

HERDEIROS DO MUNDO

Um RPG Robótico pós-apocalíptico

Criado por Plinio Figueiredo dos santos

O que é Herdeiros do Mundo

Herdeiros do Mundo é um RPG de mesa pós-apocalíptico, onde a humanidade pereceu na **Última Guerra Mundial**, sendo que os humanos que restaram fugiram para as estrelas. Deixados para trás, os Robôs lutam contra as criaturas que rondam pela terra com o objetivo de Restaurar o mundo.

O mundo após a guerra

Cinco séculos se passaram após o **Dia Final**, os Bots(Robôs) criaram uma cidade conhecida como o **Oásis**, que serve como o último refúgio deles nesse caótico mundo que seus criadores deixaram para eles. Com os recursos cada vez mais escassos, alguns Bots decidiram sair do Oásis e tentar restaurar a Terra, esse grupo é conhecido como os **Restauradores**.

O Oásis

O Oásis é a última “cidade” existente no mundo, ela reside ao lado do antigo **Lago de Sobradinho**, sendo que a localização foi escolhida por causa da água ainda existente, que é um dos recursos mais escassos no mundo atual.

Atualmente o Oásis é lar de 200 mil Bots, que tentam viver em paz dentro de seus altos muros. Por mais que a cidade seja segura ela sofre de **superpopulação**, o que faz com que as condições de vida sejam menos que ideais para uma grande parcela dos Bots.

Os Restauradores

Os restauradores são Bots que perceberam que se a situação continuar seguindo pelo mesmo caminho, logo o mundo, e os Bots, não conseguirão sobreviver por muito tempo. Eles então saem pelo mundo, visitando pequenas vilas de Bots, cidades antigas, fortalezas e laboratórios em busca de algo que consiga salvar o mundo e ajudar os Bots a terem uma vida melhor.

Os Restauradores são vistos por muitos como aventureiros intrépidos que cruzam o caminho das terríveis criaturas que habitam a Terra, e, por mais que uma boa parte deles sejam guerreiros, uma boa parte é formada por pesquisadores, cientistas, artistas, entre diversos outros. Os Restauradores são, no final das contas, extremamente diversos.

Criação de personagens

Os Bots

A primeira coisa que o jogador deve escolher é seu tipo de Bot. Os Bots são robôs humanoides criados para servirem a humanidade, realizando trabalhos pesados, serviços perigosos ou simplesmente ajudando na casa. Cada geração de Bots criados pela humanidade utiliza um tipo de energia diferente, cada uma com suas vantagens e desvantagens.

Após a queda da humanidade os Bots tiveram problemas para se libertarem da programação humana, o que fez com que eles não conseguissem lidar com os terrores mutantes que habitam nesse novo mundo.

No terceiro século após a queda os Bots, finalmente libertos de sua programação inicial começaram a construção do Oásis, e de pouco em pouco conseguiram defender seu novo lar.

Tipos de Bots

Movidos a Vapor(VaporBots): Os VaporBots são o tipo mais antigo de Bots criados pela humanidade. Eles são movidos a vapor e por isso necessitam de água para queimar em suas caldeiras. Eles possuem grande resistência a climas frios, mas precisam de uma garrafa d'água por dia para funcionarem. Possuem corpos mais densos para resistir ao calor de suas caldeiras.

Em jogo: Por serem modelos antigos eles possuem mais peças para reparo, entretanto, utilizam um recurso não muito disponível. Não sofrem com peças congeladas. Ganham um dado adicional em testes de **Resistência**. Usam **1 garrafa d'água por dia**.

Movidos a Etanol(EtaBots): Os EtaBots são a segunda geração de Bots, possuindo mais força do que as outras gerações, mas utilizam Etanol, um combustível que não se sai muito bem em ambientes gelados. Suas peças não são difíceis de produzir, mas são mais raras de se encontrar do que as dos VaporBots.

Em jogo: Por utilizarem Etanol, os EtaBots possuem um dado adicional em testes relacionado a **Força**. Em ambientes **frios** eles sofrem uma **penalidade em rolagens de Agilidade de -1**. Usam **½ garrafa de Etanol por dia**.

Movidos a Eletricidade(EletriBots): Os EletriBots são a última geração de Bots criada. Eles utilizam baterias para se manterem ativos, sendo elas produzidas no próprio

Oásis. Os EletriBots foram criados com um corpo de liga de alumínio, o que os torna mais leves e ágeis.

