que os outros. Estas máquinas vão desde simples computadores às mais complexas naves existentes.

Manipulação: Com esta habilidade um personagem se torna capaz não somente de manipular as idéias de alguém usando palavras carismáticas, quanto também é capaz de usar formas de interrogatório que envolvam intimidar,



Foto do arquivo da RED STAR - Investida dos cães e lobos de Pripyat



VANTAGENS

tortura e outros métodos menos agressivos capazes de fazer com que um indivíduo obedeça suas ordens. É o método mais comum para um líder conquistar seus seguidores e fazê-los cada vez mais fiéis.

Medicina: Conhecimento de anatomia, primeiros socorros, cirurgias, fazer diagnósticos, socorrer pessoas, pontos vitais e demais coisas relacionadas se encontram neste grupo.

Sobrevivência: Esta habilidade mostra o conhecimento e a capacidade de um personagem conseguir se adequar ao ambiente que o cerca, fazendo-o capaz de saber encontrar e identificar abrigo e comida sem maiores problemas, além de sua capacidade de confeccionar coisas à partir do que ele encontra no território.

PASSO 3

Gaste seus **Pontos de Bônus**. Se optar pela escolha de **Vantagens e Desvantagens**, veja a lista adiante. Ela é apenas uma referência básica que mostra uma idéia da importância de certos pontos fortes e fracos de um personagem, medindo-os em pontuações. O Mestre tem total liberdade de criação de novas Vantagens e Desvantagens. Tome cuidado na criação delas, para que não fujam da atmosfera do jogo.

Ao escolher uma **Vantagem**, retire Pontos de Bônus, e ao escolher uma **Desvantagem**, adicione Pontos de Bônus. Lembre-se que o total máximo de pontos adquiridos por Desvantagens não pode ultrapassar **12 Pontos**.

Sono Leve (1 ponto)

Seu personagem possui um sono extremamente leve. Qualquer barulho, movimento brusco ou mínima agitação fora do normal, é capaz de acordá-lo.

Atento ao perigo (2 pontos)

Sempre que algo estiver para surpreender o personagem, o narrador dará a ele um teste de Percepção (Dificuldade 7), e se for bem sucedido ele estará preparado para o que for acontecer, podendo evitar o perigo que o cerca.

Líder Nato (2 pontos)

Seu personagem nasceu com um instinto de liderar as pessoas, ele sabe como atingí-las e as fazer cada vez mais fiéis. Toda vez que fizer um teste com a Habilidade Manipulação, o jogador terá a Dificuldade reduzida em 2 pontos.

Senso de Direção (2 pontos)

De alguma forma, seu personagem é capaz de se orientar sem bússola, sol, estrelas ou demais pontos de referência dos pontos cardeais. Ele sempre se lembra do caminho, como uma espécie de memória fotográfica muito aprimorada.

Ambidestria (3 pontos)

Um personagem ambidestro ao realizar uma ação que use as duas mãos ao mesmo tempo, perde a penalidade imposta pela regra do uso de duas mãos.

