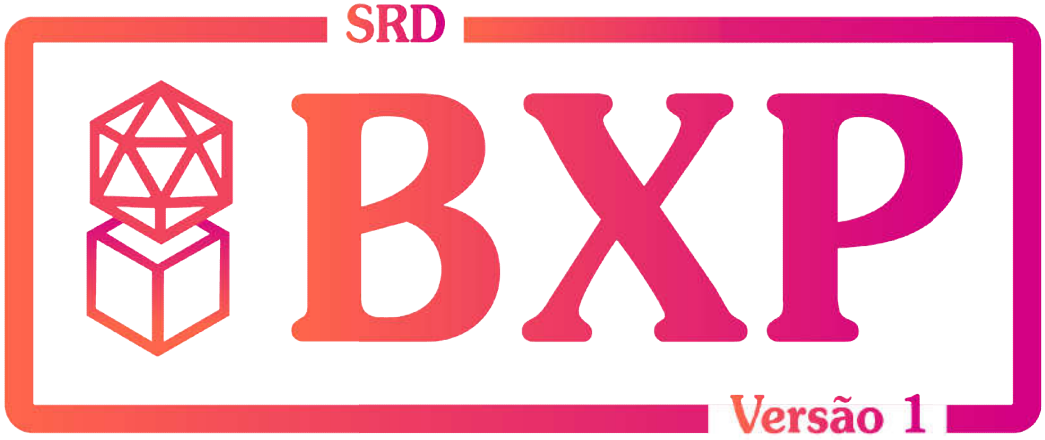

DOCUMENTO DE REFERÊNCIA DE SISTEMA

Felipe PEP

CONTEÚDO

Este documento é direcionado a quem deseja desenvolver material autoral com base nas regras do jogo de RPG Black Troopers (Sistema BXP). Aqui são apresentadas as regras básicas para criação de personagens, exploração, combates, evolução de personagens e tudo que você precisa para criar um Hack BXP gratuito ou comercial.

ATENÇÃO !!!

Você tem o **direito** de fazer o que quiser com estas regras e o **dever** dar os créditos ao autor, seja em forma textual junto aos seus créditos ou através do selo "***Powered by BXP***" na capa do seu produto. Em segundo lugar, você não pode usar a marca Black Troopers, seu material oficial e artes, não inclusos neste SRD, sem permissão do autor. Por último, não sugira que o autor está endossado ou patrocinando seu trabalho sem um acordo real, muito menos publique material preconceituoso, racista, homofóbico, misógino, ofensivo ou abusivo de qualquer que seja a forma. Seja legal e não associe BXP a coisas negativas.

LICENÇA DE USO

Este trabalho está licenciado sob uma Licença Creative Commons Atribuição-Compartilhalgual 4.0 Internacional. Você pode compartilhar e redistribuir o SRD em qualquer formato ou mídia. Também pode usar estas regras de forma comercial em seus produtos, mas é preciso atender aos seguintes termos:

Atribuição - Você deve dar o crédito apropriado, fornecer um link para a licença e indicar se foram feitas alterações. Você pode fazê-lo de qualquer maneira razoável, mas não de maneira que sugira que o autor endossa você ou seu uso do SRD.

ShareAlike - Se você remixar, transformar ou desenvolver o material, deverá distribuir suas contribuições sob a mesma licença que o original.

Sem restrições adicionais - Você não pode aplicar termos legais ou medidas tecnológicas que restrinjam legalmente outras pessoas a fazer o que a licença permitir.

"Este material faz parte da iniciativa ***Lawful Good RPG*** que foi idealizado pela ***Guilda dos Mestres***, durante a pandemia de COVID-19 em 2020. O objetivo é arrecadar fundos para organizações não governamentais e projetos sociais que atuam na assistência de famílias carentes no Brasil."

http://guildadosmestres.com.br/2020/06/13/lawful-good-rpg-uma-iniciativa-solidaria/

AS PREMISSAS

OS REQUISITOS DO SISTEMA

O sistema BXP foi desenvolvido com o objetivo de respeitar 5 premissas gerais de game design. Quando for criar o seu material, você pode ignorar estas premissas, mas é recomendado que se tome conhecimento delas para compreender melhor as decisões tomadas. Por fim, respeitar as premissas mantém a sinergia com outros materiais.

