

SPACE MINI v1.1 **DRAGON**

**REGRAS PARA JOGOS DE AVENTURA
NO ESTILO FICÇÃO CIENTÍFICA PULP**



IGOR MORENO

ESTE JOGO

O QUE É

Space Dragon Mini é uma adaptação do conjunto de regras Pocket Dragon, tornando possível jogar aventuras no estilo ficção científica espacial. As regras do Pocket Dragon, por sua vez, são uma versão simplificada das apresentadas no sistema Old Dragon, para o qual uma versão evoluída deste RPG espacial está nos planos.

A inspiração para a criação deste conjunto de regras vem das histórias de ficção científica especulativa e fantástica muito populares nas décadas de 1930 a 1950, escritas por grandes autores como Arthur C. Clarke, Philip K. Dick e Isaac Asimov.

Ao invés de um sistema voltado para o sword & sorcery baseado no RPG mais popular do mundo, este módulo apresenta classes e raças (espécies) que buscam emular o estilo dessas obras literárias, utilizando, inclusive, ilustrações destas.

COMO JOGAR

O modo de jogar Space Dragon Mini em pouco ou nada difere do sistema Pocket Dragon original. Regras de TdP, combate e demais são reproduzidas neste arquivo para facilitar a consulta dos jogadores.

Cada jogador deve escolher uma classe e uma espécie para seu personagem, que passará a ser seu alter-ego nas aventuras criadas pelo mestre. São apresentadas quatro classes básicas e três espécies, sendo uma destas variável de acordo com escolhas do jogador.

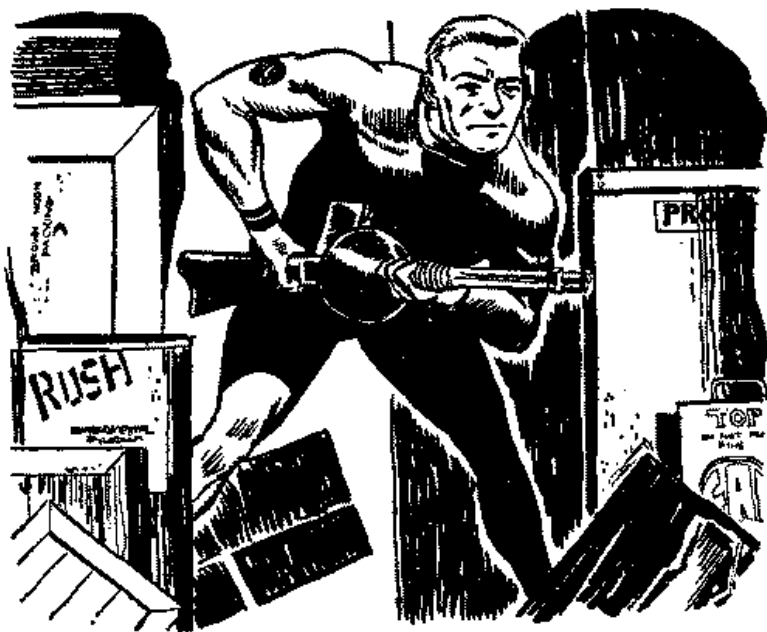
Uma página ao final do documento é dedicada a dar ideias de aventuras espaciais caso os participantes do grupo sintam dificuldade em migrar para esse tipo de cenário. Mas avisando: é quase a mesma coisa.

Bons jogos!

- Igor Moreno [UtarefsoN]
igorsmoreno@gmail.com

CLASSES

HOMEM ESPACIAL



Os homens espaciais são os clássicos aventureiros que desafiam a imensidão sideral. Sabem usar qualquer tipo de arma e vestes, mas são suscetíveis a poderes mentais. Recebem 1d10 pontos de vida por nível e +1 em qualquer dano que causarem com uma arma, mas realizam TdP para resistir a poderes mentálicos como se tivessem um nível a menos.