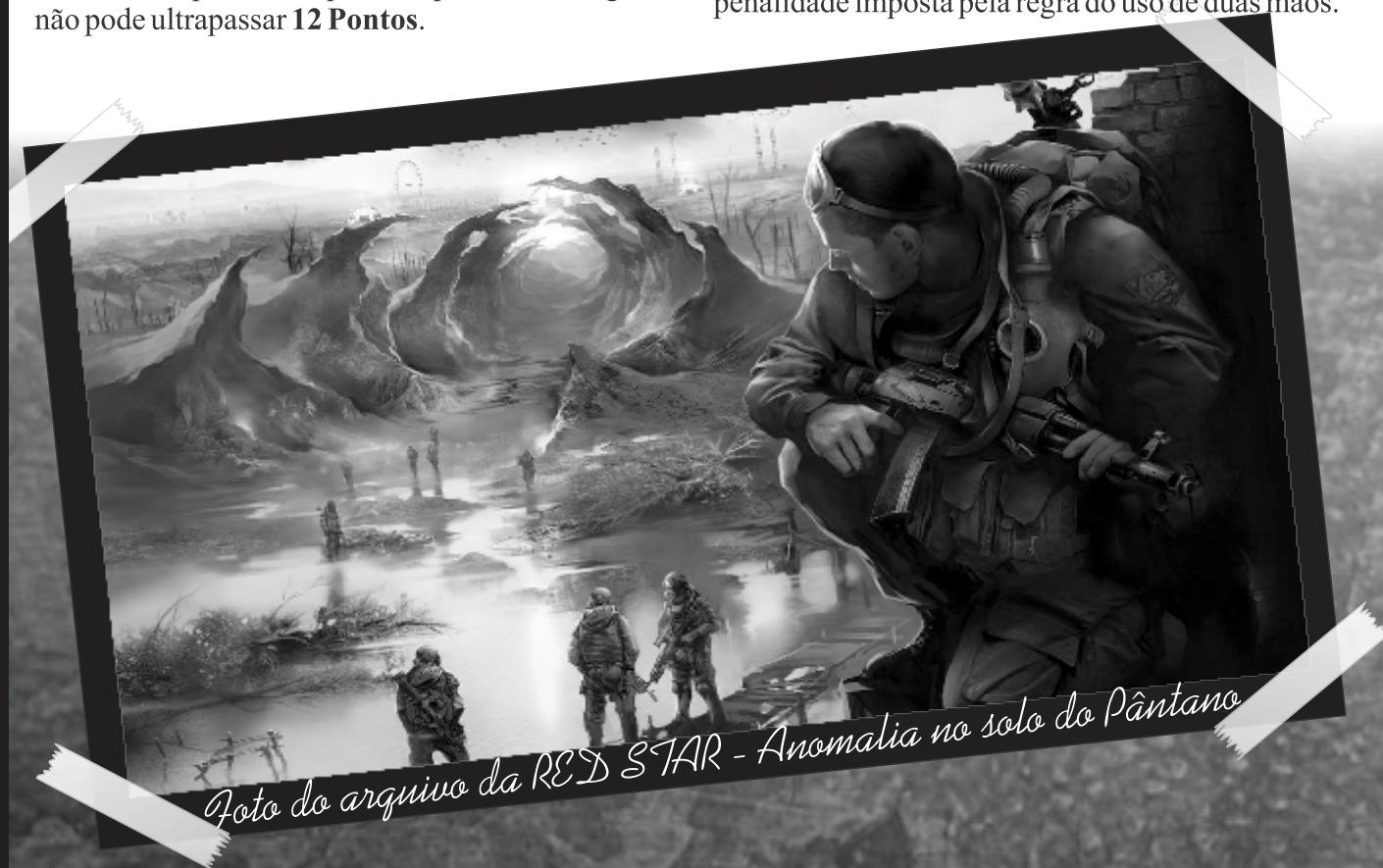
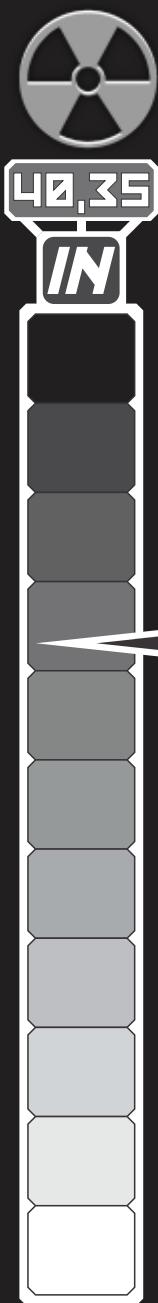


Foto do arquivo da RCD STAR - Anomalia no solo do Pântano

**Valente (3 pontos)**

Sempre que seu personagem for realizar uma ação Muito Difícil ou Épica, ele terá o direito de repetir o teste no caso de falha. No entanto, o segundo resultado é o que irá valer, independente de ser menor.

Faz-Tudo (4 pontos)

O seu personagem de certa forma comprehende como o mundo funciona. Ele não precisou estudar, mas através da lógica ele é capaz de deduzir a maioria das coisas. Um personagem com esta Vantagem é capaz de realizar testes de qualquer Habilidade como se tivesse 1 ponto investido nela, mesmo que ele não possua esta Habilidade. No entanto, este ponto não existe. Se quiser ter esta Habilidade de verdade, deverá adquirí-la com Pontos de Experiência.