ADAPTABILIDADE

As regras devem ser simples para facilitar o trabalho de criação de material novo. O criador de conteúdo para jogos BXP deve criar coisas novas sem medo de "quebrar" o sistema.

FICHAS UNIFICADAS

Todo agente envolvido em uma batalha deve ter um conjunto de estatística igual. Não deve haver subsistemas específicos para realizar combates entre robôs gigantes, veículos, andróides, monstros etc.

ABSTRAÇÃO DA GESTÃO DE RECURSOS

A gestão de recursos não deve tomar tempo precioso de jogo. Abstrações simples devem facilitar o controle de munição, vitalidade, itens consumíveis e a relevância do peso carregado pelos personagens.

RESOLUÇÕES ÁGEIS

O resultado do dado é o resultado final. Para acelerar o jogo, nenhuma rolagem deve receber modificadores numéricos. Mude o número alvo, mas não o valor obtido no dado.

RETROCOMPATIBILIDADE

As regras devem permitir o reaproveitamento de material compatível com a versão BX do jogo de RPG original com o mínimo de trabalho de adequação possível.

AS 3 REGRAS PRINCIPAIS

A BASE DO SISTEMA

TESTES DE AÇÃO

Um Teste de Ação é exigido sempre que um jogador quiser realizar uma ação arriscada. Todos os Testes de Ação tem 2 chances em 6 de sucesso por padrão, mas isso pode variar:

- **Role 1d6:** Se o resultado for igual ou inferior a chance definida é um sucesso.
- **3 em 6:** Se o jogador explicar como realizar a tarefa de forma mais fácil.
- **4 em 6:** Alguns talentos facilitam Testes de Ação específicos.
- **Sucesso automático:** Há um talento e uma boa explicação? Não role!

TESTES DE ATAQUE

Para ferir um inimigo é preciso realizar um Teste de Ataque. Um ataque certeiro causa Dano e reduz o valor atual de Pontos de Vida (PV) do alvo.

- **Role 1d20:** O ataque acerta se o resultado no d20 for igual ou maior ao indicado para a Classe de Armadura (CA) do alvo na Matriz de Ataque.
- **Dano:** Resultado obtido ao rolar os dados de Dano referentes ao ataque ou arma.
- **Críticos:** Se cair 20 no d20 o Dano será dobrado e haverá um Surto de Brutalidade. Se cair 1 no d20 ocorrerá uma falha crítica, um erro automático.

TESTES DE PROTEÇÃO

Um Teste de Proteção deve ser feito para evitar ameaças que acertam automaticamente sem a necessidade de Teste de Ataque como armadilhas, doenças, explosões, magias etc.

- **Role 1d20:** Se o valor do dado for igual ou maior ao indicado para o tipo de ameaça, na Matriz de Proteção, ela foi evitada.
- **Efeito reduzido:** Algumas ameaças causam efeitos de qualquer forma, tendo apenas sua eficácia reduzida pelo Teste de Proteção bem sucedido. (ex: Explosões sempre causam meio Dano).

PERSONAGENS

PROCEDIMENTOS PARA CRIAR OS PERSONAGENS DOS JOGADORES

1. Defina os Talentos
2. Defina os equipamentos e Carga
3. Preencha CA e o Arsenal
4. Determine os Pontos de Vida
5. Preencha a Matriz de Ataque e Proteção
6. Detalhes finais

TALENTOS

Os Talentos definem as qualidades especiais dos personagens e resumem classes, raças, vantagens e perícias de outros jogos em uma coisa só. Ao criar seu material é preciso decidir se a escolha será aleatória ou não, bem como o número total de Talentos por personagem. Abaixo estão 20 exemplos que podem ajudar na criação da lista de Talentos do seu hack BXP.

