

SAMPA 2020

(de Paulo Micchi)



**Atribuição-Usu não-comercial
CC BY-NC**

(http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/deed.pt_BR)



VISITE O SITE:

<http://members.tripod.com/~ZIPrg/fanzine.htm>

e conheça mais sobre RPG e Battletech

OPEN GAME LICENSE Version 1.0

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Rules Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE

SAMPA 2020

INTRODUÇÃO

SAMPA 2020 fala de um mundo alternativo, uma realidade que poderia ter acontecido (ou ainda pode acontecer), de um Brasil onde as coisas, ao invés de melhorar, se tornaram muito piores.

SAMPA 2020 é um cenário para aventuras de RPG em um gênero que quase caiu no esquecimento: o *Cyberpunk*:

Cyberpunk é um subgênero da ficção científica, conhecido por seu enfoque de "Alta tecnologia e baixo nível de vida" ("High tech, Low life") e toma seu nome da combinação de cibernética e punk. Mescla ciência avançada, como as tecnologias de informação e a cibernética junto com algum grau de desintegração ou mudança radical na ordem social.

(...)

O mundo cyberpunk é um lugar sinistro, sombrio, com computadores ligados em rede que dominam todos os aspectos da vida cotidiana. Empresas multinacionais gigantes substituíram o Estado como centros de poder. A batalha do excluído alienado contra um sistema totalitário é um tema comum na ficção científica; entretanto, na FC convencional tais sistemas tendem a ser estéreis, ordenados, e controlados pelo Estado. Em contraste a isso, no cyberpunk, mostram-se as entranhas da corporatocracia, e a batalha sisífica entre seu poder por renegados desiludidos.

(...)

Muitos filmes influentes tais como Blade Runner e a trilogia de Matrix se podem ver como consequências proeminentes dos estilos e dos temas do gênero. Os jogos de computador, os jogos de tabuleiro e os jogos de rpg, tais como Shadowrun, ou o apropriadamente nomeado Cyberpunk 2020, oferecem a miúdo roteiros que estão fortemente influenciados pelos filmes e a literatura cyberpunk. Iniciando os anos 90, algumas tendências da moda e a música foram etiquetadas como cyberpunk.

Fonte: Wikipédia

Portanto, este é o mundo que você conhece, mas algumas coisas mudaram. O dia-a-dia da maioria das pessoas é quase o mesmo, para alguns um pouco melhor e para outros um pouco pior.

Este livro oferece um conceito de cenário que pode ser adaptado em vários sistemas de RPG. Como opção para mestres e jogadores, incluímos uma pequena sessão de regras baseadas no OPEN GAME LICENSE Version 1.0 da Wizards of the Coast.

BRASIL

No início dos anos 80 do século XX, o Brasil presenciou o avanço do poder das Corporações da mesma maneira de em outros países subdesenvolvidos. Porém, ao contrário de outros países, a força da Burocracia Estatal (principalmente a militar) impôs forte resistência ao poder das Corporações, agindo ela mesma como se fosse uma Corporação.

Os militares foram os primeiros a compreender que se não criassem uma base econômica própria sucumbiriam frente ao poder das Corporações, levando-os a manter sob seu controle uma pequena, mas sólida indústria bélica. Entretanto, a principal fonte de poder do Ministério da Defesa é o Conglomerado Amazônico que detém o monopólio da exploração econômica da região (basicamente recursos minerais e substância orgânicas raras) – o que motivou o Conflito na Amazônia que veremos a seguir.

A Burocracia Civil se enfraqueceu muito com o desmantelamento da estrutura de bem estar social do governo (educação, saúde, aposentadoria, etc.), mais ainda sobrevive da corrupção e da venda de favorecimentos às Corporações.

Isso não quer dizer que a Corporações sejam fracas. Muito pelo contrário, elas são muito fortes inclusive dentro do próprio governo, lutando para derrubar a Burocracia Estatal e ratificar seu poder como em outros países. A principal arma das Corporações é o controle da mídia que, por sua vez, manipula a opinião pública.

