▸ Role d20 para obter um contato, cliente, rival ou alvo.

1. Arcimboldo, comerciante de tecnologia e inventor excêntrico

2. Aurora, colecionadora rica de objetos singulares

3. Blackout, especialista discreto em eliminar evidências

4. Bleach, androide zelador sarcástico que se tornou assassino

5. Bron, chefe de segurança mal-humorado com braço metálico

6. Bullet, androide traficante de armas, direto ao ponto

7. Carryout, entregador convencido com pernas cibernéticas velozes

8. Fisher, jovem de rua animado, procurando uma equipe

9. Ginseng, traficante de drogas sociável

10. Hot Ticket, receptador extremamente cauteloso

11. Kaiser, agiota sorridente de terno prateado

12. Osiris, médico clandestino exausto

13. Powder Blue, androide intermediário que cobra preços justos

14. Reacher, líder perspicaz de equipe tática mercenária

15. Rhino, guarda-costas pouco perspicaz, mas de bom coração

16. Sam, jornalista destemido com tendência a se meter em perigo

17. Shifter, dono trabalhador de uma oficina clandestina

18. Walleye, corretor de informações com postura profissional

19. Whistler, taxista sorridente e motorista de fugas

20. "X", intermediário imperturbável de uma corporação não identificada

▸ Role d6 para tentar encontrar um trabalho. Gaste ₡1 para rolar novamente.

• **1–2:** Nada por enquanto. Você precisa ficar devendo um favor a alguém para participar de um trabalho.

• **3–4:** Encontrou um trabalho, mas alguma coisa parece errada.

• **5–6:** Escolha entre dois trabalhos.

// ENCONTRANDO TRABALHOS: Muitas equipes não precisam procurar trabalho remunerado (como unidades militares). Se seu jogo usar essa premissa, porém, trabalhos perigosos devem pagar mais para cobrir de um a três créditos em "despesas", como tratamentos médicos, reparos/substituições de equipamentos, novas tentativas de encontrar trabalhos aceitáveis ou períodos sem serviço. Na tabela acima, a expressão "ficar devendo a alguém" é intencionalmente vaga, mas talvez valha esclarecê-la ou mencioná-la em outra parte do jogo (por exemplo, incluindo um agiota na tabela de contatos).

// TRABALHOS: A lista de trabalhos (ou missões, situações, jornadas etc.) deve ser adaptada ao cenário e sugerir aventuras em que as perícias de todos os personagens possam ser úteis. Modelos comuns incluem "lidar com uma ameaça incomum", "investigar algo aparentemente inexplicável" ou "recuperar um objeto de certo lugar para alguém". São elementos de cenário prontos para jogar, que sugerem acontecimentos e oportunidades de aventura.

// ACRESCENTANDO REGRAS: Este SRD é muito breve na esperança de que jogadores experientes preencham suas lacunas com confiança e iniciantes em RPG não fiquem presos a demasiadas ideias preconcebidas. Tudo aquilo que permanece vago foi deixado aberto à interpretação deliberadamente. (Por exemplo: é possível receber um dado de ajuda de um aliado E das circunstâncias na mesma rolagem? Você decide!) Amplie ou esclareça conforme a necessidade. Meus princípios para novas regras são minimizar somas e subtrações, evitar controle excessivo de recursos (além de créditos, impedimentos, quantidade de itens volumosos e equipamentos quebrados) e usar termos cujo significado seja evidente ou cuja ambiguidade seja convidativa.

LICENÇA E ATRIBUIÇÃO

// LICENÇA: Este SRD é disponibilizado sob uma licença Creative Commons Atribuição 4.0 (CC BY 4.0). Você pode utilizar seu texto e diagramação em seu próprio jogo, desde que cumpra as condições a seguir.

// ATRIBUA OS CRÉDITOS: Aquele texto minúsculo ao longo da parte inferior da página? É onde incluo o número da versão e os créditos do conteúdo licenciado (como a arte da capa). Você pode colocá-los em outro lugar do seu jogo, mas inclua-os em algum lugar – por exemplo: "Regras de 24XX: CC BY Jason Tocci".

// USE 24XX, NÃO 2400: Você pode dizer que seu jogo é "compatível com 2400" ou "para uso com 2400", mas não use diretamente material de 2400 nem dê a seu jogo um nome que pareça integrá-lo à minha série 2400 (a menos que tenha autorização expressa).