1. **Ambidestro**: Reduz em um passo as penalidades ao lutar com 2 armas.
2. **Ás do volante:** +2 nas chances de sucesso de Testes de Ação com veículos.
3. **Assassino**: Causa Dano dobrado em alvos surpresos.
4. **Bravura:** Sempre que falhar em um Teste de Pânico repita a rolagem.
5. **Canivete suíço:** Pode sacar um item, sem Carga, da mochila a cada dia de aventura.
6. **Carniceiro:** Escolha 2 efeitos em um surto de brutalidade.
7. **Duro de matar:** Receba +2 pontos de vida por Nível de Experiência.
8. **Engenheiro:** +2 nas chances de sucesso de Testes de Ação com tecnologia.
9. **Escoteiro:** +2 nas chances de sucesso de Testes de Ação de sobrevivência.
10. **Esquiva:** Melhore em 1 passo sua Classe de Armadura.
11. **Evasão:** Não sofre Dano ao passar em Testes de Proteção contra Explosão.
12. **Força de touro:** +2 no limite de carga e chances de sucesso em Testes de Ação envolvendo condicionamento físico e força bruta.
13. **Ladino:** +2 nas chances de sucesso de Testes de Ação de furtividade e punguismo.
14. **Letalidade:** Seus ataques causam acertos críticos com 19 ou 20.
15. **Mira mortal:** Cada rodada mirando adicionam 1d6 ao Dano, até o limite de +3d6.
16. **Perito em arma:** Reduz em 1 passo a CA do alvo ao atacá-lo com sua arma favorita.
17. **Poderes sobrenaturais:** Possui acesso a poderes sobrenaturais*.
18. **Prontidão:** +2 nas chances de sucesso de Testes de Ação envolvendo percepção.
19. **Reflexos felinos:** +2 no movimento e nas chances de sucesso de Testes de Ação envolvendo agilidade corporal e velocidade.
20. **Sorte:** Pode repetir até 3 rolagens falhas por aventura.

*Regras para psiquismo, magia, alquimia ou super poderes não estão incluídos neste SRD.

EQUIPAMENTOS

Se o seu hack BXP necessitar de equipamentos especiais você terá que montar uma lista e definir a forma de aquisição de itens, seja por custo monetário, escolha de kits ou escolha livre. Por padrão, a única característica dos itens que tem interface com o resto das regras é a Carga, por isso não se esqueça de definir esta propriedade para seus itens.

Carga

O contador de Carga representa o que os personagens podem carregar, seja em mochilas, bolsas ou nos braços. A Carga não é medida em quilos, mas em pontos que representam o esforço necessário para carregar os itens.

- **Itens pequenos ou leves:** A cada 10 itens computa-se +1 de Carga.
- **Itens grandes ou pesados:** Adicionam +1 e somente +1 de Carga.
- **Armaduras e escudos:** Adicionam +1 ou mais de Carga.
- **Movimento:** Cada ponto de Carga reduz o movimento em 1 metro por rodada.
- **Carga Leve:** Até 2 pontos a Carga não causa estorvo nenhum.
- **Carga Pesada:** 5 pontos é considerado o limite de carga suportável.
- **Penalidades:** O personagem terá sua CA e Proteção piorados em 1 passo para cada ponto acima de 5.

Armaduras

Cada hack BXP terá suas próprias opções de armaduras, mas é comum a divisão em 3 tipos balanceando Carga e CA. Nenhuma armadura disponível no inicio do jogo deve conceder CA **A** ou **A+**.

- **CA E-:** Penalidades podem impor uma CA tão ruim que o alvo sofra mais dano dos ataques sofridos (+50% de dano extra).
- **CA A+:** Bônus e itens especiais podem elevar a CA a tal ponto que o personagem sofra apenas metade dos danos dos ataques sofridos.