Esta classe representa os contrabandistas, ladrões, espões, sabotadores e contraventores em geral. São especialistas em infiltração e subterfúgio, sabendo utilizar apenas armas que causem até 1d6 de dano, vestes médias e recebendo 1d6 pontos de vida por nível. Em contrapartida, podem realizar um TdP uma vez por dia para se esconderem ou sabotarem algum equipamento eletrônico. Quando escondidos, podem realizar um ataque que adiciona seu nível ao dano.

GATUNO



CLASSES

CIENTISTA

Pesquisadores e propagadores do conhecimento científico, os cientistas dominam diversas áreas da ciência, da robótica à medicina. Só sabem usar armas de fogo, mas usam qualquer tipo de veste, e recebem 1d8 PV por nível. Podem realizar dois TdP por dia por nível para consertar ou operar aparatos tecnológicos (mas não sabotá-los), ou curar 1d8+2 pontos de vida caso possuam um dispositivo médico. Todo cientista leva consigo um kit de instrumentos e ferramentas que o ajudam nessas tarefas.

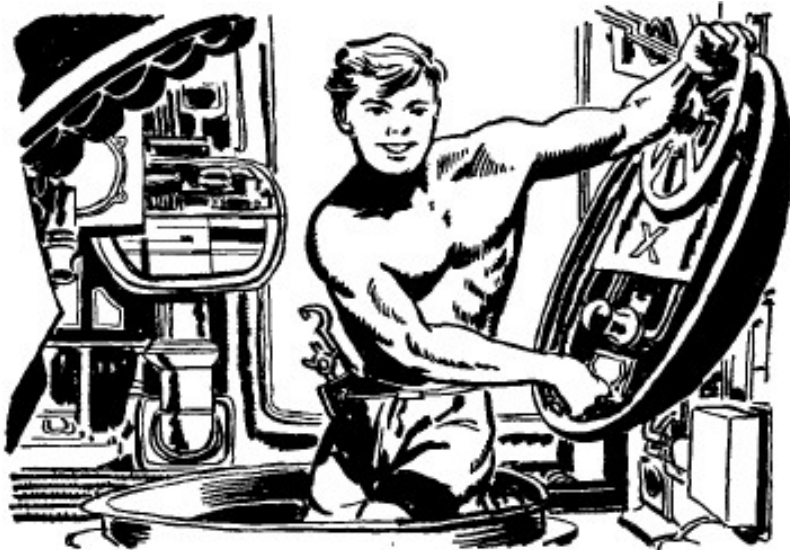


MENTÁLICO

Os mentálicos são possuidores de grande poder mental, o qual utilizam para acessar e manipular as mentes dos demais, ou mesmo o ambiente ao seu redor. Não sabem usar armas senão pistolas - além de causar -1 de dano com estas - e só usam vestes leves, recebendo 1d4 pontos de vida por nível. Podem utilizar uma soma de forças de poderes mentais igual ao dobro de seu nível por dia.