// NÃO À DISCRIMINAÇÃO: Não utilize nenhum texto deste jogo, o logotipo 24XX ou meu nome em qualquer produto que promova ou tolere supremacia branca, racismo, misoginia, capacitismo, homofobia, transfobia ou outras formas de discriminação contra grupos marginalizados.

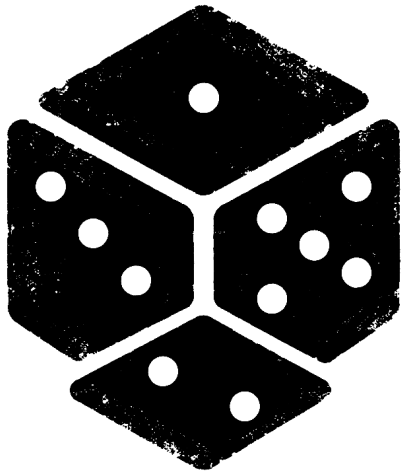
Créditos originais: 24XX SRD v1.41 — texto, diagramação e logotipo 24XX: Jason Tocci (CC BY 4.0). Arte da edição original: Beeple (não reproduzida aqui).

Edição brasileira v1.0: Tradução, revisão e projeto gráfico: Rafael Arruda. Texto e emblemas com assistência de IA. Tradução independente, sem endosso de Jason Tocci.

Fonte e licença: SRD original · CC BY 4.0.

24XX

DOCUMENTO DE REFERÊNCIA DO SISTEMA



EDIÇÃO BRASILEIRA · v1.0

Tradução e revisão: Rafael Arruda

rafaarruda.itch.io

rafaarruda.zine@gmail.com

REGRAS

COMO JOGAR: Os jogadores descrevem o que seus personagens fazem, como agem ou reagem. O Narrador informa quando uma ação é impossível, exige um custo ou etapas adicionais, ou apresenta um risco. Os jogadores podem rever seus planos antes de se comprometerem com eles, alterando o objetivo ou o que está em jogo. Role os dados apenas para evitar riscos.

ROLAGENS: Role um Dado de Perícia — d6 por padrão, um dado maior se houver uma Perícia pertinente, ou d4 se estiver prejudicado por ferimentos ou circunstâncias. Se as circunstâncias ajudarem, role um d6 adicional; se um aliado ajudar, ele rola seu próprio Dado de Perícia e compartilha o risco. Considere o maior resultado obtido.

• **1–2 — Desastre:** Sofra integralmente o risco. O Narrador decide se você consegue realizar a ação. Se a morte era um risco, você morre.

• **3–4 — Revés:** Uma consequência menor ou sucesso parcial. Se a morte era um risco, você sofre um ferimento.

• **5+ — Sucesso:** Você consegue. Quanto maior o resultado, melhor.

Se um sucesso não puder lhe dar o que você deseja (você acerta o disparo, mas o alvo é à prova de balas!), ainda assim obterá informações úteis ou criará uma vantagem.

CARGA: Carregue o quanto fizer sentido, mas ter mais de um item volumoso pode prejudicá-lo em determinadas situações.

PROGRESSÃO: Depois de um trabalho, cada personagem aumenta uma perícia (sem perícia → d8 → d10 → d12) e recebe d6 créditos (₡).

DEFESA: Descreva como um de seus itens se quebra para transformar um golpe recebido em um impedimento breve. Equipamentos quebrados ficam inutilizáveis até serem consertados.

FERIMENTOS: Ferimentos exigem tempo e/ou cuidados médicos para se curarem. Se um personagem morrer, crie outro para introduzir na história assim que possível. Priorize a participação no jogo em vez do realismo.

NARRADOR: Descreva os personagens em termos de comportamentos, riscos e obstáculos, não de Dados de Perícia. Conduza o grupo na definição de limites para os temas abordados. Avance no tempo, pause ou retorne e refaça cenas por questões de ritmo e segurança; convide os demais a fazerem o mesmo. Apresente dilemas para os quais você não sabe a solução. Distribua o foco para que todos tenham oportunidades de participar. Teste a má sorte quando necessário (por exemplo, ficar sem munição ou

encontrar guardas): role um dado, considerando 1–2 como problema imediato e 3–4 como sinais de problemas. Improvisem decisões para cobrir lacunas nas regras; durante uma pausa, revejam em grupo as decisões insatisfatórias.