Exemplos de armaduras

Tipo	CA	Carga	Exemplos
Vulnerável	E-	-	Fruto de redução de CA por penalidades circunstanciais ou táticas (sofre 50% de Dano extra).
Nenhuma	E	0	Roupas, fardas, mantos e trajes leves que não oferecem proteção relevante.
Leve	D	+1	Armadura de couro, couro acolchoado, couro batido, coletes de kevlar e trajes de plástico rígido.
Média	C	+2	Cota de malha, brunea, gibão de peles, escamas ou trajes de batalha militar.
Pesada	B	+3	Armaduras de placas com malha, exoesqueletos metálicos e trajes de batalha espaciais desajeitados.
Item extra	+1	+1	Escudo, broquel, campo de força individual e itens defensivos de alta tecnologia.
Fortalecida	A+	-	Fruto de melhoria na CA por bônus circunstanciais ou táticos (reduz todo dano pela metade).

Armas

Cada Hack BXP terá suas próprias armas, mas por definição elas possuem Dano entre 1 a 3d6, um valor de Carga, alcance máximo de ataque e o limite de distância onde o Dano cai pela metade (1/2 Dano). Abaixo estão exemplos de características especiais para ajudar na criação de uma lista de armas e duas tabelas de exemplos para auxiliar no processo.

- **Área:** Afeta área de 2m por dado de Dano.
- **Cone:** Atinge alvos em um arco de 45º.
- **Duplo:** Pode fazer 2 ataques por rodada.
- **Brutal:** Causa Dano Agravado.
- **Grande:** Usa 2 mãos e gera 1 de Carga.
- **Haste:** Alcance de 3 metros.
- **Imprecisão:** Eleva 1 passo a CA do alvo.
- **Leve:** Pode ser usada em pares.
- **Munição:** Reduz Munição em 1 por ataque.
- **Precisão:** Reduz a CA do alvo em 1 passo.
- **Rajada:** Reduz Munição em 1 e faz rajada.
- **Rajada Inferno (X):** Pode usar até X de Munição para causar Danos maiores.
- **Sangrento:** Causa críticos com 18+.

Exemplos de armas de corpo-a-corpo

Nome	Dano	Carga	Especial
Adaga	1d6	-	Leve
Bastão	1d6	-	Duplo
Espada	1d6	-	Precisão
Machado	1d6	-	Sangrento
Montante	2d6	1	Sangrento e Grande
Alabarda	2d6	1	Haste e Grande

Exemplos de armas de combate a distância

Nome	Dano	Carga	½ Dano	Especial
Arco	1d6	-	100-200m	Duplo
Besta	1d6A	-	200-300m	Brutal
Granada	3d6	-	-	Área e Munição
Lança chamas	2d6A	1	10-20m	Brutal e Cone
Metralhadora	2d6	-	300-800m	Rajada
Pistola laser	1d6A	-	50-200m	Brutal e Precisão

PONTOS DE VIDA (PV)

Os pontos de vida (PV) representam a saúde e disposição dos personagens. Reduza os PV de um personagem quando ele sofrer dano físico, praticar atividades exaustivas por tempo prolongado, passar fome e qualquer outra situação que cause fadiga e esgotamento físico.

- **Dado de vida:** Cada personagem ganha 1d6 PV por nível, até o 10º nível.
- **Jogo heróico:** Um valor fixo de 5, 10 ou 15 pode ser adicionado no primeiro nível.
- **Zero PV:** Personagem do Mestre (PdM) morre e do jogadores estão morrendo.
- **Morrendo:** Em 1d6 rodadas ocorre a morte se não houver primeiros socorros.
- **Descanso:** Uma noite de sono em um refúgio (local seguro e civilizado) e boa alimentação restaura 100% dos PV perdidos, mas em condições diferentes só 50%.
- **Ferimentos graves:** Hacks mais letais podem usar os Danos Agravados e de Acertos Críticos para gerarem ferimentos que demoram 2, 3 ou 5 vezes mais para serem curados, bem como efeitos debilitantes como amputações ou cicatrizes.

