

The logo for NEONET is rendered in a bold, black, stylized font. The letters 'N' and 'E' are particularly prominent, with the 'N' having a thick, blocky appearance and the 'E' being a simple, bold outline. The 'O' is a solid black circle. The 'N' and 'E' are connected to the 'O' and 'T' respectively, creating a cohesive, modern look. The entire logo is set against a light gray background.

decorar um sisteminha normal e
decidiu criar o próprio :)

**Matemática, balanceamento, e
metade das regras por: chatGPT**

**Edição, ideia principal, input do
chatGPT e trama por: Gustavo, o
mestre preguiçoso que não quer**

NeoChron: A Ascensão do Capitalismo Cibernético

Ano: 2150

Em um futuro não tão distante, a humanidade testemunhou a fusão imparável do capitalismo e da tecnologia em uma era conhecida como NeoChron. O ano é 2150, e o mundo está dividido entre gigantes corporativos, que comandam cada aspecto da vida e da sociedade. As nações caíram diante do poder econômico das corporações, e os governos tornaram-se apenas marionetes nas mãos dos CEO's.

A inovação tecnológica cresceu exponencialmente, resultando em megacidades verticais, onde arranha-céus corporativos se estendem até as nuvens. Os avanços em inteligência artificial permitiram a criação de uma rede global de informações, onde a realidade virtual e a realidade física se entrelaçam, proporcionando uma experiência cibernética sem precedentes.

Entretanto, nem todos desfrutam dos benefícios dessa nova era. Nas

profundezas das megacidades, nos chamados "Níveis Inferiores", os menos afortunados enfrentam uma luta diária pela sobrevivência. Essas áreas negligenciadas estão repletas de cidadãos marginalizados, com acesso limitado à tecnologia e vivendo à margem da sociedade.

Nesse cenário de desigualdade extrema, surge um movimento de resistência conhecido como "Os Renegados". Liderados pelo enigmático "Sombra", os Renegados são hackers habilidosos e ciborgues rebeldes que acreditam que o domínio das corporações deve ser desafiado.

Enquanto as megacorporações buscam ampliar seu poder e influência, o mundo corporativo é um campo minado de intrigas, espionagem industrial e disputas internas pelo controle dos mercados. Conspirações secretas e assassinatos corporativos se tornaram comuns, e a competição pela supremacia está mais acirrada do que nunca.

Dentro desse panorama, os jogadores assumirão o papel de um grupo diversificado de indivíduos, cada um com suas habilidades únicas, histórias de vida e razões pessoais para lutar contra o sistema. Eles podem ser um ex-executivo corporativo que

desertou por causa de sua consciência, um hacker genial que busca revelar a verdade oculta ou um mercenário cibernético, vendendo suas habilidades ao melhor licitante.

Enquanto os personagens progridem, eles se envolvem em missões de alto risco, que variam desde sabotar as operações de uma megacorporação até resgatar civis oprimidos nas profundezas da cidade. Enquanto desvendam os segredos do passado e confrontam a sombra do capitalismo cibernético, eles são confrontados com escolhas difíceis que podem moldar o destino do mundo em que vivem.

NeoChron é um mundo repleto de nuances morais, onde a linha entre o bem e o mal está cada vez mais turva. As decisões dos jogadores podem desencadear consequências imprevisíveis, pois suas ações afetam diretamente o equilíbrio de poder entre as megacorporações e a resistência.

Prepare-se para mergulhar em um universo cyberpunk, onde o brilho futurista esconde a escuridão da ganância e da exploração humana. Em NeoChron, a tecnologia é tanto uma bênção quanto uma maldição, e cabe aos jogadores desvendar o mistério do futuro que ajudaram a criar. Está pronto para desafiar o

domínio das corporações e moldar o destino do mundo cibernético? A aventura está apenas começando.

Taelon, um jovem de 20 anos, acorda todos os dias no pequeno apartamento do 42º andar de um arranha-céu decrepito, localizado nos Níveis Inferiores da megacidade de NeonPrime. O som das sirenes ecoa nas ruas escuras, onde anúncios holográficos piscam freneticamente. A luz cintilante das telas ilumina seu rosto enquanto ele se conecta à Rede, sua única janela para o mundo além das paredes opressivas da cidade.

Em um mundo onde a tecnologia domina, Taelon aprendeu desde cedo a navegar pelas sombras digitais como um hacker autodidata. Ele conhece a dor de perder os pais para a exploração implacável das megacorporações. Desde então, dedicou sua vida a ser um Renegado, um dos poucos corajosos o suficiente para lutar contra a tirania corporativa.

Cada dia é uma batalha pela sobrevivência. Ele precisa contornar os drones de vigilância, programas de segurança de última geração e coletar moedas virtuais para comprar comida sintética e suprimentos essenciais para a sobrevivência em seu precário esconderijo.

Em um desses dias, enquanto Taelon hackeia os servidores de uma megacorporação em busca de informações sigilosas, ele inadvertidamente cruza caminho com um implacável agente de segurança cibernética. Uma perseguição eletrizante começa, e ele precisa usar suas habilidades de corrida livre para escapar pelas ruas caóticas.

Durante a fuga, ele testemunha uma multidão de manifestantes reunidos nas ruas, exigindo justiça contra as práticas exploratórias das corporações. Os Renegados estão liderando o protesto, empunhando bandeiras de resistência e compartilhando informações que as megacorporações tanto tentam esconder.

Enquanto ele se mistura à multidão, Taelon encontra Maya, uma ciborgue com um passado sombrio semelhante ao dele. Juntos, eles formam uma aliança improvável e decidem unir forças contra as corporações. Maya oferece a ele uma lente de realidade aumentada que revela a verdadeira face das corporações, mostrando os efeitos devastadores de suas ações sobre os menos favorecidos.

Enquanto as conexões de Taelon com os Renegados se aprofundam, ele descobre que suas ações têm

consequências. Um dia, durante um ataque a uma instalação corporativa para expor um projeto sinistro, ele é confrontado por um ex-colega, agora um implacável ciborgue mercenário que vendeu sua lealdade à corporação. A luta é intensa, e Taelon se vê forçado a tomar uma decisão difícil: poupar a vida de seu antigo amigo ou sacrificar a si mesmo pela causa.