Em jogo: Os EletriBots foram criados com um corpo de liga de alumínio, o que os torna mais leves, fornecendo um dado adicional em testes relacionados a **Agilidade**.
Utilizam 2 baterias por dia.

Após a escolha do tipo de Bot o jogador escolherá seus **Atributos**.

Atributos

Em Consertando o mundo, os jogadores jogaram com os *Bots*, robôs criados pela humanidade antes que essa perecesse na guerra. Os Bots possuem **Seis Atributos** que serão utilizados para superar os desafios propostos pelo Mestre do jogo. Cada atributo possuirá um **nível**, que diz o quão bom seu Bot é usando aquele atributo, os níveis são **Inepto, Novato, Praticante e Mestre**. Os jogadores serão **Mestres em 1 atributo, Praticantes em 2 atributos, Novatos em 2 atributos e Inepto em 1 atributo**. Os atributos são:

Agilidade: Usada para definir sua chance de desviar de um ataque, sua velocidade de movimento e ações que utilizem velocidade, como correr, dançar, e fazer coisas mais rápidas do que o normal.

Força: Utilizada em ações que utilizam a força física do Bot, como levantar ou destruir algo, Lutar com armas de combate corpo a corpo ou com as mãos nuas, abrir algo emperrado, escalar, etc.

Precisão: utilizada para ações que requerem cuidado e movimentos minuciosos, como roubar, se esgueirar, consertar algo, construir algo, etc.

Processamento: Utilizado para ações que precisem de concentração, como observar, rastrear, escrever, mapear, programar, hackear, etc.

Resistência: Ajuda a definir quantos danos um Bot pode receber antes de parar de funcionar, também é utilizado para ações que utilizem a resistência de seu Bot, como cair de um lugar alto, resistir ao frio e ao calor, etc.

Sociabilidade: Usada para resolver questões sociais como persuadir um inimigo, barganhar um preço, provocar um adversário, flertar com outro Bot, etc.

Atributos secundários

Após distribuir seus atributos você poderá calcular os *Atributos secundários*. Eles são a **Integridade**, que define quantos pontos de dano você pode receber antes de parar de funcionar, e o **Desvio**, que é a dificuldade de um oponente acertar seu Bot.

A **Integridade** de seu Bot é igual a **1 + Resistência**.

O **Desvio** de seu Bot é igual a **2 + Agilidade**, entretanto, o desvio máximo de um personagem é 6.

Níveis

Cada atributo possui um nível, e esse nível define quantos dados um personagem jogará quando tentar realizar uma ação.

Inepto: Personagens no nível inepto jogam somente **1 dado** ao realizar uma ação relacionada ao atributo.

Novato: Novatos tem pouca prática utilizando aquele atributo, por isso usam **2 dados**.

Praticante: Personagens que já usam aquele atributo a um tempo, por isso usam **3 dados**.

Mestre: Um dos poucos Mestres no mundo naquele atributo, jogam **4 dados**.

Após a escolha dos atributos e dos níveis os jogadores deverão escolher suas *Habilidades*.

Habilidades

As *Habilidades* são especializações que os personagens possuem dentro dos atributos. Elas ajudam os Bots a realizarem ações com mais facilidade ou até mesmo utilizar outro atributo para realizar uma ação. Os Personagens poderão escolher **uma habilidade** para os atributos que ele seja **Praticante** e **duas habilidades** para um atributo que tenham nível **Mestre**.

As *Habilidades* estão separadas por atributos, elas são:

Agilidade

Corredor: Seu Bot foi criado com a mobilidade em mente, você consegue um sucesso tirando **3 ou mais** em vez de **4 ou mais**.

Lutador veloz: Seu Bot possui foco em ataques rápidos, podendo realizar **dois ataques no mesmo turno**.

Prestidigitação: Seu Bot consegue mover suas mãos rápido, podendo usar agilidade para realizar ações de roubo e enganar que utilizem as mãos.

Retirada estratégica: Quando em combate seu personagem pode recuar da batalha sem receber um **Ataque livre**.

Força

Escalador: Seu Bot foi criado para escalar, seja por causa de um equipamento especial, braços especializados ou outra coisa, você escala bem. Enquanto escala você consegue um sucesso tirando **3 ou mais** em vez de **4 ou mais**.

Lutador de bar: Você consegue usar qualquer objeto como uma arma improvisada. Quando você usa uma arma improvisada você consegue um sucesso tirando **3 ou mais** em vez de **4 ou mais**.

