



VOCÊ É A RESISTÊNCIA

Beta 2.0



RPG DE FICÇÃO CIENTÍFICA E SOBREVIVÊNCIA
JULIO MATOS | FABIANO SACCOL

UED Você é a Resistência é um jogo de RPG sobre Ficção Científica, Sobrevivência em Glória.

Nele os Jogadores serão lançados em um planeta Terra que fora invadido há 300 anos por uma raça alienígena e sofre com uma Era Glacial natural.

Defender o pouco que resta da humanidade e gerenciar seus recursos serão os desafios dos personagens nessa empreitada.

Versão Beta 2.0

Produção: ZK Studio

Criação: Julio Matos

Argumento e Redação: Júlio Matos

Regras: Fabiano Saccol e Júlio Matos

Diagramação: Julio Matos

Prefácio: Tiago Hackbarth

Ilustrações*: Imagens Web + Photoshop

Ficha de Personagem: Fabiano Saccol

Consultoria Criativa: João Mariano

Apoio : Secular Games

Agradecimentos aos Playtesters: João Buonanno, Henrique Andrade, Lenise Clemens e Chico Martellini.

** Todas as ilustrações que compõem este e-book gratuito são imagens e fotografias alteradas em processos de colagem digital. Se você identificar alguma imagem parecida com algo que você já conhece, você provavelmente estará certo! Todos os direitos das imagens originais pertencem aos seus autores.*

UED VOCÊ É A RESISTÊNCIA utiliza a licença Creative Commons. Alguns direitos reservados.



Esta obra foi licenciada com uma Licença Creative Commons - Attribution- NonCommercial - ShareAlike 3.0 Unported.

Para ver uma cópia desta licença, visite:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Na prática isto significa que você é livre para copiar, distribuir e alterar os elementos desta obra, desde que siga as seguintes condições: 1) o faça apenas para fins não-comerciais; 2) credite em sua obra UED Você é a Resistência e seus autores: Júlio Matos e Fabiano Saccol

3) que a obra derivada também compartilhe desta mesma licença.

INDICE

- Prefácio: Por que amamos SciFi** pag. 5
- 1 All Along the Watchtower (Jimi Hendrix)** pag. 9
A Terra depois de Amanha!
- 2 War/No More Trouble(Playing for Changes)** pag. 14
Os Runners - Personagens Jogadores.
- 3 Sympathy For The Devil (Rolling Stones)** pag. 46
Regras de Jogo e Combate.
- 4 Do the Evolution (Pearl Jam)** pag. 58
Perigos e Inimigos
- 5 - Danger, Keep Away (Slipknot)** pag. 65
A Primeira Missão
- 6 A Stairway to Heaven(Led Zeppelin)** pag. 73
Evolução e Glória
- 7 The Saga of Jesse Jane (Alice Cooper)** pag. 76
Seguindo para novas histórias

Clique aqui e
ouça a Trilha Sonora!



prefácio

Por que amamos
Ficção Científica.

POR TIAGO HACKBARTH

Por que Ficção Científica?

Já parou para pensar que existe um ramo todo da cultura humana, que se estende por literatura, cinema, teatro, televisão, poesia, música, e mais, que trata somente de coisas que não existem?

A fantasia existe, talvez, por que imaginar o impossível, o inexistente, o fantástico seja uma necessidade humana básica e dentro desse universo da fantasia nós delimitamos uma região especial e a chamamos de ficção científica.

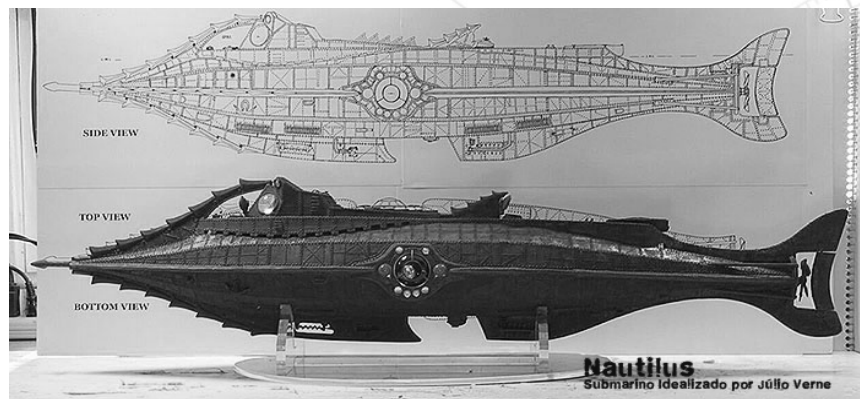
De alguma forma todos sabemos o que é, sem precisarmos de uma definição, lendo, assistindo alguma coisa nós podemos dizer "isso é ficção científica". Alguns de nós, amamos ficção científica desde que somos pequenos, e nunca nos cansamos dela.

Nós nos transformamos por ela.

A ficção científica é responsável por formar cientistas, engenheiros, programadores, pilotos, astronautas, que decidiram o curso de suas vidas na infância, entre páginas amareladas de um livro de capa mole, ou na frente de uma tv 14 polegadas, onde leram as aventuras de robôs confrontados pela sua programação inexorável. Ou assistiram naves espaciais indo onde ninguém jamais esteve.

O quê é capaz de atrair pessoas dessa forma? Tirá-las de suas vidas normais e mudar seu rumo para sempre? Por quê esse gênero da ficção é tão envolvente, tão transformador, tão apaixonante?

Existe uma característica da ficção científica que a torna diferente de todo o resto da ficção: A ficção científica é a fantasia do possível.

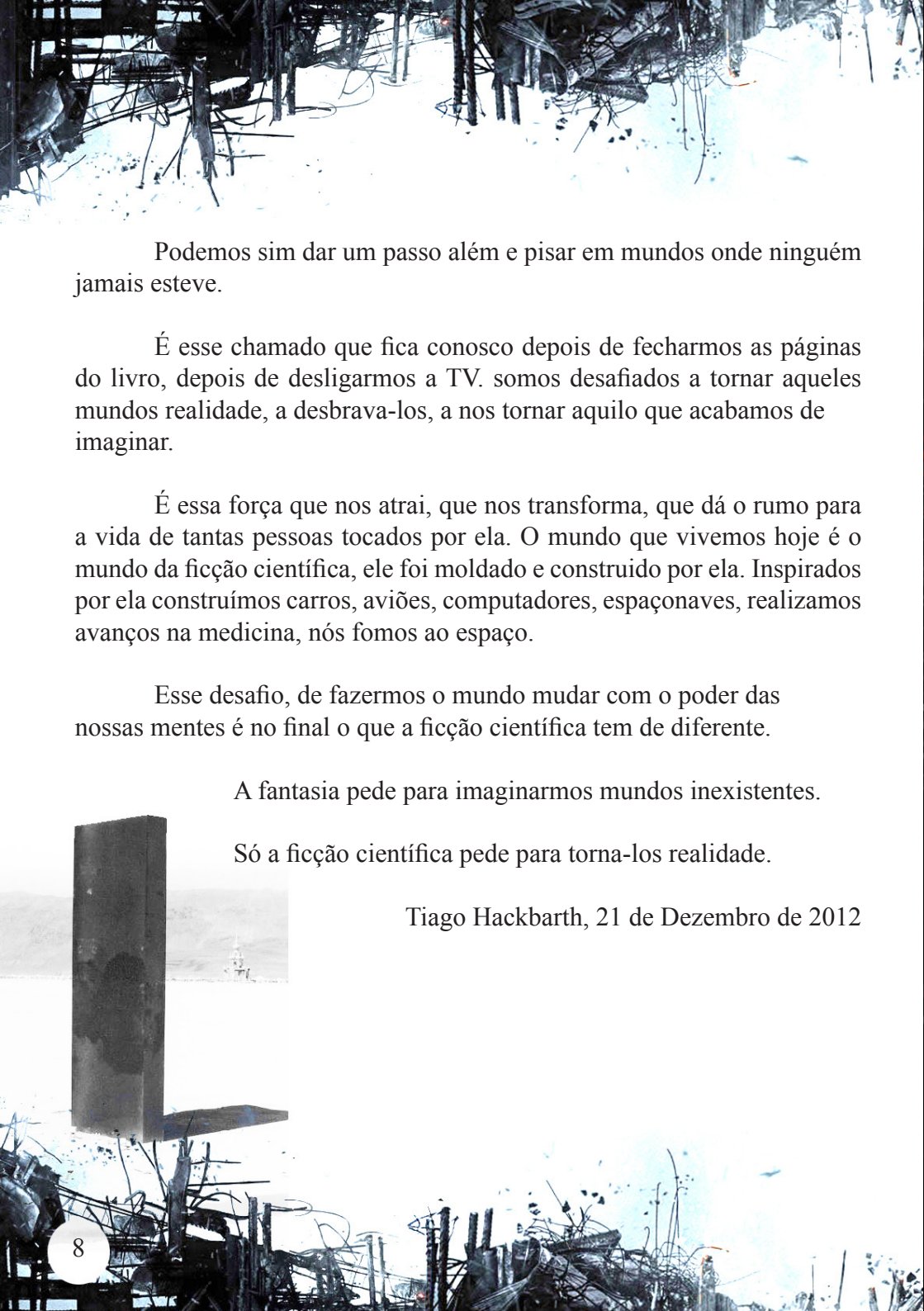


Escrevendo ficção científica elaboramos mundos inexistentes, mas que podem vir a ser. É o fantástico tentando entrar no mundo do real.

Quantas vezes já não ouvimos no noticiário as palavras "saído da ficção científica"? A ficção científica tem o dom único no universo da ficção de estar continuamente se transformando em realidade.

O cativante nas histórias de ficção científica é que elas podem ser nossas histórias.

É fantasia, mas podemos tornar real.



Podemos sim dar um passo além e pisar em mundos onde ninguém jamais esteve.

É esse chamado que fica conosco depois de fecharmos as páginas do livro, depois de desligarmos a TV. somos desafiados a tornar aqueles mundos realidade, a desbrava-los, a nos tornar aquilo que acabamos de imaginar.

É essa força que nos atrai, que nos transforma, que dá o rumo para a vida de tantas pessoas tocados por ela. O mundo que vivemos hoje é o mundo da ficção científica, ele foi moldado e construído por ela. Inspirados por ela construímos carros, aviões, computadores, espaçonaves, realizamos avanços na medicina, nós fomos ao espaço.

Esse desafio, de fazermos o mundo mudar com o poder das nossas mentes é no final o que a ficção científica tem de diferente.

A fantasia pede para imaginarmos mundos inexistentes.

Só a ficção científica pede para torna-los realidade.

Tiago Hackbarth, 21 de Dezembro de 2012

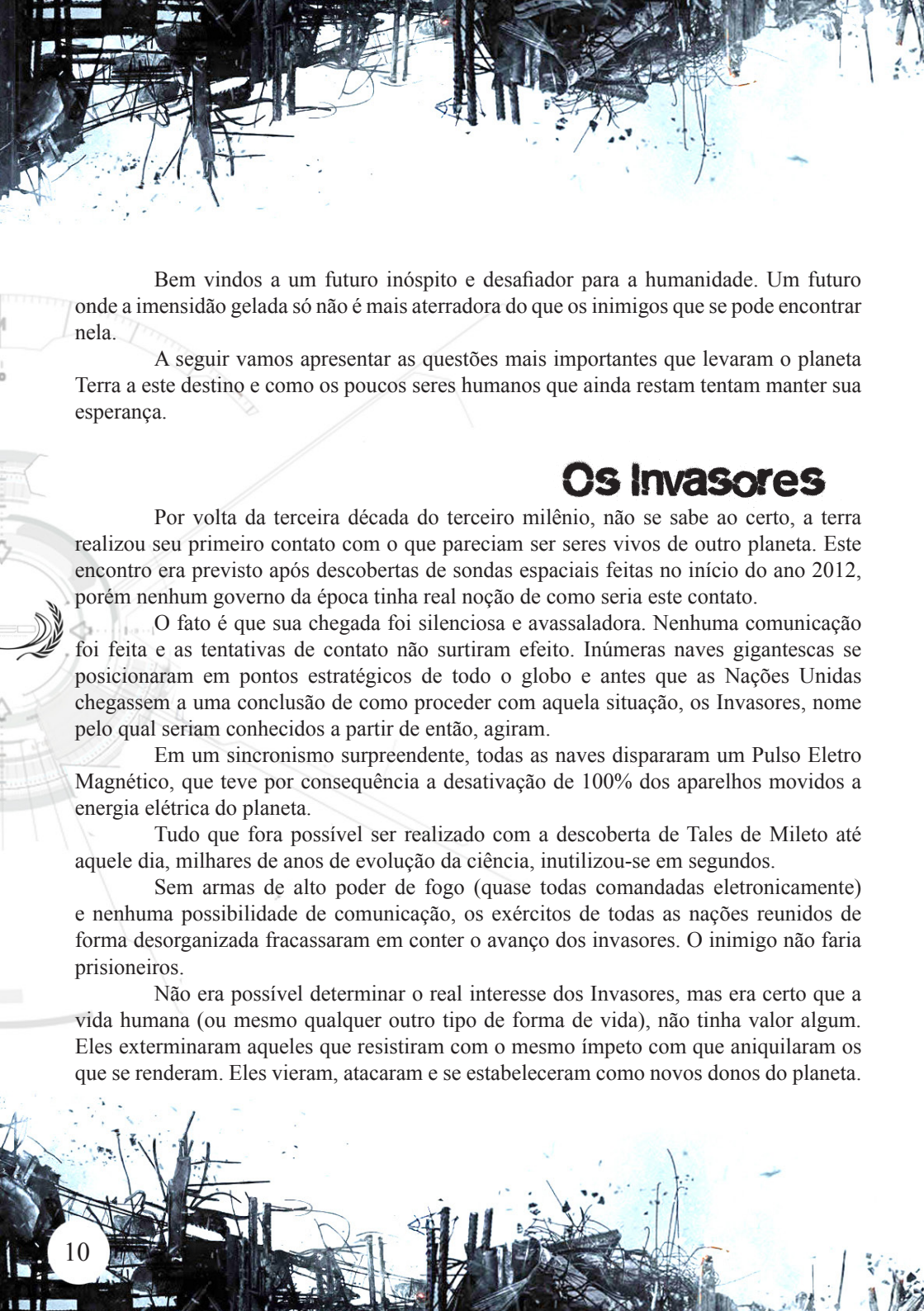


capitulo

A Terra depois
de amanhã...



“ALL ALONG THE WATCHTOWER”
JIMMY HENDRIX



Bem vindos a um futuro inóspito e desafiador para a humanidade. Um futuro onde a imensidão gelada só não é mais aterradora do que os inimigos que se pode encontrar nela.

A seguir vamos apresentar as questões mais importantes que levaram o planeta Terra a este destino e como os poucos seres humanos que ainda restam tentam manter sua esperança.

Os Invasores

Por volta da terceira década do terceiro milênio, não se sabe ao certo, a terra realizou seu primeiro contato com o que pareciam ser seres vivos de outro planeta. Este encontro era previsto após descobertas de sondas espaciais feitas no início do ano 2012, porém nenhum governo da época tinha real noção de como seria este contato.

O fato é que sua chegada foi silenciosa e avassaladora. Nenhuma comunicação foi feita e as tentativas de contato não surtiram efeito. Inúmeras naves gigantescas se posicionaram em pontos estratégicos de todo o globo e antes que as Nações Unidas chegassem a uma conclusão de como proceder com aquela situação, os Invasores, nome pelo qual seriam conhecidos a partir de então, agiram.

Em um sincronismo surpreendente, todas as naves dispararam um Pulso Eletro Magnético, que teve por consequência a desativação de 100% dos aparelhos movidos a energia elétrica do planeta.

Tudo que fora possível ser realizado com a descoberta de Tales de Mileto até aquele dia, milhares de anos de evolução da ciência, inutilizou-se em segundos.

Sem armas de alto poder de fogo (quase todas comandadas eletronicamente) e nenhuma possibilidade de comunicação, os exércitos de todas as nações reunidos de forma desorganizada fracassaram em conter o avanço dos invasores. O inimigo não faria prisioneiros.

Não era possível determinar o real interesse dos Invasores, mas era certo que a vida humana (ou mesmo qualquer outro tipo de forma de vida), não tinha valor algum. Eles exterminaram aqueles que resistiram com o mesmo ímpeto com que aniquilaram os que se renderam. Eles vieram, atacaram e se estabeleceram como novos donos do planeta.



Os Sobreviventes

Ano após ano, os Invasores ampliaram suas áreas de dominação, deixando pouco ou nenhum espaço para fuga. Porém, a raça humana é persistente e imbuída de um senso de sobrevivência impressionante. Algumas pessoas conseguiram sobreviver, escondidas em complexos militares subterrâneos, anteriormente construídos pelas poderosas nações.

Talvez os Invasores até soubessem de sua existência, mas a princípio, não representavam mais ameaça, já que eles nos esmagavam como faziam os humanos com as formigas no início do Terceiro Milênio.

Ao longo do tempo, incapazes de se comunicarem ou mesmo de acessarem as informações de sua civilização, as gerações vindouras foram mudando seus hábitos gradativamente. Apesar de estarem rodeadas de tecnologias inoperantes por todos os lados e até empregarem esforços na tentativa de recuperá-las, as prioridades de sobrevivência foram mais fortes.

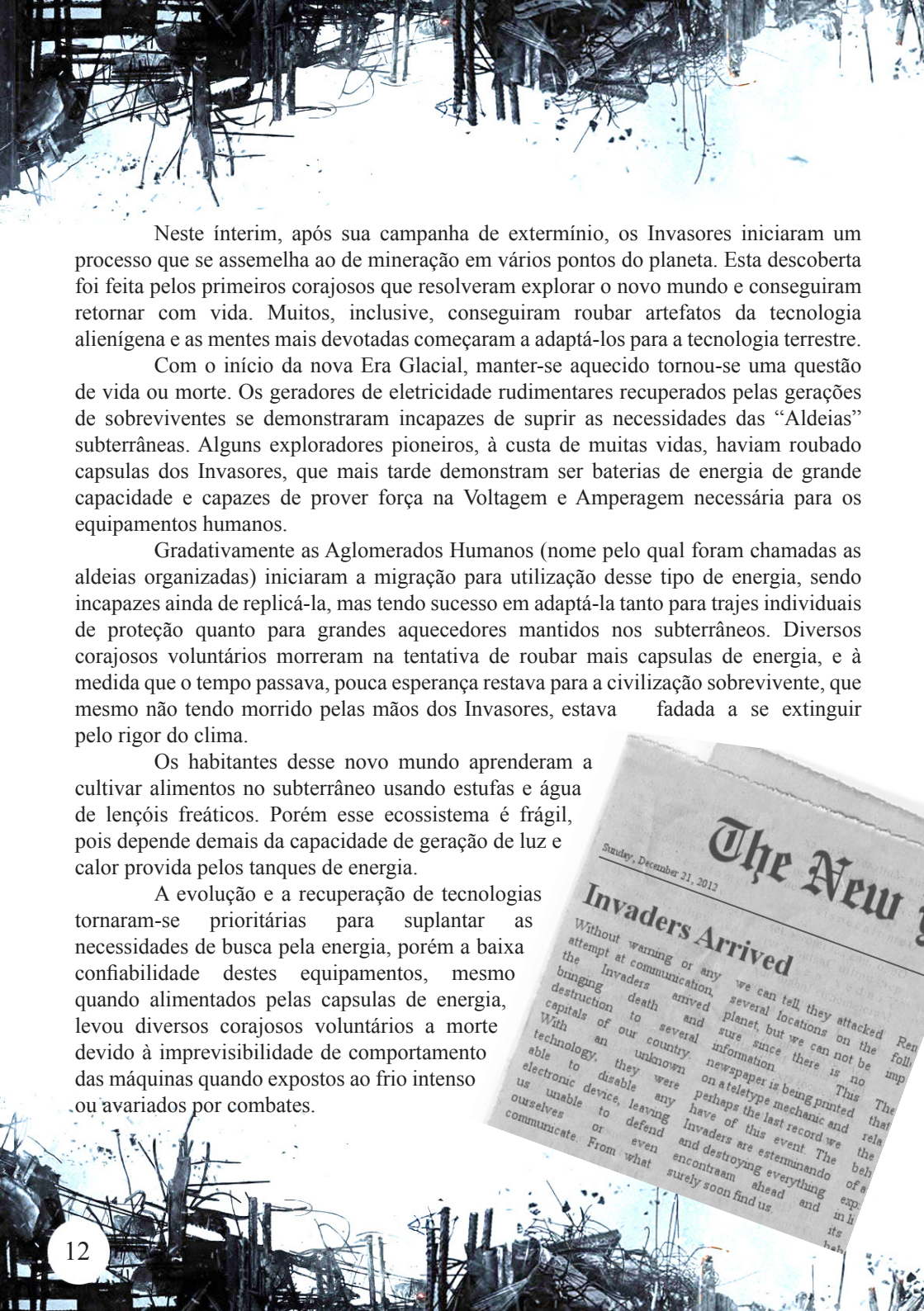
As novas gerações começaram gradativamente uma regressão de sua capacidade de organização social, sendo que nos tempos atuais, mais de 300 anos após a chegada dos Invasores, eles se organizem em modos tribais, sendo que o líder costuma ser o mais velho e mais experiente. Por algum motivo desconhecido, nenhuma tecnologia de comunicação recuperada teve sucesso após a invasão. Alguma coisa impede a propagação de ondas de rádio ou mesmo as transmissões por cabos.