Protetor (4 pontos)

Você foi treinado por alguém muito importante na RED STAR, e esta pessoa tem uma grande estima por você. Ela constantemente limpa sua barra quando as coisas ficam ruins pra você, ou assume a responsabilidade em seu lugar. Não a decepcione, pois a coisa pode ficar feia.

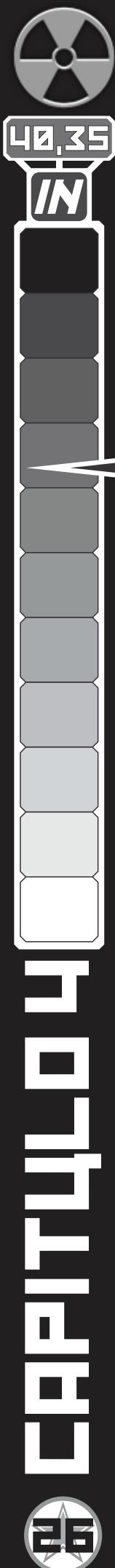
7 vidas (5 pontos)

Seu personagem é um herói. Ele se arrisca constantemente pelo bem maior. E quando isto acontece, algo o protege dos perigos maiores. Sempre que o personagem sair em uma missão, considere que ele possua uma quantidade de pontos de vida extra igual à sua vida normal. No entanto, sempre que ele sofrer dano ao fazer uma ação considerada heróica, como salvar alguém, se arriscar por um amigo, estar em desvantagem numérica e outros fatores que implicam situações semelhantes, ele perderá estes pontos de vida falsos. Passando a perder os verdadeiros pontos de vida, apenas quando estes se esgotarem. Isto é uma margem de sorte, não significa que seu personagem foi atingido e não recebeu dano, significa que o tiro passou de raspão, que a garra rasgou apenas sua camisa ou algo do tipo. Estes Pvs falsos não são recuperados a não ser que ele termine ou abandone a missão. Caso ele fique 30 dias em uma missão, estes Pvs falsos não serão recuperados a não ser que ele consiga um descanso de pelo menos um dia.

Patrono (5 pontos)

Alguém lá de cima gosta muito de você. E não estamos falando de algum deus. Alguém dos mais altos cargos do governo Russo ou de própria RED STAR tem grande admiração por seu personagem,





seja como um grande amigo, um filho, ou uma paixão. A verdade é que esta pessoa lhe enche de presentes o tempo todo. Você está sempre com um carro novo, vez ou outra ganha uma arma específica assim como a autorização para usá-la juntamente ao seu equipamento básico, às vezes encontra algum equipamento especial quando sai em missão, o fato é que esta pessoa gosta realmente de você, não é um interesseiro. Mas nunca dê as costas para esta pessoa, a magoe, ou a desrespeite, pois além de ser muito difícil reconquistá-la, pode ser que ela posteriormente tire tudo que um dia você sonhou em ter.

Sortudo (5 pontos)

Sempre que o jogador obtiver algum resultado 1 nos dados, um único dado com este resultado poderá ser retirado do total da parada de dados.

Aptidão em Habilidade (6 pontos)

Um personagem com esta Vantagem sempre reduzirá o nível de dificuldade de seus testes em uma única Habilidade escolhida. Todos os testes Muito Fáceis se tornam automáticos, os Banais se tornam Muito Fáceis, os Padrões se tornam Banais, os Difíceis se tornam Padrões e os Épicos se tornam Difíceis.

Esta Vantagem pode ser adquirida apenas uma vez.

Deflexão (7 pontos)

Seu personagem foi alvo de experiências nos laboratórios da RED STAR, e seu DNA foi alterado com radiação de algum **Infecto**, dando reflexos mais rápidos. Com esta Vantagem o personagem se torna capaz de esquivar de projéteis como se desvisasse de ataques corpo a corpo, fazendo um teste de Destreza usando a dificuldade de Esportes.

No entanto, com isto a regeneração de seu personagem foi afetada. Ele regenera todo dano no dobro do tempo. Um personagem com esta Vantagem **NÃO** pode adquirir a Vantagem **Regeneração**.