A guerra das sombras se intensifica. Enquanto Taelon e Maya lutam para sobreviver e expor a verdade, eles percebem que não estão apenas lutando contra as corporações, mas também contra as próprias sombras da ambição e vingança que assombram seus corações. A linha entre herói e vilão começa a se esmaecer, e Taelon se questiona se suas ações realmente farão a diferença no mundo complexo e distorcido do cyberpunk.

O jovem hacker experimenta em primeira mão as consequências desse mundo implacável. Amizades são testadas, lealdades são questionadas, e sacrifícios são feitos. Em meio à opressão e desigualdade, Taelon encontra um propósito maior e aprende que a verdadeira revolução não está apenas na tecnologia, mas sim na redenção do coração humano.

No final, enquanto as megacorporações continuam a impor seu domínio, Taelon percebe que a verdadeira batalha não é apenas contra o capitalismo cibernético, mas sim pela libertação da alma humana da ganância e da injustiça que assolam esse mundo cyberpunk. A jornada do jovem hacker é um lembrete de que, em meio à escuridão tecnológica, a esperança e a coragem podem florescer e iluminar um futuro melhor para todos.

VISÃO GERAL:

NeonNet é um RPG de mesa de estilo cyberpunk que se passa em um futuro distópico, onde megacorporações controlam cidades inteiras, hackers lutam contra sistemas de segurança avançados e implantes cibernéticos são uma realidade comum. Os jogadores assumem o papel de personagens rebeldes, criminosos ou mercenários, lutando contra o sistema e enfrentando os perigos e dilemas éticos de um mundo high-tech.

RPG?

Um RPG (Role-Playing Game), que em português significa "jogo de interpretação de papéis", é um

gênero de jogo em que os jogadores assumem o papel de personagens fictícios em um cenário imaginário. Nele, os jogadores desempenham o papel de seus personagens, tomando decisões e agindo de acordo com as características e habilidades que esses personagens possuem.

Em um RPG, os jogadores têm a liberdade de criar e desenvolver seus personagens, atribuindo-lhes características como habilidades, traços de personalidade, história de fundo e objetivos. O jogo é facilitado por um mestre do jogo, também conhecido como "mestre" ou "game master", que é responsável por criar e narrar o mundo em que o jogo se desenrola, bem como interpretar os personagens não jogadores (NPCs).

Os RPGs geralmente envolvem a construção de narrativas colaborativas, nas quais as escolhas e ações dos jogadores têm um impacto no desenvolvimento da história. As interações entre os personagens dos jogadores, bem como com o ambiente e os NPCs, são fundamentais para a progressão do jogo. Muitas vezes, os RPGs envolvem elementos de exploração, combate, resolução de enigmas e interações sociais.

Sistema:

NeonNet utiliza um sistema baseado em rolagem de dados de 6 faces (d6) para resolver ações. Os jogadores têm atributos e habilidades que influenciam seus resultados. As ações são resolvidas rolando um número de d6 somando com o valor do atributo ou perícia relevante, e comparando com uma dificuldade determinada pelo Mestre (GM).

Cada jogador pode escolher uma variedade de habilidades com base em sua história e estilo de jogo preferido. Algumas habilidades possíveis incluem:

Combate corpo a corpo
Armas de fogo
Hacking
Médico nato
Negociador
Conhecimento das ruas

Atributos:

Força: Influencia a força física e habilidades de combate corpo a corpo.

Destreza: Determina a agilidade, habilidades de furtividade e precisão.

Constituição: Reflete a resistência física e a capacidade de resistir a danos.

Inteligência: Influencia habilidades técnicas, hacking e conhecimento geral.

Carisma: Determina a capacidade de persuasão e interação social.

Percepção: Reflete a consciência ambiental e habilidades de detecção.

Habilidades:

Sistema de Progressão:

Os jogadores ganham pontos de experiência (XP) ao superar desafios, completar missões e avançar na história. Os pontos de experiência podem ser gastos para melhorar habilidades existentes ou aprender novas. Além disso, os jogadores podem encontrar e adquirir implantes cibernéticos para aumentar suas habilidades físicas ou técnicas.

A cada 1000 pontos de experiência, o ganha-se 1 nível, junto com cada nível que seu personagem evolui, vem 1 ponto de atributo ou perícia distribuível

Combate:

O combate em NeonNet é baseado em turnos. Os jogadores podem realizar ações como atacar, se esquivar ou usar habilidades especiais. Os danos são calculados com base na arma utilizada, atributos e outras circunstâncias. Os jogadores também podem

aproveitar o ambiente para obter vantagens táticas.
(mais especificações mais abaixo)

Hacking():

O hackeamento é uma parte fundamental do jogo. Os jogadores podem entrar em sistemas de segurança, manipular dispositivos eletrônicos, roubar informações ou até mesmo lutar contra IA inimigas. O hackeamento é resolvido com mini-jogos ou desafios de dados, onde os jogadores tentam superar firewalls e evitar detecção.

PERÍCIAS:

No sistema "NeonNet", as perícias são habilidades e conhecimentos específicos que os personagens possuem e que refletem suas especializações e treinamentos. Cada perícia representa uma área de expertise em que o personagem é especialmente competente, permitindo que ele enfrente desafios específicos com mais habilidade e eficiência.

As perícias são usadas para resolver testes e desafios relacionados a essas áreas específicas durante o jogo. Ao enfrentar uma situação em que uma perícia pode ser aplicada, o jogador rola um dado de 6 lados

(d6) e adiciona um bônus relacionado à perícia em questão. O resultado da rolagem, combinado com o bônus de perícia, determina o sucesso ou fracasso da ação.

valor da perícia: é o mesmo valor que o seu atributo base, por exemplo: Inteligência=5
hacking(int)=5

Perícia mista: É quando uma perícia usa dois atributos base, para obter o valor da perícia, calcula-se a média entre os dois atributos, por exemplo: sab=4, des=5, percepção: $4+5/2=4$ (lembrando que as perícias e somente as perícias são sempre arredondadas para baixo)

Hacking(int):

A habilidade de invadir sistemas, quebrar códigos e manipular tecnologia.

Classes relacionadas: Hacker
Testes de Perícia: Invasão de sistemas de segurança, desativação de alarmes, decifração de senhas.

Engenharia de Sistemas(int):

A habilidade de entender e manipular sistemas eletrônicos e computadores.