Naturalmente, o fortalecimento da transmissão de conhecimento oral e a redução do empenho na língua escrita, tornaram menos frequente este aprendizado.

Nesta nova sociedade, a música ganhou um aspecto muito importante, pois após grande esforço, os sobreviventes conseguiram recuperar players de discos e CDs (mídias estas que não foram afetadas pelo Pulso Eletromagnético). Este material sonoro é o elo atual entre esta civilização sobrevivente e a humanidade de outrora.

Uma nova Provação e a Tecnologia

Como se não bastasse todo o infortúnio da raça humana, nos anos que se seguiram a invasão, o planeta Terra entrou em um de seus ciclos naturais, iniciando uma nova era glacial. Este ciclo congelou boa parte das terras conhecidas e alterando drasticamente a luta pela sobrevivência. Esta situação perdura até os tempos atuais.



Neste ínterim, após sua campanha de extermínio, os Invasores iniciaram um processo que se assemelha ao de mineração em vários pontos do planeta. Esta descoberta foi feita pelos primeiros corajosos que resolveram explorar o novo mundo e conseguiram retornar com vida. Muitos, inclusive, conseguiram roubar artefatos da tecnologia alienígena e as mentes mais devotadas começaram a adaptá-los para a tecnologia terrestre.

Com o início da nova Era Glacial, manter-se aquecido tornou-se uma questão de vida ou morte. Os geradores de eletricidade rudimentares recuperados pelas gerações de sobreviventes se demonstraram incapazes de suprir as necessidades das “Aldeias” subterrâneas. Alguns exploradores pioneiros, à custa de muitas vidas, haviam roubado capsulas dos Invasores, que mais tarde demonstram ser baterias de energia de grande capacidade e capazes de prover força na Voltagem e Amperagem necessária para os equipamentos humanos.

Gradativamente as Aglomerados Humanos (nome pelo qual foram chamadas as aldeias organizadas) iniciaram a migração para utilização desse tipo de energia, sendo incapazes ainda de replicá-la, mas tendo sucesso em adaptá-la tanto para trajes individuais de proteção quanto para grandes aquecedores mantidos nos subterrâneos. Diversos corajosos voluntários morreram na tentativa de roubar mais capsulas de energia, e à medida que o tempo passava, pouca esperança restava para a civilização sobrevivente, que mesmo não tendo morrido pelas mãos dos Invasores, estava fadada a se extinguir pelo rigor do clima.

Os habitantes desse novo mundo aprenderam a cultivar alimentos no subterrâneo usando estufas e água de lençóis freáticos. Porém esse ecossistema é frágil, pois depende demais da capacidade de geração de luz e calor provida pelos tanques de energia.

A evolução e a recuperação de tecnologias tornaram-se prioritárias para suplantar as necessidades de busca pela energia, porém a baixa confiabilidade destes equipamentos, mesmo quando alimentados pelas capsulas de energia, levou diversos corajosos voluntários a morte devido à imprevisibilidade de comportamento das máquinas quando expostos ao frio intenso ou avariados por combates.



Gary Alexander e a UED

Um fio de esperança nasceu nos Aglomerados, quando os primeiros Runners (Mensageiros) começaram a visitá-las. Estes homens, bem equipados com trajes aquecidos e veículos movidos a capsulas de energia alienígena, traziam uma mensagem de Gary Alexander I, um autointitulado defensor da raça humana que lideraria uma tropa de exploradores e soldados chamada “United Earth Defense”.

Sua proposta era reestabelecer a comunicação das aldeias (através dos mensageiros), zelar pela sobrevivência delas e recrutar membros para uma ofensiva futura contra os Invasores.

Os líderes dos aglomerados tribais desconfiaram das pretensões altruístas de Alexander, porém na medida em que seu povo passava frio e fome (e os Runners se demonstravam efetivos em encontrar comida, suprimentos e principalmente energia) foram pouco a pouco aceitando sua presença e estimulando a formação de unidades UED em suas aldeias.

Passados tantos anos do início deste processo, pouco se sabe de onde se encontram os herdeiros de Alexander, porém todos os Runners mantêm seu espírito de zelar pela população de suas aldeias e mantê-las em contato com as outras.

Mesmo que a ideia de uma ofensiva direta contra os Invasores tenha arrefecido, os Runners são a barreira de resistência contra a extinção dos povos da nova humanidade.

Atualmente as unidades UED, apesar de tentarem manter comunicação por carta levadas por suas unidades, atuam de modo localizado, eles trocam informações e usam sua capacidade e experiência para proteger e suprir as necessidades de sua comunidade e do perímetro conhecido.

Este é o mundo de UED, onde cada fio de esperança pelo futuro é depositado nos Runners e você terá a oportunidade de se tornar um deles.

Você está pronto para se tornar a Resistência?

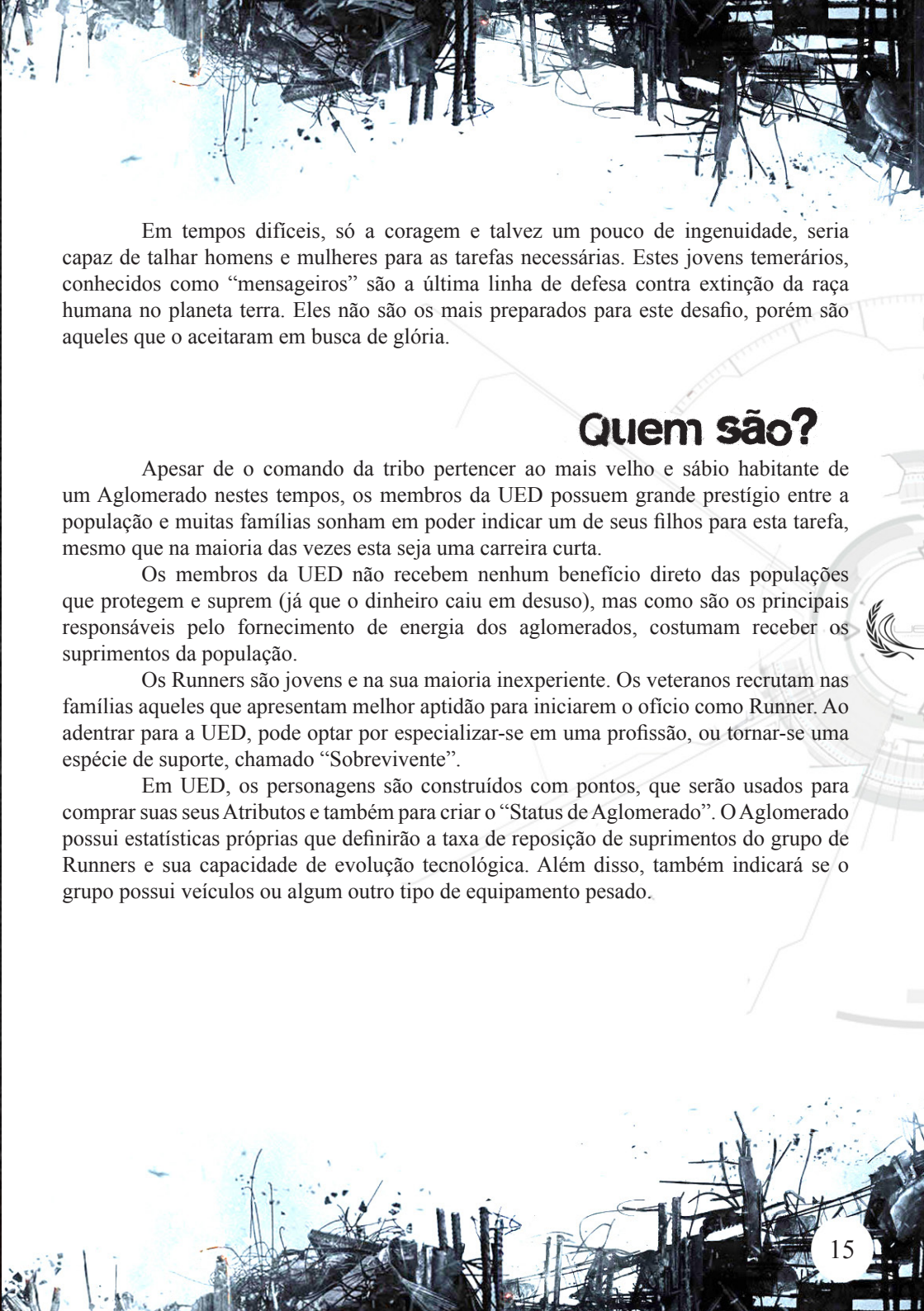


capítulo

Os Runners
Personagens Jogadores



“WAR/NO MORE TROUBLE”
PLAYING FOR CHANCES



Em tempos difíceis, só a coragem e talvez um pouco de ingenuidade, seria capaz de talhar homens e mulheres para as tarefas necessárias. Estes jovens temerários, conhecidos como “mensageiros” são a última linha de defesa contra extinção da raça humana no planeta terra. Eles não são os mais preparados para este desafio, porém são aqueles que o aceitaram em busca de glória.

Quem são?

Apesar de o comando da tribo pertencer ao mais velho e sábio habitante de um Aglomerado nestes tempos, os membros da UED possuem grande prestígio entre a população e muitas famílias sonham em poder indicar um de seus filhos para esta tarefa, mesmo que na maioria das vezes esta seja uma carreira curta.

Os membros da UED não recebem nenhum benefício direto das populações que protegem e suprem (já que o dinheiro caiu em desuso), mas como são os principais responsáveis pelo fornecimento de energia dos aglomerados, costumam receber os suprimentos da população.

Os Runners são jovens e na sua maioria inexperiente. Os veteranos recrutam nas famílias aqueles que apresentam melhor aptidão para iniciarem o ofício como Runner. Ao adentrar para a UED, pode optar por especializar-se em uma profissão, ou tornar-se uma espécie de suporte, chamado “Sobrevivente”.

Em UED, os personagens são construídos com pontos, que serão usados para comprar suas seus Atributos e também para criar o “Status de Aglomerado”. O Aglomerado possui estatísticas próprias que definirão a taxa de reposição de suprimentos do grupo de Runners e sua capacidade de evolução tecnológica. Além disso, também indicará se o grupo possui veículos ou algum outro tipo de equipamento pesado.

Construção de Personagem

Os personagens de UED são construídos com pontos, que você utilizará estrategicamente para criar seu personagem. O mundo de UED é extremamente perigoso e marcado pela falta de recursos, portanto tenha em mente que seu principal objetivo é sua sobrevivência e a de seu aglomerado.

Os pontos de construção dos personagens (PP) serão gastos para compra de equipamentos, formação do Aglomerado e de seus atributos. Os Jogadores iniciam o Jogo com 20 pontos.

Os Runners, em termos de jogo possuem 7 Atributos sendo eles 3 qualidades e 4 dados de equipamentos e coragem. Estes serão os principais atributos que serão usados na resolução de conflitos (veja Cap.3). São eles:

QUALIDADES

TECNICA

Representa a aptidão do personagem em todo tipo de atividade. É seu bônus de habilidade e você usará principalmente na resolução dos combates.

SAÚDE

Significa a resistência física do personagem quando sem seus equipamentos. Você usará na resolução de conflitos físicos (sem equipamentos) e como seus “pontos de vida”.

ATITUDE

É o atributo referente a força de vontade, comportamento social e carisma do personagem. Você usará para ações sociais ou para testes que exigem um grande desafio a coragem do personagem

DADOS

CORAGEM

São os dados utilizados para conflitos sociais e para a iniciativa em combate ou para atos de GLÓRIA. Além disso, a coragem é o atributo que mantém o personagem apto a se manter na missão.

ARMAMENTOS

São os dados utilizados para atacar disparando os armamentos do personagem.

BLINDAGEM

São dados de resistência a impactos e também capacidade de defesa do personagem.

ENERGIA

São os dados que alimentam o Painel de Suporte. Representam as capsulas de energia carregada pelo Runner. Também são usados em manobras e movimentos, pois representam a capacidade operacional de seu traje/veículo.

Os atributos de qualidades possuem valores que vão de +0 a +5 sendo +1 considerado valor mediano. Eles são somados às rolagens de dados feitas para as resoluções de conflito.

Você pode comprar valores de qualidade na seguinte proporção:

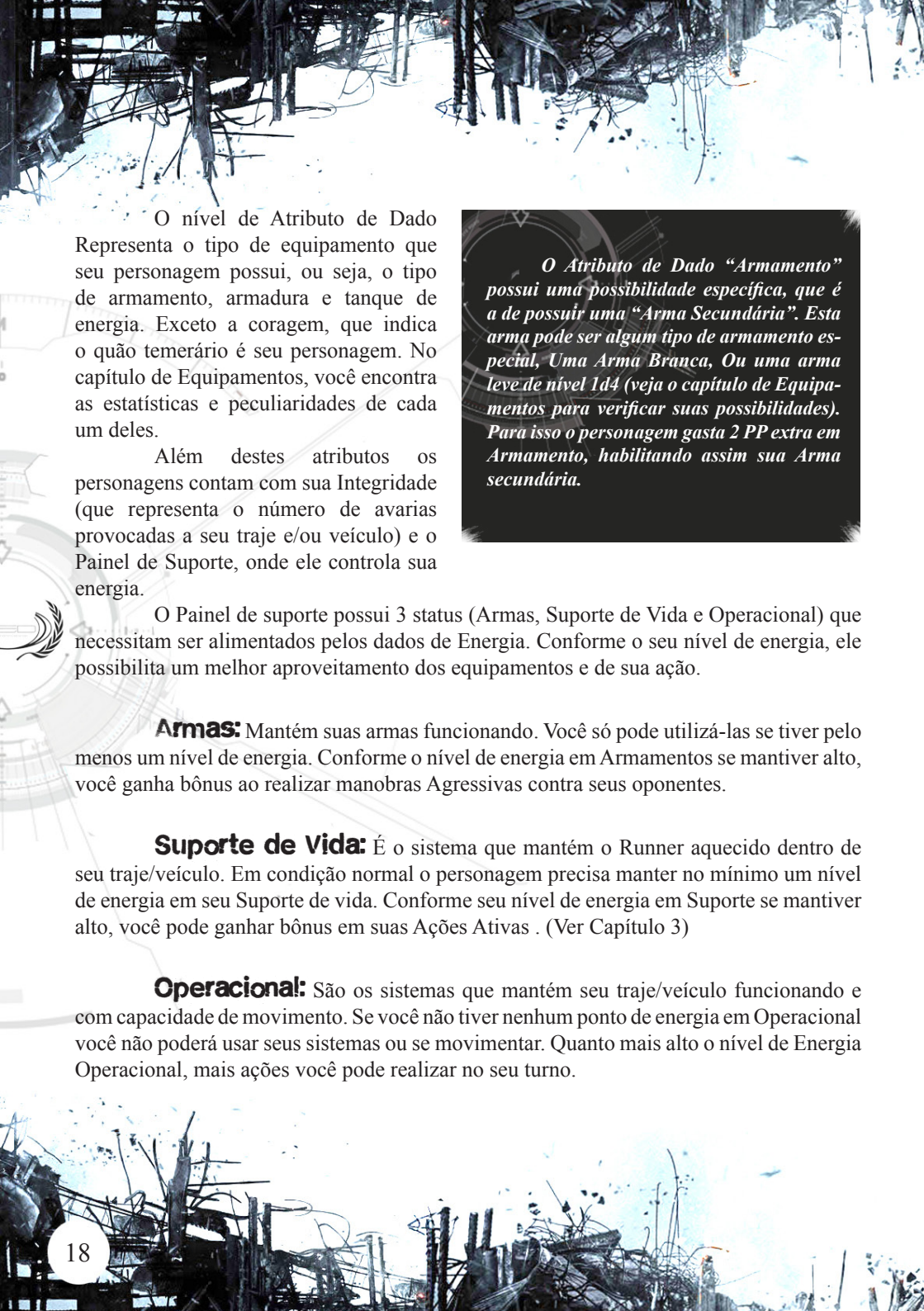
| Nível de Atributo de Qualidade | Custo em PP |
|--------------------------------|------------------------|
| + 1 | 2 Pontos de Personagem |
| + 2 | 4 Pontos de Personagem |
| + 3 | 7 Pontos de Personagem |

Todos os personagens iniciam o jogo com o valor de +0 em cada atributo. Após a criação de personagem ele só poderá evoluir estes atributos na medida que seu Rank evolui(ver capítulo “Evolução”).

Cada atributo de dado possui um tipo de dado para sua rolagem. Quanto mais alto o nº de lados do dado, mais forte é o atributo de dado. Os atributos de dados são determinados pelos equipamentos dos personagens (com exceção da coragem). Eles serão comprados com pontos e você irá perceber em nossos personagens prontos o equilíbrio entre os valores de atributos.

Nos atributos de Dados, todos os personagens iniciam com o dado 1d4 Para todos os seus atributos. A cada 3 Pontos gastos, você pode subir Um nível de dado no atributo conforme a tabela abaixo:

| Nível do Atributo | Nível de Atributo de Dado | Custo em PP |
|-------------------|---------------------------|-------------------------|
| 1 | 1d4 | 0 Pontos de Personagem |
| 2 | 1d6 | 3 Pontos de Personagem |
| 3 | 1d8 | 6 Pontos de Personagem |
| 4 | 1d10 | 9 Pontos de Personagem |
| 5 | 1d12 | 12 Pontos de Personagem |



O nível de Atributo de Dado Representa o tipo de equipamento que seu personagem possui, ou seja, o tipo de armamento, armadura e tanque de energia. Exceto a coragem, que indica o quão temerário é seu personagem. No capítulo de Equipamentos, você encontra as estatísticas e peculiaridades de cada um deles.

Além destes atributos os personagens contam com sua Integridade (que representa o número de avarias provocadas a seu traje e/ou veículo) e o Painel de Suporte, onde ele controla sua energia.

O Painel de suporte possui 3 status (Armas, Suporte de Vida e Operacional) que necessitam ser alimentados pelos dados de Energia. Conforme o seu nível de energia, ele possibilita um melhor aproveitamento dos equipamentos e de sua ação.

Armas: Mantém suas armas funcionando. Você só pode utilizá-las se tiver pelo menos um nível de energia. Conforme o nível de energia em Armamentos se mantiver alto, você ganha bônus ao realizar manobras Agressivas contra seus oponentes.

Suporte de Vida: É o sistema que mantém o Runner aquecido dentro de seu traje/veículo. Em condição normal o personagem precisa manter no mínimo um nível de energia em seu Suporte de vida. Conforme seu nível de energia em Suporte se mantiver alto, você pode ganhar bônus em suas Ações Ativas. (Ver Capítulo 3)

Operacional: São os sistemas que mantêm seu traje/veículo funcionando e com capacidade de movimento. Se você não tiver nenhum ponto de energia em Operacional você não poderá usar seus sistemas ou se movimentar. Quanto mais alto o nível de Energia Operacional, mais ações você pode realizar no seu turno.

O Atributo de Dado “Armamento” possui uma possibilidade específica, que é a de possuir uma “Arma Secundária”. Esta arma pode ser algum tipo de armamento especial, Uma Arma Branca, Ou uma arma leve de nível 1d4 (veja o capítulo de Equipamentos para verificar suas possibilidades). Para isso o personagem gasta 2 PP extra em Armamento, habilitando assim sua Arma secundária.

Profissões

As profissões funcionam como Classes de Personagens ou Arquétipos em UED. O Personagem irá, no início da construção de personagem, optar por uma das “Profissões” disponíveis e irá investir seus pontos de glória na evolução de seu Rank liberando Novas Habilidade especiais relacionadas a sua profissão.

A Profissão escolhida pelo personagem lhe concede algumas habilidades específicas, que ele pode utilizar para ajudar o grupo. Existem também habilidades genéricas que podem ser compradas conforme o nível de Rank atingido pelo personagem, fazendo com que cada personagem se torne único em suas capacidades.

Devido aos inúmeros perigos enfrentados durante as missões, é mais comum grupos de soldados do que de outras profissões. Em geral eles costumam compor-se da maioria de Soldados e/ou Sobreviventes, além de um Mecânico (pois ele sempre é necessário) e um Pesquisador (para orientá-los em suas buscas).

