

MARCO BYM

URSAL

FASTPLAY



**BRAVURA
JOGOS**

Ursal RPG Fastplay

Copyright © 2024 by MARCO BYM

O conteúdo desta obra é de responsabilidade do autor, proprietário do Direito Autoral. Proibida a venda e reprodução parcial ou total sem autorização.

Editoração, Projeto Gráfico e Ilustrações:

Marco ByM Veloso

Revisão:

Adeir Ribeiro, Alessandro e Lenice Franzen

Ursal RPG Fastplay é inspirado em **Levante Ursal**, criado por **Igor Moreno** utilizando um hack feito a partir do **Sistema Bravura**, criado por **Adeir Ribeiro** e **Fábio Campelo**, ambos licenciados em **Atribuição-Compartilhada 4.0 Brasil (CC BY-SA 4.0 BR)**.

Você tem o direito de:

Compartilhar — copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato.

Adaptar — remixar, transformar, e criar a partir do material para qualquer fim, mesmo que comercial.

De acordo com os termos seguintes:

Atribuição — Você deve dar o crédito apropriado, prover um link para a licença e indicar se mudanças foram feitas. Você deve fazê-lo em qualquer circunstância razoável, mas de nenhuma maneira que sugira que o licenciante apoia você ou o seu uso.

Compartilhada — Se você remixar, transformar, ou criar a partir do material, tem de distribuir as suas contribuições sob a mesma licença que o original.

Sem restrições adicionais — Você não pode aplicar termos jurídicos ou medidas de caráter tecnológico que restrinjam legalmente outros de fazerem algo que a licença permita.

O licenciante não pode revogar estes direitos desde que você respeite os termos da licença.

As regras de jogo aqui contidas são liberadas sob a licença original. Todos os elementos de ambientação são de propriedade intelectual do autor.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com fatos, nomes, pessoas e situações da vida real é mera coincidência. Apenas relaxe e se divirta com o jogo.

Este fastplay é uma versão compacta do **Ursal RPG**, com um resumo das regras que virão no livro básico, mas com o suficiente para que você comece as suas aventuras.



**BRAVURA
JOGOS**

A **BRAVURA JOGOS** é um selo editorial de RPG independente que surgiu no Rio de Janeiro e hoje é publicado pela **Abraço Editorial**.

Acreditamos na democratização do acesso a cultura e temos o objetivo de lançar jogos baratos, inclusivos, acessíveis, de qualidade e acima de tudo, divertidos.

bravurajogos.com.br



O Abraço Editorial é a Editora Social do Instituto Pró-Diversidade, pela qual realizamos nossas publicações, oficinas de produção literária e de artes visuais e orientamos novos autores como ela-

borar e publicar livros.

prodiversidade.org.br

**Abraço Editorial
Instituto Pró-Diversidade**

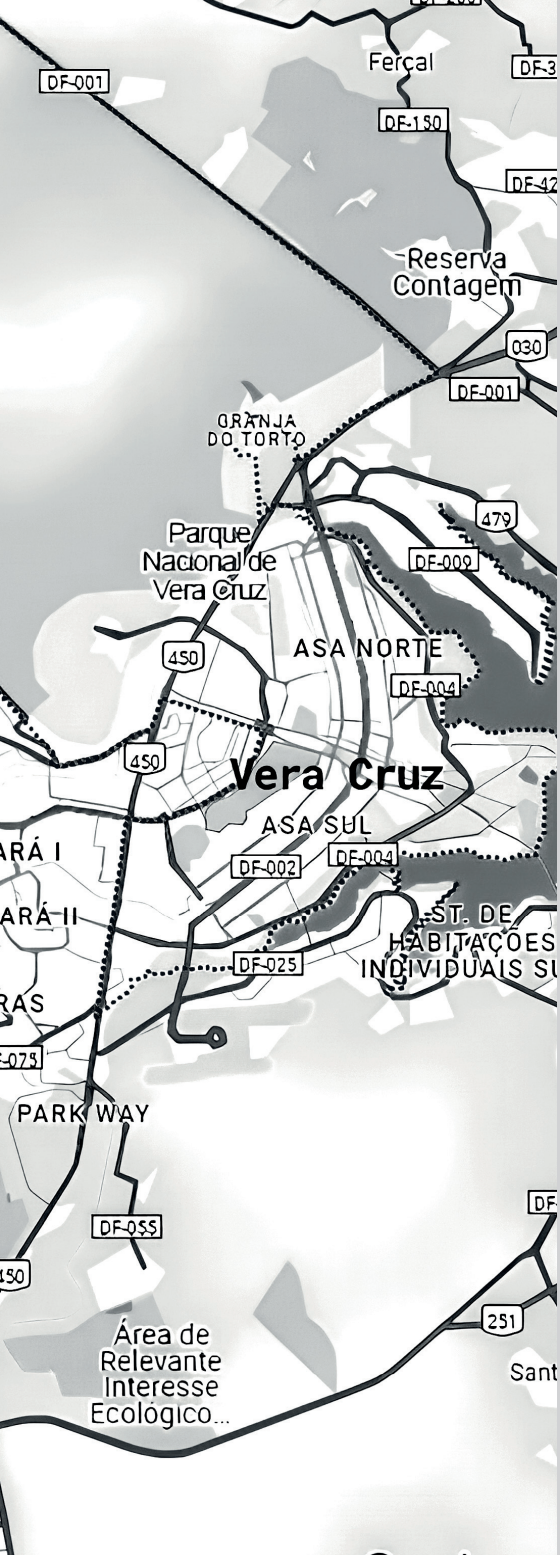
Rua Campos Sales, 42 unidade 03 – Brás
CEP 03041-090 - São Paulo – SP
(11) 3208-9878 | (11) 97116-1538
(11) 95389-7767

Diretoria:

diretoria@prodiversidade.org.br

Editorial:

abraco.editorial@prodiversidade.org.br



E SOBRE O QUE É ESSE JOGO?

