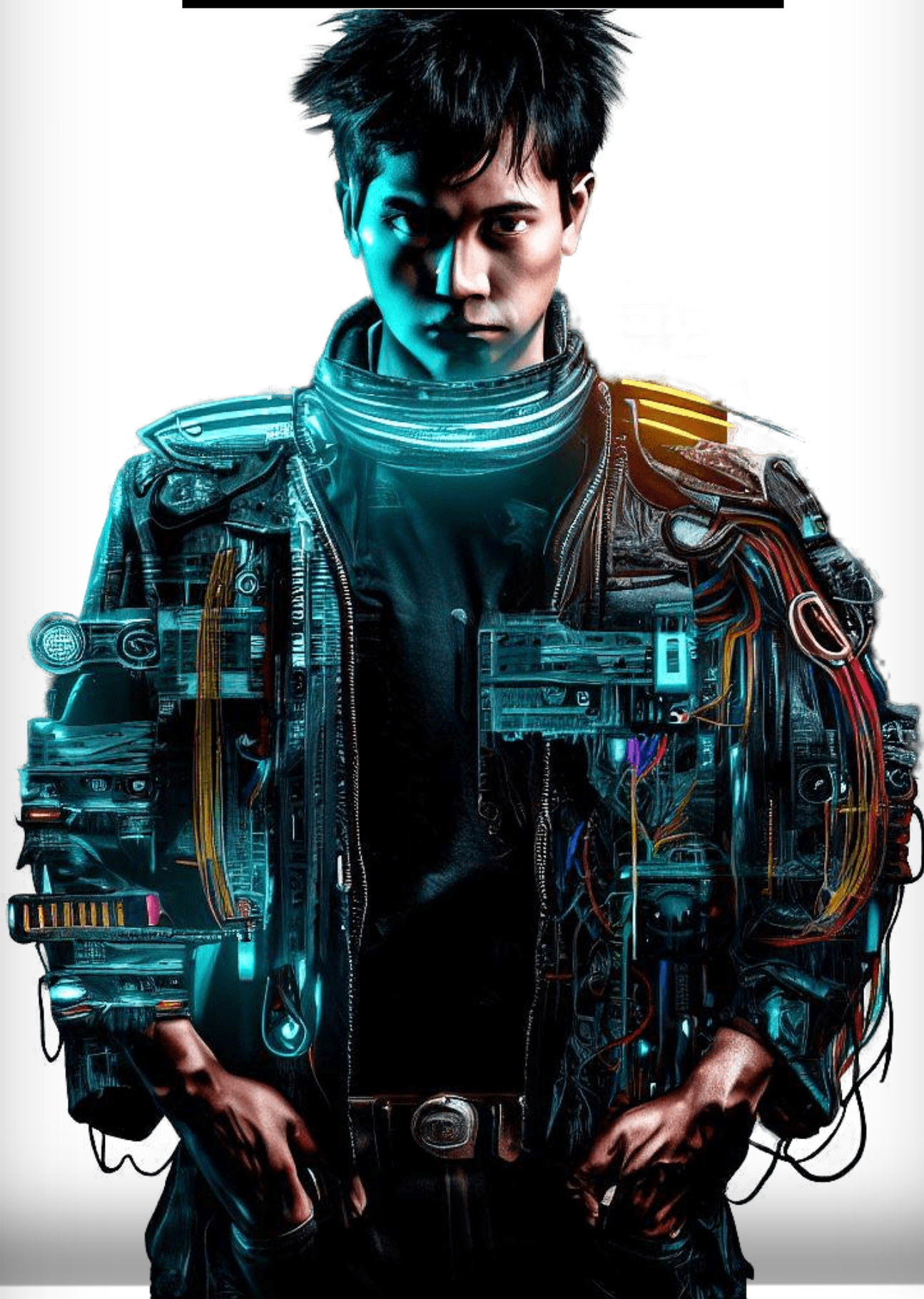


NeoNet



introdução

Eu, Gustavo Almeida

Quando estava escrevendo este sistema, escrevia com muita empolgação, primeiramente era só pra ser um sisteminha rápido de cyberpunk, pois tive uma ideia para uma campanha cyberpunk, mas não queria aprender outro sistema... mal sabia eu que tive muito mais trabalho do que só decorar um sistema, tive que FAZER UM por completo.