ESPÉCIES

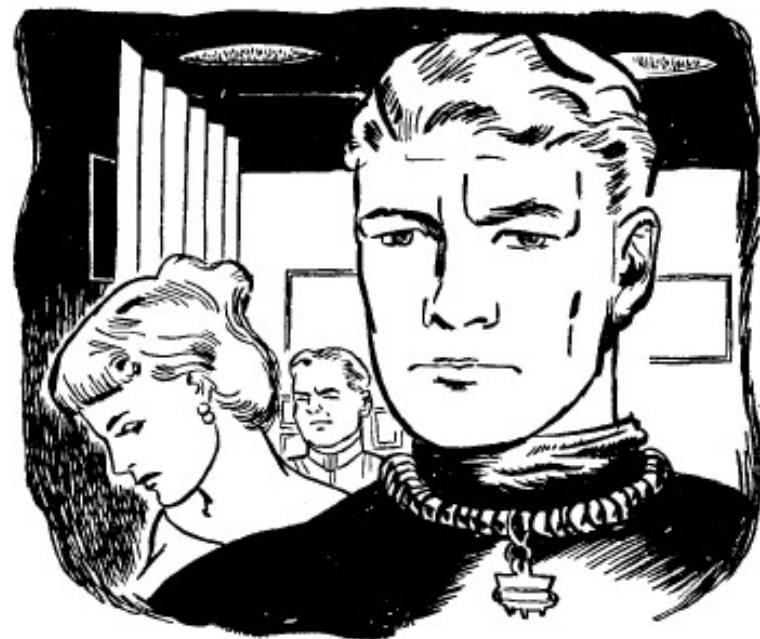


HUMANO

A raça humana é a mais genérica da galáxia, tanto que todas as espécies com fisionomia similar à sua são chamadas humanoides. Seu movimento é 9, e sua versatilidade lhes garante realizar um TdP por dia como se tivessem um nível a mais, e um bônus permanente de +1 em qualquer TdP social com outras raças.

Seres robóticos construídos de modo a serem virtualmente indistinguíveis de humanos, os androides possuem movimento 9 assim como a espécie que emulam. São feitos visando melhorar as capacidades físicas dos humanos, já que o aspecto social e mental nunca conseguiu ser reproduzido corretamente. Por esse motivo podem rolar novamente, uma vez por dia, um único TdP qualquer e usar o melhor resultado, mas realizam qualquer TdP social como se tivessem dois níveis a menos. Embora possuam cérebros positrônicos, são vulneráveis a poderes mentais assim como humanos comuns.

ANDROIDE



ESPÉCIES

MUTANTE

Os milênios de vida no espaço e em outros planetas acabaram acarretando a adaptação de alguns humanos às novas condições de vida. Mutantes existem em diversas variedades. Para criar sua raça mutante, escolha ou role um aprimoramento e uma degeneração na tabela ao lado (de linhas diferentes) e crie um nome para seus membros.



1d6	Aprimoramentos	Degenerações
1	Movimento 12	Movimento 6
2	TdP diário +2 (escolher entre físico, mental ou social)	TdP permanente -2 (escolher entre físico, mental ou social)
3	Dano +2	Dano -2
4	TdP mentais +1	TdP mentais -1
5	Dado de vida superior (d4 vira d6, d6 vira d8, etc.)	Dado de vida inferior (d6 vira d4, d4 vira d2, etc.)
6	Evolução (atinge o nível 11 com 20.000 XP)	Involução (limitado ao nível 9)

Exemplos:

Dwarfnars: DV superior, movimento 6;

Elflinks: TdP mentais +1, DV inferior;

Evolvlings: Evolução, Dano -2.

@ SISTEMA

ATRIBUTOS

Todo os personagens possuem - além de classe , espécie e experiência - apenas três atributos: Nível, Proteção e Pontos de Vida.

O nível do personagem varia de 1 a 10 (ou 11 para certos mutantes). Esse valor é adicionado ao resultado no dado em qualquer TdP que ele fizer (ver ao lado).

A Proteção do personagem é determinada pela armadura que ele está usando. É o número que deverá ser superado em um ataque para acertá-lo. Cada classe recebe um bônus na Proteção, expresso na tabela adiante.

Pontos de Vida são o medidor da saúde do personagem, e o quanto ele sofreu de dano. Cada classe tem um Dado de Vida (DV) que deve ser rolado ao subir de nível, e esse valor adicionado ao total de PV. O DV de nível 1 sempre será o maior resultado possível.

TESTE DE PERSONAGEM

O teste mais importante de todo o jogo é o Teste de Personagem, ou TdP. Ele representa qualquer ação que seu personagem queira fazer, e que seja passível de falha.

Um TdP é realizado rolando-se um dado de 20 faces e adicionando seu nível ao resultado.

Para ter sucesso em um TdP, o total da rolagem deve igualar ou ultrapassar 15. Qualquer resultado abaixo disso caracteriza uma falha.