Regeneração (10 pontos)

Seu DNA foi alterado através de experiências dos laboratórios da RED STAR ou através de infecção direta com algum **Infecto Mortal**. O fato é que você possui um fator de cura extremamente avançado, o que lhe garante a recuperação de 1PV por minuto. Esta regeneração além de fechar os ferimentos, também reconstrói tecidos, ossos e até membros inteiros que foram perdidos. Este personagem nunca adoece de forma comum (Radiação pode infectá-lo permanentemente) e ele envelhece 4 vezes mais lentamente que um humano comum. No entanto, o choque da alteração genética foi tão grande que alterou também seu sistema Psíquico. Ao menos uma vez por dia, seu personagem é alvo de alguma alucinação extremamente realista, que pode fazer com que ele perca completamente o controle de suas ações ou agir racionalmente. Para evitar a alucinação, o jogador pode testar Força de Vontade contra dificuldade 10 (serão necessários 2 sucessos) sempre que ela estiver para começar.

Resistência à Radiação (10 pontos)

Seu personagem possui uma resistência sobre-humana à radiação. Considere que todo dano radioativo seja reduzido à metade, e que os efeitos causados por estar em terreno com nível letal de radiação, ou uso dos **Infectos**, demorem quase o dobro do tempo para acontecerem (note isto - QUASE. Surpreenda seu jogador com isto.).

DESVANTAGENS

Alcoólatra (1 ponto)

Você é viciado em álcool. Alguma bebida específica ou bebidas alcoólicas de uma forma geral. Seu personagem sempre deve testar Força de Vontade (Dificuldade 8) sempre que tiver álcool ao seu alcance. Caso não passe no teste, ele beberá muito, e em seu estado de embriaguez, todos os testes que envolvam percepção, ou tarefas físicas serão considerados Difíceis.

Alucinações (3 pontos)

Seu personagem sofre algum trauma muito grande em algum momento de sua vida, e isto faz com que em alguns momentos, ele sofra alucinações. Em qualquer momento que o Narrador decidir, seu personagem sofrerá uma alucinação, verá coisas que não existem, sofrerá danos imaginários, irá ver indivíduos diferentes dos que estão à sua frente, e outras coisas. Para se livrar das alucinações, logo no início, o jogador faz um teste de Inteligência (Dificuldade 8), se passar, sua mente irá normalizar. Caso contrário, ele sofrerá a alucinação durante o resto da cena.

Fobia Leve (3 pontos)

Seu personagem tem pavor de alguma coisa. Altura, lugares abertos ou fechados, água corrente, agulhas e espinhos e outros (evite coisas como Medo de Aranha. É algo específico demais). Ao ser confrontado com seu medo, o jogador faz um teste de Força de Vontade (Dificuldade 7). Caso não passe, ele deverá se afastar de seu medo. Se não houver como afastar, ele entrará em pânico.

Fobia Grave (5 pontos)

Considere a mesma causa de Fobia Grave, mas desta vez a dificuldade do teste de Força de Vontade será 9. Caso ele não passe, ele sofrerá uma fuga alucinada de sua fonte de medo. Se não houver como afastar, ele irá desmaiar. Em caso de falha crítica o personagem fará de TUDO para fugir, mesmo que precise matar um aliado para isto.

Canal Radioativo (7 pontos)

Seu personagem capta e absorve a radiação com muito mais facilidade que os humanos normais. Desta forma, todo dano causado por radiação surtirá um aumento de 1/3 de seu potencial. Um personagem com esta Desvantagem só pode manter contato com um Infecto por metade do tempo comum. Ao passar disto ele sofrerá os efeitos colaterais. Se ele vier a exceder o limite de tempo normal de uso dos Infectos ele irá se contaminar permanentemente, e provavelmente terá uma morte horrível em uma semana (com 10% de chance de se tornar um Filho de Pripyat).

Azarado (8 pontos)

As coisas costumam dar errado para seu personagem. Considere que o resultado 2 nos dados vale tanto quanto o 1. Anulando sempre seu maior sucesso nos testes.

Feromonstro (10 pontos)

Seu personagem exala um feromônio que é imperceptível aos humanos. Mas de alguma forma, os Filhos de Pripyat sentem seu cheiro à distâncias incríveis, e o caçam como se fosse a presa mais fascinante de suas vidas. Em um combate contra estas criaturas, você será sempre o alvo principal.



