

COMO JOGAR

Um jogador assume o papel de **Narrador**, que conduzirá todos os **NPC's** (Non Playable Character, ou Personagem Não Jogável), e descreverá o mundo do jogo. Cada um dos outros **Jogadores** assumirá o papel de um **PJ** (Personagem do Jogador).
O Narrador não rola dados!

Role pouco, narre mais! Deixe as rolagens para eventos de perigo iminente ou de urgência, desde que exista a possibilidade de falha.

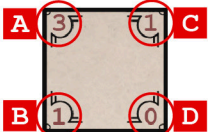
CRIE SEU PERSONAGEM

Um **PJ** é formado por 6 elementos: **Nome**, **Atributos**, **Focos**, **Inventário**, **Faculdades** e **Protocolo**.

O **Jogador** pode escolher qualquer **Nome** para seu **PJ**.

Os **Atributos** (marcados de vermelho) e **Focos** (de verde) são registrados na **Matriz de Atributos**.

Os **Focos** são utilizados **APENAS** para definir o valor dos **Atributos**. Note que dentro de cada caixinha de **Foco** há 4 números.



As letras **A**, **B**, **C** e **D** colocadas

servem para indicar qual é o **Atributo** associado (mesmo canto). Ou seja, se este **Foco** da imagem for marcado, ele vai permitir colocar **+3** no **Atributo** com a letra **A**, **+1** no **Atributo** **B**, e assim por diante.

3

Os itens de **Inventário** atribuem **+0** ou **+1** nas rolagens. **Itens +0** geralmente servem para habilitar alguma ação, como por exemplo, um **Revólver** ou um **Computador**.

Quais itens podem existir no jogo? Imagine-se em um futuro retrô que data dos anos 70. Podem existir laptops, mas são pesados e amarelados. Pode existir genética, mas é realizada com tubos fumacentos e painéis com luzes coloridas. Há rádios barulhentos para comunicação, calças boca de sino e carros amarronzados no estilo fastback. Para criar um **PJ** o **Jogador** deve escolher **2 ITENS**. Seguem exemplos **NÃO** taxativos a seguir.

- Espingarda +1 Rádio Comunicador +0 Algemas +0
- Binóculos +1 Material de Escritório +0
- Revólver +0 Enciclopédia +1
- Laptop +1 Moto Bonneville +0
- Kit Laboratório +1 Remédios +1
- Kit Escalada +1 Ocular-Bit +1
- Material de Detetive +1 Chave Mestra +1 Colete +1

As **Faculdades** permitem aos **Jogadores** rolar **2d10** e usarem o **maior valor**. Para usá-las, a cena deve conter elementos cujo conhecimento da **Faculdade** seja aplicado. O **Narrador** tem a última palavra. O **Jogador** deve escolher **1 Faculdade** para o **PJ**.

- Advocacia Antiquário Armipotente (treino em armas)
- Arquivologia Artista Atletismo Bibliotecário
- Biologia Teologia Contabilidade Criminoso Diletante (amante de literatura)
- Engenheiro Farmácia História Investigador
- Jornalista Medicina Política Professor Psicologia
- Química Radiação (ciência) Tecnologista Zoologia

5

Os **Atributos** são organizados em **Corpo** e **Mente**. **Jogador** e **Narrador** devem decidir qual deles usar nas rolagens. Empurrar um furgão seria **Corpo**, resistir ao enevoamento da pílula seria **Mente**. Há duas dinâmicas para cada **Atributo**: **AÇÃO** e **REAÇÃO**. Rolagens ativas (**PJ** faz o ato) são realizadas com **AÇÃO**. Rolagens reativas (**NPC** ou cenário agem contra o **PJ**) demandam uma rolagem de **REAÇÃO**.

- AÇÃO** Corpo: disparar contra um adversário.
- REAÇÃO** Corpo: tentar desviar de um disparo.
- AÇÃO** Mente: convencer alguém que você é veterinário.
- REAÇÃO** Mente: perceber uma mentira.

Focos são a forma de atribuir valor aos **Atributos** (veja página 3). Para criar um **PJ** o **Jogador** deve marcar **3 Focos** com um **X** e somar seus valores aos **Atributos**. O exemplo abaixo mostra **3 Focos** marcados e seus valores (pequenos números dos cantos) utilizados para somar o valor dos **Atributos**.



Se guie pelas cores do exemplo para entender como **somar** os valores dos **Focos** nos **Atributos**.

4

Cada **PJ** possui **3 espaços** de **Protocolo**. Todos começam com **1 espaço** marcado. O **Jogador** pode **consumir 1 espaço** para ter **SUCESSO AUTOMÁTICO** (anunciando **depois**). O **PJ** passará a lacrimejar azulado se **zerar** seus **espaços**. Consumir **1 Pílula Soma** aumenta **1 espaço**, porém exige teste de **REAÇÃO Mente**. **FALHAR** inflige **Vitalidade** de **Mente**. Os **espaços** preenchidos somam **bônus** (+1 à +3) nas **Rolagens** contra **Ocular-Bit**. **FALHAR** em vistoria **Ocular-Bit** marca o **PJ** como **INIMIGO** do **Setor**. **1 espaço** é consumido **por dia** em jogo.

EVOLUIR PERSONAGEM

Os **Personagens** iniciam no **nível 1** e avançam **1 nível** por **sessão**, podendo avançar até o **nível 10**. A cada novo nível **PAR** o **Jogador** deve marcar **+1 Foco** da **Matriz de Atributos**. A cada nível **ÍMPAR** o **Jogador** pode escolher **+1 Faculdade** para o **PJ**, devendo haver uma justificativa narrativa.

ENTREPOSTO VITALIDADE

Cada **PJ** possui **2 caixas** de **Vitalidade**, que são referentes aos **Atributos** **Corpo** e **Mente**. Caso receba um **dano físico**, marca-se a **caixa** de **Corpo**; caso seja um **dano à psique** marca-se **Mente**. Quando um **Atributo** está marcado, as **Rolagens** associadas são realizadas com **Desvantagem** (2d10 usando o menor valor). **Vantagens** (**Faculdade**) e **Desvantagens** se anulam. Para se recuperar (desmarcar uma **caixa**), deve-se realizar tratamento (**Rolagem**) médico (**Corpo**) ou psicológico (**Mente**), ato que consome 1 hora de repouso. Quando receber um **2º dano** no **Atributo** já marcado, o **PJ** estará **Morrendo** (**Corpo**) ou em **Pânico** (**Mente**). Se estiver **Morrendo** e não for socorrido, o **PJ morre**. Caso esteja em **Pânico**, o **Jogador** deve narrar algo condizente. Após a cena ele volta a si ainda com **Mente** marcada.

6