Ursal é um jogo de RPG de fantasia urbana, que se passa na segunda década do século XXI. Em um mundo similar ao nosso, mas onde o charme nostálgico dos anos 1980 ainda pulsa fortemente dentro da tecnologia moderna, onde os eventos históricos seguiram um curso semelhante ao do nosso, mas com nuances que moldaram uma realidade paralela.

As aventuras se desenrolam em Vera Cruz, Distrito Federal e capital do país, uma cidade planejada com a mesma ousadia arquitetônica de sua contraparte em nosso mundo. Curvas suaves e estruturas monumentais se destacam sob o brilho dos neons. Edifícios emblemáticos como o Congresso Nacional e o Palácio do Planalto assumem uma aura futurista, com fachadas adornadas por murais de arte pixelizada.

Os jogadores assumem o papel de Ursoldados, membros da força-tarefa independente URSAL, operando sob a fachada da ONG Fundação Lumina. Composta por ursos antropomórficos altamente treinados para combater os avanços da Congregação Teocorporativa Humanitária Unificada de Libertação (CTHUL), uma organização que manipula as massas em prol de seus ideais capitalistas e evangelizadores.

Neste universo paralelo, no melhor estilo K7 Punk, videocassetes e locadoras ainda fazem parte do cotidiano, funcionando como pontos de encontro para os cinéfilos. Discos de vinil e fitas cassetes continuam girando suas melodias nostálgicas, e câmeras instantâneas, disquetes e CDs permanecem sendo utilizados para armazenar dados.

E O QUE EU PRECISO PARA COMEÇAR A JOGAR?

- **1 a 7 pessoas**, incluindo o narrador, chamado aqui de **Ursae Majoris (UM)**;
- **Alguns dados de seis faces (d6)** – um já resolve, mas o ideal é ter três por jogador ou um aplicativo que simule os dados;
- **Fichas de personagem** impressas para cada jogador;
- Um **local confortável e seguro** para jogar;
- E claro, alguns **lanchinhos** para manter a energia, porque ninguém é de ferro!

A REGRA DE DURO

A regra mais importante de todas:

O Ursae Majoris é livre para modificar qualquer coisa, tanto na ambientação, quanto nas regras, em prol de um jogo seguro e divertido.

Os temas abordados nas aventuras de Ursal incluem:

- **Exploração:** Aventuras que desafiam os personagens a descobrir novos lugares, segredos e mistérios ocultos;
- **Combate (violência branda):** Conflitos físicos que movem a narrativa, sem focar em violência explícita;
- **Ocultismo:** Elementos sobrenaturais e místicos que envolvem rituais, segredos ancestrais e o desconhecido;
- **Luta contra Preconceito:** Narrativas que abordam de forma crítica e empoderadora as batalhas contra diferentes formas de opressão.
- **Elementos Queer:** Exploração de temas LGBTQIAPN+ de forma afirmativa, inclusiva e natural;
- **Horror leve:** Momentos de tensão e medo, sem apelar para o terror extremo ou gore.

MECÂNICA BÁSICA

Para realizar uma façanha, faça um teste de **2d6 + bônus (Proficiência + Vantagem relacionadas à ação)** contra uma dificuldade estabelecida pelo **Ursae Majoris**. Se o resultado for igual

ou superior à dificuldade, você tem **Sucesso**. Se for **inferior**, ocorre uma **Falha**.

Além disso, independente da dificuldade, se você rolar **dois números iguais** nos 2d6, isso resulta em um **Acerto Crítico**. No entanto, se **ambos os dados mostrarem 1**, será sempre uma **Falha Crítica**.

A dificuldade padrão para qualquer ação no jogo é **9**.

TABELA DE DIFICULDADES

Nível de Dificuldade	Valor
Fácil	6-8
Normal	9
Mediano	10
Difícil	11
Muito Difícil	12
Quase Impossível	13+

Quando ocorre um acerto ou falha crítica, role um terceiro dado para determinar a intensidade desse resultado.

A **intensidade** é um fator que define o quão positiva ou negativa foi sua ação. A regra é simples:

- **Acerto Crítico:** Quanto maior o resultado no terceiro d6, melhor a situação se desenrola a seu favor.
- **Falha Crítica:** Quanto menor o valor no terceiro d6, piores serão as consequências.

IMPACTO DA INTENSIDADE

Cada rolagem no terceiro dado resultará em um efeito que varia de **leve a extremo**, dando maior controle narrativo e tornando os resultados mais previsíveis para o **UM** e os jogadores.