MATRIZES DE ATAQUE E PROTEÇÃO

Cada personagem tem duas matrizes em suas fichas para mostrar os números alvos que devem ser superados em Testes de Ataque e Proteção. Para usar uma matriz basta cruzar a linha do Nível do personagem com a coluna do tipo de ameaça ou Classe de Armadura do alvo. É uma boa prática colocar as matrizes nas fichas de personagens e inimigos.

Matriz de Ataque

Nível	A	B	C	D	E
0	20*	19+	17+	15+	13+
1 a 3	19+	17+	15+	13+	11+
4 a 6	17+	15+	13+	11+	9+
7 a 9	14+	12+	10+	8+	6+
10+	12+	10+	8+	6+	4+

*O acerto não causa dobro de dano ou surto de brutalidade

Matriz de Proteção

Nível	Letal	Biológica	Mobilidade	Explosão	Psíquica
0	14+	15+	16+	17+	18+
1 a 3	12+	13+	14+	15+	16+
4 a 6	10+	11+	12+	13+	14+
7 a 9	08+	09+	10+	11+	12+
10+	06+	07+	08+	09+	10+

“Um passo” nas Matrizes

Diversas situações podem determinar que um valor de CA ou Proteção seja melhorado ou piorado em um passo e por isso é importante entender como realizar esse "passo".

- **Ataque:** Mover a CA em um passo significa usar uma coluna diferente da matriz. Uma CA B passa a ser A com um bônus de um passo ou C com uma penalidade.
- **Proteção:** Mover a proteção em um passo significa usar uma linha diferente da matriz. Um personagem de 5º nível usaria a linha “7 a 9” no caso de um bônus de um passo ou a linha “1 a 3” em caso de penalidade.
- **Limites:** CA melhor que A ou pior que E aplica multiplicadores nos danos sofridos. Proteção abaixo do nível 0 ou acima do 10 apenas reajusta o número alvo em 2.

DETALHES FINAIS

O último passo é dar um nome ao personagem. Como opção os jogadores podem descrever aparência, características psicológicas, histórico e as relações de seus personagens com o cenário de campanha. Esta etapa, por padrão, não tem impactos em termos de regras.

REGRAS DE EXPLORAÇÃO

CONDUZINDO OS DESAFIOS DO JOGO FORA DE COMBATE

AMEAÇAS

As ameaças se dividem em 5 tipos básicos e exigem Testes de Proteção para serem evitadas. Cada Hack BXP pode apresentar tipos de ameaças novos, mas sugerimos estes:

- **Letal:** Perigos de morte súbita como infarto, soterramento e petrificação.
- **Biológica:** Doenças, venenos, toxinas e efeitos que afetem a saúde do corpo.
- **Mobilidade:** Areia movediça, teias de aranha e o que restringir movimentos.
- **Explosão:** Qualquer efeito em área que exija velocidade para se esquivar.
- **Psíquica:** Tudo que afete a mente, percepção, sanidade e cognição.

ARMADILHAS

Armadilhas podem causar Dano (1 a 5d6) e efeitos variados (veneno, paralisia, explosões etc). Desarmá-las requer um Teste de Ação se forem encontradas o que só acontece se os jogadores descreverem como e onde procuram ou se tiverem a sorte de notar o perigo antes do inevitável.

Chance de notar armadilhas

Armadilha	Chance em 6
Oculta por tecnologia ou poderes sobrenaturais	1 em 6
Nunca foi ativada antes	2 em 6
Não foi reativada corretamente	3 em 6
Reparos visíveis ou sinais de uso	4 em 6
Sinais de outras vítimas	5 em 6
Mal feita e óbvia	6 em 6

CONTROLE DO TEMPO

O tempo é dividido em rodadas. Uma rodada é tempo suficiente para se deslocar o total de metros permitido pela sua Carga e realizar uma ação simples como atacar ou usar um item.

- **Rodada:** 1 rodada dura 6 segundo, logo 10 rodadas duram 1 minuto.

CONTROLE DO DESLOCAMENTO

Em locais fechados e pequenos o deslocamento é medido em metros, em viagens mais longas, em quilômetros.