Classes relacionadas: Tecnólogo, Engenheiro
Testes de Perícia: Reparar dispositivos eletrônicos, modificar

sistemas de segurança, identificar vulnerabilidades em redes.

Medicina(sab):

A habilidade de fornecer cuidados médicos e tratar ferimentos.

Classes relacionadas: Médico

Testes de Perícia: Estabilizar pacientes, diagnosticar doenças, realizar procedimentos médicos complexos.

Persuasão(car):

A habilidade de convencer, influenciar e persuadir outras pessoas.

Classes relacionadas: Negociador

Testes de Perícia: Convencer NPCs a fornecerem informações, persuadir alguém a mudar de opinião, negociar termos favoráveis.

Investigação(sab+int):

A habilidade de coletar e analisar evidências, desvendar mistérios e resolver casos.

Classes relacionadas: Investigador

Testes de Perícia: Analisar cenas de crime, reunir informações, conectar pistas para chegar a uma conclusão.

Acrobacia(des): Essa perícia está relacionada à agilidade e habilidade física do personagem. Ela envolve movimentos acrobáticos, equilíbrio, saltos e outras proezas físicas impressionantes.

Atletismo(atletismo): Essa perícia diz respeito à força física e habilidade atlética do personagem. Envolve tarefas como escalar, nadar, pular grandes distâncias ou levantar objetos pesados.

Percepção(sab + des): Essa perícia reflete a capacidade do personagem de observar e perceber detalhes sutis do ambiente ao seu redor. É útil para detectar armadilhas, encontrar objetos escondidos, notar movimentos furtivos ou perceber pistas em uma cena.

Intuição(sab): Essa perícia representa a capacidade do personagem de seguir seus instintos e sentir padrões ocultos. É útil para pressentir perigos iminentes, detectar mentiras ou intuir motivações ocultas dos personagens não jogadores.

Intimidação(car): Essa perícia reflete a habilidade do personagem de impor medo ou influenciar os outros através de ameaças verbais, postura imponente e presença intimidadora. É útil para persuadir ou intimidar adversários e obter informações valiosas.

Enganação(car): Essa perícia está relacionada à capacidade do personagem de mentir, enganar e dissimular. É útil para blefar,

disfarçar-se, ludibriar adversários ou passar informações falsas.

manter o autocontrole em situações estressantes.

Artes(sab): Essa perícia abrange habilidades artísticas e criativas do personagem, como música, pintura, dança ou atuação. É útil para realizar apresentações artísticas, criar obras de arte ou atrair a atenção do público.

Arremessar(for): Essa perícia representa a habilidade do personagem em lançar objetos com precisão e força. É útil para atirar armas de arremesso, como facas, dardos, granadas, ou mesmo para lançar objetos do ambiente contra inimigos.

Empurrar(for): Essa perícia diz respeito à capacidade do personagem de empurrar ou derrubar oponentes com eficácia. É útil em situações de combate corpo a corpo, permitindo que o personagem desloque ou derrube adversários para ganhar vantagem tática.

Vontade(const + sab): A perícia de Vontade representa a força mental, determinação e capacidade do personagem de resistir a influências externas, controle mental e manipulação psicológica. A perícia de Vontade é utilizada em algumas situações que envolvem resistir a ilusões, ataques mentais, controle da mente, superar medos ou

CLASSES:

Classe 1: Runner

Os Runners são especialistas em movimento ágil, furtividade e infiltração. Eles são mestres na arte de se mover rapidamente e passar despercebidos. Os Runners são conhecidos por sua agilidade e habilidade em ultrapassar obstáculos urbanos, como prédios, dutos de ventilação e becos estreitos. Sua ficha de personagem pode incluir habilidades como parkour, furtividade aprimorada e resistência física.

Bônus nas Rolagens: +1 nos testes de Destreza e Esquiva. Isso reflete a habilidade do Runner em se mover silenciosamente e evadir ataques com agilidade.

Habilidades Específicas: Os Runners possuem uma habilidade única que lhes permite se mover em velocidade aumentada durante um turno, uma vez em cada batalha. Isso os torna ainda mais ágeis e difíceis de serem atingidos.

Especializações: Os Runners podem escolher a especialização em parkour, que fornece um bônus adicional de +2 nos testes de acrobacia. Isso permite que eles

executem manobras ousadas e ultrapassem obstáculos com mais facilidade.

Isso os torna especialmente eficientes em contornar medidas de segurança avançadas.

Classe 2: Hacker

Os Hackers são especialistas em invadir sistemas de segurança, controlar tecnologia e obter acesso a informações confidenciais. Eles possuem habilidades avançadas de hacking e programação, permitindo-lhes explorar as fraquezas dos sistemas eletrônicos. Sua ficha de personagem pode incluir habilidades como invasão de sistemas, análise de códigos e conhecimento de segurança cibernética.

Bônus nas Rolagens: +1 nos testes de Hacking e Análise de Sistemas. Isso reflete a proficiência do Hacker em invadir e manipular sistemas de segurança e redes.

Habilidades Específicas: Hackers possuem uma habilidade única que lhes permite desativar temporariamente dispositivos eletrônicos de curta distância. Isso pode ser usado para neutralizar câmeras de segurança, bloquear portas automáticas ou desligar alarmes.

Especializações: Hackers podem escolher a especialização em Criptografia, que fornece um bônus adicional de +2 nos testes de invasão de sistemas de segurança.

Classe 3: Combatente

Os Combatentes são especialistas em combate físico e armas de fogo. Eles são habilidosos em técnicas de luta e possuem conhecimento avançado em armamento. Os Combatentes são temidos por sua capacidade de enfrentar adversários em combates diretos.

Sua ficha de personagem pode incluir habilidades como combate corpo a corpo, manuseio de armas de fogo e resistência física.

Bônus nas Rolagens: +1 nos testes de Combate Corpo a Corpo e Armas de Fogo. Isso reflete a habilidade do Combatente em utilizar efetivamente suas técnicas de luta e sua precisão no manuseio de armas.

Habilidades Específicas:

Combatentes possuem uma habilidade única que lhes permite realizar um ataque adicional em um turno. Isso lhes dá a vantagem de infligir mais dano e dominar o campo de batalha.

Especializações: Combatentes podem escolher a especialização em Armas Brancas, que fornece um bônus adicional de +2 nos testes de combate com armas brancas. Isso os torna especialistas em combate

corpo a corpo, dominando técnicas de luta com facas, espadas e outros objetos afiados.