Presença: A força de seu Bot fornece a ele uma grande presença. Você pode usar a Força para realizar rolagens de **Intimidar e Convencer**.

Punho de ferro: Seus ataques atingem como um caminhão. Em ataques corpo a corpo você causa **um ponto a mais de dano** quando seu ataque acerta.

Precisão

Atirador: Seu Bot possui uma mira fora do comum. Enquanto atira você consegue um sucesso tirando **3 ou mais** em vez de **4 ou mais**.

Cirurgião: Seus movimentos precisos deixam que você realize uma ação de **Reparar** utilizando Precisão em vez de Processamento.

Olhos de águia: Seus olhos são focados, permitindo que você realize ações de **Perceber** e **Rastrear** com Precisão em vez de Processamento.

Tiro preciso: Seu Bot sabe atacar um ponto fraco. Seus ataques a distância causam **um ponto a mais de dano**.

Processamento

Criador: Seu Bot possui um Software de criação instalado em seu driver. Enquanto Cria você consegue um sucesso tirando **3 ou mais** em vez de **4 ou mais**.

Hackerman: Você é bom em acessar sistemas que não querem você dentro. Enquanto Hackeia você consegue um sucesso tirando **3 ou mais** em vez de **4 ou mais**.

Radar: Seu Bot possui um radar que permite que ele perceba quando algo se aproxima. Enquanto Percebe você consegue um sucesso tirando **3 ou mais** em vez de **4 ou mais**.

Visão noturna: Seu Bot veio equipado com visão noturna, então você **ignora penalidades por escuridão**.

Resistência

Climatizador: Seu Bot possui algum equipamento que climatiza seu corpo, com isso ele não sofre penalidades por mudanças no clima.

Foi só um arranhão: Se seu Bot foi derrotado nessa rodada ele pode realizar um teste de resistência com dificuldade 5, se ele passar ele *ignora o ferimento*.

Bateria reserva: Se seu personagem não possuir mais energia ele pode agir por mais 1D6 horas, graças a sua bateria reserva.

Tanque: Poucas coisas passam pela sua blindagem, você ganham *um ponto de integridade adicional*.

Sociabilidade

Charmoso: Seu Bot é muito charmoso, passando em testes de persuasão e flerte tirando *3 ou mais* em vez de *4 ou mais*.

Contatos: Seu personagem possui contatos ao redor do Oásis, podendo realizar uma rolagem de Sociabilidade para ver se conhece alguém que possa ajudá-lo com algo.

Provocador: Seu Bot é mestre da provocação. Ele provoca tirando *3 ou mais* em vez de *4 ou mais*.

Companheiro mecânico: Você tem um pequeno companheiro mecânico (Cão, Coruja, Gato, Rato, etc.) que te acompanha e obedece.

Equipamentos

Em *Herdeiros do Mundo* os equipamentos são utilizados para adicionar dados adicionais as jogadas. Uma arma adiciona um dado em rolagens de ataque, enquanto equipamentos adicionam dados adicionais em rolagens específicas.

Um Bot pode carregar um número de equipamentos igual à sua Força. Abaixo temos alguns exemplos de equipamentos:

Armas	Descrição	Dados adicionais
Espada de plasma	Espada feita de energia, própria para cortar Bots.	+1D6 em ataques corpo a corpo
Martelo elétrico	Martelos que soltam eletricidade	+1D6 em ataques corpo a corpo
Luvas de choque	Luvas feitas para ferir com eletricidade	+1D6 em ataques corpo a corpo
Punho foguete	Punho que ataca a distância	+1D6 em ataques a distância
Rifle	Um rifle dos tempos antigos	+1D6 em ataques a

		distância
Pistola a laser	Pistola que dispara lasers, própria de ficção científica	+1D6 em ataques a distância
Flecha desabilitadora	Flechas feitas para ferir qualquer tipo de ser.	+1D6 em ataques a distância

Regras de jogo

Para jogar Herdeiros do *Mundo* tudo que você precisa é de **alguns dados de 6 lados**(de preferência 6 ou mais), **alguns lápis e papel e alguns amigos**.

Um dos jogadores será o **Mestre**, ele definirá a aventura que os personagens seguirão e os desafios que os jogadores enfrentarão. Ele controla o mundo e os personagens que não são controlados pelos jogadores, entretanto, o papel do mestre não é ser um **adversário** e sim **possibilitar a todos os jogadores um ambiente em que eles possam se divertir com a aventura**.