- **Rodadas (m):** Percorre 10 metros menos o total de Carga.
- **Correr:** Dobra a distância percorrida na rodada, mas não pode fazer outras ações.
- **Viagem longa (Km):** Marcha diária de 8 horas percorre 40 Km.
- **Marcha forçada:** Cada 10 km além do limite diário causa 1d6 de Dano por cansaço que serão recuperados apenas com descanso em um Refúgio.

ENCONTROS ALEATÓRIOS

Enquanto exploram regiões perigosas os personagens podem se deparar com coisas inusitadas. As tabelas abaixo ajudam a definir o encontro e reação dos PdM encontrados.

- **Role 1d6:** A cada 15 minutos de jogo e se o resultado for 1 ocorre um encontro.
- **Inevitável:** As chances aumentam em 1 até que resulte em um encontro, quando então voltam ao normal novamente (1 em 6).

Tipo de Encontros

1d6	Descrição
1	Emboscada (inimigos, animais ou monstros)
2	Armadilha ou ameaça natural (fosso oculto, ponte despedaçada ou terremoto)
3	Sinais de perigo nas proximidades (chamas, gritos e carniça no chão)
4	Sinais de atividade suspeita nos arredores (vozes, rastros e vestígios de luta)
5	Sinais de bom presságio (música alegre, caravana amistosa ou luzes urbanas)
6	Inesperada ajuda (Um Refúgio, fonte de comida fácil, aliados novos)

Reação de NPC

1d6	Descrição
1	Favorável, pode ajudar sem exigências se bem tratado
2	Amistosa, buscando trocas benéficas sem riscos à sua segurança
3 e 4	Imparcial, buscando melhor para si sem interesse em prejudicar ninguém
5	Hostil, buscando enganar e tirar vantagem
6	Violento, buscando matar, roubar e destruir

SITUAÇÕES ADVERSAS

Existem várias situações adversas que não podem ser catalogadas totalmente, coisas como andar na escuridão sem luz ou com água até a cintura por exemplo. Nestes casos use as demais regras para adjudicar de forma coerente com o resto do sistema.

TESTE DE PÂNICO

Cenas grotescas e traumáticas podem abalar a sanidade em Hacks BXP mais realistas ou focados em horror. Testes de Pânico são Testes de Proteção (Psíquica) que disparam um ataque de pânico aleatório em caso de falha. Existem infinitas possibilidades de gatilhos e insanidades, mas abaixo segue uma tabela de exemplos de surtos de pânico.

Ataque de Pânico

1d6	Descrição
1	Perde ação se urinando nas calças, vomitando o almoço ou se tremendo todo
2	Corre apavorado por 1d6 rodadas e sofre o dobro de Dano de ataques
3	Fica imóvel pelo horror por 1 rodada e sofre o dobro de Dano de ataques
4	Desmaio súbito por 1d6 rodadas ou até ser acordado por alguém
5	Trauma (Reduz em 1 passo a Matriz de Proteção Psíquica até o fim da sessão)
6	Infarto! Teste de proteção letal ou morre na hora.

REGRAS DE COMBATE

CONDUZINDO BATALHAS RÁPIDAS E BRUTAIS

1. Verificar surpresa
2. Rolar a iniciativa
3. Lado vencedor age
4. Lado perdedor age
5. Repita os passos 2, 3 e 4

SURPRESA

Caso haja dúvida se um personagem foi pego de surpresa ou não, role um Teste de Ação normal, mas considere Talentos e o contexto da cena. Quem fica surpreso não age na primeira rodada e sua CA e Matriz de Proteção pioram em 1 passo na rodada surpresa.

INICIATIVA

Após resolver a rodada surpresa, cada grupo envolvido na batalha rola 1d6 para definir a ordem de ação, não é uma rolagem por personagem, mas por lado do conflito. Do maior para o menor resultado, todos os lados podem agir no combate. Após a resolução da ação de todos os combatentes, a rodada termina e uma nova iniciativa deve ser definida.