INTENSIDADE NO ACERTO CRÍTICO

- **Leve (1-2):** O resultado é crítico, mas com um impacto discreto.
- **Moderado (3-4):** O impacto é mais significativo, com uma mudança notável na dinâmica.



- **Forte (5):** O sucesso é claro e causa um efeito persistente.
- **Extremo (6 - Sucesso Bestial):** O impacto é extraordinário, transformando o rumo do combate.

INTENSIDADE NA FALHA CRÍTICA

- **Leve (1-2):** A falha ocorre, mas com um resultado menos prejudicial.
- **Moderado (3-4):** A falha é notável e provoca uma mudança desfavorável.
- **Forte (5):** A falha é considerável e afeta você de forma duradoura.
- **Extremo (6 - Falha Desastrosa):** Uma falha sem igual, trazendo sérias consequências.

CRIANDO O SEU URSOLDADO

ATRIBUTOS

São as características que definem as habilidades e capacidades da sua personagem. Em Ursal, eles são:

Físico (FIS) - Representa a força bruta e a resistência corporal.

Habilidade (HAB) - Representa a destreza, agilidade e precisão.

Cognição (COG) - Representa a inteligência, memória e raciocínio.

Borogodó (BORO) - Representa o carisma, magnetismo pessoal.

Cada personagem começa com **1 ponto em cada atributo** e recebe mais **5 pontos** para distribuir livremente, sendo que os valores de atributo variam de **1 a 4**.

SUB-ATRIBUTOS

Atributos complementares, englobando **Iniciativa (INI)**, **Ataque (ATK)**, **Defesa (DEF)**, **WOOF** e **Pontos de Vida (PV)**.

INICIATIVA

Representa a ordem de ataque dos personagens, jogando **1d6 + HAB**, agindo em ordem decrescente.

ATAQUE E DEFESA

Ataque (ATK) representa a capacidade ofensiva do personagem, cujo valor é somado na sua jogada.

O cálculo é feito somando **HAB** com **proficiências e vantagens**.

Já **Defesa (DEF)** indica o nível de proteção do personagem. Um valor fixo que você deve superar na jogada.

Para determinar a **DEF**, some **FIS + bônus de proficiências de defesa (se houver) + bônus da armadura (caso equipada) + 6**.

WOOF

Uma forma avançada de adrenalina presente nos corpos dos Ursoldados que desperta seus poderes ocultos.

O cálculo do **WOOF** é feito somando os atributos **COG + BORO** e multiplicando o resultado por **3**.

O **WOOF** pode ser usado para influenciar jogadas e realizar habilidades especiais. Quando um personagem fica com **WOOF zero**, ele se encontra exausto, desmotivado e à beira de ser incapacitado, precisando descansar (1d6 pontos de **WOOF** recuperados por hora).

USANDO O PODER DO WOOF PARA MUDAR O SEU DESTINO

O **WOOF** permite que os Ursoldados realizem feitos sobre-humanos, incluindo a alteração de jogadas. Antes de realizar uma ação, você pode declarar que deseja gastar **WOOF** para melhorar sua jogada, com uma conversão de **2 pontos de WOOF para 1 ponto de bônus**.

Além disso, você pode **anular uma falha crítica** com o gasto de **5 pontos de WOOF**, transformando-a em uma falha comum.



Nesse caso, o UM irá guardar essa Falha Crítica como uma **Mácula**, que poderá ser usada posteriormente para adicionar uma dificuldade extra em outro momento da aventura.

Seus valores também vão de **1 a 4** e os personagens começam com **9** + **valor de COG** pontos para distribuir entre suas proficiências.

PONTOS DE VIDA (PV)

Some **FIS** + **BORO** e multiplique o resultado por **4**.

Cada vez que o personagem sofre dano, esse valor é subtraído dos PV até que atinja **zero**. Quando isso ocorre, o personagem fica incapacitado, e qualquer dano adicional pode resultar em morte.

O UM decide se o personagem caído está apenas incapacitado, desmaiado ou morto ao atingindo zero PV.

A recuperação de PV acontece naturalmente após um dia de descanso, quando o personagem recupera **1d6** + **FIS**. Se for auxiliado por outro personagem que obtenha sucesso em um teste de medicina, a quantidade recuperada é dobrada.

Medicamentos podem restaurar **2d6** de PV, mas só podem ser administrados novamente após **30 minutos** para evitar intoxicação.

REGENERAÇÃO

Quando um Ursoldado realiza um **Acerto Crítico**, sua habilidade inata de **Regeneração** é ativada. Nesse caso, **role 2d6** e recupere o valor resultante em PV. Se o resultado for dois números iguais, isso não contará como Acerto ou Falha Crítica

Um efeito colateral da regeneração é a expulsão de vapor pelos poros do Ursoldado.

PROFICIÊNCIAS

São os conhecimentos e habilidades adquiridos pelos personagens ao longo de suas aventuras.

TABELA DE CUSTO INICIAL DE PROFICIÊNCIAS

Nível	Custo
1	1 ponto
2	2 pontos
3	3 pontos
4	6 pontos

LISTA DE PROFICIÊNCIAS

FÍSICO (FIS)

- Armas corpo-a-corpo;
- Armas de fogo;
- Artes Marciais;
- Atletismo;
- Natação.