Comecei com um livro base que só tinha classes, e regras de combate muito mal feitas que peguei de um chat de inteligência artificial. Compartilhava as atualizações com meu clube de rpg que eu mesmo e mais alguns amigos montamos na 9º série , e espalhamos cartazes nas paredes de toda a escola recrutando jogadores de rpg. Apesar do esforço, não conseguimos tantos jogadores, acho que a cultura do RPG está decaindo com o tempo entre os jovens.

Esse clube foi apelidado de "shadow side club", pessoas entraram, pessoas saíram, passou-se um ano, mas tem jogadores específicos que ficaram no clube até hoje.

Depois da versão 1.7 do protótipo, eu comecei a guardar o versionamento no site github em um [repositório](#), pois queria fazer isso de forma um pouco mais profissional. Fiz campanhas de betatest, e agora estamos aqui.

Agradecimentos especiais pessoais:

- Grupo shadow side club em geral
- Miguel (beta tester, ajudou com algumas regras e é apoiador do projeto)
- Luna (também beta tester e jogadora de longa data)

sumário:

visão geral....7

O que é RPG?	4
Os Heróis	6
Características	10
Pontos de Vida	14
Vantagens e Desvantagens	16
Vantagens e Desvantagens Únicas	34
Perícias	44
Regras	50
Combate	54
Tipos de Dano	58
Máquinas e Veículos	60
Poder de Gigante	62
Poder Infinito	68
Magos e Magia	72
Objetos Mágicos	110
Clérigos e Deuses	116
O Mestre.....	146
Aventuras e Campanhas	148
NPCs	150
Mundos de Campanha	152
Experiência	156
Dúvidas Mais Comuns	158
Ficha de Personagem	160

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 mercenários". 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 decrépito, localizado nos Níveis Inferiores da megacidade de NeoPrime. 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 mega corporações 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).





Ficha de personagem:

A ficha do personagem é o que vai fazer seu personagem quem ele é, é onde vai as suas características, aparências, e histórias, também diz pra que ele vai servir melhor e em que habilidades ele pode confiar mais.

Atributo e perícia: o jogador iniciante recebe pontos de ATRIBUTO para distribuir nos atributos do personagem. As PERÍCIAS são derivadas dos atributos, pode-se adquirir pontos de perícia com as habilidades e defeitos adquiridos primeiramente pelo jogador.

Atributos:

Os atributos são características fundamentais que definem as capacidades naturais e inatas de um personagem no sistema NeonNet. Eles representam suas características físicas, mentais e sociais. Cada atributo tem um papel específico no jogo e influencia várias mecânicas, testes e habilidades do personagem.

Teste de atributo: Para testar um atributo basta rolar um d6 (dado de seis lados) e somar o valor do atributo.

Pontos de atributo: Todo personagem inicia (nível 1) recebe 15 pontos de ATRIBUTO para distribuir entre eles.

- **Força(for):**

Atributo que mede a força física do personagem. Ele influencia a capacidade de realizar tarefas que demandam força bruta, como levantar objetos pesados, causar dano em ataques corpo a corpo e resistir a tentativas de agarramento por parte de adversários. A Força é fundamental para personagens que preferem o combate físico direto, como lutadores e combatentes corpo a corpo, e para personagens que querem ter uma maior classe de armadura para aguentar golpes sem nenhum arranhão.

- **Destreza(des):**

Este atributo representa a agilidade, destreza manual e coordenação do personagem. Ele determina a facilidade em se esquivar de ataques, realizar acrobacias, furtividade e mirar com precisão em ataques à distância. Personagens que valorizam a velocidade e a evasão, como atiradores de elite e ladrões, assim como personagens ágeis que gostam de esquivar de ataques e tiros se beneficiam da alta destreza.

