

Regras do Jogo – RPG Neo R'lyeh

Introdução:

O RPG (Role Playing Game) de Neo R'lyeh se passa num mundo pós apocalíptico, num cenário próximo ao estilo “Cyber Punk” um estilo futurista totalmente distópico e caótico. Pensando no momento de crise que mundo passa atualmente, esse tipo de cenário foi a inspiração para o Neo R'lyeh. Um futuro onde a ciência é suprema e o misticismo e as crenças são um passado esquecido. Nesse mundo os personagens estarão à mercê do narrador (mestre) para viver uma aventura cheia de perigos e segredos num mundo onde a imaginação e sorte se confundem.

Regras e como jogar:

Neo R'lyeh é como qualquer outro rpg, seu diferencial é uma mecânica mais simples e as cartas de personagens, inimigos, itens e *companions* (companheiros). O mestre irá narrar a história e os personagens irão tomar as decisões dentro das possibilidades, rolando um D20 (dado de vinte lados) para saber se houve sucesso em suas ações.

Cada personagem tem pontos de vida (PV), habilidades e especialidades onde atuam melhor. Alguns deles se saem melhor em situação de luta ou na hora de resolver um problema lógico, por exemplo. Os desafios podem ser inventados pelo mestre que irá narrar a história, podendo ser dentro de algum cenário ou algum combate; tudo isso a escolha do mestre para que seja uma surpresa aos jogadores que irão interpretar esses personagens.

Os personagens podem ser munidos dos *companions* ou de itens, se assim for possibilitado pelo mestre; acrescentando um bônus aos jogadores e podendo também facilitar os desafios ou situações perigosas.

Os marcadores coloridos servem para indicar cada tipo de personagens:

- Cartões brancos são os personagens jogáveis, que podem ser escolhidos pelos jogadores.
- Os NPC (personagens não jogáveis, mas que podem aparecer em qualquer momento do jogo interpretados pelo mestre) são os cartões com marcadores amarelos
- Os *companions* são as cartas de marcadores azuis.
- Os desafios/inimigos são as cartas com marcadores vermelhos
- Os itens são as cartas com marcadores roxos



Alesia Wingshire

"Independente e forte, construiu sua vida em Neo R'lyeh praticamente sozinha. Sendo uma hábil e ágil atiradora, além de furtiva. Alesia nunca se deixou levar pela opinião alheia, mesmo sendo quieta, nutre um carinho especial para aqueles poucos que conseguem cativar seu coração."

PV: 20

Habilidade: 25

Especialidade: Armas de fogo e ataques raídos corpo a corpo



Danna Shelby

"Seu coração é selvagem e irredutível. Apaixonada pelos desafios que a vida pode apresentar, nunca se satisfaz ou se interessou em ter uma vida calma. Aprendeu a lutar nas ruas, junto se seus irmãos mais velhos, se tornando temida pelas gangues que habitavam cidade de Neo R'lyeh a noite."

PV: 30 Habilidade: 20

Especialidade: Ataques fortes, porém mais lentos, corpo a corpo. Atração pelo perigo.



Dr. Howard Phill

“Um estudioso incomum, sua paixão pelo conhecimento e os mistérios que envolvem Neo R’lyeh o levaram a um destino quase trágico ao ser expulso da universidade qual lecionava “misticismo ancestral”, por revelar segredos de livros considerados profanos e irracionais. Desde então, Dr. Howard Phill tem uma estranha sensação de estar sempre observado.”

PV: 18 Habilidade: 15

Especialidade: Bom na resolução de enigmais, mestre no oculto.



Alan Crow

“Neo R’lyeh oriunda da grande contaminação que atingiu os quatro cantos do mundo séculos atrás, com isso um clã misterioso de médicos surgiu para tentar acudir essa grave situação. Eles permanecem no mundo até hoje.

Porém, um de seus membros encontra-se perdido no mundo e a mercê da sombra de seu passado e clã...”

PV: 25

Habilidade:30 Especialidade:
Curandeiro, e mestre furtivo.
Reconhecimento de lugares
fora da cidade.



Corvo Etinerante

“ Um membro errante do clã de médicos secular. Seu coração é bom, porém suas curas têm preço. ”

PV: 30 Habilidade: 25
Especialidade: Cura e mestre atirador.



Rachel Owl

“Vive no grande fervor da cidade Neo R’lyeh, conhecendo cada canto e beco que se posso imaginar naquelas aglomerações caótica de prédios e tráfego incessante de carros e pessoas. Rachel, não se engana fácil. Podendo usar qualquer um aos seus próprios interesses.”

PV: 18 Habilidade: 20 Especialidade:
Locomoção em lugares difíceis.
Reconhecimento de locais urbanos.