HABILIDADE (HAB)

- Armadilhas;
- Caça;
- Condução;
- Ocultar-se;
- Prestidigitação.

COGNIÇÃO (COG)

- Cartografia;
- Culinária;
- Investigação;
- Medicina;
- Reparos.

BOROGODÓ (BORO)

- Arte;
- Intimidação;
- Liderança;
- Manipulação;
- Sedução.

ESPECIALIZAÇÕES

Personagens podem se especializar em áreas específicas de suas proficiências (por exemplo, armas corpo a corpo - facas), garantindo um bônus de +1 em suas jogadas sempre que a especialização for aplicável.



O número máximo de especializações que um personagem pode ter é igual ao valor de **COG**, e cada especialização custa 1 ponto.

VANTAGENS

Personagens começam com um número de Vantagens equivalente à soma do valor de **HAB + COG**.

Cada Vantagem adiciona **+2** no resultado dos testes que são aplicáveis.

LISTA DE VANTAGENS

- **Ambidestria** - você é capaz de usar ambas as mãos com igual destreza. Em combate, você pode fazer um ataque extra.
- **Autocontrole** - capacidade de resistir a situações psicológicas extremas. Se aplica a testes de resistência mental e emocional.
- **Brutalidade** - seus ataques físicos são mais letais, somando +2 ao dano.
- **Brabeza** - seus ataques são extremamente treinados e precisos, somando +2 a testes de combate.
- **Flexibilidade** - capacidade de se adaptar fisicamente a espaços e situações inesperadas. Se aplica a testes de Atletismo e que envolvam habilidade corporal.
- **Prontidão** - você é extremamente atento às coisas ao seu redor. Se aplica a testes de Iniciativa e que envolvam percepção.
- **Osso Duro de Roer** - você treinou muito para desenvolver sua resistência física, possuindo um bônus natural de +2 na defesa.
- **Senhor da Gambiarra** - capacidade de criar, alterar e improvisar equipamentos. Se aplica a testes de Reparos.
- **Sereio** - você esbanja carisma muito acima da média e você sabe disso! Você tem +2 em todos os testes que exigem Borogodó.
- **Sobrevivência** - você possui a capacidade de encontrar sustento e abrigo em situações extremas.

URSOTIPOS

Atualmente, os candidatos a Ursodados, monitorada pela **Fundação Lumina**, coordenadora da **Força Tarefa Ursal** podem escolher entre quatro Ursotipos: **Kodiak**, **B. Bear**, **Panda e Polar**. Cada espécie oferece características únicas que impactam o estilo de jogo e as habilidades de combate.

No entanto, o processo de transformação ainda carrega um peso: **ele não é reversível**.

KODIAK

Inspirados no poderoso urso marrom soviético, o Ursotipo **Kodiak** é conhecido por sua força bruta e resistência excepcional. Começam com dois pontos em uma proficiência relacionada a **FIS**.

B. BEAR

O **Urso Negro**, ou **B.Bear**, é um Ursotipo conhecido por sua adaptabilidade e agilidade. Começam com dois pontos em uma proficiência relacionada a **HAB**.

POLAR

O Ursotipo **Polar** são imponentes e implacáveis. Com habilidades que os tornam resistentes ao frio extremo e com uma força que rivaliza com a do Kodiak. Começam com dois pontos em uma proficiência relacionada a **BORO**.

PANDA

Embora possam parecer tranquilos, a inteligência e capacidade de observação dos **Pandas** os tornam adversários formidáveis. Começam com dois pontos em uma proficiência relacionada a **COG**.

CLASSES

ATIRADOR

Os **Atiradores** são especialistas em ataques à longa distância. Com uma mira impecável e uma precisão mortal, eles são capazes de eliminar múltiplos inimigos de uma só vez, graças aos seus ataques em área.



LUTADOR

Para aqueles que preferem uma abordagem mais direta, os **Lutadores** são os mestres do combate corpo a corpo.

SUPORTE

Os **Suportes** desempenham um papel crucial em manter a equipe unida e funcional. Com habilidades de cura e fortalecimento, eles garantem que os companheiros de equipe estejam sempre prontos para o combate.

TANQUE

Semelhante aos Lutadores, os **Tanques** são especialistas em combate corpo a corpo. No entanto, sua verdadeira força reside em sua capacidade de segurar os ataques adversários e proteger seus aliados.

HABILIDADES ESPECIAIS

Cada classe oferece um conjunto de **Habilidades Especiais (HE)**, que são acessadas mediante o gasto de pontos de **WOOF**.

Seu Ursoldado começa com **uma** habilidade especial e pode ir adquirindo outras a medida que sobe de nível.

HABILIDADES ESPECIAIS DE ATIRADOR

CHUVA DE FOGO (6 PTS DE WOOF)

O Ursoldado dispara uma rajada de projéteis explosivos em uma ampla área, causando **3d6** de dano em múltiplos alvos (1d6+2) ao mesmo tempo.

PONTO CEGO (3 PTS DE WOOF)

O Atirador usa suas habilidades para se tornar invisível por um curto período (1d6 turnos). Durante esse tempo, ele tem um bônus de +3 em testes de furtividade.

TIRO FANTASMA (4 PTS DE WOOF)

O Atirador faz um disparo especial no ponto fraco do inimigo, ignorando a armadura e escudo dos oponentes.