Nível de Rank

Quanto mais um membro da UED sai em campo, mais ele aprende. Essa melhoria dá ao personagem mais força e o reconhecimento dos seus companheiros. Sua Glória atingida pelo sucesso das missões, derrota de inimigos, aumenta suas capacidades e lhe faz galgar mais Status dentro de seu grupo. Por ser um grupo até certo ponto militarizado, mesmo que de forma precária, as patentes militares são usadas de forma a potencializar o ímpeto dos Runners em suas missões. Normalmente o Runner de Rank mais alto comanda a missão, mas na dura imensidão gelada, isso nem sempre é uma verdade.

Todo personagem recém criado começa com Rank 0 e pode, de acordo com os pontos de Glória que gastar para ganhar Rank pode evoluir seu Nível até Rank 8. Nesta versão Beta, abordaremos a evolução dos personagens até o Rank 3.

A cada nível, conforme sua Profissão, o personagem receberá algum tipo de benefício específico. Os pontos gastos para evolução de Rank são cumulativos. Isso significa que se você gastou 4 Pontos para alcançar seu Rank 1, para evoluir para o próximo Rank deverá gastar mais 5 pontos. Você não pode evoluir diretamente para um Rank além de um nível acima do Rank atual (não pode, por exemplo, evoluir de Rank 2 para Rank 4 sem ter primeiro evoluído para o Rank 3)

Graduações de Rank

| Rank | Graduação (adicionar a alcunha do Personagem) | Custo em Pontos de Glória |
|------|---|---------------------------|
| 0 | Recruta | Rank Inicial |
| 1 | Runner | 4 |
| 2 | Alferes | 5 |
| 3 | Oficial | 7 |
| 4 | Sargento | - |
| 5 | Tenente | - |
| 6 | Capitão | - |
| 7 | Major | - |
| 8 | Coronel | - |

Cada Profissão possui sua tabela de habilidade por nível de Rank.

Vamos conhecer cada classe e suas habilidades:

O Sobrevivente

Os Sobreviventes são voluntários que assumem posições de suporte dentro do UED, normalmente pilotando veículos ou auxiliando os profissionais. São generalistas e possuem diversas habilidades Genéricas dos Runners, além de poderem adquirir habilidades específicas de outras profissões (porém com um custo em pontos de Glória dobrado).



Muitos bravos Sobreviventes acabam se destacando nas missões e ganhando o respeito de seus companheiros. Em alguns casos, devido a seu caráter generalista, acabam se tornando grandes líderes dentro da UED. O Sobrevivente recebe níveis de Rank gastando seus Pontos de Glória porém não possui uma lista de Habilidade próprias, a cada Nível de Rank ele e pode escolher uma Habilidade Genérica e na evolução do “Status de Aglomerado” seus PPs ou Pontos de Glória valem dobrado (cada ponto investido no Aglomerado vale 2).

EVOLUÇÃO DO SOBREVIVENTE

| Rank | Benefício | Custo em Pontos de Glória |
|------|---|---------------------------|
| 0 | PP e Pontos de Glória valem o dobro ao serem investidos no “Status do Aglomerado” | Rank Inicial |
| 1 | 1ª Habilidade Genérica | 4 |
| 2 | +1 em um Atributo de Qualidade | 5 |
| 3 | 2ª Habilidade Genérica | 7 |

O Soldado

São responsáveis pela segurança dos grupos de Runners que partem em missões. São preparados pelos veteranos nos melhores usos dos equipamentos e táticas de combate. Os mais obstinados e durões costumam assumir esta profissão.

Os Soldados possuem suas habilidades voltadas estritamente para o Combate, fazendo dele “um osso duro de roer”. São a Profissão mais comum dentre os membros da UED, pois eles precisam de força para proteger os aglomerados.

Os Soldados possuem com habilidade básica, a possibilidade de gastar um dado de coragem em qualquer manobra durante o combate seja ela ativa ou reativa. O dado de coragem é consumido independente do sucesso na manobra.

EVOLUÇÃO DO SOLDADO

| Rank | Benefício | Custo em Pontos de Glória |
|------|---|---------------------------|
| 0 | Pode gastar um dado de coragem em uma Ação Agressiva durante o combate somando seu valor a jogada. O dado de coragem é consumido independente do sucesso da ação. | Rank Inicial |
| 1 | Rajada – Sua Ação Agressiva pode ter mais de um alvo, desde que estejam próximos. (O Soldado faz uma jogada, que vale como ataque contra os 2 alvos) | 4 |
| 2 | +1 em um Atributo de Qualidade | 5 |
| 3 | Dar Cobertura: Sua Ação Agressiva, não causa dano, mas causa uma Circunstância de -2 para qualquer ação do Alvo e de +2 para todos que o atacarem, até o final da rodada. | 7 |



O Mecânico

Os mecânicos cuidam de reparar os equipamentos, armas e blindagens da UED, e sempre são levados em patrulha, já que grande parte do equipamento costuma apresentar falhas durante utilização. Após enfrentar combates e os rigores do frio, suas habilidades de suporte podem fazer a diferença para um grupo na imensidão gelada.

Carregam consigo sempre equipamentos e ferramentas para seu ofício, como uma mini-solda, um alicate pneumático e diversas outras ferramentas.

É o único que pode restaurar uma linha do Painel de Suporte de outro personagem ou dele mesmo utilizando uma Ação Operacional. Fora do combate o Mecânico pode reparar pontos de integridade de qualquer equipamento e reativar equipamentos inoperantes.



EVOLUÇÃO DO MECÂNICO

| Rank | Benefício | Custo em Pontos de Glória |
|------|---|---------------------------|
| 0 | Pode gastar um ponto de energia para reativar uma linha de Painel de Energia durante o combate. Pode gastar um ponto de energia para recuperar 2 pontos de integridade ou reativar um equipamento quando fora do combate | Rank Inicial |
| 1 | Sucateiro: Pode recuperar 1d4 pontos de Suprimentos em Blindagem de um Aliado se houver materiais disponíveis. (Um veículo desativado, um inimigo derrotado, uma estrutura alien, etc.). Só pode usá-la fora do combate. | 4 |
| 2 | +1 em um Atributo de Qualidade | 5 |
| 3 | Municiador: Pode transformar Suprimentos de Armamento de um tipo em outro, seguindo sua proporção. (Ex. Transforma 2d6 em 1d12 de Suprimento). Permite que os companheiros de grupo troquem Suprimentos de Armamentos entre si. Só pode usá-la fora do Combate. | 7 |

O Pesquisador

Estas são as mentes mais brilhantes entre os Runners que pesquisam melhores formas de utilização da energia, identificam e localizam alvos e tanques além de registrarem as regiões (cartograficamente). Enquanto cientistas, são os principais responsáveis pela recuperação de tecnologias perdidas e o desenvolvimento e adaptação de equipamentos para energia dos Invasores.

Diferente dos cientistas de nosso tempo, dedicados exclusivamente a pesquisa reclusa, os Pesquisadores entendem a importância das incursões dos grupos UED e os acompanham com bravura e uma grande fome de conhecimento.

Pesquisador é o único que pode localizar tanques de energia com seus equipamentos. O Pesquisador pode “doar” parte de sua energia para outros membros do grupo, desde que estejam próximos).



EVOLUÇÃO DO PESQUISADOR

| Rank | Benefício | Custo em Pontos de Glória |
|------|--|---------------------------|
| 0 | Pode transferir livremente seus pontos de energia do Painel de Suporte para seus companheiros próximos, a qualquer momento, usando uma Ação Operacional. | Rank Inicial |
| 1 | Capacitor: Quando rola seus dados de Energia ignora qualquer valor abaixo da Metade do Dado. (Ex.: Se rola 1d6 e cai 1, considera como 3; Se rola 1d10 e cai 3 considere como 5) | 4 |
| 2 | +1 em um Atributo de Qualidade | 5 |
| 3 | Recarga: Pode transformar Suprimentos de Energia de um tipo em outro, seguindo sua proporção. (Ex. Transforma 2d6 em 1d12 de Suprimento). Só pode usá-la fora do Combate. | 7 |

Habilidades Genéricas

São habilidades que podem ser compradas com pontos de Glória por qualquer profissão desde que você tenha o Rank mínimo para a habilidade. Elas podem se acumular a habilidade de Rank do personagem. No caso do Sobrevivente, Ele não paga pontos por suas Habilidades Genéricas, conforme sua tabela de evolução de Rank.

HABILIDADES GENÉRICAS POR NÍVEL

| Rank mínimo para a compra | Benefício | Custo em Pontos de Glória |
|---------------------------|---|---------------------------|
| 1 | Coração Quente: Ignora redutores de Circunstâncias de Frio. (Nenhum redutor de frio se aplica ao Personagem) | 4 |
| 1 | Reflexos: Seu instinto apurado permite que seja o primeiro a perceber qualquer perigo (É sempre o primeiro a agir em um Combate ou um Perigo. Caso haja outro(s) Personagem(s) com esta habilidade, disputa apenas com ele(s) a iniciativa). | 4 |
| 2 | Açougueiro: O dano das armas brancas provocado pelo personagem ganha +1 | 5 |
| 2 | Alerta Tático: Pode abdicar de suas ações neste turno para organizar o grupo em um combate ou Perigo concedendo uma Circunstância de +2 para seus companheiros até o final da rodada. (O personagem auxiliará seus companheiros com vários gritos de comando ou alertando-os durante a rodada) | 5 |
| 3 | Motivação: Pode, através de um discurso inflamado, recuperar 1 dado de Coragem de um companheiro. Só pode usá-la fora de um combate ou Perigo. | 7 |

Os Grupos Runners

As patrulhas são formadas normalmente por 3 a 4 soldados/sobreviventes, mais um mecânico e um pesquisador. Eles se organizam em pequenos grupos para aperfeiçoar a abrangência e arriscar menos pessoas em cada missão.

Com seu relativo sucesso em prover os suprimentos básicos para as aglomerações populacionais, a UED criou diversos mitos entre seus membros, fazendo-os crer que neste momento, muito mais do que coragem, a ingenuidade quanto aos riscos da profissão é que mantém a instituição e lhe alimenta de novos voluntários.

Ao se tornar um membro da UED, todos fazem três juramentos. São chamadas de “Leis de Alexander” por terem sido formuladas por seu fundador:

- 1** – Proteger e garantir a existência da raça humana em todo o planeta até o fim de seus dias.
- 2** – Nunca abandonar um companheiro.
- 3** – Prestar lealdade a UED contra os invasores e ao chefe do Aglomerado o qual foi incumbido de proteger.



Normalmente os grupos se mantêm em prontidão para qualquer demanda do Chefe do Aglomerado, e planejam conjuntamente com ele as incursões periódicas em busca de recursos e energia. Eles tentam equilibrar estas saídas, pois elas demandam muitos recursos e uma falha na missão pode significar um desperdício enorme. Você vai entender essa organização observando o tópico a seguir.

Status do Aglomerado

O Aglomerado, enquanto “base de operações” do grupo UED e também seu provedor e dependente possui alguns atributos que são definidos a partir da Criação dos Personagens e evoluídos em conjunto com eles ao longo tempo.

O Aglomerado possui 3 Atributos:

CORAGEM: Significa o quanto as pessoas estão confiantes na UED e em sua capacidade de sobrevivência no futuro inóspito e gelado. A Coragem Limita o nível de recuperação de Suprimentos de cada personagem, sejam eles produzidos pelos habitantes do Aglomerado ou promovido pelos próprios Runners.

Isso significa também que quanto mais confiança o Aglomerado possuir na UED, mais corajosos frente ao futuro estarão e mais trabalharão em prol da iniciativa. Não só as recargas podem reduzir a Coragem do Aglomerado, conforme veremos a seguir

Em termos de regras, cada ponto de coragem custa 1 pontos de personagem (PP) na criação e 1 ponto de Glória posterior. Cada ponto de Coragem do Aglomerado significa uma rolagem de Recarga de Suprimentos (ver Tópico de Suprimentos) disponível. Isso significa que em termos de Regra, cada vez que a UED retorna de uma missão pode recarregar seus Suprimentos (rolar novamente a jogada de Suprimentos de todos os personagens) gastando um Ponto da Coragem do Aglomerado. Se a Coragem do Aglomerado diminuir a Zero eles não conseguirão recarregar seus suprimentos e podem sofrer, dentro da história, algum tipo de represália dos habitantes do aglomerado.

| | |
|------------------|--|
| Nível de Coragem | Sentimento da População |
| 0 | A população não acredita na UED e pode inclusive ser contra sua existência e pressionar o Chefe do Aglomerado para encerrar as atividades dos Runners |
| 1 | Apesar de desconfiados, os habitantes fornecem suporte limitado, questionando algumas atitudes e posturas da UED |
| 2 | Os habitantes do aglomerado apoiam e depositam suas melhores esperanças na capacidade dos Runners de prover sua existência. |
| 3 | Os Habitantes Mantém sua fé renovada nos Runners e lhes tratarão como ídolos, exaltando seus feitos sempre que possível |
| 4 | Tão grande é a fé do aglomerado, que eles se comprometem com a UED e ajudam em suas demandas. Bônus de +2 para Pesquisador e Mecânico em testes de Reparos e Evolução. |
| 5 | Os membros da UED são venerados como Heróis pela população, sendo inclusive motivo de lendas. As pessoas fazem filas para fazer parte ou ajudá-los de alguma forma. Reduza o custo de Energia do Aglomerado para 1d12. |

Tente ao máximo ser fiel ao clima dentro do Aglomerado dentro do contexto do nível atual de coragem do mesmo. Uma ida ao salão de convivência (onde servem bebidas) pode ser muito diferente conforme o nível de Coragem do Aglomerado.

ENERGIA: Este atributo funciona como “pontos de vida” do Aglomerado e deve ser mantido sempre o máximo carregado possível.

Todo aglomerado possui 5 pontos de Energia Inicial +1 para cada Ponto de Personagem do grupo investido neste atributo. O aglomerado perde 1 ponto por Semana +1 a cada “Teste de Destino Branco” Falhado pelos personagens.

Gastando um ponto de glória é possível recupera 1 ponto de Energia. Sempre a energia se reduzir a menos de 5 pontos, algumas circunstâncias começarão a acontecer no Aglomerado:

Teste de Destino Branco: *assim como os Personagens (ver adiante Destino Branco), o aglomerado pode sofrer, de forma inesperada os rigores da era glacial. Sorteie um Personagem que rolará 1d10 e precisará de um resultado menor que a soma da energia+coragem do aglomerado, ou terá a energia do Aglomerado reduzida em 1. Tirar 10 é sempre uma falha (isso significa que sempre haverá 10% de chance de sofrer um Destino Branco, independente do nível de Coragem ou Energia). Esse teste deverá ser realizado sempre que os Runners retornarem de sua missão.*

| Nível Atual de Energia | Circunstância | Penalidade |
|------------------------|---|---|
| 4 | O Sistema de Aquecimento já não funciona de forma e os habitantes começam a se preocupar. | Perde 1 ponto de Coragem do Aglomerado Por semana enquanto estiver neste nível. |
| 3 | Os sistemas de Suporte de Vida deixam de estar confiáveis. O Chefe do Aglomerado determinado estado de Alerta e inicia o racionamento, Buscando direcionar o mínimo de Energia para as UED | Todos os veículos são desabilitados. |
| 2 | O Estado é Calamitoso. Os cultivo de alimentos se torna impossível, as pessoas começam a morrer por doenças hipotérmicas. | Perde 2 pontos de Coragem do Aglomerado por Semana neste nível. Corte pela metade a renovação de Suprimentos. |
| 1-0 | O Fim está Próximo. Os sobreviventes se aglomeram no salão de convivência começando a queimar coisas para se aquecer. Os alimentos estão acabando e alguns já cogitam canibalismo. O Chefe do Aglomerado se vê impotentes para organizar os Sobreviventes que se tornam extremamente perigosos. | Em 3 dias os Runners terão que combater os próprios Habitantes do Aglomerado. Em uma Semana a Energia chega a Zero e tudo estará perdido. |

EVOLUÇÃO

A Evolução do Aglomerado determina que tipos de Equipamentos e Veículos podem ser usados na construção de Personagem. O Aglomerado inicia no nível 1 de Evolução e não é possível investir PP em sua Evolução, apenas pontos de Glória.

Cada Nível de evolução do Aglomerado custa 5 pontos de Glória, que pode, assim como os outros atributos do Aglomerado ser Pago com os pontos de cada personagem em conjunto.

Cada Equipamento ou Veículo possui seu nível de Evolução na descrição, portanto você sempre saberá que tipo de equipamento poderá obter em determinado nível de Evolução.

Equipamentos

A UED reúne o que há de mais avançado em recuperação tecnológica já conquistada pelos sobreviventes da invasão. Estes equipamentos são raros e ficam sob custódia da UED dada sua importância na defesa, comunicação e suprimento do Aglomerado. Essa escassez de equipamentos faz com que os Runners possuam muita ligação com suas armas/trajes/veículos criando nomes para eles e às vezes desenvolvendo uma relação afetiva. Não estranhe se você encontrar um Runner conversando com sua arma.

No início da aventura role todos seus dados de atributo em conjunto (CORA GEM+BLINDAGEM+ARMAMENTOS+ENERGIA). **Este número será o número de pontos de suprimentos que você irá distribuir entre seus atributos de dado.**

Este valor será gasto comprando suprimentos para os equipamentos que você possui (respeitando os custos apresentados em cada equipamento). Lembre-se que os dados se gastam em momentos específicos conforme veremos nas descrições de cada tipo de Equipamento.

Os Equipamentos se dividem em três tipos: Armamentos, Armaduras e Veículos. Qualquer outro tipo de “pertences” do personagem não será considerado para fins de regras apenas como interpretação. Caso o mestre achar importante, conceda alguma circunstância positiva ao personagem ao utilizar outro tipo de equipamentos. Nós descreveremos nesta versão Beta os equipamentos até Nível 2 de Evolução do Aglomerado (Porém existem equipamentos com níveis muito superiores).

Ex.: *Se você tem o atributo ARMAMENTO d6, deverá escolher qual dos equipamentos que equivalem ao d6 você possui e investir seus pontos de Suprimento nele.*

ARMAMENTOS

Os Armamentos são a base para a Definição do Atributo de Dado. Cada armamento possui seu dado Correspondente, e por isso são classificados pelo tipo de Dado que representam. Cada arma possui uma Peculiaridade específica, porém os armamentos dentro de uma mesma categoria de dado usam a mesma munição de Suprimentos.

Os Armamentos também possuem variação de alcance. Elas são Corpo a Corpo, curta e Longa Distância. Esta simplificação não é realista mas usaremos esta abstração para diferenciar os tipo de armas e o Mestre usará ela para identificar a posição dos alvos:

Corpo a Corpo: O Alvo está engajado com o personagem ou a uma pequena distância de alguns passos, que pode ser avançada.

Curta: O Personagem esta a uma distância mínima na qual mesmo que um dispare correndo primeiro, não alcançará o outro antes que ele possa fazer algo. Definir que um alvo está a uma distância curta, significa que ele está longe o suficiente para que o personagem perca sua ação tentando se aproximar e entrar em Corpo a Corpo.

Longa: Uma longa distância é toda aquela que o mestre considerar como sendo incapaz de ser alcançada de forma eficaz por uma bala de pistola. Qual alvo a uma distância além de longa é considerado fora de alcance.

O Mestre não tem necessidade de detalhar esta questão de distância dos alvos, evitando assim confusões. Em caso de combate, defina quais alvos estão corpo a corpo, a distância curta e a distância longa. Qualquer arma pode atingir uma distância menor do que a sua máxima.

O personagem, que decida se aproximar de um alvo, gasta um turno para mudar uma distância (de corpo a corpo para curta ou de curta para longa) e perde sua iniciativa (o alvo agirá antes dele, ou seja, durante o seu movimento).



d4

1 PONTO DE SUPRIMENTO

=

3 DADOS DE ARMAMENTO



Alcance

Curto

Nível!

Evolução 1

Pistola Padrão

E a arma padrão do UED, bastante equilibrada, com boa segurança de tiro e uma capacidade de estrago razoável.



Alcance

Curto

Nível!

Evolução 1

Pistola Pesada

Uma arma capaz de um grande estrago, mas que devido ao recuo, possui um manejo mais difícil. Reduz -1 na ação agressiva. Porém se conseguir sucesso, soma +2 ao resultado do dado para fins do cálculo de dano (recupera 1 ponto que foi reduzido na jogada e soma +1 de dano)



Alcance

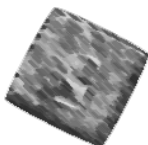
Curto

Nível!

Evolução 2

Pistola Automática

Arma capaz de uma maior repetição de tiros. Concede +1 na jogada agressiva usando a habilidade do Soldado "Rajada"



d6

1 PONTO DE SUPRIMENTO

=

2 DADOS DE ARMAMENTO

Alcance

Longo

Nível!

Evolução 1



Rifle Recarga Lenta

Winchester, é uma arma rude e antiga, mas com um poder de estrago. Tem um equilíbrio interessante para seu poder de fogo.



Alcance

Curto

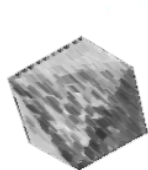
Nível!