- **Constituição(const):**

Reflete a robustez física do personagem e sua capacidade de resistir a danos e enfermidades. A Constituição determina a quantidade de pontos de vida do personagem, sua resistência a doenças,

venenos e condições adversas. Personagens com alta Constituição podem aguentar mais dano e suportar condições adversas, sendo ideais para papéis de tanques ou de personagens que enfrentam situações perigosas frequentemente.

- **Inteligência(int):**

Atributo que reflete a capacidade intelectual, raciocínio lógico e conhecimento geral do personagem. Ele influencia a aptidão para resolver enigmas, decifrar códigos, hackear sistemas de segurança e adquirir informações. Personagens com alta Inteligência são mais propensos a desvendar mistérios, superar obstáculos tecnológicos e utilizar conhecimento a seu favor.

- **Sabedoria(sab):**

Este atributo engloba a percepção do personagem, intuição e bom senso. Ele é aplicado em situações em que o personagem precisa avaliar uma situação rapidamente, perceber sutilezas ou intuir informações ocultas. A Sabedoria é importante para detectar emboscadas, identificar mentiras e tomar decisões sensatas em momentos críticos. Beneficia também personagens que querem ter mais resistência mental e sanidade.

- **Moral(mor):**

Reflete a influência social, persuasão e carisma do personagem. Ele determina quão eficaz o personagem é ao interagir com outros indivíduos, convencendo-os, persuadindo-os e liderando-os. Personagens com alta Moral são excelentes em negociações, diplomacia e manipulação social, sendo eficazes em situações de interação e resolução de conflitos.

Cada atributo tem uma influência direta nas perícias, habilidades e ações dos personagens. Eles moldam o perfil e as capacidades únicas de cada personagem dentro do mundo cibernético de NeonNet, garantindo uma variedade de abordagens para desafios e situações encontradas ao longo da campanha.

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.

Teste de perícia: Para testar uma perícia basta rolar um d6 (dado de seis lados) e somar o valor da perícia.

Pontos de perícia: Para definir o valor da perícia basta colocar o mesmo valor do atributo progenitor da perícia, vulgo o que está entre parênteses do lado dela.

Arredondar para baixo: os cálculos das perícias e SÓ das perícias são arredondados para baixo no NeoNet.

Perícias mistas: Perícias que são derivadas de mais de um atributo. Para definir o valor delas some o valor dos dois atributos progenitores dela e divida por 2, então esse vai ser o seu valor para essa perícia (lembrando sempre de arredondar para baixo).

EXEMPLOS:

FORÇA(FOR): 2

DESTREZA(DES):3

arremessar(for):2

reflexo(des):3

desarme(for + des):2 (arredondando 2,5 para baixo)

Hacking (INT - Inteligência):

Descrição: Hacking representa a habilidade de invadir sistemas de computadores, dispositivos eletrônicos e redes digitais.

Usos: É utilizado para quebrar senhas, acessar informações confidenciais, desativar sistemas de segurança e explorar vulnerabilidades em tecnologia avançada.

Exemplo de Uso: Taelon está tentando hackear o sistema de segurança de uma instalação corporativa. Ele rola 1d6 + sua perícia de Hacking (INT) para superar as defesas digitais e desativar as câmeras de segurança. Ele obtém um resultado de 5, permitindo-lhe acessar as câmeras temporariamente.

Engenharia de Sistemas (INT - Inteligência):

Descrição: Esta perícia abrange a compreensão de sistemas complexos, projetando soluções tecnológicas e modificando dispositivos.

Usos: É aplicada na criação de dispositivos personalizados, reparo de equipamentos tecnológicos e na resolução de problemas técnicos.

Exemplo de Uso: Durante uma missão, os personagens precisam improvisar um dispositivo de rastreamento. O personagem com Engenharia de Sistemas (INT) rola 1d6 + sua perícia para criar o dispositivo. Um resultado de 4 indica que o dispositivo é funcional.