HABILIDADES ESPECIAIS DE LUTADOR

FÚRIA IMPLACÁVEL (6 PTS DE WOOF)

Ao ativar esse poder, o Ursoldado entra em um estado de fúria, dobrando o dano de seus golpes por 1d6+1 turnos.



GOLPE RELÂMPAGO (4 PTS DE WOODF)

Executa uma sequência extremamente rápida de 1d6 ataques extras. O Lutador pode desferi-los em um único alvo ou em alvos próximos. Cada golpe tem um redutor de -2 no dano.

IMPACTO SÍSMICO (3 PTS DE WOODF)

O Lutador canaliza toda a força em um poderoso golpe no chão, criando uma onda de choque que derruba 1d6+2 inimigos ao redor, causando 1 de dano.

HABILIDADES ESPECIAIS DE SUPORTE

ESCUDO DE ENERGIA (3 PTS DE WOODF)

O Ursoldado usa escudo energético em torno de um aliado ou de si mesmo, absorvendo uma quantidade significativa de dano (2d6+4) antes de desaparecer.

ONDA REVITALIZANTE (6 PTS DE WOODF)

O Suporte emite uma onda de energia curativa que restaura os PV de aliados próximos. Cada pessoa afetada pela Onda recupera 1d6+3 PV.

RUGIDO INSPIRADOR (4 PTS DE WOODF)

Emite um grito de guerra que inspira todos os aliados próximos, aumentando o ataque e a defesa em +2 por 1d6 turnos.

HABILIDADES ESPECIAIS DE TANQUE

FORÇA TITÂNICA (4 PTS DE WOODF)

O Tanque canaliza sua força para executar um ataque esmagador, capaz de quebrar defesas e atordoar o alvo, com 2d6 extras de dano.

MURALHA DE FERRO (6 PTS DE WOODF)

O Ursoldado se coloca em uma posição de defesa, tornando-se uma barreira quase impenetrável,

dobrando a sua defesa por 1d6 turnos.

PROVOCAÇÃO INTIMIDANTE (3 PTS DE WOODF)

O Tanque desafia os inimigos ao redor, forçando-os a focar seus ataques nele. Seus aliados tem um bônus de +2 na sua DEF por 1d6 turnos.

MISHABOTS

Todo Ursoldado recebe a companhia de um **Mishabot**, dispositivos inteligentes desenvolvidos pela **Fundação Lumina** com o objetivo de atuar como um parceiro nas missões.

Seu tamanho varia entre quinze e vinte centímetros e possuem a forma de pequenos ursos robóticos, uma aparência que engana pela fofura, mas esconde uma incrível capacidade tecnológica, além de uma personalidade própria que se adapta à convivência com o Ursoldado.

No jogo, o Mishabot pode ser interpretado por outro jogador, gerando uma dinâmica divertida da afinidade dele com o Ursoldado.

Entre as habilidades de um Mishabot, destacam-se:

- Comunicação entre os Ursoldados e a base;
- Conexão com rede de teleporte dos agentes de campo;
- Criptografia avançada, protegendo as transmissões;
- Disfarce holográfico, projetando hologramas complexos permitindo que os Ursoldados tenham disfarces "humanos";
- Scanners de alta precisão para analisar e identificar pessoas em necessidade.

Embora extremamente avançados e resistentes, os Mishabots não são indestrutíveis. Suas baterias precisam ser recarregadas regularmente, e, em situações extremas, eles podem sofrer danos que comprometam suas funções.



CONSTRUINDO SEU MISHABOT

Os Mishabots possuem uma ficha junto ao Ursoldado, com atributos e habilidades que variam de 1 a 4. Você começa com 1 ponto em cada atributo e recebe o valor de **HAB** de seu Ursoldado x 4 para gastar nos atributos e habilidades do Mishabot.



ATRIBUTOS

AFINIDADE (AFI)

Indica o nível de conexão do Mishabot com seu Ursoldado. Valores mais altos de Afinidade aumentam os bônus em testes de habilidades do Mishabot. Cada ponto em **AFI** aumenta o bônus nas jogadas de habilidade em +1.

ENERGIA (ENE)

Reflete a saúde e a autonomia da bateria do Mishabot. Cada unidade de **ENE** equivale a **seis horas** de operação contínua, sem empregar habilidades. Além disso, cada ponto de **ENE** se converte em **30 Pontos de Vida (PV)** na ficha do Mishabot.

Quando a energia atinge **zero**, o Mishabot se desliga. O período padrão para recarregar um Mishabot é de **oito horas**, mas cada ponto em **ENE** reduz o tempo de recarga em uma hora.

INTELIGÊNCIA (IA)

Representa a habilidade do Mishabot para processar tarefas e aprender, sendo fundamental na maioria dos testes de habilidades.

RESISTÊNCIA (RES)

Mede a capacidade do Mishabot de suportar diferentes tipos de dano. Cada ponto em **RES** resulta em uma redução de dois pontos de dano.

HABILIDADES DO MISHABOT

Cada Mishabot possui a mesma gama de habilidades, com níveis de 1 a 4. As jogadas consistem em teste de **IA + habilidade + AFI**, seguindo a mesma **Tabela de Dificuldades da pag 4**.