Em Herdeiros do *Mundo* os jogadores jogam utilizando somente dados de 6 lados, que chamaremos de **D6s**, para cada ação que ele fizer ele jogará um número de D6s equivalente ao valor de sua habilidade mais qualquer equipamento que ele esteja usando para a ação.

Exemplo: Espinha, um VaporBot com uma espinha de titânio está tentando quebrar uma parede de tijolos, o Mestre define que é um teste difícil, que precisa de 3 sucesso para passar no teste. Espinha possui Força 4 e tem um Martelo elétrico, que ele argumenta que deveria conseguir ajudá-lo a destruir a parede. O mestre concorda e o Espinha rola 5D6s, 4 pela sua Força e um pela sua arma. Ele consegue 4 sucessos, destruindo a parede sem nenhum problema.

A dificuldade dos testes é definida pelo Mestre, que a colocará de acordo com a situação em que os personagens se encontram, abaixo deixamos uma tabela com sugestões para dificuldades de alguns testes.

Teste	Descrição
Nível 0	Coisas extremamente simples que não precisam de rolagem, como abrir uma porta destrancada ou cruzar uma ponte.
Nível 1	Coisas simples de se fazer, mas que não são certeza, como abrir uma fechadura simples, acertar alvo grande e imóvel ou pular um muro pequeno.
Nível 2	Ações de fáceis como escalar uma árvore, se esconder em um local escuro ou quebrar uma placa de madeira.
Nível 3	Ações de dificuldade mediana, como pular por cima de uma grande

	vala, consertar um Bot que possui peças sobressalentes ou quebrar seguir rastros de um animal na floresta.
Nível 4	Ações difíceis, como perceber um inimigo camuflado, consertar um Bot sem as peças certas ou escalar um penhasco.
Nível 5	Ações extremamente difíceis, como escalar um penhasco sem equipamento, resistir ao calor de um incêndio ou destruir uma parede com as próprias mãos.
Nível 6	Ações praticamente impossíveis, como arrombar o cofre do presidente do Oásis, convencer o carrasco a não te executar ou flertar com alguém que te odeia.
Nível 7	Ações impossíveis de se fazer.

Sucessos e sucessos duplos

Um sucesso em *Herdeiros do mundo* acontece quando você tira **4 ou mais** em um dado. Cada desafio possui uma quantidade de sucessos necessário para que o teste seja bem sucedido, o numero de sucessos é igual ao **Nível do teste**.

Sempre que um personagem tira 6 em um dado ele é considerado um **Sucesso Duplo**. O sucesso duplo conta como **dois sucessos** possibilitando que um personagem consiga ir além de suas habilidades normais com auxilio da sorte.

Exemplo: O Jon, um EletriBot está tentando abrir uma porta. Ele possui precisão 2 e está usando uma micha para abrir a porta, que da a ele +1 no teste. O desafio possui dificuldade 3. O Jon rola 3 dados e tira 2, 5 e 6, ficando com uma falha, um sucesso e um sucesso duplo, com isso ele tem os 3 sucessos necessários para abrir a porta.

Itens, dinheiro e combustível

Itens: Cada personagem pode ter 7 itens em seu inventário, entretanto, o jogador só precisa se preocupar com eles quando precisar. Caso um personagem precise de uma rede e ainda possua um espaço, **ele tem uma rede!** Equipamentos não contam como itens, ficando na área de equipamento na ficha de personagem.

Dinheiro: No mundo atual não existe dinheiro, os negócios são feitos pela **troca!** O combustível é normalmente uma moeda universal, mas como existem 3 tipos de combustíveis, nem sempre é tão fácil.

Combustível: Cada Bot começa o jogo com **10 unidades do combustível que usa**. Caso ele esteja acabando, pode ser a hora certa para sair do Oásis e ir explorar o mundo!

O combustível pode ser extraído de alguns monstros, como o *Terror do cerrado* e a *gosma de etanol*, que podem ser usadas para conseguir **Etanol**.

Áreas de combate

Uma área de combate é o local onde seu personagem se encontra na hora da batalha. Uma área é separada de outra por um obstáculo físico, como um rio, penhasco, parede, barricada, etc.

Os personagens podem se mover de uma área para outra em um turno e após isso ainda podem atacar.

Combate

Ataques: Quando em combate os personagens rolaram seu atributo contra o **Desvio** oponente. Cada sucesso acima do Desvio do oponente provoca **um ferimento adicional**.