Evolução 2

Repetidora Leve

Conhecida como Sub-metralhadora, possui grande capacidade de tiros em efeito "mangueira". Porém seu alcance é pequeno. Concede +2 na jogada agressiva usando a habilidade do Soldado "Rajada".





d8

1 PONTO DE SUPRIMENTO

=

1 DADO DE ARMAMENTO



Alcance

Curto

Nível

Evolução 1

Escopeta

E a arma de alto poder destrutivo, porém com alcance baixo e um alto recuo, que força o personagem a correr mais risco.

Reduz -1 na ação agressiva. Porém se conseguir sucesso, soma +2 ao resultado do dado para fins do cálculo de dano (recupera 1 ponto que foi reduzido na jogada e soma +1 de dano).

Se estiver na distância Corpo a Corpo, ignora o redutor e soma +1 jogada agressiva.



Alcance

Curto

Nível

Evolução 1

Granada

Granadas são úteis, altamente destrutivas e bastante perigosas. Ao escolher um alvo, todos inimigos a distância de Corpo a Corpo do alvo, sofrem o mesmo dano. Caso o personagem ataque um alvo na distância corpo a corpo, sofrerá o dano também.



Alcance

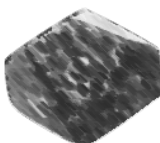
Longo

Nível

Evolução 2

Fuzil Automático

Uma arma poderosa, com grande capacidade de perfuração e alcance privilegiado. Soma +1 a jogada agressiva.



d10

2 PONTOS DE SUPRIMENTO

=

1 DADO DE ARMAMENTO



Alcance

Longo

Nível

Evolução 1

Rifle Sniper

Uma das armas mais letais nas mãos de soldados experientes e bem treinados. Caso o personagem esteja “em cobertura” e não fizer nenhuma ação na próxima rodada, adiciona 1d4 em sua ação agressiva.



Alcance

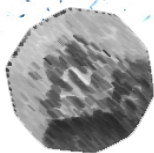
Curto

Nível

Evolução 1

Lança Granadas

Uma arma de boa portabilidade e com alto poder de fogo, usada com munição explosiva. Ao escolher um alvo, todos inimigos a distância de Corpo a Corpo do alvo, sofrem o mesmo dano. Caso o personagem ataque um alvo na distância corpo a corpo, sofrerá o dano também.



d12

3 PONTOS DE SUPRIMENTO

=

1 DADO DE ARMAMENTO



Morteiro *

Lançador de bombas de baixa mobilidade, porém com grande capacidade de estrago, capaz de destroçar armaduras e veículos. Some +1 ao dano após o sucesso na ação agressiva. Ao escolher um alvo, todos inimigos a distância de Corpo a Corpo do alvo, sofrem o mesmo dano.

O Morteiro não pode ser usado corpo a corpo.

O Jogador não pode fazer outras ações, que na a agressiva, mesmo que esteja com energia máxima.

Alcance

Longo

Nível

Evolução 1

**Esta categoria de armamento, possui uma peculiaridade especial. Mesmo quando não obtém sucesso no ataque, causam 2 pontos de dano a integridade do alvo e 1 ponto nos inimigos em torno.*



Alcance

Longo

Nível

Evolução 2

Lança Mísseis *

Uma arma de alto poder de fogo e uma mobilidade espantosa, permitindo uma demolição completa do alvo. Soma +1 a ação agressiva.

Ao escolher um alvo, todos inimigos a distância de Corpo a Corpo do alvo, sofrem o mesmo dano. O Lança Mísseis não pode ser usado corpo a corpo.

Armas Secundárias

O armamento secundário é o tipo de arma que não consome recursos de munição quando utilizada (ou seja, não é preciso gastar pontos de suprimentos). Inclusive eles não usam o dado de armamento para realizar sua jogada de ataque. Ao invés disso utilizam o Dado de “Coragem” que não se gasta neste tipo de ação.

Uma arma de Nível 1d4 pode ser usada como Armamento Principal ou Secundário, já no caso das armas apresentadas a seguir, só podem ser utilizadas como Secundário (devem ser compradas conforme as regras de atributo de Dado). Este tipo de arma causa dano fixo, independente da margem de sucesso no ataque.

| Armamento Secundário | Peculiaridade | Alcance | Dano |
|--------------------------|--|------------------|------|
| Lâmina de Combate | A Arma Branca mais comum utilizada pelos Runners, pode aparecer como uma faca de combate embainhada ou uma lâmina retrátil presa ao antebraço. Para fins de regras ela sempre irá ser capaz de causar 1 ponto de dano a integridade do oponente. | Corpo a Corpo | 1 |
| Espada | Sejam as temidas lâminas finas e rápidas orientais conhecidas como Katanas ou as grandes Espadas Bastardas Nórdicas, esse tipo de arma é usado por Runners mais apegados a tradições e técnicas. Costumam batizar suas espadas com nomes e ser bastante perigosos em combate. Para fins de regras ela sempre irá ser capaz de causar 2 pontos de dano a integridade do oponente. | Corpo a Corpo | 2 |
| Arpao com cabo | Uma arma específica e funcional, permite que o Runner dispare um arpão que tendo sucesso, prende-se ao alvo permitindo que lhe seja imposta uma circunstância negativa. Essa arma funcional já salvou muitas vidas de membros da UED em suas incursões pelos despenhadeiros gelados. | Curto | 1 |

Você pode estar se perguntando, que se considerando o nível tecnológico do ambiente e escassez de recursos, por que os Runners não usam “Arco e Flecha”, confirmando a previsão Einsteiniana de futuro?

Acontece que faz-se necessário um tipo bastante específico de madeira para confecção de arcos e uma quantidade abundante para a confecção das flechas. Devido ao clima, raras arvores são encontradas, quem dirá nas especificações necessárias. Os seres humanos vivem neste ambiente manipulando a sucata da geração de outrora, que mesmo com o clima adverso é bastante abundante.

BLINDAGENS

Os Runner utilizam equipamentos de proteção individual para suas incursões na imensidão gelada. Esses equipamentos foram encontrados em laboratórios secretos militares, uma série de protótipos que foram estudadas e adaptadas pelos Pesquisadores e Mecânicos para serem usadas nas incursões dos Runners na imensidão gelada.

Inicialmente estes trajes tinham como função manter um humano vivo nas severas temperatura, mas a medida que os combates contra as Sondas e Sentinelas dos Invasores se tornaram frequentes foram adaptadas para combate.

Os Trajes não precisam ser abastecidos por suprimentos.

Traje Robótico de Combate



d12

Traje de Combate Avançado



d10

Traje de Combate



d8

Traje de Exploração Pesado



d6

Traje de Exploração



d4

| Traje | Peculiaridade | Dado | Integridade | Nível Evolução |
|-----------------------------------|--|------|-------------|----------------|
| Traje de Exploração | Traje altamente resistente, com capacidade razoável de aquecimento e proteção contra o frio. É usado por todos os habitantes do aglomerado que por algum motivo precisam sair do Aglomerado | 1d4 | 7 | 1 |
| Traje de Exploração Pesado | Um traje mais resistente e com maiores recursos de aquecimento e mobilidade. É o traje padrão da UED usado tanto como ferramenta pelos Pesquisadores e Mecânicos, quanto como um traje de combate Ágil pelos Soldados. | 1d6 | 7 | 1 |
| Traje de Combate | Traje desenvolvido para batalhas em terrenos bravios, possui maior estabilidade (ignora circunstâncias de terreno) e boa mobilidade. Sua blindagem permite uma alta capacidade de movimentação. | 1d8 | 7 | 1 |
| Traje de Combate Avançado | Traje com capacidade de combate altamente desenvolvida, e proteção avançada que permite que um soldado encare seus inimigos. | 1d10 | 7 | 1 |
| Traje Robótico de Combate | Também conhecido com Colossos, o traje Robótico possui uma estrutura eletrônica que permite ao usuário assumir um tamanho 2 vezes maior. É uma das obras primas encontradas nos laboratórios pelos Runners e tem alta capacidade de combate. | 1d12 | 7 | 2 |

TANQUES DE ENERGIA

Os tanques de energia são artefatos dos Invasores que foram estudados e adaptados pelos pesquisadores para fornecerem energia para os equipamentos humanos. Muitas vidas foram perdidas neste processo, pois descobrir e roubar tanques de energia dos invasores se demonstrou uma das tarefas mais arriscadas para os Runners.

Nestes tempos, toda a tecnologia está adequada para os usos desta fonte combustível, porém ainda não foram descobertas maneiras de construir estas células. Os raros exemplares coletados a duras penas, em bases abandonadas dos Invasores, ou retiradas de suas máquinas, são utilizados como energia combustível e geradora de aquecimento para o Aglomerado.

Existem diversos tipos de tanques de energia com sua eficácia e custo próprio de suprimentos. Para recuperar os pontos de energia de seu painel de energia, você gasta um suprimento de Energia, rola o dado que corresponde ao tanque e o valor do dado será o número de pontos de energia que você poderá distribuir em seu painel de energia.

| Tipo de Tanque | Dado | Custo em Pontos de Suprimento |
|----------------|------|-------------------------------|
| Alfa | 1d4 | 1 pontos = 3 dados |
| Beta | 1d6 | 1 ponto = 2 dados |
| Gama | 1d8 | 1 ponto = 1 dado |
| Delta | 1d10 | 1 ponto = 1 dado |
| Ômega | 1d12 | 2 pontos = 1 dado |

Cada vez que você rola um dado de energia ele é descartado, e você pode rolar apenas um dado a cada turno, como uma ação operacional, durante o combate.

VEÍCULOS

O último tipo de equipamento que é comprado através de pontos de personagem, são os veículos. Eles também consomem pontos de suprimentos, porém, assim como no caso do Aglomerado, os pontos investidos em veículos podem ser partilhados pelo grupo.

Nesta versão Beta do jogo apresentaremos 2 tipos de veículos, um de uso individual e outro capaz de transportar um grupo de até 6 pessoas.

Os veículos possuem 3 atributos, Energia, Blindagem e Integridade. A Energia do veículo é consumida a medida que se viaja e sua blindagem é usada para verificar danos sofridos.

ENERGIA A energia do veículo, diferente da dos Runner é consumida por tanques, o que significa que você não rola os dados de energia do veículo. O Tanque padrão dos veículos é o Delat, que custa 1 ponto de Suprimento para cada tanque. Sua durabilidade depende das atividades do veículo. Ele consome um tanque a cada meio dia de viagem e um extra caso venha a fazer manobras bruscas(com por exemplo uma fuga desesperada ou durante um combate). Você só pode reabastecer seus veículos caso retorne o aglomerado ou encontre suprimentos no caminho.

BLINDAGEM a Blindagem do veículo é Padrão de seu modelo e não consome suprimentos. É usada como dado de combate caso o mesmo seja atacado.

INTEGRIDADE Assim como no caso dos Trajes, a Integridade é a resistência física de um veículo. Se ela chegar a zero, seu veículo estará destruído. Se ele tiver algum tipo de dano severo estará inoperante.



Pick-up Exploradora

Uma caminhonete de tração 4x4 de grande resistência e alto desempenho. Possui um cabo de aço retrátil de 30m acoplado em sua dianteira. Carrega até 6 passageiros, pode carregar um reboque com “Esquiadores” (no máximo 2) e possui capacidade para levar qualquer equipamento Runner, inclusive o Traje Robótico. Sua integridade atinge dano sevro com 3 pontos.

Dado Blindagem 1d10 Integridadem 10 Pontos de Personagem 5 Nivel Evolução 1

Esquiadores

Os esquiadores são veículos individuais que se assemelham a “motos da neve” possuem um sistema de propulsão com esteiras que permite deslocamento veloz, porém de baixa segurança. Normalmente usada em patrulhas a curtas distâncias, pois seu consumo de energia não permite longas viagens (Esquiadores consomem 1 tanque por hora mas atingem grandes velocidades).

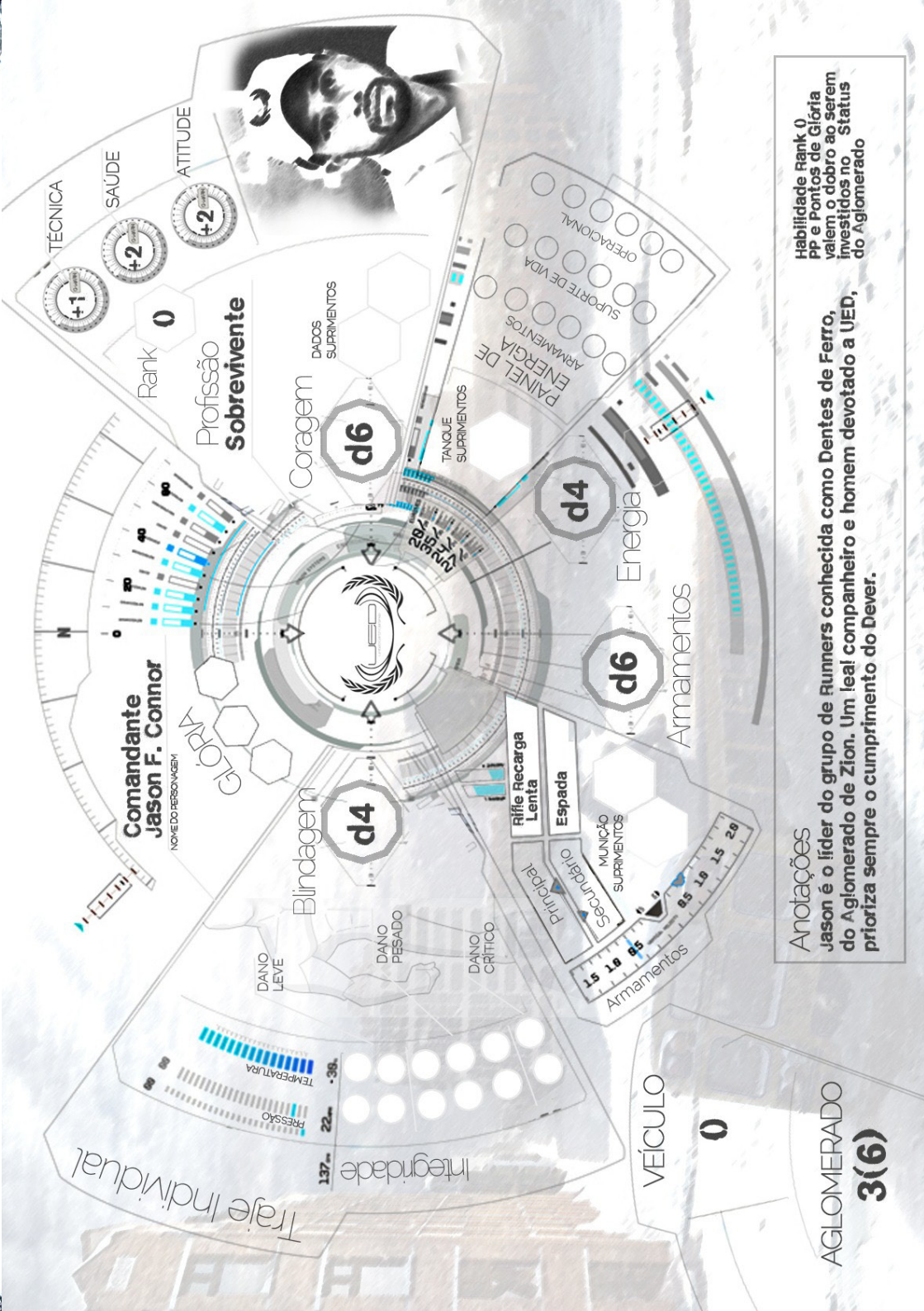
Dado Blindagem 1d6 Integridadem 6 Pontos de Personagem 2 Nivel Evolução 1

Personagens Prontos

Construímos alguns personagens que vocês verão nas próximas páginas, que podem tanto ser usados como personagens prontos, quanto como exemplos para sua construção. Eles abordam diversas nuances e detalhes importantes que farão a diferença na hora de sua construção.

Deixamos o histórico deles bastante aberto para que você possa personalizá-los mesmo que decida jogar com personagens prontos. Tente explicar os porquês das escolhas de cada Personagem, sua origem, o nome de sua arma e por que optaram por ela e outros detalhes.

Ao final do livro você encontra uma ficha em branco para criar seus personagens!

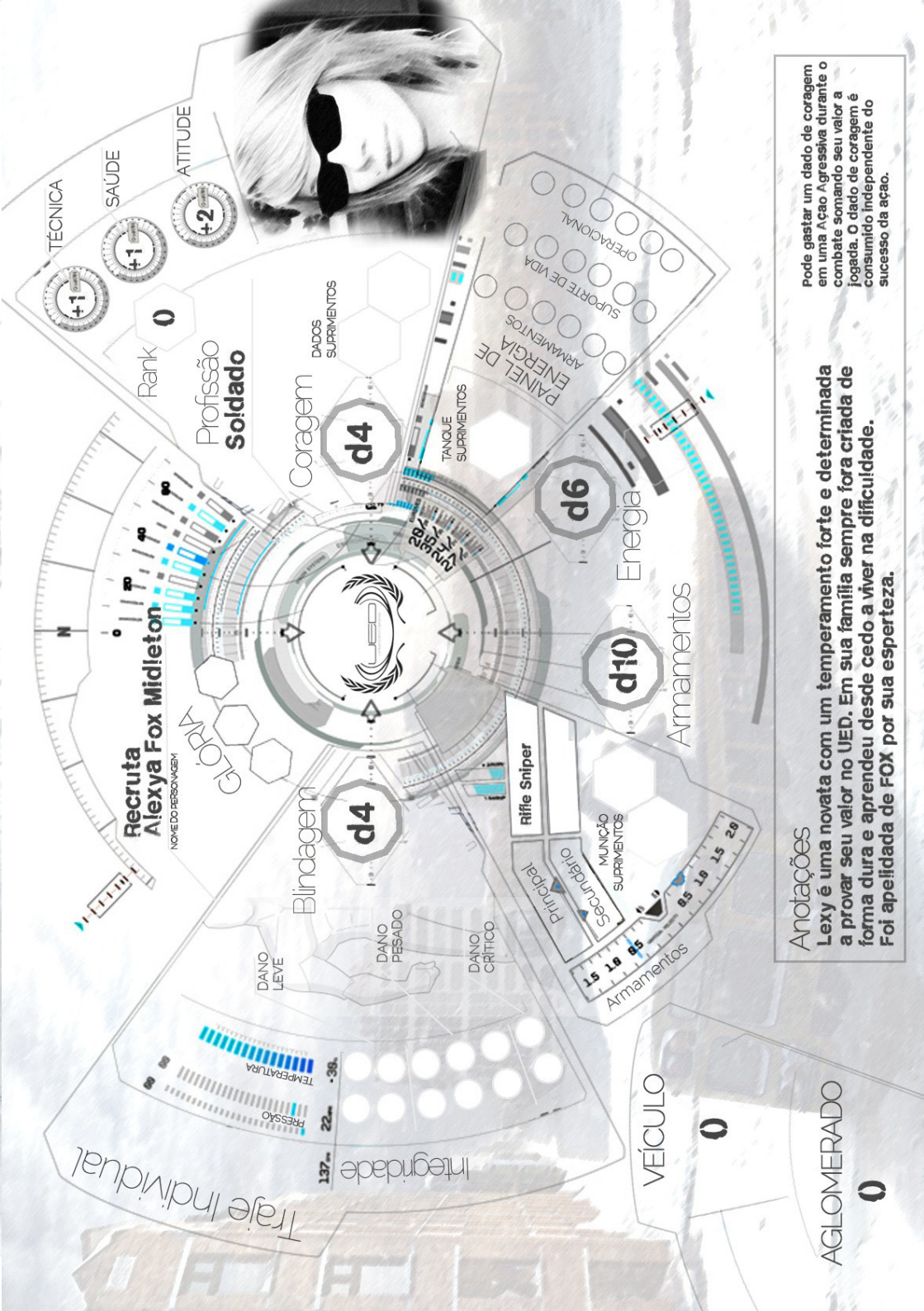


Anotações

Jason é o líder do grupo de Runners conhecida como Dentes de Ferro, do Aglomerado de Zion. Um ídolo companheiro e homem devotado a UED, prioriza sempre o cumprimento do Dever.