Mestre dos Corvos

Mestre dos corvos é uma habilidade que permite que um corvo sempre esteja ao seu lado, pronto para receber qualquer ordem. Esse fiel amigo lhe permite reconhecer qualquer lugar mais facilmente e o avisará quando houver perigo por perto.



Cyber Oni

Esse é um pequeno demônio criado artificialmente. Ele pode parecer hostil, mas será um grande companheiro e lhe dará auxílio quando houver perigo!

PV: 35 Habilidade:30
Especialidade: Velocidade e mestre em esgrima.



Cyber Kitty

Esse bichano foi desenvolvido com simples objetivo: fazer companhia e evitar a sujeira. Porém, seus circuitos eletrônicos e seu cérebro parcialmente computadorizado permitem que ele seja muito mais que uma adorável companhia. Podendo ajudar resolver enigmas e passar por situações difíceis como se fossem faceies!



Role um D20 para testar a sua sorte, ou como saíram as ações escolhidas para enfrentar esse novo desafio.

O expurgo

De tempos em tempos o clã dos corvos sai caça dos membros que debandaram dessa irmandade ou veem a incendiar áreas contaminadas por doenças mortais para que esse mal não se alastre novamente.



Os Vandalos

Um grupo de rebeldes que não tem escrúpulos. Matam e arruinam o que tiveram oportunidade, mais por diversão do que dinheiro. São um grupo hostil, que frequenta as fronteiras da cidade com os ermos.

Cada membro desse grupo:

PV:25 Habilidade:30 Especialidade: Luta com armas brancas e horror (toda vez que essa habilidade for usada, o mestre deverá rolar o D20 para saber o quanto de horror será causado e o jogador deverá fazer o mesmo teste para tentar sobreviver).



Ordem dos Hashashin

Inspirado nas mais longínquas antiguidades do mundo antes de Neo R'lyeh, essa ordem caça qualquer se o pagamento for satisfatório. Eles furtivos e rápidos, mal deixam rastros para trás. Podendo atuar facilmente em qualquer ambiente.

PV: 20 Habilidade:35
Especialidade: Ataques furtivos.

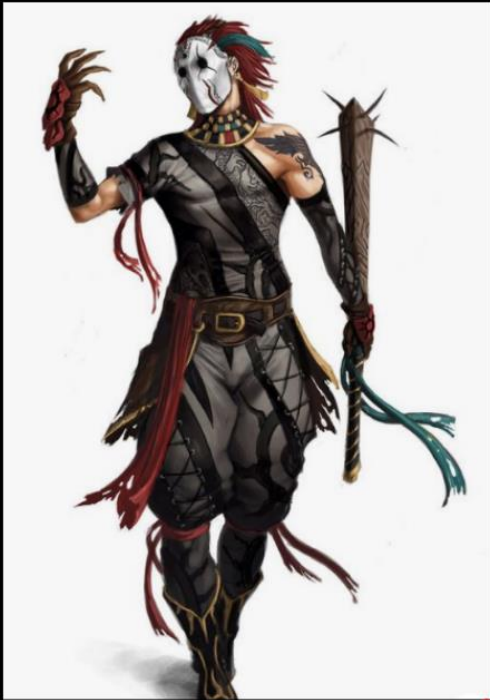


Feras mutantes

Há muito tempo, antes da existência de R'leyh, o mundo foi afetado por grandes males, muitos adoeceram e padeceram; já outros se adaptaram. Muitos animais selvagens

conseguiram se adaptar a essa nova existência.

Pv: 35 Habilidades: 40 Especialidade:
Ataques fortes



Caçadores de Recompensa

Bárbaros que habitam os ermos em busca de fugitivos e criminosos de Neo R'lyeh.

PV:25 Habilidade:30

Especialidade: Luta com armas brancas e horror (toda vez que essa habilidade for usada, o mestre deverá rolar o D20 para saber o quanto de horror será causado e o jogador deverá fazer o mesmo teste para tentar sobreviver).



Kitsune, máscara da sacerdotisa

Essa máscara oriunda de tempos ancestrais qual poucos conhecem, pode ajudar a entender e descobrir o oculto. Além de dar um bônus em furtividade



Amuleto de Antiga Jade

Um amuleto de jade natural, extremamente raro, possuiu características peculiares: praticamente um facilitador, um amuleto da sorte. Quando se possui esse amuleto, suas ações têm mais chances de darem certo. (Se o jogador possuiu esse amuleto, ele pode jogar mais uma vez o D20 caso a primeira rolagem for falha)



Poção de Cura



Uma medicina difícil de ser encontrada. Se estiver em perigo de vida poderá ficar tranquilo, essa estranha poção lhe ajudará a curar todas as injurias e doenças imediatamente