ATAQUE

O Teste de Ataque está na introdução deste documento de referência. Cada personagem pode atacar uma vez por rodada, ou duas se usar uma arma em cada mão.

ATAQUE COM DUAS ARMAS

Quem luta com 2 armas faz 2 ataques, mas a CA dos seus alvos melhoram em 1 passo contra armas leves ou 2 contra as demais armas. Para remediar isso é preciso usar algum Talento, poder sobrenatural ou arma especial.

ATAQUE EM ÁREA

Não exigem uma rolagem de ataque, pois não é preciso acertar o alvo, mas apenas a área onde ele está. Todos nesta área fazem um Teste de Proteção contra Explosão para ignorarem os efeitos nocivos ou reduzirem o Dano à metade, pois ataques em área sempre causam dano se você não tiver o talento Evasão ou alguma proteção como campo de força.

COBERTURA

Alvos protegidos atrás de obstáculos se tornam mais difíceis de atingir. A CA e Proteção contra Explosão melhoram 1 passo se a cobertura for menor (metade do corpo exposto) ou 2 se for maior (só a cabeça exposta). Cobertura total ignora ataques a menos sejam capazes de ultrapassar sua proteção.

CONDIÇÕES TÁTICAS

Atacar alvos caídos, atordoados, em posição desfavorável ou de surpresa gera uma vantagem que consiste em considerar a sua CA pior em 1 passo. Da mesma forma, se você ataca de uma posição desfavorável, no escuro ou caído a CA do alvo será melhorada em 1 passo. Você pode criar uma lista de condições e estados pré-definindo seus efeitos.

DANO

Quando uma ameaça real ou um ataque atinge um personagem é preciso reduzir seus PV conforme o Dano causado.

- **Dado de Dano:** Ataques que causam Dano variável usam o d6 como dado de Dano.
- **Dano Agravado:** Ataques de Dano Agravado adicionam +1d6 ao Dano caso a rolagem de Dano tenha sido um 6. O novo dado também é agravado e pode gerar novos dados extra de Dano. (1d6A é a notação para 1d6 de Dano Agravado).
- **Redução de Dano:** Ataques no limite máximo de alcance das armas ou contra alvos com CA acima de A (CA A+) tem seus danos reduzidos pela metade.
- **Ampliação de Dano:** Ataques contra alvos com CA E- causam Dano dobrado.
- **Morte:** PdM morre com zero PV e os jogadores 1d6 rodadas após esta marca.

MIRANDO

Quando se investe toda uma rodada parado mirando em um alvo, este terá sua CA reduzida em 1 passo contra este ataque. No entanto é preciso evitar sofrer Dano enquanto se mira. Esta vantagem pode se acumular com os efeitos de surpresa e condições táticas variadas.

MORAL

Os PdM não precisam lutar até a morte, podendo se render ou fugir antes disso. Faça um Teste de Proteção Psíquica para definir se os inimigos continuam a lutar ou não. Este teste é engatilhado pelas ações do jogo que poderiam causar um abalo no moral, como morte de aliados, chegada de mais inimigos ou ferimentos graves.

- **Sem escapatória:** PdM que falhem no moral, mas sejam obrigados a continuar lutando sofrem o dobro do Dano de ataques certeiros devido ao medo e desespero.

MUNIÇÃO

Esta medida computa o consumo de munição das armas de projétil de longa distância (armas de fogo, arcos e blasters). Cada ponto de Munição permite lutar uma batalha inteira com a arma sem a necessidade de mais anotações. Cada Hack BXP terá seus custos e formas de se obter Munição, mas é importante entender que esse contador mede a munição de todas as armas e não de apenas uma.

- **Consumo extra:** Explosivos e armas poderosas podem consumir Munição por cada ataque realizado, representando seu poderio e custo alto.
- **Desperdício:** Falhas críticas poderiam reduzir de 1 a 3 de Munição pelo desperdício.