Classe 4: Tecnólogo

Os Tecnólogos são especialistas em desenvolvimento e utilização de

tecnologia. Eles possuem habilidades técnicas avançadas, capazes de construir, modificar e reparar equipamentos eletrônicos.

Os Tecnólogos são essenciais para manter e aprimorar a tecnologia existente no mundo de NeonNet.

Sua ficha de personagem pode incluir habilidades como engenharia de sistemas, construção de equipamentos e conhecimento técnico.

Bônus nas Rolagens: +1 nos testes de Engenharia de Sistemas e Construção de Equipamentos. Isso reflete a habilidade do Tecnólogo em projetar e manipular dispositivos eletrônicos e sistemas complexos.

Habilidades Específicas:

Tecnólogos possuem uma habilidade única que lhes permite construir dispositivos personalizados com materiais disponíveis. Isso os torna capazes de improvisar soluções tecnológicas com recursos limitados.

Especializações: Tecnólogos podem escolher a especialização em Implantes Cibernéticos, que

fornece um bônus adicional de +2 nos testes de instalação e manutenção de implantes. Isso os torna especialistas em aprimoramentos corporais tecnológicos, lidando com implantes cibernéticos de forma eficiente.

Classe 5: Médico

Os Médicos são especialistas em cuidados médicos e tratamentos avançados. Eles possuem conhecimentos em medicina, primeiros socorros e tratamentos de emergência. Os Médicos são essenciais para a saúde e bem-estar dos personagens em NeonNet. Sua ficha de personagem pode incluir habilidades como diagnóstico médico, administração de medicamentos e tratamento de ferimentos.

Bônus nas Rolagens: +1 nos testes de Medicina e Primeiros Socorros. Isso reflete a habilidade do Médico em fornecer cuidados médicos eficazes e realizar procedimentos de emergência com precisão.

Habilidades Específicas: Médicos possuem uma habilidade única que lhes permite tratar ferimentos mais rapidamente do que o normal. Isso os torna capazes de estabilizar e recuperar.

Especializações: Médicos podem escolher a especialização em Cirurgia, que fornece um bônus adicional de +2 nos testes de procedimentos cirúrgicos complexos. Isso os torna especialistas em cirurgias de alto risco, permitindo-lhes realizar intervenções mais difíceis com maior precisão.

Classe 6: Negociador

Os Negociadores são especialistas em comunicação, persuasão e negociação. Eles possuem habilidades sociais avançadas e são capazes de influenciar e persuadir outras pessoas para alcançar seus objetivos. Os Negociadores são habilidosos em encontrar soluções pacíficas e manipular situações a seu favor. Sua ficha de personagem pode incluir habilidades como persuasão, leitura de pessoas e táticas de negociação.

Bônus nas Rolagens: +1 nos testes de Persuasão e Leitura de Pessoas. Isso reflete a habilidade do Negociador em se comunicar efetivamente, entender as motivações dos outros e influenciar decisões.

Habilidades Específicas: Negociadores possuem uma habilidade única que lhes permite obter informações adicionais de NPCs durante negociações. Isso os

torna capazes de descobrir segredos, identificar mentiras e obter informações valiosas para seus objetivos.

Especializações: Negociadores podem escolher a especialização em Táticas de Negociação, que fornece um bônus adicional de +2 nos testes de persuasão em situações de alto risco. Isso os torna especialistas em negociações complexas e em situações em que a pressão é alta.

Classe 7: Investigador

Os Investigadores são especialistas em descobrir informações, desvendar mistérios e resolver casos complexos. Eles possuem habilidades de investigação, análise e dedução, permitindo-lhes desvendar segredos e encontrar a verdade oculta. Os Investigadores são procurados para resolver crimes, encontrar pessoas desaparecidas e revelar conspirações. Sua ficha de personagem pode incluir habilidades como coleta de evidências, análise de informações e interrogatório.

Bônus nas Rolagens: +1 nos testes de Investigação e Percepção. Isso reflete a habilidade do Investigador em observar detalhes, fazer conexões e desvendar mistérios.

Habilidades Específicas:

Investigadores possuem uma habilidade única que lhes permite reconstituir eventos passados com base em evidências encontradas. Isso os torna capazes de reconstruir cenas de crime e obter informações valiosas a partir de pistas deixadas para trás.

Especializações: Investigadores podem escolher a especialização em Interrogatório, que fornece um bônus adicional de +2 nos testes de obtenção de informações por meio de interrogatórios. Isso os torna especialistas em extrair informações valiosas de suspeitos e testemunhas.

REGRAS GERAIS:

Atributos Iniciais: Os personagens começam com uma quantidade definida de pontos para distribuir entre os atributos iniciais, como Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Esses atributos influenciam as habilidades e a capacidade do personagem em diferentes áreas. Você vai ter 20 pontos para distribuir entre eles, o máximo de pontos para um atributo só é 10

“arredondar para cima/baixo”: quando um cálculo resultar em um valor decimal(a não ser o cálculo

das perícias), arredonde para cima se houver qualquer parte decimal. Por exemplo, se o resultado for 4.1, arredonde para 5; se for 3.8, arredonde para 4.

Essa regra de arredondamento para cima pode ser aplicada em várias situações dentro do sistema "NeonNet" onde os valores decimais são relevantes, como cálculos de pontos de vida, pontos de CA ou resultados de ações específicas.

Lembrando que essa regra de arredondamento deve ser aplicada apenas quando há parte decimal. Se o resultado for um número inteiro, não há necessidade de arredondamento.

PERÍCIAS:

no cálculo das perícias faça ao contrário, sempre arredonde para baixo

Deslocamento: O deslocamento serve para você se mover no meio de um turno, se você usar uma ação principal para se locomover, você usará todo o deslocamento(deslocamento máximo), já se você quiser usar a ação secundária para se mover durante um turno, poderá mover-se só metade do valor do deslocamento(deslocamento mínimo). O valor de deslocamento máximo inicial dos jogadores é 6

mais a destreza(des), dividida por 2, fórmula: $(6 + (\text{des}/2))$ (arredondando para cima).

Habilidades: Os personagens possuem habilidades que refletem suas especializações e conhecimentos específicos. Cada habilidade fornece um bônus ou benefício em situações relevantes. Ao criar um personagem, o jogador escolhe um número determinado de habilidades iniciais, dependendo da classe ou raça escolhida.