Habilidade Rank 0
 PP e Pontos de Glória
 valem o dobro ao serem
 investidos no Status
 do Aglomerado

AGLOMERADO
3(6)



TECNICA

SAÚDE

ATTITUDE

+1

+1

+2

Rank 0

Profissão Soldado

DADOS SUPRIMENTOS

Coragem

d4

TANQUE SUPRIMENTOS

PAANEL DE ENERGIA ARMAMENTOS

SUORTE DE VIDA OPERACIONAL

Recruta Alexya Fox Middleton
NOVEDO PERSONAGEM

GLORIA

Blindagem

d4

d10

Energia

Armadamentos

Rifle Sniper

Principal Secundario

MUNICAO SUPRIMENTOS

Armadamentos

DANO LEVE

DANO PESADO

DANO CRITICO

TEMPERATURA
PRESSAO

137 - 22 - 30

Traje Individual

Integridade

VEICULO

0

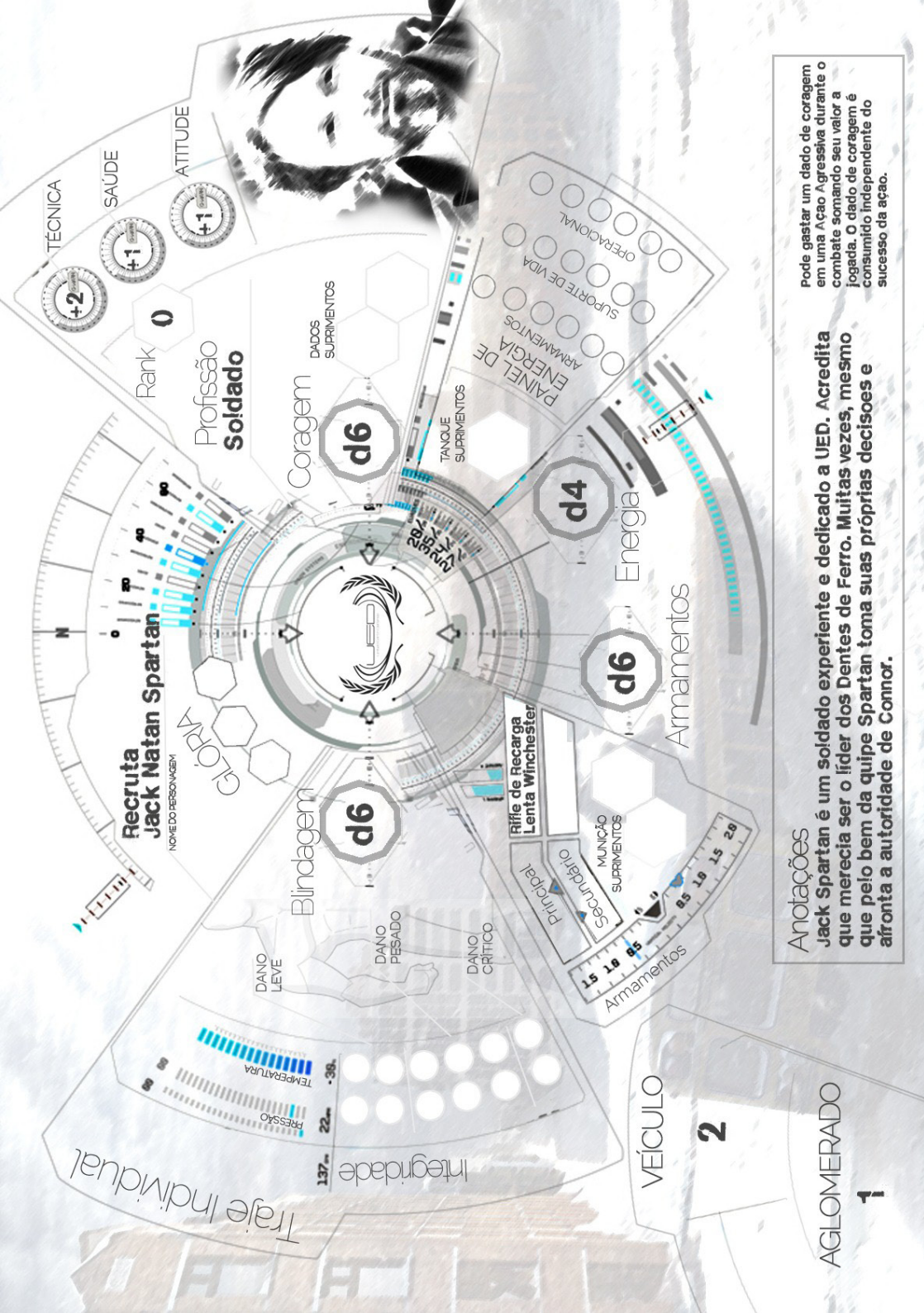
AGLOMERADO

0

Anotações

Lexy é uma novata com um temperamento forte e determinada a provar seu valor no UED. Em sua família sempre fora criada de forma dura e aprendeu desde cedo a viver na dificuldade. Foi apelidada de FOX por sua esperteza.

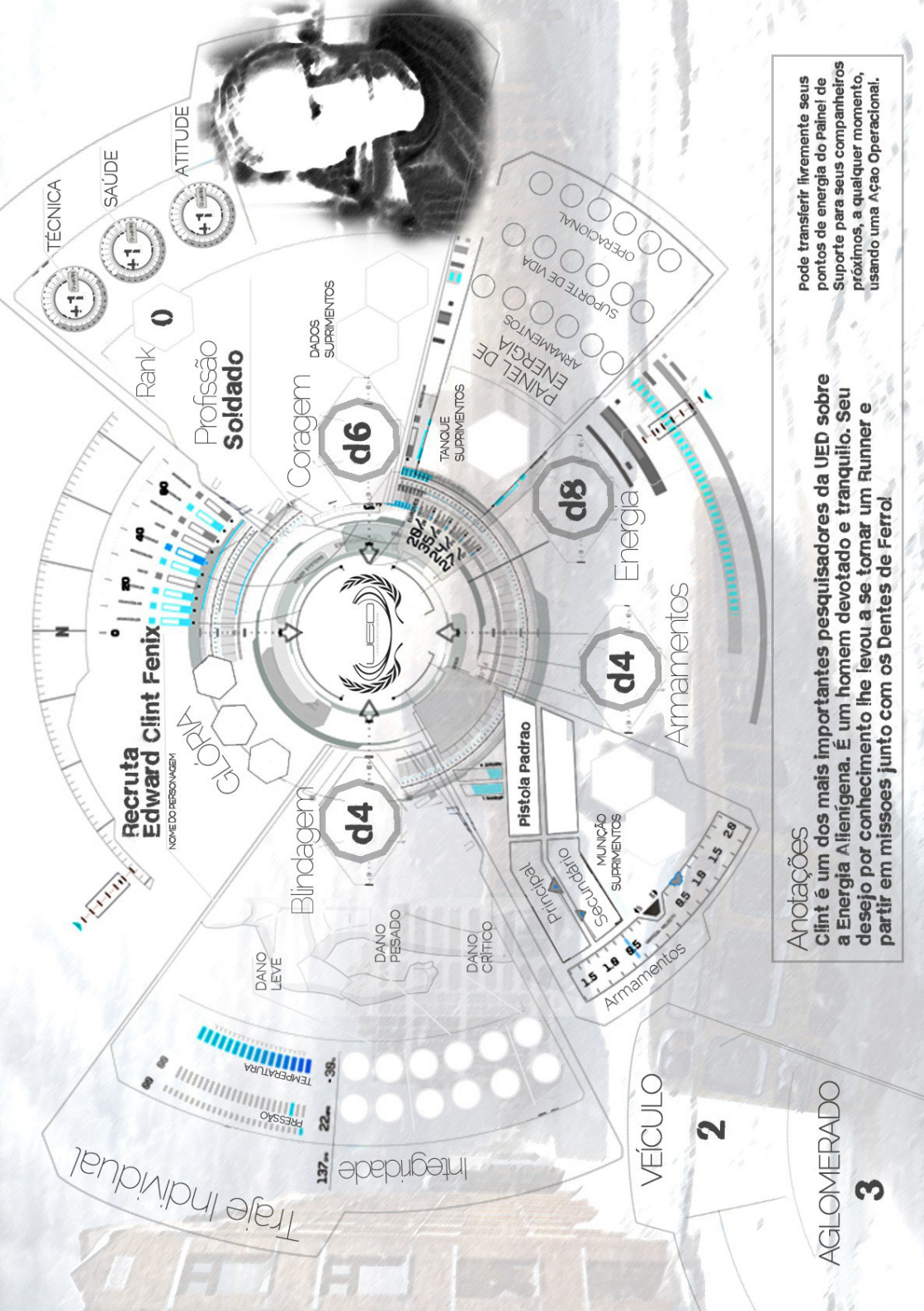
Pode gastar um dado de coragem em uma Ação Aggressiva durante o combate somando seu valor a jogada. O dado de coragem é consumido independente do sucesso da ação.



Anotações

Jack Spartan é um soldado experiente e dedicado a UED. Acredita que merecia ser o líder dos Dentes de Ferro. Muitas vezes, mesmo que peço bem da equipe Spartan toma suas próprias decisões e afronta a autoridade de Connor.

Pode gastar um dado de coragem em uma Ação Agressiva durante o combate somando seu valor à jogada. O dado de coragem é consumido independente do sucesso da ação.



Anotações

Clint é um dos mais importantes pesquisadores da UED sobre a Energia Alienígena. É um homem devotado e tranquilo. Seu desejo por conhecimento lhe levou a se tornar um Runner e partir em missões junto com os Dentes de Ferro!

Pode transferir livremente seus pontos de energia do painel de Suporte para seus companheiros próximos, a qualquer momento, usando uma Ação Operacional.

Traje Individual

Integridade

VEÍCULO

AGLOMERADO

2

3

Recruta Edward Clint Fenix
NOVEDO PERSONAGEM

Profissão Soldado

Caragem

Blindagem

Armamentos

Armamentos

Painel de Energia

Painel de Armamentos

Tanque Suprimentos

Dados Suprimentos

Pistola Padrao

Munição Suprimentos

Principal

Secundário

Veículo

Aglomerado

Traje Individual

Pressão

Temperatura

Rank 0

Técnica

Saúde

Atitude

Dano Leve

Dano Pesado

Dano Crítico

Runner

Dentes de Ferro

VEÍCULO

AGLOMERADO

2

3



capitulo

Regras de Jogo
e Combate



“SYMPATHY FOR THE DEVIL”
ROLLING STONES

Rolagens e Resolução de Conflito

O UED busca desenvolver uma experiência de jogo onde a escassez rege grande parte da ação. Administrar bem os recursos é fundamental, portanto a resolução de conflitos está baseada nisso.

A resolução, independente do teste, será realizada fazendo uma disputa de dados. Não há dificuldades fixas e o jogador sempre rolará seus dados contra os dados de outro jogador ou mestre. A sistemática é a seguinte:

(ATRIBUTO DE DADO + ATRIBUTO DE QUALIDADE + CIRCUNSTÂNCIA)

jogador A

versus

(ATRIBUTO DE DADO + ATRIBUTO DE QUALIDADE + CIRCUNSTÂNCIA)

jogador B/ Mestre

(ATRIBUTO DE DADO + ATRIBUTO DE QUALIDADE + CIRCUNSTÂNCIA)

jogador A

versus

(DADO DE DIFICULDADE + CIRCUNSTÂNCIA)

Mestre

Aquele que obtiver o maior valor ganha e terá sucesso no conflito. Empates podem significar vantagem ao jogador ativo ou reativo conforme o tipo de conflito. (ver adiante)

No caso de um teste contra um perigo, o mestre rolará a dificuldade mais a circunstância. Em UED não existem dificuldades fixas.

Circunstâncias

Circunstâncias são elementos alheios aos personagens, algumas vezes aleatórios outras diretamente colocadas, relativos a qualquer coisa que possa interferir diretamente em um conflito.

Pode ser as condições climáticas, uma situação complexa, uma informação relevante. Praticamente qualquer coisa pode ser uma circunstância, mas em alguns casos, elas são determinadas por mecânicas.

O Mestre pode invocar circunstâncias negativas sobre os personagens e os jogadores podem invocar circunstâncias positivas através de sua atuação.

Toda circunstância se resume a um bônus ou penalidade de 2 em uma Rolagem. Conforme a situação o mestre determinará se existe uma circunstância que realmente faça a diferença.

Isso significa que apenas cabe a inclusão de uma circunstância em uma rolagem, ou seja, a adição de um bônus ou penalidade de 2 pontos, caso ela seja relevante ou não seja anulada por alguma outra circunstância.

O Mestre deve usar as circunstâncias e concedê-las aos jogadores com parcimônia. Você pode inclusive excluir essa regra de seu jogo caso ela atrapalhe o andamento e todos os jogadores estiverem de acordo.

CIRCUNSTÂNCIAS ESPECIAIS

Existe uma circunstância especial (que é uma regra opcional no caso dos personagens), provocada pelo clima inóspito da terra chamada “Destino Branco”. As tempestades, avalanches e ondas de Frio são extremamente imprevisíveis e por isso existe uma chance, a cada 20min em que os personagens estejam fora do Aglomerado (tempo de jogo no mundo real) que o mestre role o “Destino Branco”.

O Mestre rola um dado de 10 lados e caso obtenha um 10 (ou zero, conforme o tipo de dado) acarretará aos Jogadores as seguintes consequências: Circunstância de -2 em todos os testes, cumulativo a quaisquer outras circunstâncias, até o final da cena. Redução de 2 pontos de Energia do Painel de Energia (ver a seguir), e redução de 1 dado de coragem.

Todos os personagens que sobreviverem ao Destino Branco recebem 1 ponto de Glória. O Mestre deve procurar descrever e encaixar o “Destino Branco” na narrativa. Isto significa que ele deve decidir se o ocorrido será uma avalanche, uma nevasca, ou uma onda de frio. Descreva também outras consequências destes fenômenos, como o que pode ocorrer com inimigos e veículos. Os adversários dos Personagens Jogadores sofrem a mesma penalidade.

O Destino Branco pode também danificar e inutilizar um equipamento dos personagens permanentemente. Caso o “Destino Branco” ocorra em um momento crítico, o personagem pode “trocar” suas penalidades pela perda permanente de um equipamento (Arma, Traje ou tanque de Energia). Isso fará com que ele volte ao dado mínimo do atributo (d4). O jogador não pode fazer essa troca se todos seus atributos forem d4 naquele momento.

No caso do “Destino Branco” de um Aglomerado, faça a resolução conforme demonstrado no atributo Aglomerado.

Caso o mestre prefira, pode determinar os momentos exatos durante a aventura onde os personagens serão impactados pelo “Destino Branco”, sem se valer da aleatoriedade para isso. Combine isso com os jogadores antes do início do jogo.


CENAS “SEGURAS” E AÇÃO SEM EQUIPAMENTOS

Dentro da dinâmica de jogo do UED, existem dois ambientes onde as cenas de jogo podem ocorrer: dentro dos Aglomerados ou na imensidão gelada dominada pelos invasores.

Por ser um jogo focado na ação e nos combates, ele possui poucas regras de interação entre personagens dentro dos Aglomerados, porém elas virão à tona por conta de conflitos entre os personagens ou mesmo ações imprevisíveis dos jogadores que venham a necessitar testes.

Independente de sua localização (se nos Aglomerados ou em qualquer outro lugar considerado “seguro”), quando os Runners estiverem desprovidos de seus equipamentos, e entrarem em conflito podem resolvê-los da seguinte forma:

| | |
|--|--|
| Conflito Social (Uma Discussão, Debate, Negociação ou Convencimento) | Conflito Físico (Uma Briga, um Esforço, uma Resistência) |
| Role: (dadoCORAGEM + modificadorATTITUDE + modificadorCIRCUNSTÂNCIA) | Role: (dadoCORAGEM + modificadorSAÚDE+ modificadorCIRCUNSTÂNCIA) |



Exemplo de Jogo: *Akemi conversa com Connor sobre a última missão de onde quase saíram mortos. Ela argumenta que ele precisa repreender Spartan sobre suas atitudes e como ele colocou o grupo em risco. Connor não está convencido e será necessária uma resolução. O Jogador que representa Akemi rola sua Coragem (d4) + sua Atitude (+1) contra os Atributos de Connor Coragem (d6) + Atitude +2. O Mestre determina que não há circunstâncias significativas nesse teste. Akemi rola um 3 no d4 e soma 4 no conflito. Connor rola um 2 no d6 e soma 4 também no conflito. O Jogador que controla Connor, por ser reativo (mesmo que nesse caso não haja consumo de dados) decide no empate conceder um sucesso parcial a Akemi (pois ele acredita que isso é interessante para o jogo). A Resolução da cena seria Connor dizendo para Akemi que vai pensar com carinho e buscar um meio de melhorar o comportamento de Spartan. Se Akemi tivesse ganho, Connor estaria convencido que precisaria ser duro com Spartan. Se Connor tivesse vencido, ele convenceria Akemi que a personalidade de Spartan é um mal necessário.*

Apesar de serem importantes e seguirem os mesmos parâmetros de rolagem, este tipo de conflito no qual os personagens não dependem de seus equipamentos, devem ser usados apenas quando isso for interessante para o jogo. Caso os jogadores consigam resolver de forma interpretativa estas questões, você pode abdicar do teste. É importante que o Mestre combine com os jogadores isso no início do jogo. |



Combate

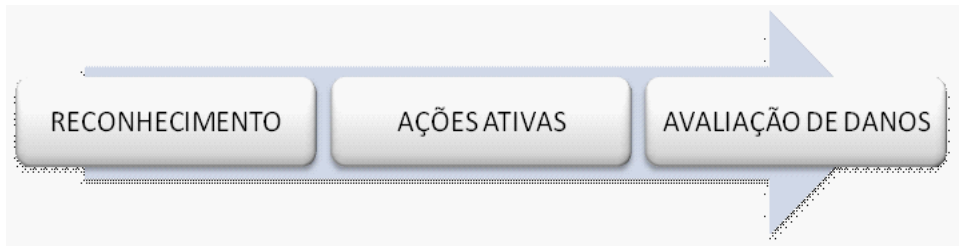
Os combates e os perigos que os Runners enfrentarão em suas missões, são o momento mais importante dentro de uma seção de UED.

Neles serão gastos os recursos que farão os jogadores suarem frio ao decidir se tentam um último ataque decisivo ou “batem em retirada” desesperadamente.

Os combates acontecem em turnos, na ordem em que for determinada a iniciativa. O total de todos os turnos dos jogadores completará uma Rodada. Estas “métricas” serão importantes ao se analisar os efeitos de determinadas ações.

Os testes em conflitos de combate ocorrem da mesma forma que os testes em cenas sem equipamentos (mas o empate favorece o ativo), apenas se utilizando de outros atributos de dados. Os Perigos olharemos com detalhes no próximo capítulo, portanto agora vamos nos ater aos combates.

Uma rodada cobate em UED Possui 3 etapas simples:



Vamos repassar isso por etapa e depois apresentar um exemplo completo:

Reconhecimento

É fase da iniciativa, onde descobriremos qual a ordem em que ocorrerão as ações. Todos os envolvidos no combate rolam sua Coragem + Circunstância e os que tirarem os valores mais altos agirão primeiro (sejam jogadores ou inimigos). Se os jogadores forem surpreendidos, recebem uma circunstância negativa (-2). Se surpreenderem os inimigos podem adquirir uma circunstância positiva (+2). Esta ordem se manterá até o final do combate em todas as rodadas. Após decidir a ordem do turno, os jogadores podem realizar sua Ação ativa:

Ação Ativa

É a fase de Ataque onde os personagens podem realizar ações ofensivas contra seus oponentes. Acontece na sua ordem de iniciativa e lhe possibilita 3 tipos de Ação:

Ação Agressiva: Personagem age com intuito de provocar dano a um alvo.

Ação Tática: Personagem age com intenção de ganhar uma vantagem em sua próxima ação ou desfazer uma desvantagem que esteja lhe atrapalhando.

Ação Operacional: Personagem age sobre si próprio realizando algum tipo de operação necessária ou vantajosa naquele momento.