PERSONAGENS

[NOTA DO TRADUTOR] Nota editorial da tradução (não integra o texto original de Jason Tocci): Nesta edição, skill foi traduzido como Perícia, e skill die, como Dado de Perícia. Em um jogo derivado do 24XX, podem ser utilizadas outras denominações — Habilidades, Traços, Aspectos ou Talentos — isoladamente ou em conjunto, conforme a proposta do cenário. Convém distinguir as características que concedem dados daquelas que estabelecem capacidades ficcionais, como possuir asas e poder voar. Também é importante explicar quando cada categoria se aplica e como se escolhe o dado pertinente.

// As notas de design do SRD começam com duas barras, como esta. Os demais parágrafos destinam-se aos jogadores e ao narrador.

// Os personagens começam com aproximadamente seis aumentos de perícia e/ou créditos gastos em itens, possivelmente combinando "especialidade" e "origem" (ou usando "três aumentos de perícia" como alternativa).

▸ Escolha a especialidade de seu personagem.

NEGOCIADOR: Perícias de Ler Pessoas (d8) e Enganação (d8). Receba um guarda-roupa completo para disfarces.

BRUTAMONTES: Perícias de Intimidação (d8) e uma entre Luta Corpo a Corpo (d8) ou Armas de Fogo (d8). Receba uma espada, uma arma de fogo ou um braço cibernético.

PSÍQUICO: Receba Telepatia (d8, percebe pensamentos superficiais) e Telecinese (d8, com força equivalente à dos próprios braços); ou escolha apenas uma das duas em d10. Receba um frasco de PsychOut (amplifica poderes; causa dependência).

MÉDICO: Perícias de Medicina (d8) e Eletrônica (d8). Receba um estojo médico e instrumentos de cirurgia cibernética (volumosos).

INFILTRADOR: Perícias de Escalada (d8) e Furtividade (d8). Receba equipamentos de escalada e óculos de visão noturna.

TÉCNICO: Perícias de Invasão de Sistemas (d8) e Eletrônica (d8). Receba ferramentas de reparo e um computador personalizado (volumoso).

▸ Escolha a origem de seu personagem.

ALIENÍGENA: Invente duas características, como gerar corrente elétrica, possuir asas, ter camuflagem natural ou seis membros.

ANDROIDE: Você possui um corpo cibernético pronto para aprimoramentos. Receba pele sintética (parece humana) ou uma carcaça (pode ser quebrada sem dano para oferecer defesa). Aumente uma perícia.

HUMANO: Aplique três aumentos de perícia (sem perícia → d8 → d10 → d12). Você pode adquirir novas perícias e/ou melhorar as que já possui.

▸ Escolha ou invente Perícias (caso sua origem assim determine).

Escalada, Contatos, Enganação, Eletrônica, Motores, Explosivos, Invasão de Sistemas, Luta Corpo a Corpo, Intimidação, Trabalho Braçal, Persuasão, Pilotagem, Corrida, Armas de Fogo, Atividade Extraveicular, Furtividade, Rastreamento.

// Personagens que começam com perícias de abrangência maior devem começar com menos perícias ou com perícias de menor utilidade.

EQUIPAMENTO

// Se um item custaria menos que um novo console de videogame, o único custo é o tempo necessário para obtê-lo.

▸ Receba um comunicador (smartphone) e ₡2. A maioria dos itens e aprimoramentos custa ₡1 cada. Ignore pequenas transações, como comprar uma faca ou uma refeição.

ARMADURAS: Colete (pode ser quebrado uma vez para oferecer defesa); armadura de combate (₡2, volumosa, pode ser quebrada até três vezes); traje reforçado (₡3, volumoso, pode ser quebrado até três vezes, próprio para o vácuo e equipado com botas magnéticas).

CIBERNÉTICA: Ouvido cibernético (aprimorável com ecolocalização ou detector de tensão vocal); olho cibernético (aprimorável com visão infravermelha, telescópica ou de raios X); membro cibernético (aprimorável com velocidade, força, compartimentos ou ferramenta ou arma implantada); conector craniano (aprimorável com cópia de dados sensoriais ou aumento de Perícia); nanorrobôs de cura; filtro de toxinas; imitação de voz.

FERRAMENTAS: Lança-chamas (volumoso), mochila a jato para baixa gravidade, scanner médico, minidrone, ferramentas de reparo, conjunto de exploração (equipamentos de escalada, pistola sinalizadora, barraca; volumoso).