Combate:

a. Iniciativa: A ordem de ação no combate é determinada pela iniciativa. Cada personagem e inimigo rola um dado de 6 lados e adiciona seu valor de vontade. A ordem é determinada do maior resultado para o menor. Se dois personagens tirarem a mesma pontuação de iniciativa, eles podem conversar fora do RP para ver quem age primeiro.

b. Atacar: Para realizar um ataque, um personagem rola um dado de 6 lados e adiciona seus modificadores, como bônus de habilidade e de arma. O resultado determina se o ataque acerta ou não, levando em consideração a classe de armadura do alvo.

c. Esquivar: O alvo do ataque tem opção de tentar esquivar. Ele rola

um dado de 6 lados e adiciona seus modificadores de esquivo. Se o resultado for igual ou maior que a dificuldade estabelecida pelo atacante, o alvo consegue esquivar e evita o dano.

d. Mover-se durante a luta: Os personagens podem se mover durante o combate. Eles podem se deslocar uma certa distância, ainda realizar suas ações principal e secundária.

e. Ação Principal e Ação

Secundária: Durante o turno, cada personagem pode realizar uma ação principal e uma ação secundária. A ação principal pode ser um ataque, uso de uma habilidade especial ou lançamento de uma magia. A ação secundária pode ser se mover, interagir com o ambiente ou usar um item.

f. Agarrar em Combate: Se um personagem for bem-sucedido em um teste de agarrar, ele consegue restringir o movimento de um alvo. O personagem agarrado precisará fazer um teste de força ou outro teste relevante para tentar se libertar.

Furtividade: O teste de furtividade é o mesmo que um teste de destreza(des), para saber a sua furtividade diante uma situação específica, role um teste de

personagem tiver sab= 3 e int =6, a

Pontos de Vida: Cada personagensinidade = $3+6*2= 12 + 10 = 22$.

possui pontos de vida que representam sua saúde e resistência. Quando um personagem sofre dano, os pontos de vida diminuem. Se os pontos de vida chegam a zero, o personagem entra na condição “morrendo”. Os p.v's são baseados nos seus pontos de constituição, ele é 6 vezes o seu valor de constituição, por exemplo, se você tiver constituição 4, $6*4= 24$ p.v, se tiver 3, $6*3= 18$ p.v, e assim em diante.

CA:(classe de armadura) define a dificuldade de desferir um golpe no seu personagem, ele se baseia na sua força e destreza. Seu valor minimo é 4, para calcular o valor do seu CA basta somar 4 + (força+destreza/2), (a metade da soma de força e destreza), por exemplo se sua força for 4, e sua destreza 3: $CA= 4 + (4+3/2) = 8$, lembrando de sempre arredondar para cima.

Mestres: O CA dos inimigos vai ser sempre a metade do valor final do cálculo acima

Sanidade: A sanidade do seu personagem é a soma de sabedoria(sab) e inteligencia(int) vezes 2, com 10 de sanidade inicial, por exemplo, se o seu

Teste de sanidade: Para rolar um teste de sanidade basta jogar 1d6 para compertir com a dificuldade estipulada pelo mestre, dependendo so seu resultado, voce vai sofrer mais, ou menos dano de sanidade, ou até anular.

Morrendo: Quando a vida de seu personagem chega á 0, ao chegar em seu turno, você deverá realizar uma salvaguarda contra a morte – um teste sem atributo, que consiste em apenas rolar 1d20 (um dado de vinte faces). O que acontecerá com você dependerá do resultado do dado:

Resultado 1: Você obteve uma falha crítica. Marque duas falhas;

Resultado 2-9: Você obteve uma falha. Marque uma falha;

Resultado 10-19: Você obteve um sucesso. Marque um sucesso;

Resultado 20: Você obteve um sucesso crítico. Seu personagem recupera 1 ponto de vida e você pode realizar seu turno normalmente.

Note que você não precisa ter três falhas consecutivas para morrer ou três sucessos consecutivos para ficar estável: é perfeitamente normal ter 2 falhas e um 1 sucesso ao mesmo tempo e vice-versa.

Exemplo:

Hiro, o runner, passou recentemente por uma experiência de quase-morte após ficar com 0 pontos de vida. As rolagens de sua salvaguarda foram:

1ª rolagem: 12 (1/3 sucessos);
2ª rolagem: 1 (falha crítica, 2/3 falhas, 1/3 sucessos);
3ª rolagem: 11 (2/3 sucessos, 2/3 falhas);
4ª rolagem: 17 (3/3 sucessos, o personagem fica estável).

HABILIDADES:

Quando você escolhe uma habilidade em NeonNet, ela terá impacto na sua ficha de personagem e influenciará seus dados e rolagens durante o jogo. Aqui está como isso pode acontecer:

Ficha de Personagem:

A habilidade escolhida será listada em sua ficha de personagem, juntamente com seu valor inicial. Ela indicará a especialização do seu personagem em uma determinada área, representando suas habilidades e conhecimentos nesse campo.

A ficha também pode incluir espaços para você registrar o

progresso e melhorias nessa habilidade ao longo do jogo. você pode escolher no máximo 4 habilidades, a cada 2 habilidades, é obrigatório adicionar um defeito de classe 2

Rolagens de Dados:

Ao realizar uma ação relacionada à sua habilidade, você rolará um número de dados de 6 faces (d6) igual ao valor da habilidade relevante.

Cada resultado do dado será somado e adicionado ao valor do atributo associado à habilidade. O resultado final será comparado à dificuldade estabelecida pelo Mestre para determinar o sucesso ou a falha da ação.

Bônus e Modificadores:

O valor da habilidade também pode fornecer bônus ou modificadores nas rolagens de dados.

Por exemplo, uma habilidade "Combate Corpo a Corpo" com um valor alto pode conceder um bônus de dano adicional em ataques bem-sucedidos. Esses bônus e modificadores podem ser adicionados ao resultado final da rolagem de dados para aumentar suas chances de sucesso.

Progressão e Melhorias:

À medida que você ganha pontos de experiência, você pode gastá-los

para melhorar sua habilidade
existent

Aumentar o valor da habilidade
tornará suas rolagens de dados
mais eficazes, aumentando suas
chances de sucesso nas ações
relacionadas.