Um 20 é sempre um sucesso e 1 acarreta uma falha.

Classe	Proteção +1	Proteção +2
Homem Espacial	Nível 5	Nível 10
Gatuno	Nível 3	Nível 6
Cientista	Nível 4	Nível 8
Mentálico	Nível 2	Nível 4

COMBATE

DETALHES

A hora do combate é quando a sobrevivência dos personagens será posta a prova.

No início do combate e opcionalmente a cada nova rodada faz-se um teste de iniciativa, de acordo com a tabela ao lado. Os maiores resultados agem primeiro.

Ataques são feitos visando ferir os oponentes, jogando-se um dado de vinte lados e somando seu nível, igual a um TdP normal. Se o resultado for maior que a Proteção do alvo, ele foi acertado e sofre o dano da arma.

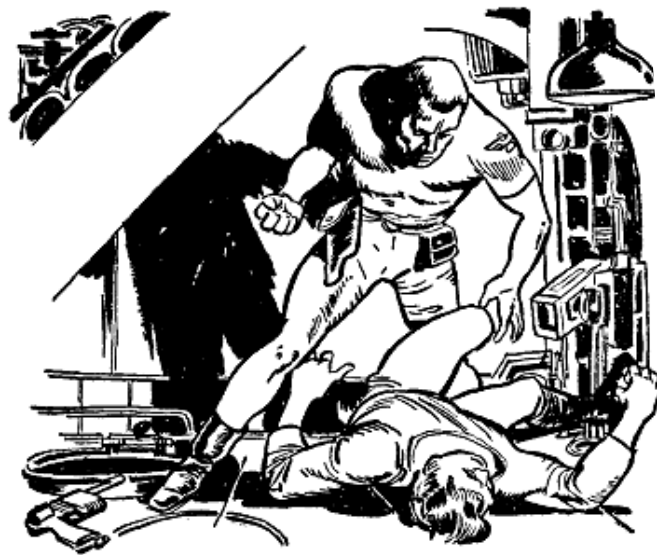
O dano geralmente é exposto na forma de um número de dados a ser rolado, e varia entre pequeno (1d4), médio (2d6), grande (5d6) e imenso (10d6). Outros valores existem, tanto intermediários quanto maiores.

A tabela ao lado traz as rolagens do combate.

TESTES DE COMBATE

Tipo de teste	Rolagem	Resultado
Iniciativa (Ataque)	1d10+arma	Maiores primeiro
Iniciativa (Outra Ação)	1d10+Proteção	Maiores primeiro
Ataque	1d20+nível	> Proteção alvo
Dano	Variado	Variado

Ao chegar a 0 pontos de vida o personagem estará desacordado e deve fazer um TdP a cada rodada.



Um sucesso recupera 3PVs e uma falha causa a perda de 3PVs. Ao chegar a -10PVs o personagem está morto. Fora de combate, 1PV é recuperado por dia de repouso.

COMBATE

ARMAS

A sociedade humana espacial claramente privilegiou as armas de fogo, por dois simples motivos: são fáceis de usar e também letais. Abaixo estão listadas algumas delas, e também certas armas marciais que podem ser encontradas durante aventuras espaciais. Tenha em mente que diferentes culturas têm visões divergentes a respeito de armas - seu porte e uso - e algumas até mesmo desenvolveram suas próprias!

Armas	Dano	Iniciativa
Faca de sobrevivência	1d4	+8
Pistola Laser	1d6	+6
Pistola de Projéteis	1d6	+5
Espada de Energia	1d8	+7
Chicote Neurônico	1d8	+4
Rifle de Plasma	1d10	+3

VESTES

Assim como as armas foram evoluindo, também foram as armaduras. Até mesmo uma veste leve concede proteção contra armas, mas conforme a complexidade destas aumenta, os movimentos do usuário acabam sendo prejudicados. Trajes protetores espaciais não foram feitos para combate, e seu tamanho e falta de mobilidade reduzem consideravelmente a velocidade de quem os utilizar. Já se ouviu falar de escudos de energia, que concederiam +1 na CA, mas estes desapareceram a tempos. Ou não.