PASSO 4

Para finalizar o seu personagem é preciso anotar com cuidado todas as possíveis alterações na ficha que podem ser geradas por Vantagens de Desvantagens. E finalmente calcular seus **Pontos de vida**.

Pontos de vida= Constituição x 5 + Força x 2

Caso ele possua alguma Vantagem ou Desvantagem que altere seus ponto de vida, aplique-as.

Exemplo: Um personagem possui 4 de Constituição e 2 de Força. Ele possui 24 Pontos de vida. Constituição 4 ($4 \times 5 = 20$) + Força 2 ($2 \times 2 = 4$), logo: $20 + 4 = 24$.

Os Pontos de Vida de um personagem aumentam conforme ele vai aumentando sua Constituição e sua Força com pontos de Experiência. Refaça o cálculo sempre que alterar uma destas Características.

EXPERIENCIA

Ao terminar um dia de jogo o narrador deverá distribuir um máximo de 10 pontos de experiência para que os jogadores possam evoluir seus personagens.

Alguns tópicos devem ser levados em conta antes de distribuir estes pontos:

Presença: Sempre que um jogador comparecer, dê

2 pontos de experiência.

Interpretação: Quando um jogador tiver interpretado o personagem na medida do que ele deve ser, dê 1 ponto. Mas se sua interpretação for excepcional, dê 2 pontos.

Trabalho em grupo: Se um jogador contribuir para a união do grupo e a mantiver sempre em suas ações, dê de 1 a 2 pontos de acordo com o que o jogador fizer. Caso ele aja em grupo apenas por não sobreviver sozinho, não conceda o ponto.

Heroísmo: Sempre que um jogador tomar uma atitude muito arriscada, seja para cumprir o objetivo, salvar alguém, ou se arriscar no lugar de outro, considere este um ato de heroísmo, e pontue de 1 a 2 pontos de acordo com o que achar que vale a ação dele.

Inovação: Quando um jogador tiver pensamentos que surpreendam o narrador, dê de 1 à 2 pontos. Julgue como a ação deste jogador foi inovadora e pontue da forma que achar melhor.

Valores para gasto de Experiência

- 1 nível de Característica (12 pontos)
- 1 níveis de Habilidade (5 pontos)
- 1 nível de Característica acima de 5 (15 pontos)
- 1 Vantagem (Custo de bônus x3)



ГУIDA RAPIDO DE FUNCIONAMENTO

Este é o ultimo passo do entendimento do sistema de regras.

Recapitulando: Você já aprendeu como funciona o mecanismo de Testes, o cálculo de suas Dificuldades, pra que serve cara Característica e Habilidade, a criação de um Personagem, gasto de Bônus e Experiência, cálculo de Pontos de Vida e obviamente o cenário e a atmosfera do jogo.

Você deve ter notado que não há uma Vantagem ou qualquer outra coisa que mostre um sistema monetário. Isto deve-se ao fato de que neste jogo, considera-se que TODOS façam parte da RED STAR. Seus salários dão uma boa condição de vida, deixando os soldados na classe média, e os de postos mais avançados (se assim o Narrador permitir) na classe alta.

Agora trataremos do mecanismo combate, dano e regeneração.

Todo combate é considerado uma tarefa física. Portanto, sempre que realizar uma ação de movimento que dê prioridade para sua Destreza, é feito um teste com esta Característica. Lembre-se de sempre relacionar ela com uma Habilidade específica (Armas brancas ou de fogo, Briga e etc...). O mesmo é feito com a característica Força e Constituição.

Ao combater desarmado, joga-se o teste de Destreza com a dificuldade de Combate Desarmado. Ao obter sucesso, rola-se os dados de Força, com Dificuldade 7. Cada sucesso inflige 1 ponto de dano. No caso do uso de **Armas Brancas**, usa-se a sua dificuldade, rola-se os dados de Força e também o bônus de dano da arma.

Ao combater com Armas de Fogo, joga-se o teste de Destreza com a dificuldade de Armas de Fogo (lembrando que tanto o tipo da arma quanto a distância do alvo pode alterá-la). A quantidade de dano é relativo à arma usada.