Conforme seu nível de energia operacional (ver adiante Painel de Energia) Você poderá fazer todas as 3 ações em um mesmo turno. Na seguinte Proporção:

| Linha de Suporte | Realiza 1 tipo de ação no turno | Realiza 2 tipos de ação no turno | Realiza 3 tipos de ação no turno |
|---|---------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| Operacional (Adiciona as rolagens de ENERGIA*) | ○ | ○○○○ | ○○○○○ |

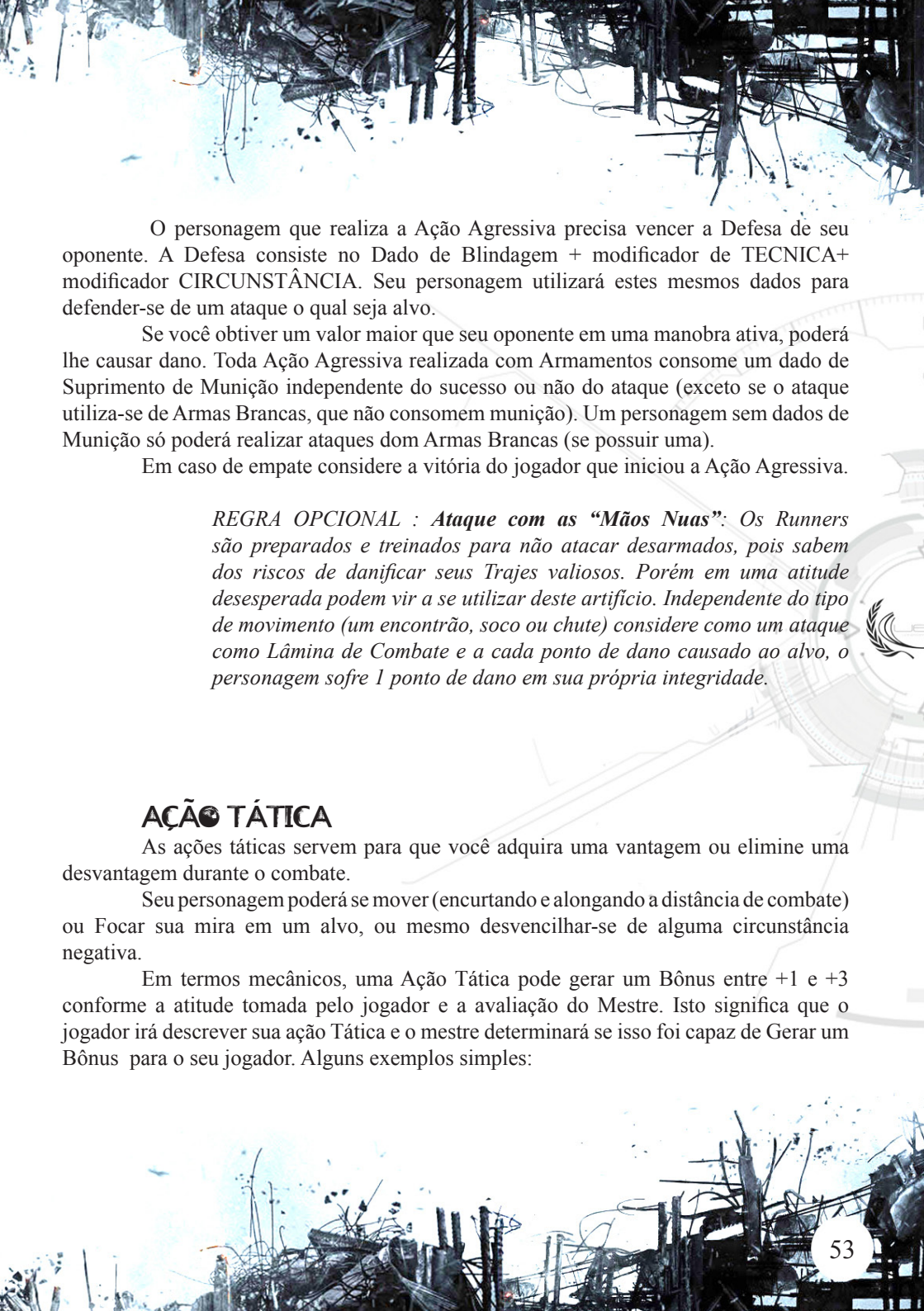
Se você não possuir nenhum ponto de Energia em sua Linha de Suporte Operacional, seu equipamento estará imobilizado. Os trajes pessoais precisam de energia para manter-se aquecidos e funcionais.

Vamos detalhar as possibilidades de cada tipo de ação:

ACÇÃO AGRESSIVA

esta ação é usada para atacar e infligir dano ao oponente. Para realizar um ataque o personagem definirá um alvo e qual arma que irá utilizar (Se a principal ou a Secundário, caso a tenha). Para realizar seu ataque o personagem usa os seguintes atributos:

| | |
|---|--|
| Armamentos (armas com munição) | Armas Brancas |
| Role: (dadoARMAMENTO + modificadorTECNICA + modificadorCIRCUNSTÂNCIA) | Role: (dadoCORAGEM + modificadorTECNICA+ modificadorCIRCUNSTÂNCIA) |



O personagem que realiza a Ação Agressiva precisa vencer a Defesa de seu oponente. A Defesa consiste no Dado de Blindagem + modificador de TÉCNICA+ modificador CIRCUNSTÂNCIA. Seu personagem utilizará estes mesmos dados para defender-se de um ataque o qual seja alvo.

Se você obtiver um valor maior que seu oponente em uma manobra ativa, poderá lhe causar dano. Toda Ação Agressiva realizada com Armamentos consome um dado de Suprimento de Munição independente do sucesso ou não do ataque (exceto se o ataque utiliza-se de Armas Brancas, que não consomem munição). Um personagem sem dados de Munição só poderá realizar ataques com Armas Brancas (se possuir uma).

Em caso de empate considere a vitória do jogador que iniciou a Ação Agressiva.

REGRA OPCIONAL : Ataque com as “Mãos Nuas”: Os Runners são preparados e treinados para não atacar desarmados, pois sabem dos riscos de danificar seus Trajes valiosos. Porém em uma atitude desesperada podem vir a se utilizar deste artifício. Independente do tipo de movimento (um encontrão, soco ou chute) considere como um ataque como Lâmina de Combate e a cada ponto de dano causado ao alvo, o personagem sofre 1 ponto de dano em sua própria integridade.

ACÇÃO TÁTICA

As ações táticas servem para que você adquira uma vantagem ou elimine uma desvantagem durante o combate.

Seu personagem poderá se mover (encurtando e alongando a distância de combate) ou Focar sua mira em um alvo, ou mesmo desvencilhar-se de alguma circunstância negativa.

Em termos mecânicos, uma Ação Tática pode gerar um Bônus entre +1 e +3 conforme a atitude tomada pelo jogador e a avaliação do Mestre. Isto significa que o jogador irá descrever sua ação Tática e o mestre determinará se isso foi capaz de Gerar um Bônus para o seu jogador. Alguns exemplos simples:

| | |
|--------------------------------|--|
| Mirar para um tiro de Precisão | +3 na Ação Agressiva |
| Buscar Abrigo | +1 ou +2 conforme a qualidade da cobertura na defesa |
| Flanquear | Retira a circunstância de abrigo do oponente. |
| Confundir o oponente | + na Ação Agressiva |

Qualquer atitude do personagem pode ser considerada uma Ação Tática e cabe a o mestre a palavra final quanto ao benefício total gerado pela Ação Tática.

Uma Ação Tática sempre proverá um benefício a partir do momento em que ela é realizada, até o momento que ele realizar outra Ação Tática (dele mesmo ou de outro) que altere a situação de bônus. Por isso a Ação Tática é a primeira Ação Ativa do turno (caso seu Painel de Energia permita).

ACÇÃO OPERACIONAL

Uma ação operacional permite que o personagem realize qualquer tipo de setup em seu equipamento ou reparo.

Durante uma Ação Operacional, o personagem pode recarregar seu Painel de Energia ou reajustá-lo (ver Painel de Energia), ou efetuar um reparo no Traje (no caso do Mecânico) ou realizar uma transferência de Energia (no caso do Pesquisador).

Este tipo de ação serve para reorganizar ou recuperar um personagem durante o combate, como uma ação de auxílio que pode ser a linha que separa um Runner entre a vida e a morte!

Avaliação de Danos

Este é o processo mais simples. O Personagem que realiza uma Manobra Ativa, caso vença a disputa, causará a diferença de valor entre os dois testes mais um ponto na integridade do Personagem que realiza a Manobra Reativa. Isso significa que, se Manobra Ativa somar o valor 8 e a Manobra Reativa somar 5 ($8-5 = 3$) o personagem que realiza sua Manobra Reativa reduzirá 4 pontos de sua Integridade ($1 +$ a diferença no teste).



À medida que a Integridade for sendo reduzida, o personagem pode receber circunstâncias ou até ser obrigado a gastar dados.

Danos Leves não Provocam Circunstância

Danos Pesados Provocam Circunstância Relevante (-1) em todos testes

Dano Crítico Desativa uma linha do painel de Suporte e deve gastar um dado de CORAGEM para não iniciar uma Fuga.

Para descobrir qual linha foi atingida role 1d4 e o personagem perde toda a energia daquela linha ou perde um dado de ENERGIA conforme o resultado: 1 – Armas 2 – Suporte de Vida 3 – Operacional 4 – Dado de Energia. O personagem só pode reativar a linha com a ajuda de um Mecânico caso ele mesmo não o seja. No caso da linha Suporte de Vida, o jogador pode direcionar um ponto de energia para não sofrer os danos do ambiente, mas vai precisar da ajuda de um Mecânico para poder direcionar mais energia.

Caso o personagem opte por não gastar ou não possuir mais dados de coragem será obrigado a executar a manobra fuga até estar fora do alcance dos oponentes. Caso ele tenha zerado sua linha Operacional do Painel de Suporte, ele estará aterrorizado por estar incapacitado de fugir e não pode realizar nenhuma ação.



Morte

Após a integridade do Personagem ser reduzida a zero, ele começará a perder seus pontos de saúde devido a Hipotermia.

Mesmo que ele não sofra dano ele perderá um ponto de saúde por rodada de combate ou a cada 10 minutos dentro do jogo quando tiver zerado a integridade ou quando estiver sem energia em sua linha de Suporte de Vida.

Se a saúde do personagem se reduzir a zero ele estará morto. Se um dano causado a Integridade ultrapassar o valor atual e reduzir os pontos de Saúde do personagem a zero ele estará automaticamente Morto.

Se os equipamentos forem restaurados após a perda de um ou mais pontos de Saúde, o personagem demorará uma hora dentro do jogo para voltar a agir. Enquanto ele não retornar ao total de seus pontos de Saúde ele estará incapacitado.



Resumo de Turno de Combate

Reconhecimento

- *Determine Iniciativa*
- *Defina a Ordem de ações*
- *Defina os alvos de cada Personagem Jogador e do Mestre*

Ação Ativa

- *Personagem na sua vez realiza uma Ação ativa. Verifica a Linha de Energia Operacional para verificar quanta ações pode fazer por turno.*
- *Se for uma Ação Agressiva: Escolhe um Alvo e uma Arma e realiza uma jogada de ataque contra um alvo que rola sua defesa.*
- *Se for uma Ação Tática: Define a ação e verifica se ganhou ou bônus.*
- *Se for uma Ação Operacional: Realiza a ação operacional.*

Avaliação de Dano

- *Personagem Atacante na Ação Agressiva vence a disputa, causa 1 ponto de dano mais a diferença nos dados*
- *Personagem Defensor vence a disputa nada acontece.*
- *Atacante gastam seus suprimentos consumidos e avalia se os danos acarretaram circunstâncias.*

Após todos os jogadores e oponentes terem realizado uma Ação Ativa, é dada como encerrada a rodada e todos devem consumir um ponto de energia de seu Painel de Suporte. Se alguma de suas linhas do Painel de Suporte estiver zerada você será obrigado a fazer uma Ação Operacional em seu próximo turno para reativar a linha do Painel.

Painel de Suporte

O Painel de Suporte é o controle dos personagens da utilidade de seus trajes e armas. A Cada rodada de combate um ponto de energia é consumido a sua escolha, mas caso você mantenha carregados seus pontos de energia pode receber bônus extras em seus testes conforme a tabela abaixo:

| Linha de Suporte | ok | Bônus de +1 | Bônus de +2 | Bônus de +3 |
|--|--|-------------|-------------|-------------|
| Armas (Adiciona as rolagens de ARMAMENTOS) | ○ | ○○ | ○○○○ | ○○○○○ |
| Suporte de Vida (Adiciona as rolagens de BLINDAGEM) | ○ | ○○○ | ○○○○○ | ○○○○○○ |
| Operacional | Verifique a tabela de Ações por Rodada | | | |

Exemplificando a tabela, se você tem 1 ponto de energia em armas pode usá-las. Se tem 2 pontos ganha +1 em suas manobras. Se possuir 4 pontos ganha +2 em suas Manobras e a partir de 5 pontos ganha +3.

O Painel de Suporte é um atributo no qual você precisa bastante estratégia para usá-lo, pois se você consumir todos seus dados de energia para enchê-lo e sofrer um dano crítico, pode acabar comprometendo sua capacidade de retornar para casa e transformar a imensidão gelada no túmulo de seu personagem. Avalie bem suas possibilidades.

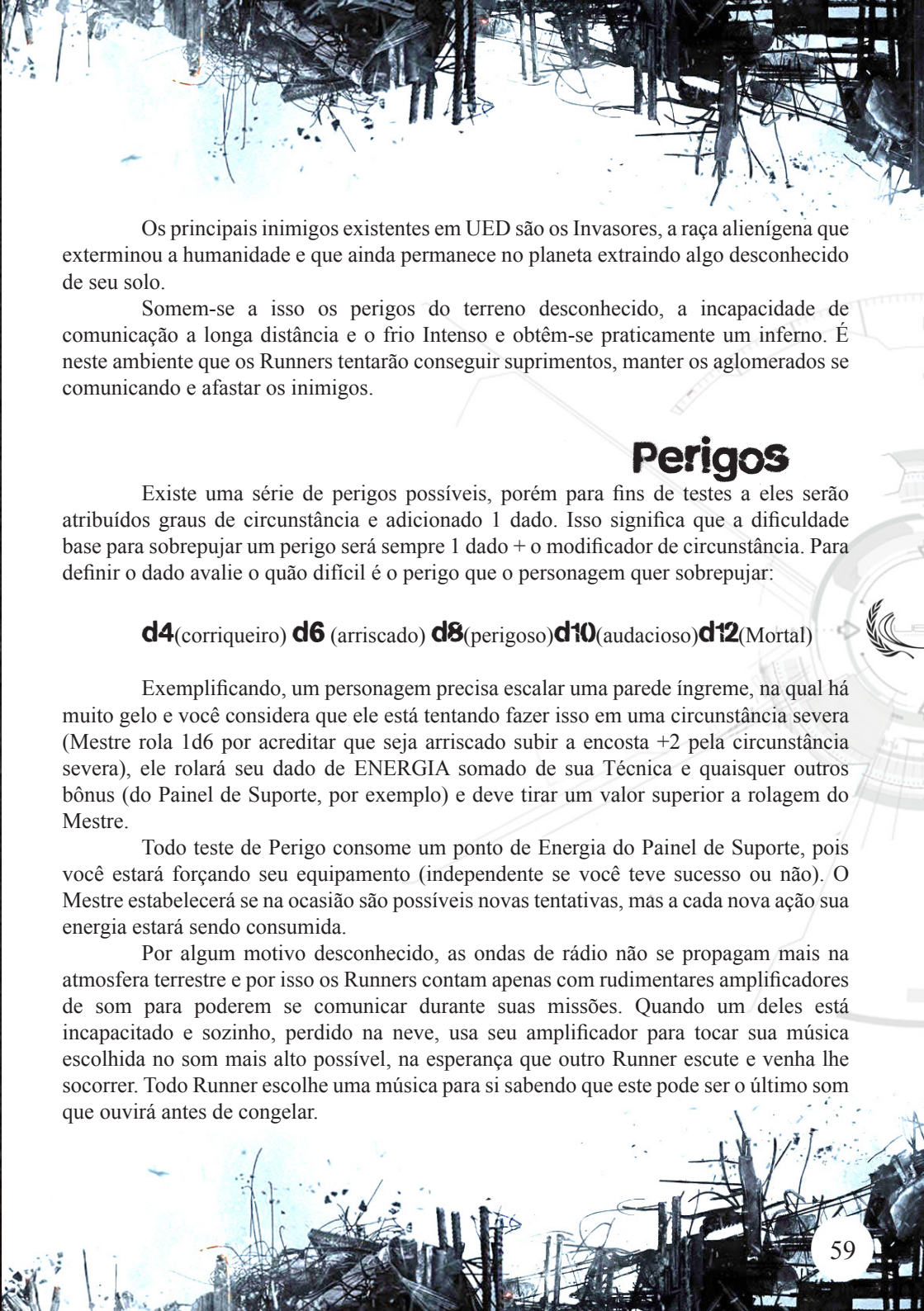
Estas opções encerram todas as regras de combate com as quais você poderá sobrepujar seus inimigos ou resolver disputas envolvendo socialmente seus jogadores ou contra os inimigos Invasores ou outros que veremos no próximo capítulo.



capitulo IV

Perigos e Inimigos

“DO THE EVOLUTION”
PEARL JAM



Os principais inimigos existentes em UED são os Invasores, a raça alienígena que exterminou a humanidade e que ainda permanece no planeta extraindo algo desconhecido de seu solo.

Sem-se a isso os perigos do terreno desconhecido, a incapacidade de comunicação a longa distância e o frio Intenso e obtêm-se praticamente um inferno. É neste ambiente que os Runners tentarão conseguir suprimentos, manter os aglomerados se comunicando e afastar os inimigos.

Perigos

Existe uma série de perigos possíveis, porém para fins de testes a eles serão atribuídos graus de circunstância e adicionado 1 dado. Isso significa que a dificuldade base para sobrepujar um perigo será sempre 1 dado + o modificador de circunstância. Para definir o dado avalie o quão difícil é o perigo que o personagem quer sobrepujar:

d4(corriqueiro) **d6** (arriscado) **d8**(perigoso) **d10**(audacioso) **d12**(Mortal)

Exemplificando, um personagem precisa escalar uma parede íngreme, na qual há muito gelo e você considera que ele está tentando fazer isso em uma circunstância severa (Mestre rola 1d6 por acreditar que seja arriscado subir a encosta +2 pela circunstância severa), ele rolará seu dado de ENERGIA somado de sua Técnica e quaisquer outros bônus (do Painel de Suporte, por exemplo) e deve tirar um valor superior a rolagem do Mestre.

Todo teste de Perigo consome um ponto de Energia do Painel de Suporte, pois você estará forçando seu equipamento (independente se você teve sucesso ou não). O Mestre estabelecerá se na ocasião são possíveis novas tentativas, mas a cada nova ação sua energia estará sendo consumida.

Por algum motivo desconhecido, as ondas de rádio não se propagam mais na atmosfera terrestre e por isso os Runners contam apenas com rudimentares amplificadores de som para poderem se comunicar durante suas missões. Quando um deles está incapacitado e sozinho, perdido na neve, usa seu amplificador para tocar sua música escolhida no som mais alto possível, na esperança que outro Runner escute e venha lhe socorrer. Todo Runner escolhe uma música para si sabendo que este pode ser o último som que ouvirá antes de congelar.

Use os testes de Perigo apenas quando personagem tentar uma ação que realmente exija um esforço extra ou caso você enquanto Mestre, queira colocar mais dramaticidade, fazendo os personagens enfrentar nevascas, avalanches, quedas em grutas de gelo e tudo que a mente sádica de um mestre pode imaginar. Tome cuidado para não deixar os personagens exauridos de energia para possíveis combates.

Inimigos

As planícies e montanhas geladas escondem mais do que apenas acidentes Geográficos. Diversos animais selvagens e perigosos habitam as encostas e disputam a pouca comida existente. Alguns em maior ou menor condição podem provocar grandes problemas para o Runners.

Some-se a isso, possíveis Runners Renegados e as máquinas de guerra dos Invasores e terá uma série de problemas com os quais desafiar seus jogadores.

Aqui Listaremos alguns destes inimigos, sendo que usaremos a mesma nomenclatura de suas características para facilitar na hora de usá-los em combate. Claro que um lobo não possui armamentos, mas este atributo significa sua Capacidade de atacar!

Todas as Ações Ativas dos Inimigos podem ser feitas em todos os turnos. Isso significa que um inimigo pode fazer uma Ação Tática, Operacional e Agressiva durante seu turno caso desejar, sem que seja preciso verificar energia.

A integridade dos inimigos será mostrada no modelo “o|o|o”. O que vem antes da primeira barra é sua Integridade de danos leves, entre as barras a de dano pesado e após as barras a de dano crítico. Alguns inimigos suportam mais dano antes de se considerarem danos Pesados ou Críticos.



INIMIGOS NATURAIS DO PLANETA.

Urso Polar:

Os Ursos são encontrados aos pares, normalmente casais, e lutam para defender seu território. Por esta razão não costumam fugir e lutam até a morte :

ARMAMENTOS – d6-1 (Corpo a Corpo)

BLINDAGEM – d4+2

INTEGRIDADE: OO|OO



Lobos da Tundra:

Os Lobos andam em grupos, caçando pequenos animais e atacarão inimigos isolados. Reunidos em bandos de 3 a 7 lobos, são ágeis e fugirão caso um membro da matilha seja morto.

ARMAMENTOS – d6+1 (Corpo a Corpo)

BLINDAGEM – d4-1

INTEGRIDADE: OO

Renegados

Alguns Runners, principalmente nos últimos anos, tomaram diversas atitudes rebeldes contra o comando da UED e os Aglomerados, sendo expulsos e condenados ao exílio para encontrarem a morte no gelo.

Muitos deles sobreviveram e se tornaram saqueadores, que costumam emboscar e matar outros Runners em suas missões a fim de roubar seus equipamentos e provisões. Eles são totalmente imprevisíveis e estão dispostos a qualquer coisa pela sobrevivência. Eles vivem em cavernas e apesar de aterrorizarem os Runners, não se atrevem a atacar os Aglomerados. Eles vasculham também diversos lugares em busca de equipamentos e são antagonistas perigosos. Desconsidere o consumo de energia dos Renegados, apenas estabeleça um número de suprimentos de Munição. Caso o Renegado gaste toda sua Munição, se renderá e pedirá misericórdia.