Ataque a distância: um ataque a distância pode ser feito a **uma área de distância** com um teste normal e a **duas áreas de distância** com um teste com +1 em dificuldade.

Ataque de oportunidade: Quando um personagem que está na mesma área que um inimigo se move para outra área ele sofre um **ataque de oportunidade**, feito na hora do movimento por todos os inimigos na mesma área que o personagem.

Defesa: um personagem que recua para outra área pode usar sua ação para **defender**, aumentando seu Desvio em +1.

Evoluindo seu personagem

Em *Herdeiros do Mundo*, Os valentes Bots melhoram suas habilidades trocando se atualizando entre missões. A cada **duas aventuras** os Bots podem pegar uma habilidade nova em um atributo ou subir seu atributo em **1 dado**. Entretanto cada atributo só pode ser aumentado **uma vez**.

Cada nível de atributo possui um limite de quantas habilidades um Bot pode ter nele. **Um mestre** pode ter **3 habilidades**. **Um praticante** pode ter **2 habilidades** e **um novato** pode ter **uma habilidade**.

Bestiário

A seguir temos algumas das criaturas que você poderá encontrar no mundo de *Herdeiros do Mundo*.

Cão do apocalipse: Um cachorro mutante que é conhecido por sua violência e velocidade, podendo se comparar com a maioria dos Bots.

Vitalidade: 5		Desvio: 4	
Agilidade: 4	Força: 3		Precisão: 3
Processador: 3	Resistência: 2		Sociabilidade: 1

Terror do cerrado: Uma árvore seca que surpreende os viajantes com seu incrível aperto. É possível extrair uma garrafa de etanol de sua seiva.

Vitalidade: 6		Desvio: 3	
Agilidade: 2	Força: 4		Precisão: 3
Processador: 1	Resistência: 3		Sociabilidade: 2

Restantes do ontem: Humanos que sofreram grandes mutações após a guerra, se tornando zumbis. Fracos, mas grande em numeros. As vezes carregam garrafas de Água.

Vitalidade: 5		Desvio: 3	
Agilidade: 2	Força: 4		Precisão: 3
Processador: 1	Resistência: 4		Sociabilidade: 0

Gosma de etanol: Uma gosma gigante que segue pelo mundo consumindo etanol. Ataca principalmente EtaBots.

Vitalidade: 7		Desvio: 3	
Agilidade: 4	Força: 3		Precisão: 3
Processador: 3	Resistência: 5		Sociabilidade: 1

LoucoBots: Bots que perderam a razão e atacam quem entre em seu território. Atacam com armas a distancia e corpo a corpo. Possuem combustível de acordo com o tipo de Bot.

Vitalidade: 5		Desvio: 4	
Agilidade: 3	Força: 3 ou 4		Precisão: 3 ou 4
Processador: 1	Resistência: 3		Sociabilidade: 2

Escariot, o tirano: Escariot, o tirano é conhecido por ser o imperador da floresta do fim do mundo. Com sua grande foice ele destroi qualquer Bot que se oponha a ele.

Vitalidade: 10		Desvio: 5	
Agilidade: 4	Força: 5		Precisão: 3
Processador: 3	Resistência: 6		Sociabilidade: 2

Ficha de personagem HERDEIROS DO MUNDO!	
Nome:	Geração:
Qualidades:	
Defeitos:	
Integridade (RES + 1):	Desvio (Agi + 2):
ATRIBUTOS	EQUIPAMENTOS
Mestre(4)	
Habilidade:	
Habilidade:	
Habilidade:	
Praticante(3)	
Habilidade:	
Habilidade:	
Praticante(3)	INVENTÁRIO
Habilidade:	
Novato(2)	
Habilidade:	
Novato(2)	
Habilidade:	
Inepto(1)	
AVANÇOS:	

Ficha de personagem HERDEIROS DO MUNDO!	
Nome:	Geração:
Qualidades:	
Defeitos:	
Integridade (RES + 1):	Desvio (Agi + 2):
ATRIBUTOS	EQUIPAMENTOS
Mestre(4)	
Habilidade:	
Habilidade:	
Habilidade:	
Praticante(3)	
Habilidade:	
Habilidade:	
Praticante(3)	INVENTÁRIO
Habilidade:	
Novato(2)	
Habilidade:	
Novato(2)	
Habilidade:	
Inepto(1)	
AVANÇOS:	