Medicina (SAB - Sabedoria):

Descrição: Medicina representa o conhecimento sobre tratamentos médicos, primeiros socorros e diagnóstico de condições de saúde.

Usos: É crucial para a cura de ferimentos, administração de medicamentos, realização de cirurgias improvisadas e diagnóstico de doenças.

Exemplo de Uso: Um membro da equipe está ferido. O personagem com Medicina (SAB) rola 1d6 + sua perícia para aplicar um curativo adequado. Um resultado de 6 indica que o curativo é perfeito, recuperando muitos pontos de vida.

Persuasão (MOR - Moral):

Descrição: Persuasão é a arte de influenciar e convencer os outros por meio da retórica e do carisma.

Usos: É empregada em negociações, persuasão de indivíduos, obtenção de informações de fontes relutantes e liderança de grupos.

Exemplo de Uso: Durante uma negociação com um NPC relutante em cooperar, o personagem com Persuasão (MOR) rola 1d6 + sua perícia. Um resultado de 3 convence o NPC a compartilhar informações cruciais.

Investigação (SAB + INT - Sabedoria + Inteligência):

Descrição: A perícia de Investigação engloba a capacidade de coletar informações, analisar evidências e resolver mistérios.

Usos: Ajuda a descobrir pistas, identificar conexões ocultas e solucionar quebra-cabeças complexos.

Exemplo de Uso: Em uma cena de crime, o personagem com Investigação (SAB + INT) rola 1d6 + sua perícia para examinar as evidências. Um resultado de 2 revela uma pista crucial que estava escondida.

Acrobacia (DES - Destreza):

Descrição: Acrobacia é a habilidade de realizar movimentos ágeis, saltos e manobras físicas complexas.

Usos: Utilizada para escapar de situações perigosas, evitar obstáculos e realizar acrobacias impressionantes.

Exemplo de Uso: Durante uma perseguição em telhados, o personagem com Acrobacia (DES) rola 1d6 + sua perícia para saltar entre prédios. Um resultado de 4 permite que ele realize um salto perfeito, escapando dos perseguidores.

Atletismo (DES - Destreza):

Descrição: Atletismo envolve a capacidade de correr, saltar, nadar e realizar atividades físicas intensas.

Usos: É útil para escapar de perseguições, superar obstáculos físicos e manter resistência em atividades extenuantes.

Exemplo de Uso: Durante uma corrida para alcançar um veículo em fuga, o personagem com Atletismo (DES) rola 1d6 + sua perícia para correr o mais rápido possível. Um resultado de 5 permite que ele alcance o veículo a tempo.

Percepção (SAB + DES - Sabedoria + Destreza):

Descrição: Percepção é a capacidade de observar o ambiente e notar detalhes sutis.

Usos: Ajuda a detectar armadilhas, identificar ameaças ocultas, perceber pistas e observar o ambiente com atenção.

Exemplo de Uso: Durante uma exploração em um local abandonado, o personagem com Percepção (SAB + DES) rola 1d6 + sua perícia para notar uma armadilha de pressão no chão. Um resultado de 6 evita que ele acione a armadilha acidentalmente.

Intuição (SAB - Sabedoria):

Descrição: Intuição representa a capacidade de ler pessoas e situações, muitas vezes confiando em instintos.

Usos: Pode ser usada para antecipar ações de outras pessoas, tomar decisões rápidas e avaliar a confiabilidade de informações.

Exemplo de Uso: Durante uma conversa com um informante suspeito, o personagem com Intuição (SAB) rola 1d6 + sua perícia para determinar se o informante está escondendo informações. Um resultado de 4 levanta suspeitas, levando a mais investigação. Intimidação (MOR - Moral):

Descrição: Intimidação é a arte de criar medo ou respeito nos outros por meio de palavras e ações.

Usos: É usada para amedrontar adversários, obter informações de fontes relutantes e manter controle sobre situações tensas.

Exemplo de Uso: Em um confronto com um oponente hostil, o personagem com Intimidação (MOR) rola 1d6 + sua perícia para ameaçar o oponente. Um resultado de 3 faz com que o oponente recue temporariamente.