Líder

Técnica +2 Saúde +2 Atitude +1
CORAGEM d6
ARMAMENTOS d6 (Qualquer tipo)
BLINDAGEM d6
INTEGRIDADE: OO|OO|OO



Saqueadores Comuns

Técnica +1 Saúde +2 Atitude 0
CORAGEM d6
ARMAMENTOS d4 (Qualquer tipo) Secundária (Arma Branca Qualquer tipo)
BLINDAGEM d4
INTEGRIDADE: OO|OO|OO




INIMIGOS INVASORES

Os Invasores, apesar de serem os principais inimigos, suas intenções, táticas e fisiologia são pouco conhecidas. Até hoje os humanos travaram contato apenas com duas unidades dos Invasores, as Sondas e os Sentinelas. Eles usam tipos de armamentos desconhecidos pela humanidade.

Ao que parece, as Sondas são unidades robóticas que vasculham a imensidão gelada a procura de algo e comumente acaba encontrando os Runners em suas empreitadas. Já os Sentinelas são unidades de combate pesado que se encontram próximas dos campos de mineração e armazenamento de energia.

As sondas às vezes andam em grupos, e no perímetro dos campos de mineração dos invasores é possível encontrá-las acompanhando os Sentinelas. Ao encontrar uma sonda, os Runners devem sempre destruí-las ou morrer tentando, já que se fugirem e elas forem capazes de localizar um dos Aglomerados, estarão colocando em risco todos seus habitantes.



Os Sentinelas são um pouco mais lentos na locomoção mas são fortemente armados e blindados.

As estatísticas das Sondas e Sentinelas seguem o mesmo padrão dos Runners porém mais simplificado pois elas não consomem energia nem possuem coragem:

Sonda Invasora

As Sondas se locomovem flutuando a um metro do chão através de uma tecnologia desconhecida e costumam possuir dois tipos de armas. Defina sua munição para cada arma (ou role seu total de dados) e sua blindagem antes de iniciar o combate.

O objetivo de uma Sonda é inutilizar a maioria dos inimigos (ela desiste de um alvo quando o percebe incapacitado) e forçar um deles a fugir para que ela possa encontrar sua origem.

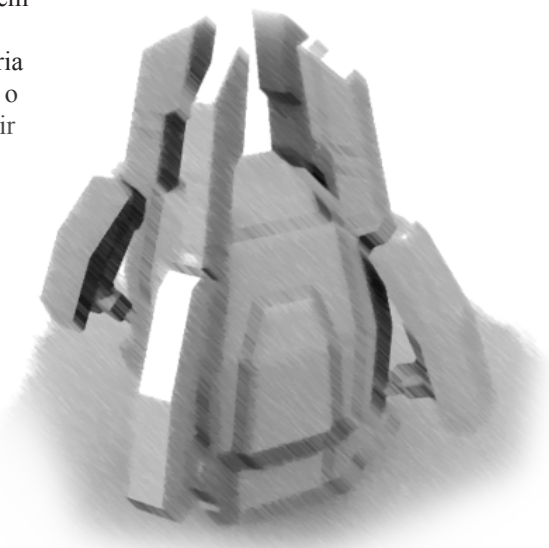
ARMAMENTOS

d6+2 (Laser / Alcance Curto) –
Secundário 1d8+1
(Projétil Explosivo/ Alcance Longo)

BLINDAGEM – d8+1

INTEGRIDADE: 000|00000|00

Caso uma sonda sofra um dano crítico, mas não seja destruída, desative uma de suas armas.



Sonda

Sentinela Invasora

Os Sentinelas são equipamentos robóticos pesados de movimentação lenta, mas de alta capacidade de destruição. Estas unidades parecem ter algum tipo de sistema de rastreamento, pois é praticamente impossível esconder-se delas. Os Runners veteranos sempre aconselham os novatos: “Se você ver um Sentinela, corra!”

Possuem 4 grande pernas arqueadas como as de uma aranha, o que facilita sua locomoção em terrenos difíceis, além de ter mais de 3 metros de altura.

O objetivo de um Sentinela é aniquilação de qualquer intruso que se interponha em seu caminho ou invada seu perímetro de segurança. Os Invasores já demonstraram que não tem interesse em prisioneiros ou negociações.



ARMAMENTOS –d8+2 (Patas / Alcance Corpo a Corpo)
Secundário 1d10+3 (Canhão Protons/ Alcance Longo)
BLINDAGEM – d10+2
INTEGRIDADE: OOOOOO|OOOOOOO|OO

Sentinela


Caso um Sentinela sofra um dano crítico, mas não seja destruído, desative uma de suas armas ou reduza SUA Blindagem para d6+2 nível de dado de sua Blindagem.



capítulo V

Um pedido de Socorro
A Primeira Missão


"DANGER, KEEP AWAY"
SLIPKNOT



Esta será a aventura para que os jogadores conheçam o contexto do jogo e tentem explorar ao máximo os personagens prontos de UED. Você como Mestre é livre para realizar alterações, mudar ordem dos fatos ou mesmo inserir novos conflitos na trama. O Objetivo desta aventura é lhe dar dicas de como desenvolver uma experiência de jogo. Durante a aventura, indicaremos vários momentos onde você pode conceder pontos de Glória para os personagens. Você entenderá Melhor o Funcionamento destes pontos no Capítulo sobre Evolução de Personagens.

Iremos dividi-la em cenas, para que fique mais simples diferenciar os momentos em que está ocorrendo alguma ação. Todo o texto a seguir será direcionado ao Mestre do Jogo.

CENA 1 Um Runner pede Socorro!



Os personagens são moradores do Aglomerado de Zion. Esta primeira etapa servirá para que os jogadores interajam entre si e para que você descreva um pouco da vida nos aglomerados. Existe muito trabalho a ser feito, seja nas plantações subterrâneas, seja na manutenção do equipamento, em escavações de tuneis novos ou mesmo as pesquisas com energia. Eles ainda estão no início da carreira na UED como o grupo “Dentes de Ferro” (caso você esteja usando os personagens prontos ou criando os seus, não fará diferença), portanto ainda não gozam de muito prestígio com a população.

Faça perguntas aos jogadores sobre suas famílias. Eles estão livres nessa Cena para inserir novos elementos. Pergunte o que há na raça humana que lhes faça sentido e pelo qual valha a pena lutar e peça que respondam a pergunta falando para outro personagem em uma convença franca sobre os desafios que terão pela frente. Dessa forma os personagens terão mais elementos para lutar pela cidade e irá ajudar que construam seu ponto de vista sobre a real situação da Humanidade. Você pode premiar o discurso mais bacana e que tenha empolgado o pessoal com um ponto de Glória para o personagem.

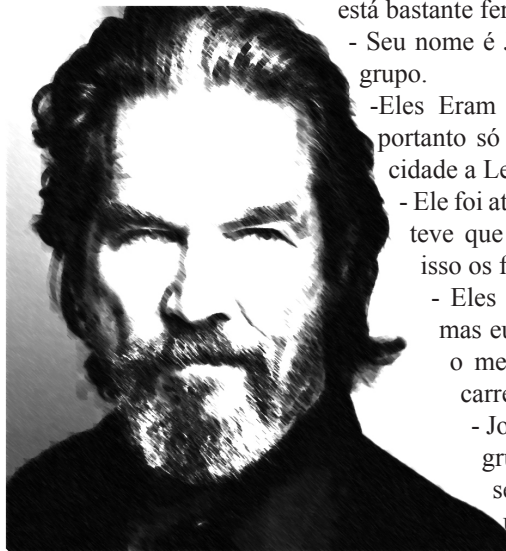
Peça que definam um nome para o Grupo e qual será o “comandante”, aquele que responde como líder do grupo neste momento. Esse “líder” é mais a figura a tomar a frente nas discussões, mas como dito antes, a UED não possui uma hierarquia militar rígida, mas sim um senso de companheirismo e disciplina.

Em algum momento (quando o Mestre achar que esgotou as possibilidades de interação) eles são chamados pelo chefe do Aglomerado, o Ancião Rey Baldwin, que os recebe em sua casa. Ele está com um desconhecido bastante ferido em uma cadeira de rodas. Diga isso aos Jogadores:

“— Olá (Nome do Grupo), Comandante (Nome do Personagem Líder).”

“— Na noite passada encontramos esse homem a 2Km de Zion na estrada Leste. Ele diz ser membro de um grupo de Runners do aglomerado de Cora. Nós já tivemos contato com esse aglomerado que fica relativamente distante. Ele disse que seu grupo retornava de uma incursão com uma boa quantidade de tanques de energia quando foi encurralado por 2 sondas invasoras. Eles conseguiram destruí-las mas ficaram sem suprimentos ilhados em uma cidade abandonada na estrada Leste. Ele foi enviado para cá em busca de ajuda, pois o Líder desses Runners teme estar sendo vigiado e não querem comprometer nem a Energia nem seu Aglomerado”

Rey tem uma expressão severa e sempre cansada. Deixará os Personagens interrogarem o Runner estrangeiro a vontade, porém ele não conseguirá falar muito, pois está bastante ferido. **Algumas Respostas:**



- Seu nome é John Meyer, e ele era um soldado de seu grupo.

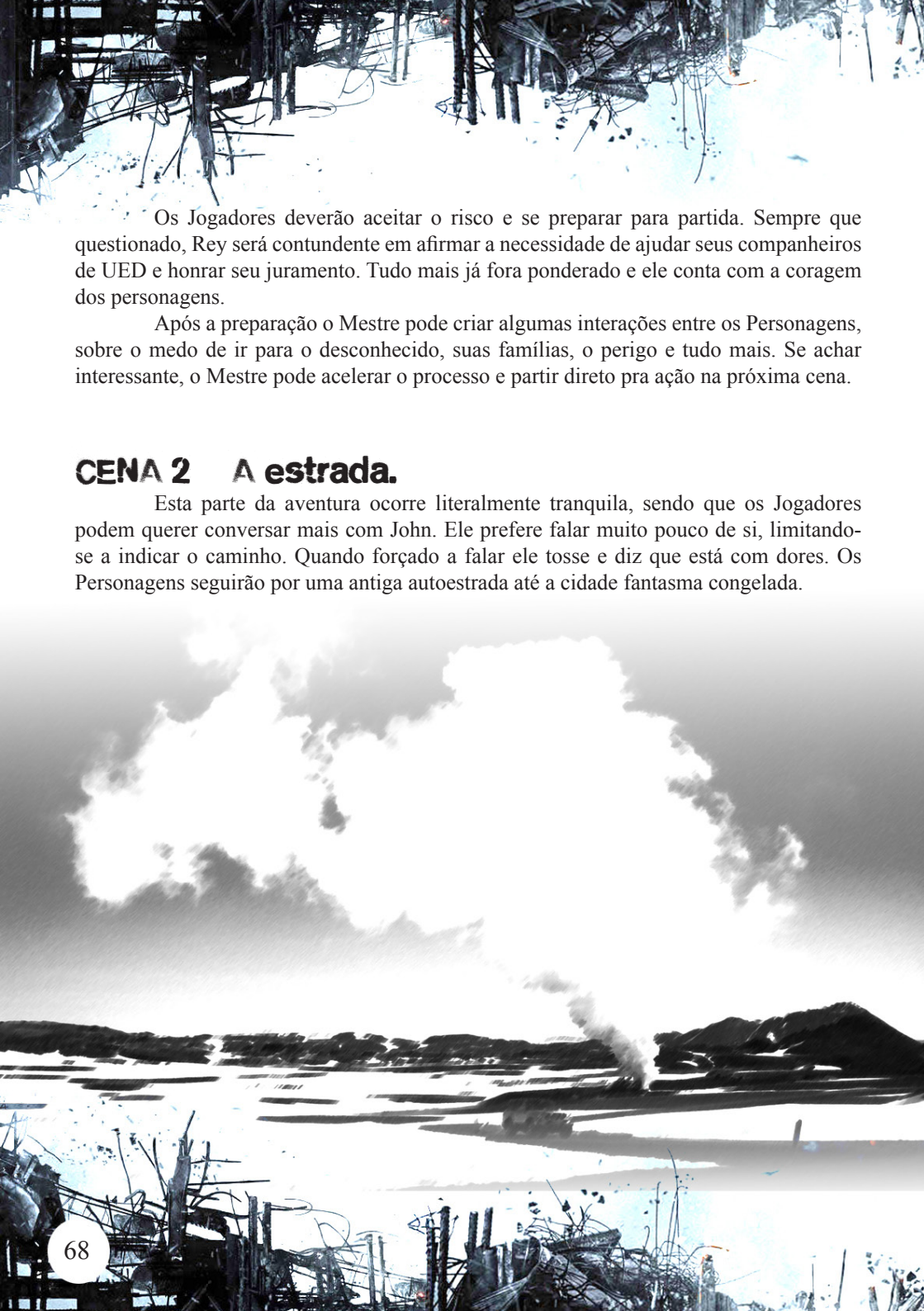
- Eles eram 5 ao todo mas 1 morreu e ele partiu, portanto só existem 3 sobreviventes encurralados na cidade a Leste.

- Ele foi atacado por lobos e como não tinha munição teve que lutar com sua Lâmina de Combate, por isso os ferimentos.

- Eles conseguiram muitos tanques de Energia, mas eu veículo pifou (o companheiro morto era o mecânico do grupo) e eles não conseguem carregá-los até Cora.

- John precisará, mesmo ferido acompanhar o grupo para apontar o caminho e o local onde se escondem os Runners. Porém ele será um fardo a ser carregado.

Rey Baldwin

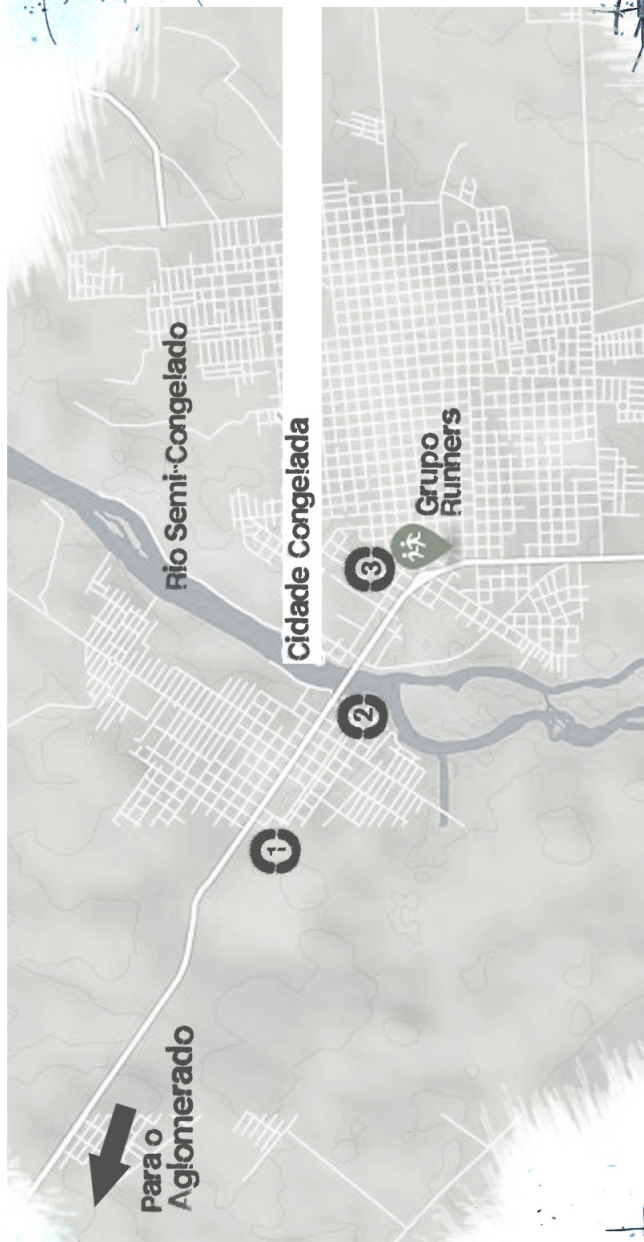


Os Jogadores deverão aceitar o risco e se preparar para partida. Sempre que questionado, Rey será contundente em afirmar a necessidade de ajudar seus companheiros de UED e honrar seu juramento. Tudo mais já fora ponderado e ele conta com a coragem dos personagens.

Após a preparação o Mestre pode criar algumas interações entre os Personagens, sobre o medo de ir para o desconhecido, suas famílias, o perigo e tudo mais. Se achar interessante, o Mestre pode acelerar o processo e partir direto pra ação na próxima cena.

CENA 2 A estrada.

Esta parte da aventura ocorre literalmente tranquila, sendo que os Jogadores podem querer conversar mais com John. Ele prefere falar muito pouco de si, limitando-se a indicar o caminho. Quando forçado a falar ele tosse e diz que está com dores. Os Personagens seguirão por uma antiga autoestrada até a cidade fantasma congelada.



① Entrada da Cidade

② Ponte de Acesso

③ Arredores do Refúgio



CENA3 Entrada da Cidade

Seguindo pela autoestrada, os personagens chegarão sem problemas a entrada da cidade. Existe uma série de Veículos bloqueando o caminho principal, e John avisa que é melhor que consigam abrir caminho por ali, pois contornar por outros caminhos até a Ponte seria muito lento e ele poderia se perder.

Neste momento John também revela que os seus companheiros estão do outro lado da cidade e a única forma de cruzar o Rio que está semi congelado é através de uma ponte.

Assim que os jogadores saírem para averiguar a situação da estrada e ver como podem seguir pelo caminho, são atacados por um casal de Ursos (Veja as estatísticas em Perigos e Inimigos) que parecem estar furiosos e famintos. Conceda 1 ponto Glória para todos que contribuírem para a vitória sobre os Ursos (seja combatendo-os ou não).

Após conseguirem se desvencilhar dos obstáculos podem decidir se seguirão pela estrada principal ou tentarão outros caminhos alternativos. Se seguirem pela estrada principal, conseguirão chegar sem grandes problemas até a ponte.

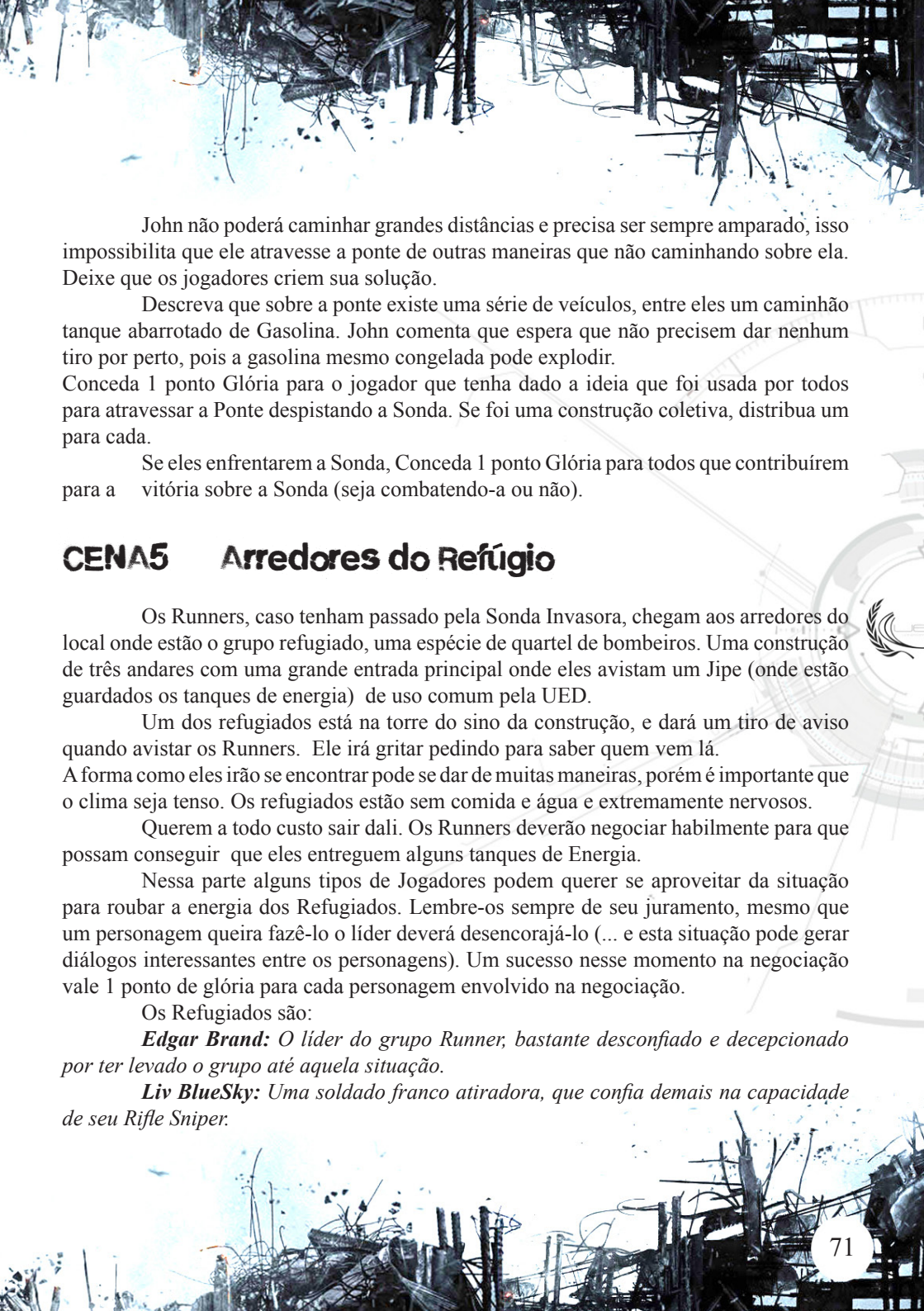
Se quiserem contornar os obstáculos, John alerta para a possibilidade de serem emboscados por outros animais em ruas estreitas. Se mesmo assim eles decidirem ir por outros caminhos, o Mestre pode colocar uma matilha de Lobos em seu encalço. Conceda 1 ponto Glória para todos que contribuírem para a vitória sobre os Lobos (seja combatendo-os ou não).