Organização Política

Fortemente pressionado pela potências democráticas ocidentais no início dos anos 90, os militares promoveram uma discreta abertura política com eleições diretas para os principais cargos do Executivo e do Legislativo.

Segundo a Constituição vigente, de 2005, o Brasil é governado por um presidente eleito pelo voto direto, conjuntamente com deputados e senadores também eleitos. Os Estados são governados por governadores e deputados estaduais e os municípios por prefeitos e vereadores (com exceção do Rio de Janeiro, por motivos especiais). O crime organizado e os grandes grupos econômicos (Corporações e países estrangeiros) controlam a maior parte do governantes, e a democracia é só aparência.

Os militares também tem muita força, especialmente no Rio de Janeiro e na Amazônia, tendo inclusive poder de veto na indicação do Ministro da Defesa.

A lei e a ordem

As policias particulares são legalmente aceitas, desde que sigam o código penal brasileiro e sejam autorizadas pela autoridade pública da região em que pretende operar (caso queira operar no Estado de São Paulo, por exemplo, precisa de autorização do governador deste estado). A policia pública (estadual e federal) continua a existir, mas com efetivos reduzidos e muito menos equipada que as policias particulares. Essa medida se fez necessária devido ao grande aumento da criminalidade nos grandes centros, que começou a deixar os subúrbios e alcançar os bairros ricos e zonas corporativas.

A esperada queda nos índices de criminalidade, só se percebeu em certas áreas nas grandes cidades onde havia forte presença de policias corporativas, que geralmente abusavam de sua autoridade e da violência. Apesar da policia pública ter como dever o controle das policias particulares, nunca exerceu qualquer controle sobre elas (geralmente acontece o inverso!).

ESTILO DE VIDA EM 2020

Realidade Virtual

De todas as inovações do início do séc. XXI a que trouxe maior impacto no modo de vida das pessoas foi a realidade virtual, tanto no entretenimento como no setor produtivo.

A realidade virtual é usada no desenvolvimento de projetos, simulações de dados, e muitas outras aplicações nas empresas. Além disso, possibilitou o surgimento de lojas virtuais na **VirtualNet (VI)**, que veio a substituir a Internet com o advento da Realidade Virtual.

Porém, o uso da realidade virtual no entretenimento criou um grupo cada vez maior de pessoas que se alienaram do “mundo real” buscando refúgio em mundos fictícios criados pela Realidade Virtual.

Drogas

O surgimento de drogas sintéticas disseminou ainda mais o uso de drogas no séc. XXI, principalmente nos grandes centros urbanos. Muitas dessas drogas tem efeitos destrutivos menos aparentes (no curto prazo) e um poder de viciar muito maior.

No Brasil, o consumo e tráfico de drogas continua ilegal.

Trabalho

Como as Corporações não oferecem empregos suficientes para todos, muitos são obrigados a buscar subempregos nos subúrbios, que muitas vezes formam uma economia própria, com comércio e pequenas indústrias clandestinas que são combatidas pelas Corporações (por meios lícitos ou não). Nessa sociedade paralela surgiu inclusive uma mídia clandestina em defesa daqueles que estão à margem da sociedade, denunciando as injustiças praticadas pela Corporações e pelo Governo.

Outra opção são os empregos públicos, principalmente nas Forças Armadas que necessitam de recursos humanos para suas campanhas na Amazônia e no controle do Rio de Janeiro.

PRINCIPAIS CENÁRIOS EM 2020

Cidade do Rio de Janeiro

O Rio se defrontou com dois problemas nas últimas décadas: a decadência econômica e a violência. Em 2020, a decadência econômica não é mais um problema. A violência, porém, é outra estória...