Vestes	Proteção	Redução Mov.
Roupas normais	10	-
Vestes leves	11	-
Vestes médias	12	-
Trajes de combate	14	1
Armadura defletora	16	3
Trajes espaciais	11	5

PODERES MENTAIS

O QUE SÃO

Os mentálicos são capazes de feitos extraordinários utilizando somente suas mentes. Esses feitos são chamados de poderes mentais, e apenas os membros da classe são capazes de realizá-los.

Eles estão divididos em 5 níveis de força humana e 1 de força sobrehumana. No primeiro nível os mentálicos conseguem realizar apenas poderes de força 1. No nível 3 atingem a força 2, no 5 a força 3, no nível 8 a força 4 e a força 5 no nível 10. Raros mutantes atingiram a força 6, no décimo-primeiro nível.

Para realizar um poder mental, o mentálico deve apenas dizer sua intenção e o alvo - caso exista - deverá realizar um TdP mental com dificuldade 15+nível do mentálico para anular seus efeitos. O mentálico deve concentrar-se, ou o poder pode falhar caso ele se mova ou realize outras ações.

MENTÁLICOS EM JOGO

Embora sejam análogos a conjuradores de outros sistemas e cenários de RPG, os mentálicos têm pouco poder ofensivo e defensivo em sua lista de efeitos.

Jogar como um mentálico requer manipulações psicológicas inteligentes por parte do jogador e do mestre, visto que seus feitos mentais são, em quase sua totalidade, interpessoais.

Fica a critério do mestre definir detalhes obscuros nas regras dos poderes mentais e permitir ou vetar que certo efeito seja causado com um poder específico.

O importante é saber que você não terá mísseis mágicos disponíveis para defender-se de inimigos, apenas sua engenhosidade. E talvez uma pistola.

A página seguinte traz uma tabela com todos os poderes mentais disponíveis para personagens mentálicos.

PODERES MENTAIS

Força	Efeito
1	Levita objetos de até 2Kg a até 5m/nível
1	Detecta poderes mentais a 10m/nível
1	Induz pensamento (1 frase) no alvo por 1 hora/nível
1	Lê pensamento do alvo: 1 frase/2 níveis
1	Comunicação telepática com alvo a 20m/nível
1	Apaga memória do alvo de fatos a 1 minuto/nível
1	Recupera memória do alvo de fatos a 1 minuto/nível
2	Bloqueia mente, +1 em TdP mentais resistidos/2 niv.
2	Libera mente do bloqueio: TdP mental maior que alvo
2	Amplia TdP do alvo (fís. ou soc.) em +1/3 níveis
2	Induz pensamento (2 frases) no alvo por 1 hora/nível
2	Recupera 1d4+1 pontos de vida psicológicos no alvo
2	Muda a percepção de um dos 5 sentidos do alvo

Força	Efeito
3	Induz lógica simples no alvo por 1 hora/nível
3	Deduz ações do alvo em até 1 minuto/nível
3	Telepatia com 1d4+1 pessoas a até 20m/nível
3	Projeta 1d4 imagens do mentálico na mente do alvo
3	Anula um dos sentidos do alvo por 1 rodada/nível
4	Controle mental do alvo por 1 rodada/2 níveis
4	Assume cópia da mente do alvo por 1 rod./2 níveis
4	Troca mente de dois alvos (2 TdP) por 1 rod./2 níveis
4	Revive o passado do lugar em 1 hora/2 níveis
5	Induz coma no alvo durando 1d2 semanas
5	Retira o alvo do estado de coma
5	Causa a morte cerebral do alvo com menos DV
6	Prende o alvo em universo dentro da própria mente

GANHANDO NÍVEIS

INIMIGOS E EXPERIÊNCIA

Muito provavelmente os personagens acabarão tendo que aniquilar alienígenas asquerosos em combates mortais. Toda vez que um inimigo - seja ele alienígena ou não - for vencido, ele rende pontos de experiência, ou XP, aos jogadores.