Você também pode aprender novas
habilidades

ao gastar pontos de experiência
para
expandir as opções disponíveis
para o seu
personagem.

LISTA DE HABILIDADES:

Combate Corpo a Corpo:

Essa habilidade representa a
proficiência dos
personagem em lutas corporais e
uso de armas
brancas.

Os personagens com essa
habilidade podem
executar ataques poderosos e
eficazes em curta
distância.

Pode incluir técnicas de artes
marciais, uso de
facas, espadas ou outros tipos de
armas brancas.

Melhorias nessa habilidade podem
aumentar a precisão, dano ou a
capacidade de desarmar
oponentes.

Armas de Fogo:

Essa habilidade abrange o uso de
armas de fogo, desde pistolas e
rifles até armas pesadas.

Os personagens com essa
habilidade são especialistas em
combate à distância.

Podem incluir treinamento em mira,
conhecimento de armas e técnicas
de recarga rápida.

Melhorias nessa habilidade podem
aumentar a precisão, a cadência de
tiro ou a capacidade de usar armas
avançadas.

Hacker anti-ético:

Essa habilidade permite que o
personagem manipule sistemas de
computadores, redes e dispositivos
eletrônicos.

Os personagens com essa
habilidade são hackers habilidosos,
capazes de invadir sistemas de
segurança, roubar informações ou
desativar armadilhas.

Pode incluir conhecimento de
programação, uso de programas de
hacking e habilidades de análise de
dados.

Melhorias nessa habilidade podem
aumentar a velocidade de invasão,
a capacidade de contornar firewalls
ou o acesso a programas de
hacking avançados.

Medico nato(implante):

Esse implante cibernético abrange
conhecimentos médicos e a
capacidade de tratar ferimentos e
doenças.

Os personagens com esse implante podem fazer primeiros socorros, realizar cirurgias básicas e administrar medicamentos. Pode incluir conhecimento de anatomia, técnicas de sutura e uso de equipamentos médicos. Melhorias nessa habilidade podem aumentar a eficácia dos tratamentos, a capacidade de diagnosticar doenças ou a resistência a toxinas. pode curar $\frac{1}{3}$ da vida dos seus aliados e somente deles por combate ou em 2 horas

Reflexos Rápidos:

O personagem possui reflexos excepcionais, permitindo-lhe reagir rapidamente a ameaças. O personagem recebe um bônus de +2 em testes de esquiva.

Mente Analítica:

A mente do personagem é afiada e analítica, permitindo-lhe resolver problemas complexos com facilidade. O personagem recebe um bônus de +2 em testes de hackeamento e resolução de enigmas.

Sexto Sentido:

O personagem possui um sexto sentido para perigos iminentes. O personagem recebe um bônus de +2 em testes de percepção para detectar emboscadas ou ameaças ocultas.

Lábia Persuasiva:

A habilidade persuasiva do personagem é excepcional, permitindo-lhe convencer os outros com facilidade.

O personagem recebe um bônus de +2 em testes de persuasão e negociação.

Resistência Mental:

O personagem possui uma vontade de ferro, resistindo a influências mentais e psíquicas.

O personagem recebe um bônus de +2 em testes de Vontade para resistir a ataques psíquicos e efeitos mentais.

Atletismo Aprimorado:

A aptidão física do personagem é excepcional, permitindo-lhe realizar façanhas atléticas incríveis.

O personagem recebe um bônus de +2 em testes de atletismo para escaladas, saltos e acrobacias.

Senso de Direção:

Descrição: O personagem tem um excelente senso de direção e intuição sobre o ambiente ao seu redor.

Efeito: O personagem recebe um bônus de +2 em testes de intuição para encontrar caminhos ou atalhos.

Resistência a Toxinas:

O corpo do personagem é mais resistente a venenos e toxinas.

O personagem recebe um bônus de +2 em testes de resistência contra venenos e efeitos nocivos. Essas são apenas algumas das habilidades possíveis em NeonNet. Você pode criar outras habilidades únicas para se adequarem ao seu mundo cyberpunk, como habilidades de piloto, sabotagem, rastreamento, engenharia de sistemas, entre muitas outras.

Língua Afina:

O personagem possui amplo conhecimento sobre idiomas e culturas.

O personagem recebe um bônus de +2 em testes de educação para decifrar línguas ou entender costumes.

Tiro Preciso:

A habilidade de mira do personagem é excepcional, permitindo-lhe realizar arremessos precisos.

O personagem recebe um bônus de +2 em testes de arremessar para acertar alvos à distância.

Negociador:

Essa habilidade representa a capacidade de persuadir e negociar com outras pessoas.

Os personagens com essa habilidade são excelentes em obter informações, fechar acordos vantajosos ou convencer outros a fazerem o que desejam.

Pode incluir técnicas de persuasão, leitura de linguagem corporal e conhecimento de negociação. Melhorias nessa habilidade podem aumentar a persuasão, a capacidade de intimidar ou a habilidade de obter informações valiosas.

Lembre-se de equilibrar as habilidades para que todas sejam úteis e ofereçam oportunidades para que os personagens brilhem em suas respectivas áreas de especialização.

DEFEITOS:

Classes de defeitos: As classes dos defeitos definem o grau dos danos que podem ser aplicados nos personagens que o portarem, também definem quantas e quais recompensas o personagem vai receber por tal defeito.

Classe I(1): O defeito de classe 1 dá mais 1 ponto de PERÍCIA para ser distribuído.

Classe II(2): O defeito classe 2 dá mais 2 pontos de PERÍCIA para serem distribuídos.

Classe III(3): O defeito classe 3 dá mais 1 ponto de ATRIBUTO para ser distribuído.

Vício em Simulacros III: O

Classe III(4): O defeito classe 3 da personagem é viciado em mais 1 pontos de ATRIBUTO para realidades virtuais e simulacros. Ele precisa gastar um tempo considerável por dia imerso em realidades virtuais ou sofre uma penalidade de -1 em todos os testes.

Aqui vão alguns exemplos de defeitos:

Asma Tóxica I: O personagem possui uma sensibilidade extrema a poluentes e fumaça. Sempre que estiver em áreas poluídas, ele sofre uma penalidade de -2 em testes de resistência e agilidade.

Fobia de Multidões II: Devido ao caos das megacidades, o personagem desenvolveu uma fobia de multidões. Ele sofre uma penalidade de -2 em testes de carisma e habilidades sociais quando em grandes aglomerações.