Em 2012 a criminalidade atingiu o auge, com os chefes do tráfico de drogas e de armas controlando bairros inteiros. Era uma guerra civil, reação à política de combate ao crime organizado do prefeito recém-eleito João Braga. Ele foi assassinado três meses depois de assumir, junto com os poucos vereadores que não eram financiados pelo crime organizado. As forças armadas brasileiras tiveram de intervir, instituindo um “estado de sítio”. As Corporações foram chamadas a fornecer apoio a operação, mas pouco ajudaram, pois tinham outros planos.

Mesmo antes de 2012, já se percebia um movimento de emigração do Rio, com as pessoas buscando cidades mais seguras para viver. O preço das propriedades despencou, e com a intervenção de 2012 caiu ainda mais, até que o movimento se inverteu quando uma dezena de

Corporações começaram a comprar tudo nas regiões mais nobres da cidade e a recuperar estes bairros, usando suas polícias particulares para “pacificar” a região, fazendo o que o Exército não conseguia. Pelo menos isso é o que se via na TV.

Na realidade, muitas Corporações tinham boas relações com os traficantes, já que eles eram os principais fornecedores de armas para os “povos da floresta” na Amazônia. Foi tudo um acordo: os traficantes respeitavam as zonas corporativas (e podiam controlar todo resto), enquanto as Corporações recuperavam a economia, e lucravam milhões. O Rio, que havia sumido dos roteiros turísticos, se tornou em poucos anos um dos grandes pontos turísticos mundiais.

A violência porém continua, mesmo nas zonas corporativas, pois os chefes do tráfico não tem total controle sobre o crime. Isso associado a conflitos entre as Corporações e o crime organizado (inclusive para manter as aparências) e o interesse do governo brasileiro de impedir o tráfico de armas para a Amazônia (oficialmente a principal preocupação é combater o tráfico de drogas) garantiu que intervenção continuasse até hoje, enquanto as Corporações e o crime organizado dividem o poder.

A Floresta Amazônica

Em 2011, na ONU, a Floresta Amazônica foi declarada patrimônio da humanidade e todos os países da região perdiam imediatamente a soberania sobre ela, que se tornaria um país independente governado e sustentado por recursos da própria ONU. A justificativa era de que os governos da região estavam destruindo a floresta e violando os direitos dos legítimos donos da região, os chamados “povos da floresta”: índios, seringueiros e pequenos agricultores e pescadores que viviam em harmonia com a natureza. O ato da ONU foi resultado de uma forte cobertura da mídia internacional, que mobilizou a opinião pública (inclusive no Brasil) contra o governo destes países, denunciando a agressão aos povos da região e o desmatamento que levaria a um desequilíbrio do ecossistema do planeta.

A imprensa só estava defendendo os interesses de quem bancava sua programação: as Corporações, que tinham interesse antigo na região. O governo brasileiro, porém, sente das riquezas naturais da Amazônia e principalmente da diversidade da fauna e flora (inestimáveis para biotecnologia e engenharia genética), impunha um preço alto pela sua exploração, enriquecendo muitos políticos brasileiros. A saída das Corporações foi usar seu controle sobre os meios de informação para desmoralizar o governo brasileiro. Na realidade quase não haviam mais desmatamentos, afinal era mais lucrativo preservar a floresta. Além disso, os tais “povos da floresta” nada tinham de vítimas. O contato com a civilização já havia eliminado quase todos os traços dos costumes originais desses povos, que só permaneciam nas suas terras de origem por dois motivos: o primeiro era pouca chance que tinham de se adaptar ao mercado de trabalho na civilização, outro, mais importante, era que muitos deles perceberam que lutando pelos “direitos de seus ancestrais” de posse dessas terras podiam enriquecer com facilidade. Na realidade eles também foram enganados (é óbvio que nenhuma corporação tinha interesse no bem estar deles).

A Amazônia se tornou o Vietnã do Brasil, com o exército brasileiro enfrentando a guerrilha dos “povos da floresta” que recebem armamentos dos países vizinhos controlados pelas Corporações, e através de contrabando de dentro do Brasil.