Considera-se que todos os alienígenas possuem como DV o d6. A quantidade de dados que é jogada pelo mestre para determinar seus Pontos de Vida é o seu equivalente ao nível dos personagens jogadores, mas não é limitado a 11.

Para cada DV derrotado os personagens que participaram do combate recebem 100XP, que deve ser dividido igualmente (arredondando para baixo caso necessário).

Os pontos de XP necessários para atingir cada nível estão na tabela ao lado, bem como o mínimo e máximo de PV de alienígenas do mesmo nível.

Nível	XP	PV alienígena
1	-	1 - 6
2	2.000	2 - 12
3	4.000	3 - 18
4	6.000	4 - 24
5	8.000	5 - 30
6	10.000	6 - 36
7	12.000	7 - 42
8	14.000	8 - 48
9*	16.000	9 - 54
10	18.000	10 - 60
11**	20.000	11 - 66

* Mutantes com Involução são limitados a este nível

** Apenas mutantes com Evolução atingem nível 11

AVENTURAS ESPACIAIS

AVENTURANDO-SE

Aventurar-se no espaço pode não ser tão diferente de aventurar-se em um mundo de fantasia medieval.

Há diversos planetas distintos a serem explorados, com suas leis, costumes e intrigas próprios, tais quais seriam os reinos do dito mundo medieval. Antigas cidades abandonadas ainda guardam relíquias de tempos já esquecidos, artefatos tecnológicos tão primitivos (ou mesmo avançados!) que renderiam verdadeiras fortunas para quem fosse corajoso - ou burro - o suficiente para encontrá-los.

Imperadores espaciais também mantinham prisões para seus inimigos, o que os reis medievais poderiam chamar de masmorra. Poderosos mentálicos vivem em seus aposentos isolados, rendendo diversas lendas bizarras sobre magia e monstros. E em falar deles, devem existir centenas

de espécies alienígenas que são exatamente isso: monstros asquerosos.

Com sorte seus personagens poderão acumular riquezas em créditos espaciais (moedas? O que são?) e colonizar seu próprio planeta! Quem sabe até juntem-se à Academia Espacial Galáctica, tornem-se influentes mercadores espaciais, adentrem nos círculos dos mais influentes cientistas, ou mesmo cheguem a debater o futuro da humanidade com sábios mentálicos.

A máxima aqui é a diversão. Se ela estará em enfrentar alienígenas, explorar planetas hostis ou subornar embaixadores do Conselho Galáctico, o grupo dirá.



CRÉDITOS

IMAGENS

As imagens que ilustram este conjunto de regras são creditadas aos seguintes artistas:

Capa: Space Man #6, Dell Comics, 1962.

Licenciada em Creative Commons em:
<http://bit.ly/jbKN11>

Ilustração do Mutante: Ilustrada por Miller para o conto Last Enemy, por H. Beam Piper. Revista Astounding Science Fiction, agosto de 1950.

Licenciadas em domínio público em:
<http://bit.ly/mP4TSN>

Demais ilustrações: Louis Glanzman para as histórias do personagem Tom Corbett Space Cadet, escritas por Carey Rockwell: Sabotage in Space, The Space Pioneers, Treachery in Outer Space e Danger in Deep Space, 1953 a 1955.

Licenciadas em domínio público em:
<http://bit.ly/jpmewP>

REGRAS

Space Dragon Mini é baseado nas regras do sistema Pocket Dragon, de autoria de Antonio Sá Neto.

Pocket Dragon é uma versão simplificada do sistema Old Dragon, de autoria de Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

As regras originais e estas, portanto, estão sob a licença Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported.



http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.pt_BR