Artes (SAB - Sabedoria):

Descrição: A perícia em Artes abrange diversas formas de expressão artística, como pintura, música, dança e literatura.

Usos: Pode ser usada para criar obras de arte, entreter ou mesmo como forma de comunicação não verbal.

Exemplo de Uso: Em uma negociação diplomática, o personagem com Artes (SAB) rola 1d6 + sua perícia para criar uma pintura impressionante que cativa os negociadores. Um resultado de 5 ajuda a selar um acordo favorável.

Arremessar (FOR - Força):

Descrição: Arremessar representa a habilidade de lançar objetos com precisão e força.

Usos: É aplicada ao atirar armas de arremesso, como granadas ou objetos improvisados.

Exemplo de Uso: Durante um combate, o personagem com Arremessar (FOR) rola 1d6 + sua perícia ao lançar uma granada em direção a um grupo de inimigos. Um resultado de 2 indica um lançamento impreciso.

Empurrar (FOR - Força):

Descrição: Empurrar envolve a capacidade de mover objetos pesados ou empurrar adversários.

Usos: É utilizado em situações que requerem força bruta para empurrar objetos ou afastar oponentes.

Exemplo de Uso: Durante uma luta corpo a corpo, o personagem com Empurrar (FOR) rola 1d6 + sua perícia para empurrar um adversário para longe. Um resultado de 6 o afasta com sucesso.

Vontade (SAB + CONST - Sabedoria + Constituição):

Descrição: Vontade representa a capacidade de resistir a influências mentais, como encantamentos ou manipulação psicológica.

Usos: É crucial para resistir a controle mental, encantamentos e permanecer firme em situações estressantes.

Exemplo de Uso: O personagem está sendo alvo de uma tentativa de controle mental por um inimigo. Ele rola 1d6 + sua perícia de Vontade (SAB + CONST) para resistir à influência. Um resultado de 4 permite que ele mantenha o controle de sua mente.

Reflexo (DES - Destreza):

Descrição: Reflexo é a habilidade de reagir rapidamente a situações de perigo.

Usos: É empregado para desviar de ataques surpresa, evitar armadilhas e reações rápidas em situações de risco. Exemplo de Uso: Durante um tiroteio, o personagem com Reflexo (DES) rola 1d6 + sua perícia para se esquivar de tiros inimigos. Um resultado de 5 permite que ele evite os disparos.

Pilotagem (DES - Destreza):

Descrição: Pilotagem abrange a habilidade de operar veículos, desde carros até naves espaciais.

Usos: É utilizada para pilotar veículos com precisão, evadir perseguições e realizar manobras arriscadas.

Exemplo de Uso: O personagem está pilotando uma nave em uma perseguição no espaço. Ele rola 1d6 + sua perícia de Pilotagem (DES) para executar manobras evasivas e escapar dos perseguidores.

Um resultado de 3 permite que ele evite por pouco um míssil inimigo.

Desarme (FOR + DES - Força + Destreza):

Descrição: Desarme é a habilidade de desativar ou neutralizar armadilhas e dispositivos explosivos.

- Usos: É usada para desativar bombas, desarmar armadilhas e manusear dispositivos explosivos com segurança.

- Exemplo de Uso: Em uma missão de resgate, o personagem com Desarme (FOR + DES) rola 1d6 + sua perícia para desativar uma bomba que ameaça explodir. Um resultado de 6 permite que ele desarme com sucesso a bomba antes que o tempo acabe.

Furtividade (DES - Destreza):

Descrição: Furtividade envolve a capacidade de se mover silenciosamente e passar despercebido.

Usos: Permite que o personagem se esconda, evite detecção por sensores e se infiltre em áreas de alta segurança.

Exemplo de Uso: O personagem precisa se infiltrar em uma instalação corporativa

sem ser detectado. Ele rola 1d6 + sua perícia de Furtividade (DES) para evitar as câmeras de segurança e os guardas. Um resultado de 4 permite que ele passe despercebido.