O exército vem mantendo uma campanha de vários anos, com altos e baixos, apesar da imprensa internacional apoiar claramente a “causa” dos “povos da floresta” denunciando as atrocidades (que realmente acontecem) contra aquelas inocentes pessoas (carregando inocentes rifles de assalto).

A República do Pampas

O final do século XX presenciou o aumento dos conflitos étnicos e separatistas pelo mundo afora, muitos países se fragmentaram e mergulharam em sangrentas guerras civis. E o Brasil não ficou de fora.

Movimentos separatistas no sul do país datam desde o Brasil-colônia, mas haviam perdido a força no século XX, pelo menos até o ressurgimento de movimentos racistas e fascistas na Europa que foram bem recebidos por muitos descendentes de europeus no Rio Grande do Sul, Paraná e Santa Catarina que culpavam os imigrantes negros, nordestinos e orientais (ou qualquer um sem sobrenome europeu) pela estagnação econômica da região.

O ponto alto desses movimentos foi em 2012, quando o governador Eptácio dos Santos declarou a criação da chamada “República dos Pampas” no Estado do Rio Grande do Sul, com significativo apoio popular. O movimento foi, entretanto, debelado em poucos dias pelas Forças Armadas que prenderam o governador golpista e vários colaboradores.

Estes movimentos em 2020 já não são mais fortes o suficiente para iniciar uma guerra civil, mas se especializaram em atividades terroristas com o objetivo de desestabilizar o governo brasileiro. Tornaram-se comuns linchamentos, carros-bombas e seqüestros.

O envolvimento destes grupos com Corporações é incerto.

Sampa

A antiga cidade de São Paulo faz parte em 2020 do maior conglomerado metropolitano do planeta com 40 milhões de habitantes, indo desde o litoral até o interior do Estado. A Nova Grande São Paulo na realidade foi criada da união de quatro metrópoles: a Litoranea (ao redor de Santos e Cubatão), a do Vale do Paraíba (cujo centro é São José dos Campos), a Interiorana (em volta de Campinas) e a maior de todas, a antiga Grande São Paulo, conhecida simplesmente como Sampa pelos seus habitantes.

Sampa, com 25 milhões de habitantes, se tornou no século XXI um dos principais centros industriais e financeiros do planeta. Isso porém não a tornou um paraíso na Terra, muito pelo contrário, só aumentou os problemas de violência, poluição e tráfego que já existiam, numa mistura de áreas corporativas, com centros comerciais, financeiros ou industriais, servidos com moderna infraestrutura e protegidos por polícias particulares, e regiões mais pobres com fábricas abandonadas ou ainda bairros superpovoados, onde a maior parte da população de Sampa tenta sobreviver e polícia pública é incapaz de conter a violência.

CONCLUSÃO

Bem, esse é o mundo de 2020. Basicamente existem quatro cenários. Rio de Janeiro, onde o centro da trama geralmente envolve as Corporações e principalmente o crime organizado. O sul do país com os movimentos neo-nazistas, adequado para aventuras com muita investigação e tiroteios. A Amazônia com aventuras de combate. São Paulo, por outro lado, é o cenário *cyberpunk* mais tradicional e variado.

REGRAS DE JOGO

criação de personagens

Como sugestão para aqueles queiram usar um sistema D20 de maneira simplificada, sugerimos o seguinte:

RAÇAS: todos os personagens são humanos, mas isso não garante nenhuma vantagem adicional (na prática, não leve o aspecto raça em consideração)

CLASSES BÁSICAS: são oferecidas três classes básicas para PCs e uma para NPCs, e determinam apenas os bônus de ataque, pontos de vida, saves, número de perícias e pontos a serem gastos por nível.