Para se proteger de danos físicos, joga-se os dados de Constituição, a dificuldade para combate desarmado é 7, para armas brancas 8, para armas de fogo 9. Cada sucesso obtido nesta rolagem de dados, retira 1 do dano total gerado pelo seu oponente. Lembre-se da proteção da armadura ou coletes, eles barram parte do dano.

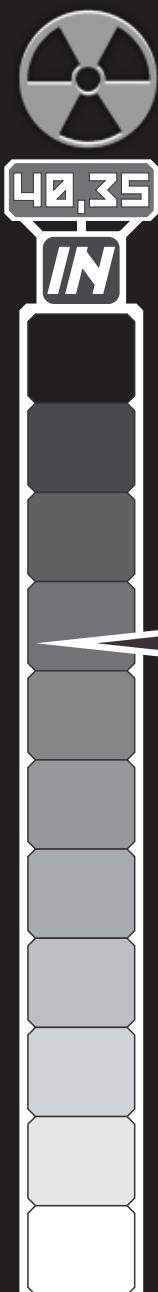
Para evitar dano, joga-se Destreza com a dificuldade de Esquiva. É necessário obter uma quantidade igual ou maior de sucessos que a do adversário.

A Regeneração padrão de um personagem é de 1/4 do seu total de Pontos de Vida por dia (desde que ele tenha uma boa noite de sono e se alimente bem).

NOTA

O uso da mão inábil sem Ambidestria, gera +4 na Dificuldade do teste.



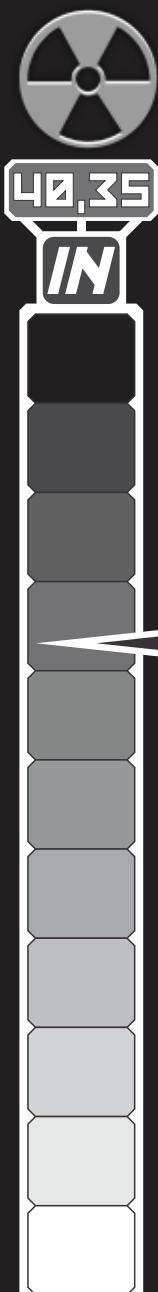


ARMA	DIFÍCULDADE*	DANO	ALCANCE	PENTE	CDT
Revólveres	+1	5	50m	6 (tambor)	1
Pistolas	+1	4	50m	24 (clip)	3
Submetralhadoras	+2	4	150m	30 (clip)	10
Fuzis de Assalto	+2	7	300m	30 (clip)	5
Escopeta/automática	+3	10	30m	10 (cartuchos)	1/3*
Rifle Sniper	+3	15	1.850m	20 (clip)	1
Metralhadora Gatling	+4	6	1.200m	500 (cinta)	80
Lança Morteiros	+4	20	800m	-	1
Lança Míssil	+4	30	1.000m	-	1
Lança chamas/gás	+2	6/turno	100m	8 (Litros)	300ml
Granadas	+1	20	-	-	-

ARMA	DIFÍCULDADE*	DANO	PROTEÇÃO	DEFESA
Facas	+1	Força +1	Armadura Negra	+5
Punhais	+1	Força +2	Coletes Kevlar	+3

* A tabela de dificuldade só é aplicada quando o personagem usa uma arma que não faz parte de seu Equipamento Padrão. Isto é um indício de sua falta de treinamento com a arma adequada.





NOTAS FINAIS

O Sistema

O Sistema criado para este RPG é completamente opcional. Note que durante todos os capítulos anteriores no livro não fazem menção alguma a alguma regra específica.

Portanto, sinta-se livre para ambientar sua campanha em qualquer sistema que mais te agrade.

O sistema contido aqui foi testado mas pode conter algum erro. Caso encontre algum erro nele, por favor entre em contato com o blog Trilha do RPG (www.trilharp.pg.blogspot.com.br) ou através do e-mail ericduo@hotmail.com.

Sobre o tamanho deste livro

Ele foi criado neste formato para dar maior liberdade de criação para os narradores. A lista dos Filhos de Pripyat e a descrição da cidade é mínima, isto por que é importante que cada narrador crie suas próprias peculiaridades e desenvolva a campanha da maneira que achar melhor.