ARMAS: Granadas (4, de fragmentação, luz ofuscante, fumaça ou pulso eletromagnético), pistola, rifle (volumoso), espingarda (volumosa), bastão de choque, lançador de tranquilizantes.

▸ Naves espaciais possuem versões básicas das funções abaixo; cada aprimoramento custa ₡10. Em uma emergência, os jogadores escolhem ações para realizar ou ajudar a realizar.

COMUNICAÇÕES: Aprimore com dispositivo de escuta, bloqueador de sinais ou pulso taquiônico (comunicação sem atraso dentro do sistema).

VEÍCULOS AUXILIARES: A nave principal vem com uma cápsula de fuga. Aprimore com um caça espacial ou uma nave auxiliar (capaz de reentrar na atmosfera).

PROPULSÃO: Saltos mais rápidos que a luz e deslocamento em velocidades subluminais. Aprimore para saltos mais longos, maior velocidade ou maior agilidade.

EQUIPAMENTOS: Trajes espaciais para a tripulação. Aprimore com arsenal, equipamento de carga pesada, equipamento de mineração ou cabo de reboque.

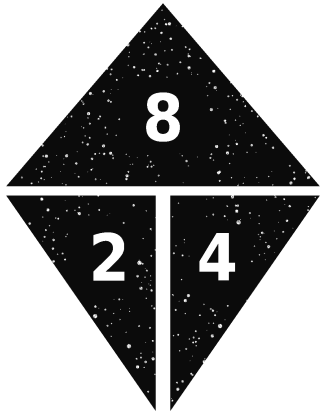
BLINDAGEM DO CASCO: Pode ser quebrada sem ferimentos para oferecer defesa. Aprimore para suportar reentrada atmosférica ou proteger da radiação solar.

SENSORES: Aprimore com sensores de espaço profundo, detecção de sinais vitais, levantamento planetário ou varredura tática de embarcações.

ARMAMENTOS: Torres de defesa. Aprimore com cortador a laser, torre de padrão militar ou torpedos.

DETALHES

// Detalhes adicionais dos personagens e do cenário geralmente precisam ser personalizados para o ambiente de jogo (especialmente quando envolvem alienígenas e vestuário). Sinta-se à vontade para usar as opções a seguir, que devem funcionar em diversos cenários de ficção científica.



▸ Invente ou role detalhes pessoais.

	SOBRENOME	APELIDO
1	Acker	Ace
2	Black	Bliss
3	Cruz	Crater
4	Dallas	Dart
5	Engel	Edge
6	Fox	Fuse
7	Gee	Gray
8	Haak	Huggy
9	Iyer	Ice
10	Joshi	Jinx
11	Kask	Killer
12	Lee	Lucky
13	Moss	Mix
14	Nash	Nine
15	Park	Prof
16	Qadir	Red
17	Singh	Sunny
18	Tran	Treble
19	Ueda	V8
20	Zheng	Zero

	JEITO DE SER	NOME DE NAVE
1	Ansioso	Arion
2	Observador	Blackjack
3	Direto	Caleuche
4	Taciturno	Canary
5	Sereno	Caprice
6	Descontraído	Chance
7	Frio	Darter
8	Curioso	Falkor
9	Dramático	Highway Star
10	Irônico	Moonshot
11	Enfadonho	Morgenstern
12	Sincero	Phoenix
13	Formal	Peregrine
14	Gentil	Restless
15	Ingênuo	Silver Blaze
16	Perspicaz	Stardust
17	Espinhoso	Sunchaser
18	Imprudente	Swift
19	Lacônico	Thunder Road
20	Cansado	Wayfarer

CENÁRIO

// A PREMISSA: Explique os fundamentos do cenário. Se isso não estiver claro em outro lugar, ofereça um motivo para os personagens permanecerem juntos e indique o tipo de atividade que ocupará seu tempo.

// A PÁGINA FINAL: Se quiser imitar o estilo dos micro-RPGs originais que inspiraram este SRD, a última página (ou a metade esquerda de um lado de uma folha tamanho carta) comporta quatro tabelas de vinte entradas. O narrador pode utilizá-las para gerar ideias de sessões improvisadas, como: "[Nome] contratou vocês para [Trabalho] em [Local], mas há uma [Reviravolta]!" Abaixo, uma tabela de exemplo.