Todas oferecem um bônus de defesa (deflection bônus) igual ao bônus de ataque e não possuem uma lista definida de class-skills. Por outro lado, ao iniciar no 1º nível, deve-se definir uma lista de class-skills que não será alterada conforme o personagem adquire experiência e sobe de nível (usando a progressão normal do PHB)

Personagens só podem pertencer a uma classe (personagens multiclass são proibidos).

OCUPAÇÃO: além da classe, o personagem pode ter uma Ocupação. Cada uma garante uma habilidade especial.

ARMADURAS: ao invés de aumentarem o AC (CA) do personagem, todas as armaduras oferecem redução de dano (damage reduction). Escudos são utilizados apenas em combate corpo-a-corpo.

<i>Opções de Armadura</i>	RD*	Dex	Penali- dade	(30ft/)	(20ft)	Peso
<i>Armadura leve</i>						
Jaqueta de Couro	1	8	0	30 ft.	20 ft.	5 lb.
Colete leve**	6	4	-1	30 ft.	20 ft.	10 lb.
<i>Armadura média</i>						
Colete pesado **	12	2	-2	30 ft.	20 ft.	20 lb.
Armadura completa	6	2	-3	20 ft.	15 ft.	30 lb.
<i>Heavy armor</i>						
Armadura Kevlar total	12	0	-7	20 ft.	15 ft.	50 lb.

* Redução de Dano / Damage Reduction

** Role 1d6: caso o resultados seja 1-3, o colete não reduz dano pois o personagem foi atingido numa parte não protegida

FEATS (Feitos): seu uso é opcional e recomenda-se não permiti-los caso queira um jogo mais rápido e uma criação de personagens mais simples.

ALINHAMENTO: visto que neste tipo de cenário não existe bem ou mal, o uso de Alignment não faz sentido.

CLASSES BÁSICAS

1- COMBATENTE

Personagens da classe “COMBATENTE” privilegiam Bônus de ataque e defesa mais altos e mais pontos de vida em detrimento de menos pontos para perícias.

Hit Die: d8

Class Skills: 6 skills

Skill Points: (2 + Int Mod) x 4 at first level

(2+ Int Mod) on next levels

Weapon and Armor Proficiency: All simple and martial weapons. All light and medium armor

Nível	Bônus Ataque	Fort	Ref	Vont	Bônus CA
1 °	+1	+2	+0	+0	+1
2 °	+2	+3	+0	+0	+2
3 °	+3	+3	+1	+1	+3
4 °	+4	+4	+1	+1	+4
5 °	+5	+4	+1	+1	+5
6 °	+6/+1	+5	+2	+2	+6
7 °	+7/+2	+5	+2	+2	+7
8 °	+8/+3	+6	+2	+2	+8
9 °	+9/+4	+6	+3	+3	+9
10 °	+10/+5	+7	+3	+3	+10

2- AVENTUREIRO

Personagens da classe “AVENTUREIRO” desenvolvem de maneira equilibrada suas habilidades de combate em conjunto com outros conhecimentos. Investigadores, caçadores de recompensa e criminosos em geral adotam essa classe de personagem devido a versatilidade que ela oferece.

Hit Die: d6

Class Skills: 12 skills

Skill Points: (6 + Int Mod) x 4 at first level

(6+ Int Mod) on next levels

Weapon and Armor Proficiency: All simple weapons. All light armor

Nível	Bônus Ataque	Fort	Ref	Vont	Bônus CA
1 °	+0	+2	+2	+2	+0
2 °	+1	+3	+3	+3	+1
3 °	+2	+3	+3	+3	+2
4 °	+3	+4	+4	+4	+3
5 °	+3	+4	+4	+4	+3
6 °	+4	+5	+5	+5	+4
7 °	+5	+5	+5	+5	+5
8 °	+6/+1	+6	+6	+6	+6
9 °	+6/+1	+6	+6	+6	+6
10 °	+7/+2	+7	+7	+7	+7

3- ESPECIALISTA

Personagens que desenvolvem pouco suas habilidades de combate, mas se aprofundam em outros conhecimentos podem adotar esta classe: como hackers, cientistas e pesquisadores em geral. Normalmente, esses personagens alcançam níveis de proficiência muito altos em algumas poucas perícias se tornando verdadeiros especialistas.