CENA4 A Ponte de Acesso

Ao alcançarem o lado Oeste da Ponte, os Runners percebem que uma sonda Invasora patrulha a outra Margem do rio. Ela ainda não os viu, mas certamente verá o veículo se ele tentar cruzar a ponte.

John avisa que seus companheiros estão em um prédio 4 quadras depois da ponte a Leste. Os Jogadores deverão encontrar uma maneira de avançar sem ser percebidos (A Pé, ou pro baixo da Ponte) ou enfrentar a sonda de “peito aberto” o que não seria uma atitude muito prudente.

O mais importante nesta parte é que eles prossigam sem o veículo. Atravessar o rio a nado está fora de cogitação, pois os trajes não aguentariam a temperatura. Eles percebem que a fina película de gelo que cobre ele, se quebraria com o peso de uma pessoa.



John não poderá caminhar grandes distâncias e precisa ser sempre amparado, isso impossibilita que ele atravesse a ponte de outras maneiras que não caminhando sobre ela. Deixe que os jogadores criem sua solução.

Descreva que sobre a ponte existe uma série de veículos, entre eles um caminhão tanque abarrotado de Gasolina. John comenta que espera que não precisem dar nenhum tiro por perto, pois a gasolina mesmo congelada pode explodir. Conceda 1 ponto Glória para o jogador que tenha dado a ideia que foi usada por todos para atravessar a Ponte despistando a Sonda. Se foi uma construção coletiva, distribua um para cada.

Se eles enfrentarem a Sonda, Conceda 1 ponto Glória para todos que contribuírem para a vitória sobre a Sonda (seja combatendo-a ou não).

CENA5 **Arredores do Refúgio**

Os Runners, caso tenham passado pela Sonda Invasora, chegam aos arredores do local onde estão o grupo refugiado, uma espécie de quartel de bombeiros. Uma construção de três andares com uma grande entrada principal onde eles avistam um Jipe (onde estão guardados os tanques de energia) de uso comum pela UED.

Um dos refugiados está na torre do sino da construção, e dará um tiro de aviso quando avistar os Runners. Ele irá gritar pedindo para saber quem vem lá. A forma como eles irão se encontrar pode se dar de muitas maneiras, porém é importante que o clima seja tenso. Os refugiados estão sem comida e água e extremamente nervosos.

Querem a todo custo sair dali. Os Runners deverão negociar habilmente para que possam conseguir que eles entreguem alguns tanques de Energia.

Nessa parte alguns tipos de Jogadores podem querer se aproveitar da situação para roubar a energia dos Refugiados. Lembre-os sempre de seu juramento, mesmo que um personagem queira fazê-lo o líder deverá desencorajá-lo (... e esta situação pode gerar diálogos interessantes entre os personagens). Um sucesso nesse momento na negociação vale 1 ponto de glória para cada personagem envolvido na negociação.

Os Refugiados são:

Edgar Brand: *O líder do grupo Runner, bastante desconfiado e decepcionado por ter levado o grupo até aquela situação.*

Liv BlueSky: *Uma soldado franco atiradora, que confia demais na capacidade de seu Rifle Sniper.*

Red Hammer: *Um grandalhão Ruivo, Pesquisador que aparenta ser um soldado brutamontes, mas é um cientista educado e racional. Está bastante preocupado com a proteção dos tanques de energia.*

Após o Mecânico conseguir concertar o veículo dos outros Runners, (e mesmo que eles não tenham chegado a um acordo) o prédio é atacado por Um Sentinela Invasor que destrói todo um lado da construção.

Os personagens precisam decidir rapidamente suas ações se irão fugir (usando o Jipe dos Refugiados) ou enfrentar o Sentinela, o que provavelmente os levará a morte. Caso os personagens fujam, uma boa oportunidade para se livrar do Sentinela seria explodir a ponte e deixá-lo cair no rio. Isso acabaria com o problema.

Se não acontecer isso na Ponte, os Personagens deverão lutar contra o Sentinela (que pode receber ajuda de uma Sonda caso os Personagens tenham superado os combates anteriores muito Facilmente). O mais importante é que o Sentinela não seja destruído pela simples troca de tiro, pois ele é muito poderoso. Vencendo o Sentinela, cada Sobrevivente recebe 2 pontos de Glória.

CENA 6 A Fuga

Após se livrarem de alguma maneira do Sentinela (ou morrerem tentando), os Personagens devem decidir como resolver o dilema/negociação sobre os tanques de energia.

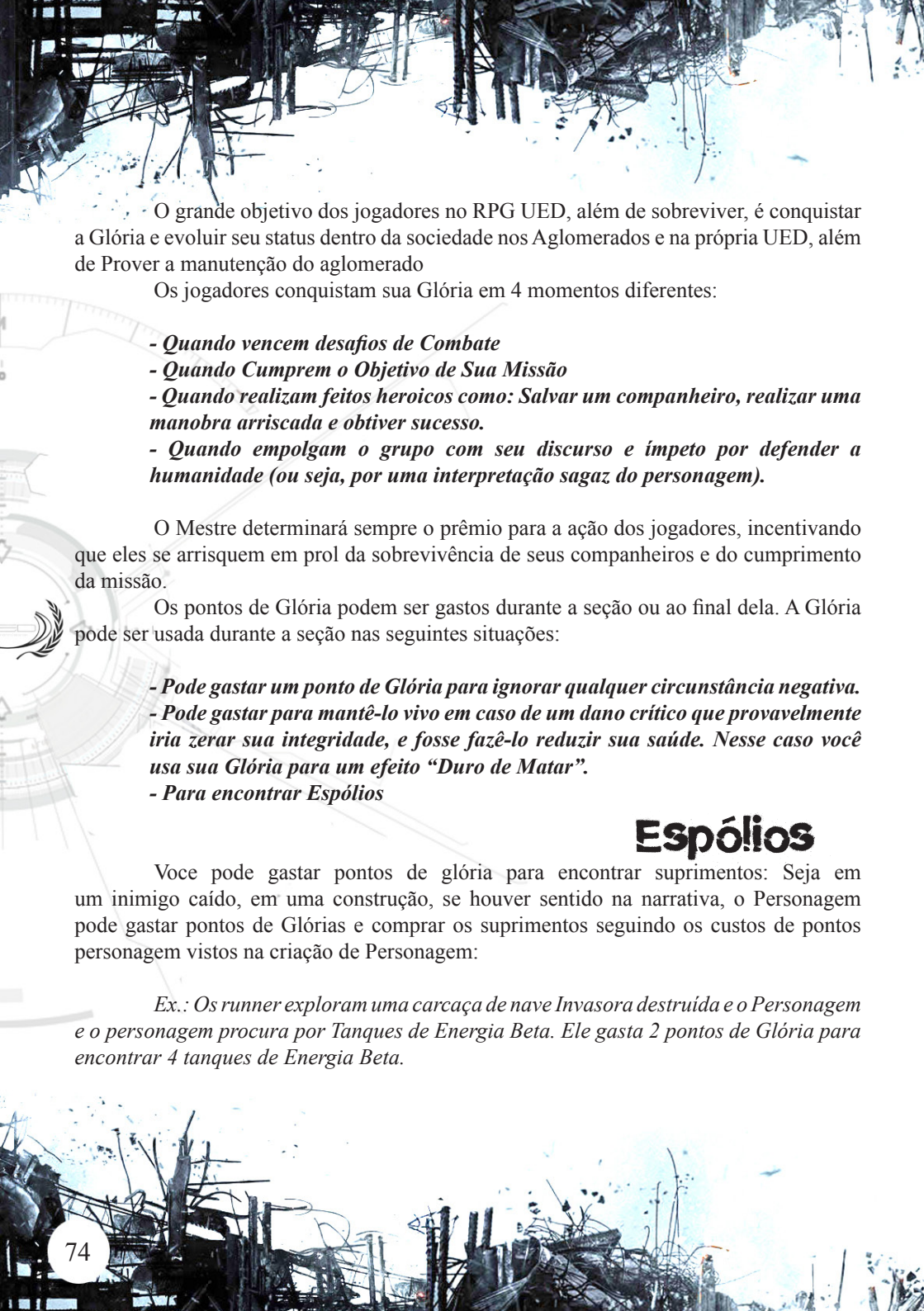
Algumas resoluções possíveis (distribua os pontos de Glória para cada personagem conforme abaixo):

- Os personagens entram em acordo sobre a energia seguem seu caminho como bons companheiros de UED. (2 pontos de Glória)
- O veículo dos Refugiados foi destruído (mas os tanques não) e eles voltam pra Zion com os Runners: (1 Ponto de Glória)
- Muitos Morreram, e eles resolvem se unir as equipes e voltar para Zion. (1 ponto de Glória)
- Eles sobrevivem mas os tanques de Energia foram destruídos. (Nenhum ponto de glória.)



capitulo VI
Evolução e Glória

“A STAIRWAY TO HEAVEN”
LED ZEPPELIN




O grande objetivo dos jogadores no RPG UED, além de sobreviver, é conquistar a Glória e evoluir seu status dentro da sociedade nos Aglomerados e na própria UED, além de Prover a manutenção do aglomerado

Os jogadores conquistam sua Glória em 4 momentos diferentes:

- ***Quando vencem desafios de Combate***
- ***Quando Cumprem o Objetivo de Sua Missão***
- ***Quando realizam feitos heroicos como: Salvar um companheiro, realizar uma manobra arriscada e obtiver sucesso.***
- ***Quando empolgam o grupo com seu discurso e ímpeto por defender a humanidade (ou seja, por uma interpretação sagaz do personagem).***

O Mestre determinará sempre o prêmio para a ação dos jogadores, incentivando que eles se arrisquem em prol da sobrevivência de seus companheiros e do cumprimento da missão.



Os pontos de Glória podem ser gastos durante a seção ou ao final dela. A Glória pode ser usada durante a seção nas seguintes situações:

- ***Pode gastar um ponto de Glória para ignorar qualquer circunstância negativa.***
- ***Pode gastar para mantê-lo vivo em caso de um dano crítico que provavelmente iria zerar sua integridade, e fosse fazê-lo reduzir sua saúde. Nesse caso você usa sua Glória para um efeito “Duro de Matar”.***
- ***Para encontrar Espólios***

Espólios

Voce pode gastar pontos de glória para encontrar suprimentos: Seja em um inimigo caído, em uma construção, se houver sentido na narrativa, o Personagem pode gastar pontos de Glórias e comprar os suprimentos seguindo os custos de pontos personagem vistos na criação de Personagem:

Ex.: Os runner exploram uma carcaça de nave Invasora destruída e o Personagem e o personagem procura por Tanques de Energia Beta. Ele gasta 2 pontos de Glória para encontrar 4 tanques de Energia Beta.

Isso significa que o mestre não precisa decidir que tipo de espólio eles poderão encontrar. O jogador decidirá se vai ou não investir seus pontos de Glória para suprimentos durante a missão, ou deixará para investir no Aglomerado e fazer sua recarga normal de suprimentos. A necessidade do momento irão definir as escolhas dos jogadores.

Ao final de Jogo você pode Gastar seus pontos de Glória na mesma proporção que faria para os pontos de Personagem, comprando equipamentos e recarregando suprimentos ou evoluindo seu Aglomerado.

Durante o tempo que os personagens estão no Aglomerado podem investir em pesquisas e em sua evolução, como visto no capítulo de construção de Personagem.

Sempre que os personagens investirem pontos de Glória para evoluir seu dados de escala (mudar de d4 para d6, por exemplo) considere que dentro da ficção ele fez isso trabalhando e pesquisando sobre seu equipamento ou “encontrou” o mesmo em uma de suas expedições. O Mestre definirá, conforme a narrativa naquele momento como foi que se deu a evolução.

Durante uma partida é ideal que os Jogadores recebam entre 4 e 7 pontos de Glória. Os jogadores tem liberdade de definir sua estratégia (ou necessidade) em usar os pontos de Glória durante a seção ou apenas no final para evoluir seus personagens e o Aglomerado.





capítulo VIII

Seguindo para
novas histórias

“THE SAGA OF JESSE JANE”
ALICE COOPER

Após ter experimentado a primeira aventura em UED talvez você tenha gostado e queira continuar a explorar essa nova terra e seu mundo gelado. Se isso realmente acontecer, nós os criadores do jogo, ficaremos muito felizes.

“UED – Você é a Resistência” foi elaborado para ser um Beta test de regras e cenário, expandindo os conceitos da primeira versão fast play apresentada ao final do RPGGenesis. Uma forma de você experimentar um tipo de mecânica diferente baseado em dados escassos e estratégias de sobrevivência. Por este motivo o sistema de evolução foi elaborado para que você consiga chegar ao Rank 3 de seus personagens e ao Nível 2 de Evolução do Aglomerado. Nada impede que você arregace as mangas e desenvolva por conta própria as próximas habilidades das Profissões e novos equipamentos.

Se você tiver paciência e tiver realmente gostado do nosso trabalho, é provável que faremos um livro completo no futuro, porém não podemos ser precisos quanto ao “quando”.

É muito importante para nós que, se você realmente quiser que façamos uma versão completa de UED, mande um feedback pelo email gradium@hotmail.com. Ficaremos muito felizes com seu feedback e tentaremos nos esforçar para desenvolver o jogo completo.



Clique no botão FAQ para tirar dúvidas sobre o jogo:

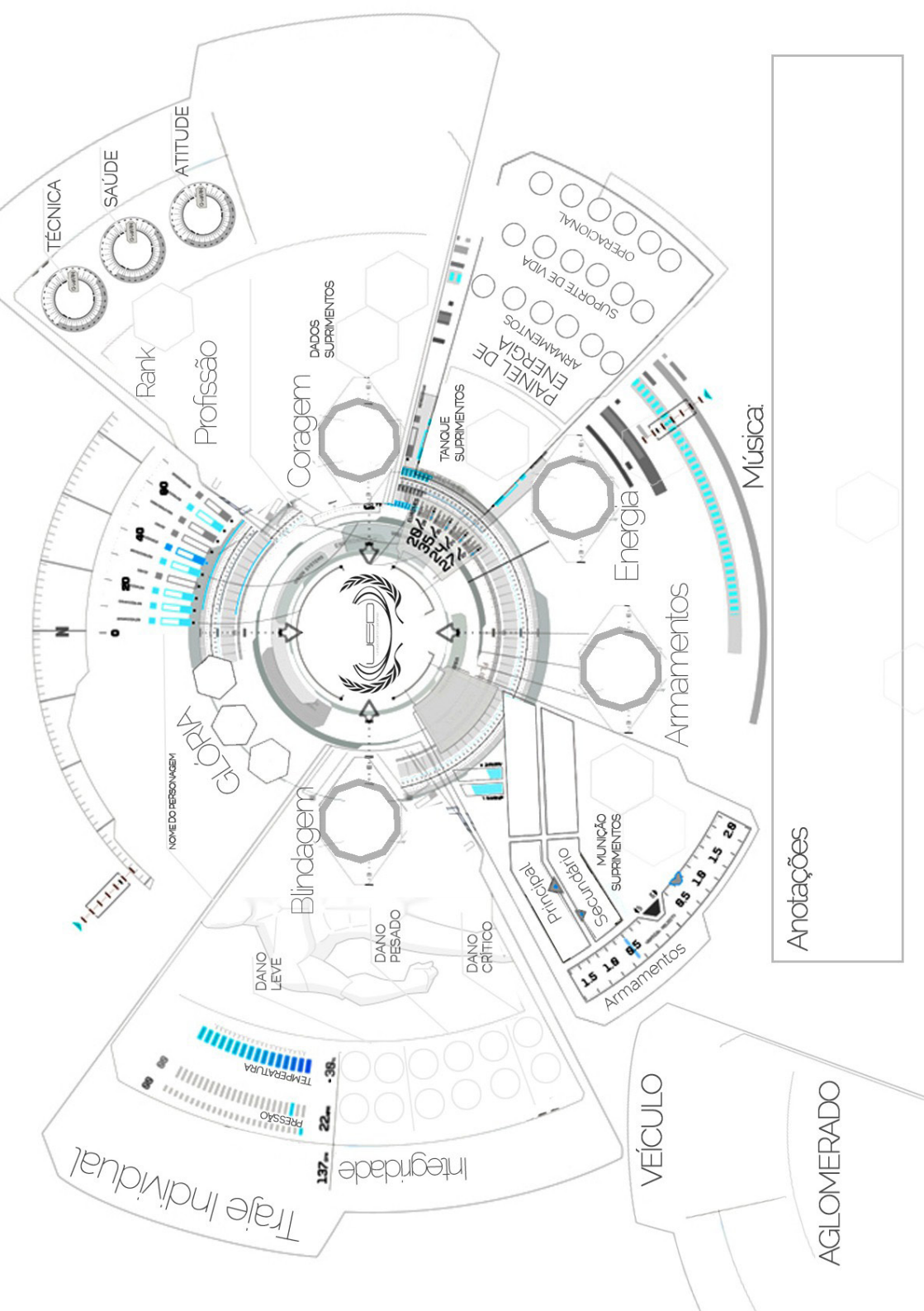
IDEIAS PARA OUTRAS AVENTURAS

- Ataque dos Renegados: Um grupo grande de renegados ataca o Aglomerado de Zion quando os Dentes de Ferro estão em missão. Agora runners precisam persegui-los em seu covil nas montanhas em um labirinto de cavernas.

- Forças Invasoras: Os Runners encontram uma base de mineração dos invasores próxima de um lago congelado. O único acesso não vigiado é pelo lago, mas a base possui diversas sondas e dois sentinelas em sua defesa.

- Questão de Família: O Ancião Rey Baldwin envia os Runner com uma carta até o Aglomerado de Marca. Lá eles descobrem que terão que escoltar a filha mais nova do chefe do aglomerado até Zion para um casamento arranjado. No entanto o Líder da UED de Marca vai tentar impedi-los, pois é apaixonado pela garota.

- Alerta Vermelho: Uma avalanche ameaça a área de plantio do aglomerado, e os Runners precisam concertá-lo pelo lado de fora. Porém uma Sonda Invasora está próxima e pode descobrir a existência do Aglomerado.





**Um jogo com mecânicas modernas
e o espírito da velha guarda!**

Em 2013.



SECULAR
GAMES

United Earth Defense é um Jogo de Ficção Científica, Sobrevivência e Glória. Um RPG sobre combates difíceis e gestão de recursos escassos. Não tem a pretensão de fazer uma Sci-fi “hardcore”, mas se apoia em diversas elucubrações científicas para a construção desta realidade. O Foco do jogo é nos combates, ao melhor estilo “hack and slash” e na coragem e companheirismo entre grupos de pessoas.

UED possui um cenário pós-apocalíptico onde o pouco que resta da raça humana, após uma invasão extraterrestre, tenta sobreviver a uma era glacial (natural) enquanto tenta recuperar sua cultura e espaço dos invasores. As características mais importantes, nesse caso, são a escassez de recursos e a influência do ambiente inóspito.

O jogo utilizará um sistema de rolagem de dados chamado “Lost Dice” e desenvolvido especialmente para este jogo que tem por principais características a perda do dado a cada rolagem. Isso significa que o número de dados disponíveis para testes vai se reduzindo conforme eles são feitos. A mecânica busca emular a escassez de recursos para sobrevivência.

Manter-se vivo após uma missão já será motivo de Glória, mas os personagens que se colocarem em risco ganharão Glória por suas façanhas. A Glória é a moeda de troca pelo reabastecimento dos equipamentos e também por ferramentas “meta-jogo” durante o jogo. Quanto mais os jogadores se esforçarem e se arriscarem para cumprir suas missões e proteger seus companheiros, maior será sua Glória e melhor será sua capacidade de preparação.

De tudo que resta da humanidade, você é a Resistência!



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

Beta 2.0

Zeokang
studio