A utilização de qualquer dessas habilidades consome uma quantidade de energia, no caso os **Pontos de Vida do Mishabot**, proporcionais à dificuldade do teste.

TABELA DE CUSTO DE HABILIDADES EM PV

Dificuldade	Custo em PV
Fácil	3 pontos
Normal	6 pontos
Mediano	9 pontos
Difícil	12 pontos
Muito Difícil	18 pontos
Impossível	27 pontos

COMUNICAÇÃO

Capacidade de manter contato entre os Ursoldados e a base. Através de um pequeno dispositivo chamado "Abelha", permitindo uma comunicação telepática. Cara abelha custa 2 PV por pessoa. Cada nível equivale ao número extra de pessoas que o Mishabot pode se comunicar e distância.

- **Nível 1:** Curta - até 2 pessoas
- **Nível 2:** Longe - até 4 pessoas
- **Nível 3:** Distante - até 8 pessoas
- **Nível 4:** Muito Distante - até 16 pessoas

NEPORDDO

Habilidade de acesso ao sistema de teleporte dos Ursoldados,



representando a quantidade de pessoas que podem ser teleportadas mediante o gasto de energia (3 PV por pessoa).

- **Nível 1:** Até 3 pessoas
- **Nível 2:** Até 6 pessoas
- **Nível 3:** Até 9 pessoas
- **Nível 4:** Até 12 pessoas

Forçar o teleporte de pessoas acima da capacidade **triplica** o custo de energia.

HACK

Habilidade de invadir e defender sistemas eletrônicos. Além de poder acessar redes, desativar dispositivos inimigos, ou proteger sistemas aliados de ataques cibernéticos. Cada nível representa a redução na dificuldade do teste e o gasto de PV.

- **Nível 1:** Redução de um nível de dificuldade - 9 PV.
- **Nível 2:** Redução de dois níveis de dificuldade - 6 PV.
- **Nível 3:** Redução de três níveis de dificuldade - 3 PV.
- **Nível 4:** Redução de quatro níveis de dificuldade - 1PV.

Numa falha num teste de HACK, o Mishabot pode refazer o teste, com um aumento de um nível de dificuldade, precisando gastar a mesma quantidade de PV.

DISFARCE

Habilidade de projetar hologramas realistas, criando disfarces perfeitos para os Ursoldados. Porém é a habilidade que mais gasta energia dos Mishabots.

O nível da habilidade define o tempo de duração do disfarce, número de pessoas “camufladas” e gasto de PV.

- **Nível 1:** 1 pessoa, por até 3 horas - 10 PV.
- **Nível 2:** até 3 pessoas, por até 4 horas - 7 PV por pessoa.
- **Nível 3:** até 5 pessoas, por até 5 horas - 5 PV por pessoa.
- **Nível 4:** até 10 pessoas, por até 8 horas - 3 PV por pessoa.

Lembrando que um holograma afeta apenas a visão do alvo. Para afetar outros tipos de visualização, é necessário o uso conjunto da habilidade **Hack**.

ARMAS E EQUIPAMENTOS

ARMAS BRANCAS E ARMAS DE FOGO

Aqui as armas são classificadas de acordo com seu tamanho e função, cada uma oferecendo vantagens distintas. As categorias são:

- **Armas de Pequeno Porte (PQN):** Ideais para ataques rápidos e furtivos;
- **Armas de Médio Porte (MED):** Equilibram precisão e poder;
- **Armas de Grande Porte (GRD):** Perfeitas para desferir golpes devastadores.

Em relação às armas brancas, soma-se o valor de FIS do personagem ao dano final.

ARMADURAS E ESCUDOS

As **armaduras** e **escudos** são essenciais para reduzir o dano sofrido em combate (**RD**).

Elas são classificadas em três tipos: **Simples, Médias e Pesadas**.

Cada personagem pode usar uma armadura e um escudo ao mesmo tempo, somando suas proteções. No início de cada missão, os Ursoldados recebem os equipamentos necessários, além de um **Mishabot**, conforme as diretrizes do **UM**.

EXEMPLOS DE EQUIPAMENTOS POR CLASSE

- **Atirador:** Pistola com silenciador; rifle de precisão; granadas de luz e som.
- **Lutador:** Espada extensora e luvas tasers; armadura média.
- **Suporte:** Granadas de fumaça; escudo leve de energia; mochila com kits médicos.
- **Tanque:** Machado ou martelo de guerra; escudo pesado; armadura pesada.