Hit Die: d4

Class Skills: 18 skills

Skill Points: (10 + Int Mod) x 4 at first level

(10+ Int Mod) on next levels

Weapon and Armor Proficiency: One simple weapon. No armor

Special Abilities: O rank máximo para class-skills passa a ser “6 + Class Level”

Nível	Bônus Ataque	Fort	Ref	Vont	Bônus CA
1 °	+0	+0	+0	+0	+0
2 °	+1	+0	+0	+0	+1
3 °	+1	+1	+1	+1	+1
4 °	+2	+1	+1	+1	+2
5 °	+2	+1	+1	+1	+2
6 °	+3	+2	+2	+2	+3
7 °	+3	+2	+2	+2	+3
8 °	+4	+2	+2	+2	+4
9 °	+4	+3	+3	+3	+4
10 °	+5	+3	+3	+3	+5

4- CIDADÃO (NPC class)

Esse classe se destina aos NPCs comuns (trabalhadores urbanos ou rurais, policiais, pequenos criminosos, etc).

Hit Die: d4

Class Skills: 6 skills

Skill Points: (2 + Int Mod) x 4 at first level

(2+ Int Mod) on next levels

Weapon and Armor Proficiency: One simple weapon. No armor

Nível	Bônus Ataque	Fort	Ref	Vont	Bônus CA
1°	+0	+0	+0	+0	+0
2°	+1	+0	+0	+0	+1
3°	+1	+1	+1	+1	+1
4°	+2	+1	+1	+1	+2
5°	+2	+1	+1	+1	+2
6°	+3	+2	+2	+2	+3
7°	+3	+2	+2	+2	+3
8°	+4	+2	+2	+2	+4
9°	+4	+3	+3	+3	+4
10°	+5	+3	+3	+3	+5

OCUPAÇÕES

Celebridade: o personagem é um astro do mundo do cinema, musica, etc ou uma personalidade da mídia. Facilmente reconhecido em público, o Astro pode contar com a ajuda de seus Fans.

Habilidade especial: Liderança Carismática. Funciona como o Feito Liderança, mas funciona desde o 1º nível e está restrito aos Followers que seriam seus Fans (não atrai cohorts). O nível de Liderança é igual ao nível do personagem, mais o bonus de Carisma, mais 5. Todos eles pertencem a classe Cidadão e não possuem nenhuma ocupação.

Mercenário: o personagem é um combatente especializado em missões especiais sozinho ou em pequenos grupos.

Habilidade especial: Bônus de Iniciativa igual ao nível de personagem. Caso seja permitido o uso de Feitos (Feats) pode-se adquiri-lo uma segunda vez.

Hacker: o personagem se especializou em navegar pela Virtual Net(VI) utilizando um conexão direta com seu cérebro.

Habilidade especial: Interface neural que permite o uso de todas as suas perícias no mundo virtual como se estivesse no mundo real. O uso da perícia Operação de Equipamento para hackear e utilizar computadores ganha um bonus igual ao nível do personagem.

Techie: o personagem é especializado em maquinas e equipamentos

Habilidade especial: Jury Rig – que permite reparar qualquer equipamento por 1d6 turnos por nível de personagem.

Policial : o personagem trabalha para uma policia governamental (federal ou estadual)

Habilidade especial: Autoridade, que permite acesso a dados restritos da policia e também o poder de prender pessoas quando executam atos criminosos. O nível hierárquico na organização corresponde ao seu nível de personagem:

- 1 - Soldado 2a classe
- 2 - Soldado 1a classe
- 3 - Cabo
- 4 - Sargento
- 5 - Sub-Tenente
- 6 - Tenente
- 7 - Capitao
- 8 - Major
- 9 - Tenente-Coronel
- 10- Coronel

Corporate: o personagem trabalha para alguma grande Corporação

Habilidade especial: Recursos, garante um bonus igual ao nível do personagem em todos os testes relacionados a outros membros da sua Corporacao

Fixer: o personagem vive no submundo de 2030 através de atos ilegais (contrabando, roubo, etc).