“Hmm... Este cenário me é familiar...”

Este RPG foi inspirado em diversas obras que pode ser que você conheça. Dentre elas está o filme *Stalker* de Andrey Tarkovsky, os jogos *Stalker: Call of Pripyat* (Baseado no filme de Tarkovsky), *Metro 2033* e *Call of Duty 4: Modern Warfare*. Então, qualquer semelhança encontrada, lembre-se disto. Não é um plágio, as idéias foram totalmente adaptadas para uso no jogo.

Então, considere a idéia de jogar estes jogos e ver o filme. Eles ajudarão em muito na sua narrativa, dando uma visão mais ampla e exata do que é o cenário de RED STAR.

Atmosfera na mesa

É interessante que em um RPG haja uma atmosfera musical. Para isto, selecionei algumas músicas que se encaixam muito bem no cenário.

- Para momentos mais pessoais / calma / harmonia / descontração / romance e semelhantes: *Julie London, Madeleine Peyroux, Jace Everett, Johnny Cash*.

- Para momentos de mais seriedade ou que contenham um toque de suspense: *Massive Attack, Portishead*.

- Para cenas de ação ou tensão (até mesmo cenas de suspense e terror), recomendo que use trilhas sonoras de filmes e games variados. Colocarei aqui as minhas favoritas para este RPG: *Modern Warfare 2, Modern Warfare 3, Stalker (a trilogia), Batman - Dark Knight, Batman - Dark Knight Rises, Hansel & Gretel Witch Hunters, Inception, Transformers - Movie, Batman - Arkham City, Battlefield 2 - Modern Combat, Hellgate London, Silent Hill (Todas as trilhas), Painkiller, Transformers - Fall of Cybertron, Starcraft 2*.

ÉRIC S. A. ARAÚJO

Red + Blue

Nome: _____

Especialização: _____
Conduta: _____

Idade: _____
Campanha: _____

PERSONAGEM

CHARACTERISTICS

Força:	●○○○○○○○○○○
Constituição:	●○○○○○○○○○○
Destreza:	●○○○○○○○○○○
Percepção:	●○○○○○○○○○○
Inteligência:	●○○○○○○○○○○
Força de Vontade:	●○○○○○○○○○○

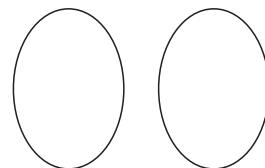
HABILIDADES

- Espor tes:**
○○○○○○○○○○
- Combate desarmado:**
○○○○○○○○○○
- Armas brancas:**
○○○○○○○○○○
- Armas de fogo:**
○○○○○○○○○○
- Ciências:**
○○○○○○○○○○○
- Crime:**
○○○○○○○○○○○
- Investigaçâo:**
○○○○○○○○○○○
- Maquinário:**
○○○○○○○○○○○
- Manipulaçâo:**
○○○○○○○○○○○
- Medicina:**
○○○○○○○○○○○
- Sobrevivênci a:**
○○○○○○○○○○○○



VANTAGENS E DESVANTAGENS

SAÚDE E ARQUITETURA



INFECTOS

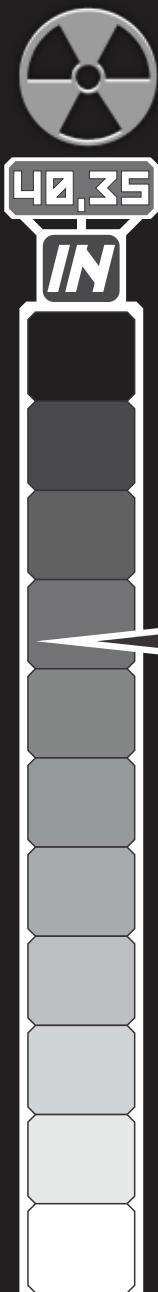
ANOTACOES

ANOTACOES

EQUIPAMENTOS

Arma	Dificuldade	Dano	Alcance	Pente	Cdt

Armadura	Resistência	Especial



CENÁRIO DE CAMPANHA

Red Star

ÉRIC S. A. ARAÚJO
JOGO DE HISTÓRIA MILITAR

2013

WWW.TRILHARPG.BLOGSPOT.COM.BR