TABELA DE ARMAS BRANCAS

Porte	Exemplos	Dano
PQN	Adaga, Punhal, Chicote, Espada Curta, Foice Simples	1d6+1
MED	Espada Longa, Martelo de Guerra, Manopla de Combate, Arco, Maça, Besta de Mão, Lança, Taco de Beisebol, Tonfa	1d6+2
GRD	Machado de Duas Mãos, Arco Longo, Besta Composta, Maça de Combate, Cimitarra	1d6+3

TABELA DE ARMAS DE FOGO

Porte	Exemplos	Dano
PQN	Revólver Airgun, Pistola Airgun, Revólver, Pistola, Carabina	2d6
MED	Pistola .50, Escopeta, Espingarda, Submetralhadora, Bacamarte	3d6
GRD	Granada, Bazuca, Fuzil, Metralhadora, Lança-Foguetes	4d6

TABELA DE ARMADURAS E ESCUDOS

Proteção	Exemplos	RD
Simples	Colete de Couro Pesado, Colete de Klevlar	-2
Média	Roupa Tática, Traje de Combate Médio, Escudo tático	-3
Pesada	Armadura de Tropa de Choque, Traje Anti-bomba, Escudo Tático Pesado	-4

TIPO DE DANO

- **Desarmado** (1d6+FIS);
- **Armas corpo-a-corpo**, adicione o valor de FIS ao dano final da arma;
- **Queda**: 1d6 a cada 3m;
- **Fogo, ácido ou veneno**: intensidade de 1 a 4 (1d6 por intensidade);
- **Explosivos**: 1 a 6 de intensidade (1d6 por ponto);
- **Sufocamento**: desmaio instantânea após teste de FIS e morte em FIS x 2 minutos sem socorro.

TEMPO E LUGAR

Fora do combate, a aventura segue um ritmo narrativo dividido em cenas e turnos. Cada turno representa uma unidade de tempo que pode durar segundos ou minutos, enquanto uma cena abrange todos os turnos necessários para desenvolver um evento, podendo se estender por horas, dias ou até semanas, conforme a história.

DISTÂNCIA E MOVIMENTAÇÃO

Existem cinco categorias principais de distância:

Próxima: Refere-se à distância de combate corpo a corpo, até 3 metros do alvo.

- **Próxima**: Refere-se à distância de combate corpo a corpo, até 3 metros do alvo;
- **Curta**: Até 10 metros do alvo;
- **Longe**: Até 50 metros do alvo;
- **Distante**: Até 300 metros do alvo;
- **Muito Distante**: Acima de 300 metros do alvo.

OPONENTES

Em **Ursal**, os **Ursoldados** enfrentam ameaças que transcendem combates convencionais, lutando contra inimigos que representam ideologias obscuras, manipulação mental e experimentos genéticos ilícitos.

A maior ameaça vem da **Congregação Teocorporativa Humanitária Unificada de Libertação (CTHUL)**, que usa uma fachada religiosa para controlar a população.



TESTES DE COMBATE

Os combates em **Ursal** seguem uma estrutura simples, conforme descrito abaixo:

1. Iniciativa (IN): jogue **1d6 + HAB**, agindo em ordem decrescente.

2. Ataque: Ao agir, o jogador soma seu **ATK (HAB + proficiências + vantagens)** e pode adicionar pontos de **WOOF**, se desejar, antes de rolar 2d6.

3. Dificuldade: A dificuldade base de qualquer ataque é o valor da **DEF** do seu adversário.

4. Acertos e Falhas Críticas: Caso obtenha um **Acerto Crítico** ou **Falha Crítica**, role um **terceiro d6** para determinar a **Intensidade** da jogada e seus efeitos narrativos.

5. Dano: Se o ataque for bem-sucedido, o jogador causa dano aos **Pontos de Vida (PV)** do oponente, calculado com base no valor da **arma + bônus**, se houver.

6. Redução de Dano (RD): As armaduras absorvem parte do dano, dependendo do nível de proteção (RD): **simples** (-2), **média** (-3), e **pesada** (-4).

Porém, outros perigos também se destacam: políticos corruptos, cartéis do crime organizado e bilionários inescrupulosos, todos empenhados em manter o status quo e garantir suas agendas, independentemente do custo humano e ambiental.

LISTA DE Oponentes

Aqui os oponentes são classificados em escalas, que definem o seu nível de poder, inspirada nas peças de Xadrez: **Peões, Cavalos, Torres e Bispos**. Cada escala possui uma lista de inimigos, com suas estatísticas e poderes, disponibilizadas da seguinte maneira:

Nome (Escala do Oponente), Iniciativa (IN), Número de Ataques (representado por um #), ATK (valor/tipo de dano), DEF, Pontos de Vida (PV) e Habilidades Especiais (HE).

Peões: Adversários comuns, como membros de gangues e ladrões, cuja força está no número, podendo ameaçar em grandes grupos.

- **Animais Grandes** (ursos, gorilas, elefantes, rinocerontes e hipopótamos): IN+4, #3, ATK 10 (2d6+2/encontrão, mordida ou garra), DEF 10, PV 20 a 25
- **Felinos Grandes** (tigres, leões, onças e panteras): IN+4, #2, ATK 8 (1d6+4/mordida ou garra), DEF 4, PV 10 a 15
- **Ladrão Barato:** IN+2, #1, ATK 1 (1d6+2), DEF 10, PV 8
- **Lobos** (Some +1 de ataque por cada lobo em uma matilha): IN+3, #1, ATK 6 (1d6+2/mordida), DEF 8, PV 10
- **Membro de Gangue:** IN+1, #1, ATK 8 (1d6+2), DEF 8, PV 10 a 15
- **Obreiro:** IN+1, #1, ATK 1 (1d6+2), DEF 10, PV 6
- **Policial:** IN+1, #1, ATK 8 (1d6+2), DEF 8, PV 15

Cavalos: Oponentes astutos, como assassinos e soldados treinados, que desafiam os heróis com suas habilidades e ataques surpresa.