Habilidade especial: Contatos, garante acesso a informações sobre pessoas, lugares ou itens de interesse. Funciona de modo semelhante a Bardic Knowledge. Faça um teste somando o nível do personagem mais o bonus de Inteligencia do pesonagem:

DC Tipo de conhecimento

-- -----

10 Comum, sabido por ao menos uma pequena parte da comunidade.

20 Incomum, mas acessível a algumas pessoas.

25 Obscuro e sabido por alguns poucos que ocultam a informação.

30 Totalmente obscuro e praticamente esquecido por todos.

PERÍCIAS/SKILLS

SKILLS ANTIGOS

Craft

Talvez o aspecto mais importante em relação a aplicação moderna deste skill seja a necessidade de uma infra-estrutura adequada para seu uso (ferramentas, matérias-primas, energia, etc).

Para facilitar a utilização e definição, vide a tabela abaixo:

Item	Exemplo	Craft	DC
Armadura moderna	Colete a prova de bala	Armorsmith	20 + AC bonus
Armas	Pistola	Gunsmith	20
Equipamento Eletrônico Simples	Rádio portátil	Eletronics	20
Equipamento Eletrônico Mediano	Computador de mão	Eletronics	25
Equipamento Eletrônico Complexo	Radar	Eletronics	30

Equipamento Mecânico Simples		Mechanics	20
Equipamento Mecânico Mediano	Motor a combustão	Mechanics	25
Equipamento Mecânico Complexo	Reator nuclear	Mechanics	30

Disable Device

Considerar a seguinte tabela para equipamentos modernos:

Dispositivo	Exemplo	Tempo	DC
Comum	Alarme de carro	1d4 rounds	15
Complexo	Desarmar um sistema de segurança simples (residencial, pequenas empresas)	2d4 rounds	20
Muito Complexo	Desarmar um sistema de segurança avançado (bancos, empresas)	3d4 rounds	25

Knowledge

O mesmos comentários válidos para Profession falem da mesma maneira para Knowledge. Alguns exemplos: física, biologia, matemática, astronomia

Profession

É impossível enumerar a quantidade de profissões existentes no séc XX, sendo a base do sustento da maioria dos personagens.

Elas devem ser criadas conforme a necessidade. Alguns exemplos: contador, professor, cientista, psicólogo, motorista.

Para efeito de contagem de class-skills cada “knowledge” específico conta individualmente

Open Lock

Esse skill permite abrir normalmente fechaduras eletrônicas (que não usam chaves, mas cartões magnéticos, senhas, etc). Porém, estas são normalmente mas difíceis que as tradicionais:

Fechadura	DC
Simples	25
Mediana	30
Boa	35
Extraordinária	56

NOVOS SKILLS

Condução

Esta é a perícia para conduzir veículos terrestres.

Exemplo de Manobra	DC
Manobras em baixa velocidade	5
Arrancadas e manobras bruscas	10
Curvas fechadas de 180°	15
Giros de 360° e saltos em alta velocidade	20
Manobras bruscas em alta velocidade	25

Demolição

Perícia usada para instalar e detonar explosivos.

Tipo	Exemplo	Tempo	DC
Simples	Mina antipessoal ou apenas acionar um detonador	1 round	10
Mediano	Explosivo plástico para explodir uma porta	1d4 rounds	15
Difícil	Explosivo plástico para explodir uma turbina	2d4 rounds	20
Muito Difícil	Explosivos para detonar uma ponte	3d4 rounds	25

Navegação

Esse skill permite o uso adequado de mapas e outras referências para definir o trajeto de um ponto a outro.