Cansaço Crônico II: Devido à constante exposição a ambientes caóticos e ruidosos, o personagem tem dificuldade em descansar. Ele recupera metade dos pontos de vida e sanidade durante descansos curtos, em vez do valor total.

Insônia Industria III: A poluição do ar e o barulho constante tornam difícil para o personagem dormir. Ele precisa rolar um teste de resistência toda noite para conseguir dormir. Em caso de falha, ele fica cansado durante o dia seguinte, sofrendo penalidade de -1 em todos os testes.

Dor de Cabeça Frequente II: A poluição sonora constante e as luzes brilhantes afetam o personagem. Ele sofre uma penalidade de -1 em testes de inteligência e sabedoria.

Envenenamento por Metais

Pesados II: A exposição prolongada a toxinas industriais causou um acúmulo de metais pesados no corpo do personagem. Ele sofre uma penalidade de -2 em testes de força e constituição.

Visão Turva II: A exposição contínua a luzes de neon e brilhos intensos prejudicou a visão do personagem. Ele sofre uma penalidade de -2 em testes de percepção e -2 de dano em precisão à distância.

Narcolepsia Crônica III: O personagem sofre de narcolepsia, um distúrbio que causa sonolência excessiva e episódios de sono incontroláveis. O mestre pode fazer

o personagem rolar um teste de resistência em momentos inoportunos para evitar que ele adormeça involuntariamente.

Perdido academicamente III: O personagem não consegue achar um rumo para sua vida, deixando ele infeliz com isso. Ele sofre -2 pontos de perícia nas duas perícias em que ele tem mais pontos.

Daltonismo I: O personagem não consegue distinguir as cores, mas ainda assim enxerga, esse defeito não causa nada na ficha de personagem, somente na interpretação

Imunidade Baixa II: A exposição constante à poluição diminui a imunidade do personagem, tornando-o mais suscetível a doenças e infecções. Ele tem uma chance maior de contrair doenças e leva mais tempo para se recuperar.

Estresse Urbano III: O caos das megacidades coloca o personagem sob estresse constante. Ele precisa rolar um teste de resistência durante situações particularmente estressantes. Em caso de falha, ele sofre uma penalidade de -1 em todos os testes por um curto período de tempo.

Síndrome de Overstim III: A exposição contínua a estímulos sensoriais intensos tornou o

personagem insensível a emoções sutis e prazeres cotidianos. Ele precisa de estímulos cada vez mais intensos para sentir qualquer satisfação, o que pode levar a comportamentos autodestrutivos.

Claustrofobia I: O personagem tem um medo intenso de espaços confinados. Sempre que estiver em ambientes apertados, ele sofre uma penalidade de -2 em testes de agilidade ou destreza.

Fobia de Altura II: O personagem tem um medo irracional de alturas. Em situações envolvendo grandes alturas, ele deve fazer um teste de sanidade (d6 + bônus de sanidade) para evitar paralisia ou pânico.

Mácula de Sangue I: O personagem possui uma mancha de nascença ou cicatriz facilmente identificável, tornando-o mais reconhecível por inimigos ou autoridades.

Desvantagem Tecnológica II: O personagem não possui habilidade ou afinidade natural com tecnologia avançada. Ele sofre uma penalidade de -2 em testes relacionados a computadores, dispositivos eletrônicos e equipamentos high-tech.

Insônia I: O personagem tem dificuldade em dormir e descansar adequadamente. Ele precisa de

uma hora adicional de sono por noite e sofre uma penalidade de -2 em testes de resistência após uma noite mal dormida.

Compulsão II: O personagem tem uma compulsão incontrolável por um hábito ou vício específico, como fumar, beber ou jogar. Ele deve fazer um teste de sanidade para resistir à compulsão em situações em que ela possa ser prejudicial.

Superstição I: O personagem é supersticioso e acredita em sortilégios e sinais do destino. Ele pode hesitar ou tomar decisões irracionais em situações que envolvam superstições.

Dependência Química II: O personagem é viciado em alguma substância, como drogas ou medicamentos. Se ele não consumir a substância por um período prolongado, sofrerá -1 em todas as perícias.

Pavor do Escuro II: O personagem tem medo do escuro e de ambientes mal iluminados. Ele sofre uma penalidade de -2 em testes de habilidade em locais de pouca luz.

Amnésia II: O personagem sofre de amnésia parcial ou total, não lembrando de eventos ou informações importantes do passado.

Timidez Extrema I: O personagem é extremamente tímido e tem dificuldade em se expressar ou interagir com estranhos. Ele sofre uma penalidade de -2 em testes de carisma ou interação social.

Ferimento Antigo II: O personagem possui uma lesão antiga que nunca se curou totalmente, afetando sua mobilidade e habilidades físicas. Ele sofre uma penalidade de -2 em testes de agilidade ou destreza.

Frágil I: O personagem tem um corpo frágil e é mais suscetível a ferimentos. Ele possui uma quantidade reduzida de pontos de vida.

Trauma de Combate I: O personagem sofre de trauma psicológico após experiências traumáticas em combate. Ele pode sofrer alucinações ou paralisia temporária em situações similares.

Hipocondria II: O personagem tem uma preocupação excessiva com a saúde e acredita estar constantemente doente. Ele pode tomar decisões irracionais em relação a sua saúde e bem-estar.

Código de Honra I: O personagem segue um código rigoroso de conduta ou ética, que pode limitar

suas opções ou impedi-lo de realizar certas ações.

Vício em Tecnologia II: O personagem é viciado em dispositivos eletrônicos ou realidade virtual, gastando muito tempo em realidades virtuais e se distraindo facilmente em situações reais.

Visão Debitada II: O personagem tem problemas de visão, como miopia ou daltonismo, o que pode afetar suas ações em situações envolvendo detalhes visuais.

Marcado pelo Passado III: O personagem tem um passado sombrio ou um segredo que pode ser descoberto por inimigos ou autoridades, colocando-o em perigo.

Descontrole Emocional I: O personagem tem dificuldade em controlar suas emoções, sendo facilmente irritável, melancólico ou impulsivo.