RAJADA

Algumas armas permitem a execução de Rajadas, o que exige o consumo de 1 de Munição. A vantagem é que Rajadas causam Dano agravado com 1d6 de Dano extra e dispensam as rolagens de ataque, pois os alvos em um arco de 45º graus é que farão seus Testes de Proteção contra Explosão para reduzirem o Dano à metade.

RAJADA INFERNO

Certos Hacks BXP podem contemplar armas e poderes que realmente devastem tudo. Nestes casos é permitido gastar Munição extra (além da Rajada comum) para adicionar +1d6A ao Dano da rajada. Cada arma deve ter um limite máximo de uso de Munição na Rajada Inferno.

SURTO DE BRUTALIDADE

Hacks BXP focados em batalhas sangrentas e violência desmedida utilizam os Surtos de Brutalidade. Sempre que um ataque resultar em um Acerto Crítico (20 no dado) ou uma morte brutal e cinematográfica, engatilha-se um Surto de Brutalidade, que nada mais é do que um efeito benéfico à escolha. Uma lista de exemplos pode ser vista abaixo:

Efeitos do surto

Descrição
Cure 2PV por DV do alvo
Cause Dano nos inimigos adjacentes (2 de Dano por DV do alvo original)
Faça imediatamente outra ação na rodada
Seu próximo ataque causará 1d6 de Dano extra
Se o inimigo morreu você ganha um bônus de XP igual à metade do valor de XP dele
Inimigos próximos testam moral

REGRAS DE EVOLUÇÃO

O NÍVEL 10 NÃO É O LIMITE

NÍVEL DE EXPERIÊNCIA

O poder dos personagens é medido por seus Níveis de Experiência. Os personagens iniciam o jogo no nível 1 e passam de Nível conforme ganham Pontos de Experiência (XP).

- **Dados de Vida:** A cada Nível o personagem adiciona 1DV aos seus PV.
- **Matrizes:** As entradas das matrizes melhoram em alguns Níveis determinados.
- **Talentos:** Alguns Hacks BXP adicionam talentos extras em Níveis determinados.

Tabela de XP

Nível	XP para o próximo nível	Dados de vida
1	0	1d6
2	2.000	2d6
3	4.000	3d6
4	8.000	4d6
5	16.000	5d6
6	32.000	6d6
7	64.000	7d6
8	120.000	8d6
9	240.000	9d6
10	360.000	10d6

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Cada Hack BXP vai ter suas formas de conceder XP aos personagens. Recuperar tesouros, decifrar grimórios ou explorar algum lugar misterioso pode render XP de acordo com a proposta do Hack, mas a única fonte padrão é a sobrevivência a combates.

- **XP de vitória:** Cada inimigo concede XP para ser dividido entre o grupo.
- **XP de derrota:** Mesmo se fugirem ou forem capturados, os personagens ganham ¼ da XP dos inimigos se sobreviverem a batalha.

NÍVEL MÁXIMO

O décimo Nível é o último do jogo, mas não decreta o fim da carreira. É possível continuar acumulando XP para obter aprimoramentos como +10PV, +1 passo em uma matriz ou um Talento novo. Outros aprimoramentos podem existir baseados no Hack BXP, inclusive levando o jogo a um patamar mais épico com títulos de nobreza, controle de terras e formação de exércitos ou elevação a um nível super heróico com personagens semideuses.

Aprimoramentos

Ordem	Custo em XP
1º a 4º	100.000 cada
5º a 9º	250.000 cada
10º+	500.000 cada

NOTAS FINAIS

Chegamos ao fim e eu gostaria de agradecer a Deus, minha família, o time da GDM e a todos que acreditaram e financiaram o projeto do RPG Black Troopers. Isso permitiu que este documento ganhasse vida e que várias famílias fossem abençoadas com os recursos levantados. Eu agradeço também aos jogadores de teste, pois testar jogos é uma etapa muito importante do processo. Deixo aqui o meu contato pessoal para quem quiser conversar sobre Hacks BXP.

Felipe PEP

facebook.com/felipe.pep