Exemplo	DC
Cruzar por terra uma cidade pequena ou média	10
Cruzar por terra uma cidade grande	15
Determinar sua localização pelas estrelas	15
Cruzar um continente	20
Navegação aérea ou naval	25

Pesquisa

Usado para buscar uma referência específica em uma biblioteca, banco de dados ou na internet.

Pilotagem

Esta é a perícia para conduzir veículos voadores.

Exemplo de Manobra	DC
Manobras em baixa velocidade (até metade da velocidade máxima)	5
Acelerações e manobras bruscas	10
Curvas fechadas de 180°	15
Giros de 360° e loopings em alta velocidade	20
Manobras bruscas em alta velocidade (acima da metade da velocidade máxima)	25

Reparo

Esse skill é usado para fazer manutenções, modificações, modernizações e consertos em equipamentos diversos.

Teste: Um reparo demora 3 minutos por ponto de DC (por exemplo, um reparo de DC 15 demora 45 minutos). Reparos podem ser acelerados acrescentando-se +1 no DC para cada 10% que for reduzido no reparo, mas o máximo que se pode acelerar é -80% (e +8 no DC).

Recuperando Dano: um teste bem sucedido de Reparo recupera 1d8 de dano do equipamento.

Exemplo	DC
Reparo simples	10
Reparo complexo	15
Modificadores	
Com peças e ferramentas adequadas	+0
Com peças e ferramentas improvisadas	+7
Sem peças e ferramentas	+15
Sabotagem	variável

Operação de equipamento

Usado para operar equipamentos e dispositivos eletrônicos complexos.

Hacking : “operação de equipamento” pode ser usada acessar informação protegida em meio eletrônico (arquivos de dados, mensagens via internet, etc).

NOVOS FEITOS/FEATS

Recarga Rápida

Funciona da mesma maneira que quick draw mas para armas de fogo, permitindo recarregar uma arma de fogo com rapidez.

Pré-requisito: Base attack bônus +1 ou maior

Benefício: permite recarregar uma arma de fogo com uma Free-action ao invés de uma move-equivalent action.

Atirar com duas armas

De maneira semelhante a “two weapons fighting” permite um ataque extra com uma segunda arma de fogo por round e as penalidades por atirar com duas armas ficam reduzidas em 2.

Artes Marciais

Esse feat reflete o treinamento em técnicas de combate corpo-a-corpo de qualquer natureza.

Pré-requisito: Base attack bônus +1 ou maior

Benefício: O dano em combate desarmado passa a ser 1d6 de dano normal. Além disso, o bônus de Dex é dobrado para calcular o AC contra ataques em melee.

COMBATE

A presença de armas de fogo é a principal diferença em relação a um combate num cenário de fantasia medieval, e o dano que estas podem causar afeta significativamente a sensação durante um combate.

A regras adicionais abaixo permitem a inclusão de armas modernas sem alterar as regras existentes no D20 System. A não ser que seja indicado algo em contrário, prevalecem as regras já existentes no PHB.

Armas automáticas e semi-automáticas

Conforme indicado na lista de armas do Capítulo X (Equipamentos) existem armas de fogo automáticas e semi-automáticas.

Armas semi-automáticas podem realizar um número de disparos igual ao número de ataques que o personagem tem por round.

Armas automáticas podem disparar em modo semi-automático ou em modo automático. Em modo automático existem dois tipos de disparo:

- *Rajadas Curtas:* são disparos de 3 ou 5 tiros (vide a descrição da arma) em que se faz o disparo contra um único alvo e para cada 5 pontos acima do AC do alvo se acerta um tiro adicional (até o máximo de 3 ou 5). Essa ação é um full-round action.
- *Rajadas de área:* são disparos de 15 ou 25 tiros contra uma área em forma de cone a partir do personagem que dispara a rajada de área. Cada personagem-alvo deverá fazer um Reflex save com DC igual ao número de disparos feitos (15 ou 25). Essa ação é um full-round action.