Esses defeitos podem ser usados como opções adicionais durante a criação do personagem no sistema "NeonNet". Os jogadores podem escolher defeitos para seus personagens a fim de desenvolver uma narrativa mais rica e complexa, e o mestre pode incorporar esses defeitos em situações desafiadoras durante a

campanha. Lembre-se de que o objetivo é criar personagens interessantes e com profundidade, que enfrentam desafios tanto físicos quanto emocionais no mundo cyberpunk de "NeonNet".

COMBATE:

Classe de Armadura (CA):

A CA representa a habilidade do personagem em evitar ser atingido em combate. o valor mínimo dela é 4, para definir sua CA basta adicionar a metade de seus atributos de força e destreza somados, exemplo: força:4, destreza: 3, $CA=4 + (3+2/2)=7$ lembrando-se de sempre arredondar para cima.

Passo 1: Iniciativa

Determine a ordem de turno dos personagens e inimigos. Isso pode ser feito rolando 1d6 + vontade, quem tirou o maior dado vai primeiro

Passo 2: Ação do Personagem

No turno de um personagem, ele pode realizar uma ação, como atacar, usar uma habilidade especial, se movimentar ou interagir com o ambiente.

O jogador descreve a ação que o personagem deseja executar.

ATACAR: Rola um acerto

MOVER-SE:

ação primária: deslocamento máximo

ação secundária: metade do deslocamento

(deslocamento explicado em REGRAS GERAIS)

Passo 3: Determinar a Dificuldade

O Mestre determina a dificuldade da ação com base na situação. Isso pode ser influenciado por fatores como o CA do alvo, obstáculos no caminho ou a habilidade do oponente.

A dificuldade é representada por um número a ser alcançado na rolagem de dados.

Passo 4: Rolagem de Acerto

Ao tentar acertar um golpe, primeiro identifique se é corpo a corpo ou à distância, depois role um $d6 +$ o valor de força (corpo a corpo) ou destreza (a distância).

Passo 5: Sucesso ou Falha

Se o resultado da rolagem for igual ou superior à dificuldade, a ação é bem-sucedida. O jogador descreve o resultado da ação.

Se o resultado da rolagem for inferior à dificuldade, a ação falha. O Mestre descreve as consequências da falha, que podem incluir danos, perda de

oportunidades ou outros efeitos negativos.

Passo 6: Dano e Consequências

Se a ação envolver um ataque bem-sucedido, o dano é calculado com base na arma utilizada, atributos e outros fatores relevantes.

O dano é subtraído dos pontos de vida ou resistência do alvo, dependendo do sistema de saúde utilizado.

Dependendo da gravidade do dano, o alvo pode ficar incapacitado, ferido ou sofrer outras consequências, como sangramento, paralisia temporária ou desativação de implantes cibernéticos.

Passo 7: Próximo Turno

Após a resolução da ação de um personagem, o próximo na ordem de turno executa sua ação e o processo se repete até que todos seus personagens e inimigos tenham agido.

ARSENAL:

Aqui abaixo irá conter algumas variedades de armas, com o nome de seus modelos (você pode apelidá-las), junto com o dano, e preço na ficha. Lembre-se que isso é só uma sugestão do que pode ser escolhido pelo mestre para ser usado, sinta-se livre para consultar

seu mestre sobre qualquer ideia de arma utilizável.

ARMAS BRANCAS:

Faca de Combate(Ax Skeleton):

Dano: 1d6. Preço: 50 c

Espada de Energia(Luke GR 28):

Dano: 2d6. Preço: 200 c

Adaga de Vibro: Dano(Rumple 200): 1d6+2. Preço: 100 c

Clava Eletrificada(Bobby B): Dano: 1d8+1. Preço: 150 c

ARMAS DE FOGO:

Pistola de Energia(deslock):

Dano: 1d8. Preço: 150 c

Rifle de Energia(huno 400): Dado de Dano: 2d8. Preço: 300 c

Pistola de Pulso(raio de 7m)(range taser): Dano: 1d8+1. Preço: 200 c

Rifle de Raios: Dano: 2d8+2. Preço: 400 créditos.

Canhão de Raios(recarga: 1t): Dano: 3d8+3. Preço: 800 c

IMPLANTES CIBERNÉTICOS:

Implante de Regeneração(-1 san max): Quando ativado, o personagem recupera 1d6 pontos de vida. Preço: 100 créditos.

Implante de Velocidade: Quando ativado, o personagem recebe um bônus de +10 em testes de movimento durante um turno. aPreço: 200 créditos.

Implante de Força Amplificada:

Quando ativado, o personagem recebe um bônus de +2 em testes de Força por um curto período de tempo. Preço: 250 créditos.

Implante de Camuflagem Ótica:

Quando ativado, o personagem ganha um bônus de +2 em testes de Furtividade para se tornar quase invisível por um curto período de tempo. Preço: 300 créditos.

Implante de Resiliência: Quando ativado, o personagem recebe uma resistência temporária que absorve 10 pontos de dano. Preço: 400 créditos.

ITENS:

Óculos de Visão Noturna: Permite ver claramente em condições de pouca luz ou escuridão. Preço: 300 créditos.

Granadas de Eletrochoque: Explosivos que emitem uma descarga elétrica para atordoar inimigos. Preço: 150 créditos por unidade.

Kit de Primeiros Socorros

Avançado: Fornece suprimentos médicos essenciais para curar ferimentos e restaurar pontos de vida. Preço: 200 créditos.

Dispositivo de Camuflagem

Holográfica: Gera um campo holográfico para ocultar o usuário

temporariamente. Preço: 500 créditos.

Módulo de Melhoria de Arma: Um dispositivo que pode ser acoplado a uma arma para melhorar sua precisão e dano. Preço: 400 créditos.

Ampola de Estimulante de Velocidade: Aumenta temporariamente a velocidade e agilidade do personagem. Preço: 250 créditos por ampola.

Detetor de Metais: Detecta a presença de metais próximos, útil para encontrar armas escondidas ou itens valiosos. Preço: 100 créditos.

Kit de Hackeamento Portátil: Um dispositivo compacto que facilita a invasão e manipulação de sistemas eletrônicos. Preço: 350 créditos.

Bomba de Fumaça: Cria uma densa cortina de fumaça para obstruir a visão e proporcionar cobertura. Preço: 100 créditos por unidade.

Seringa de Neurotoxina: Uma seringa contendo um veneno paralisante que pode ser injetado em inimigos. Preço: 200 créditos por seringa.