- **Assassino:** IN+3, #1, ATK 6 (1d6+1), DEF 10, PV 10, HE (veneno - 1d6 por rodada)
- **Capanga:** IN+1, #1, ATK 8 (1d6+2), DEF 8, PV 15
- **Ninja menor:** IN+4, #2, ATK 8 (1d6+2), DEF 8, PV 12



• **Soldado:** IN+3, #1, ATK 10 (1d6+3), DEF 8, PV 20

• **Soldado de Elite:** IN+4, #2, ATK 10 (1d6+3), DEF 9, PV 25

Torres: Grandes ameaças, incluindo mercenários de elite e aberrações genéticas, que exigem estratégia e experiência dos Ursoldados.

• **Lobos de Guerra** - Agentes de elite aprimorados por uma versão especial do catalizador genético conhecido como *Bênção*, que permite transformações temporárias em uma forma bestial, semelhante a um lobisomem: IN+4, #3, ATK 8 (1d6+4 / garra / mordida), DEF 10, PV 25

• **Miniontauros** - Humanos transformados em criaturas monstruosas, irracionais e destrutivas ao consumir a *Bênção*. Com musculatura exagerada, pele escura, chifres e garras afiadas. Em doses extremas, a *Bênção* os converte em *Miniontauros Rex*, versões ainda maiores, com múltiplos braços e tentáculos: IN+3, #2, ATK 10 (1d6+3/ garra /chicotada), DEF 12, PV 45 - HE: Cabeçada (4d6 dano), Errando esse ataque, ele fica 1 turno tonto.

• **Miniontauro Rex:** IN+2, #3, ATK 6 (1d6+3/garra/chicotada), DEF 10, PV 65 - HE: Cabeçada (4d6 dano), Errando esse ataque, ele fica 1 turno tonto.

• **Obreiro de Elite** - Devotos geneticamente aprimorados pela *Bênção*, com capacidades sobre-humanas. Funcionam como guardiões de alto nível dos Bispos, Reis e Rainhas da CTHUL, executando ordens sem questionar: IN+2, #1, ATK 12 (1d6+2), DEF 11, PV 30. HE: Suco Divino - ele toma uma dose da *Bênção* e aumenta o valor do seu FIS em um ponto, com um limite de 3 doses. Acima disso, ele perde o controle tornando-se uma fera descontrolada.

Bispos: Membros do alto escalão inimigo, poderosos e habilidosos, prontos para batalhas épicas contra os personagens.

• **IAgentes** - Construtos humanoides com IA avançada e sistema holográfico de alta precisão, usados como espiões e iscas. Capazes de se

passar por humanos, ainda que sua mudança de aparência exija tempo e apresente falhas sutis, como pequenos defeitos em roupas, mãos ou dentes : IN+2, #1, ATK 4 (1d6), DEF 10, PV 10 - HE: Disfarce. Pode se passar por qualquer pessoa, mas precisa de tempo para que o disfarce seja perfeito (1d6 minutos). Seu disfarce pode ser detectado com um teste difícil em COG.

• **Louva-a-Deus** - Utilizando o dispositivo *Psi-Mantis*, um capacete que amplifica suas habilidades de persuasão. Eles propagam a doutrina e manipulam as massas com seu poder de influência, tornando-se adversários perigosos em confrontos psicológicos: IN+4, #1, ATK 8 (1d6+2), DEF 10, PV 35 - HE: Dom da Palavra. O Louva-a-Deus pode controlar 2d6 pessoas para seguir suas ordens. Para resistir é preciso um teste muito difícil de COG.

• **Shinobíblico** - Um devoto das artes marciais, o Shinobíblico combina fé e combate, usando a "*Bênção*" para amplificar suas habilidades físicas a níveis sobre-humanos: IN+4, #2, ATK 8 (1d6+2 / espada / shuriken), DEF 10, PV 25 - HE: Sombra da Fé - pode se mover nas sombras, tornando-se invisível enquanto recita orações (dificuldade Difícil para ser rastreado).

FINALIZANDO

Você também pode criar e acrescentar outros detalhes nos seus oponentes, como: atacar em bando, usar armas, escudos, colocar Habilidades Especiais.

O palco é seu e o importante que seus personagens e suas aventuras sejam divertidas tanto para você quanto para os seus jogadores...



TOQUES FINAIS

PONTOS DE XP

Ao final de cada aventura, o **Ursae Majoris** é responsável por distribuir pontos de experiência (**XP**) para os jogadores, que deverão gastar tanto em seu Ursoldado quanto no Mishabot. O jogador pode receber entre **1 a 8 pontos de XP**, baseado em aspectos como interpretação, envolvimento, raciocínio, etc.

Para começar, cada personagem merece ganhar 1 ponto por terminar a aventura, depois premiar cada um de acordo com seu desempenho e por último, o grupo deve escolher um jogador para ganhar um ponto extra.

EVOLUINDO

Você pode melhorar o seu personagem usando XP, de acordo com as regras a seguir, sem ultrapassar os limites:

Atributo - *valor atual x 8*

WOOF - *8 pontos*

Proficiência - *valor atual x 4*

Nova Proficiência - *4 pontos*

Nova Especialização - *3 pontos*

Nova Vantagem - *4 pontos*

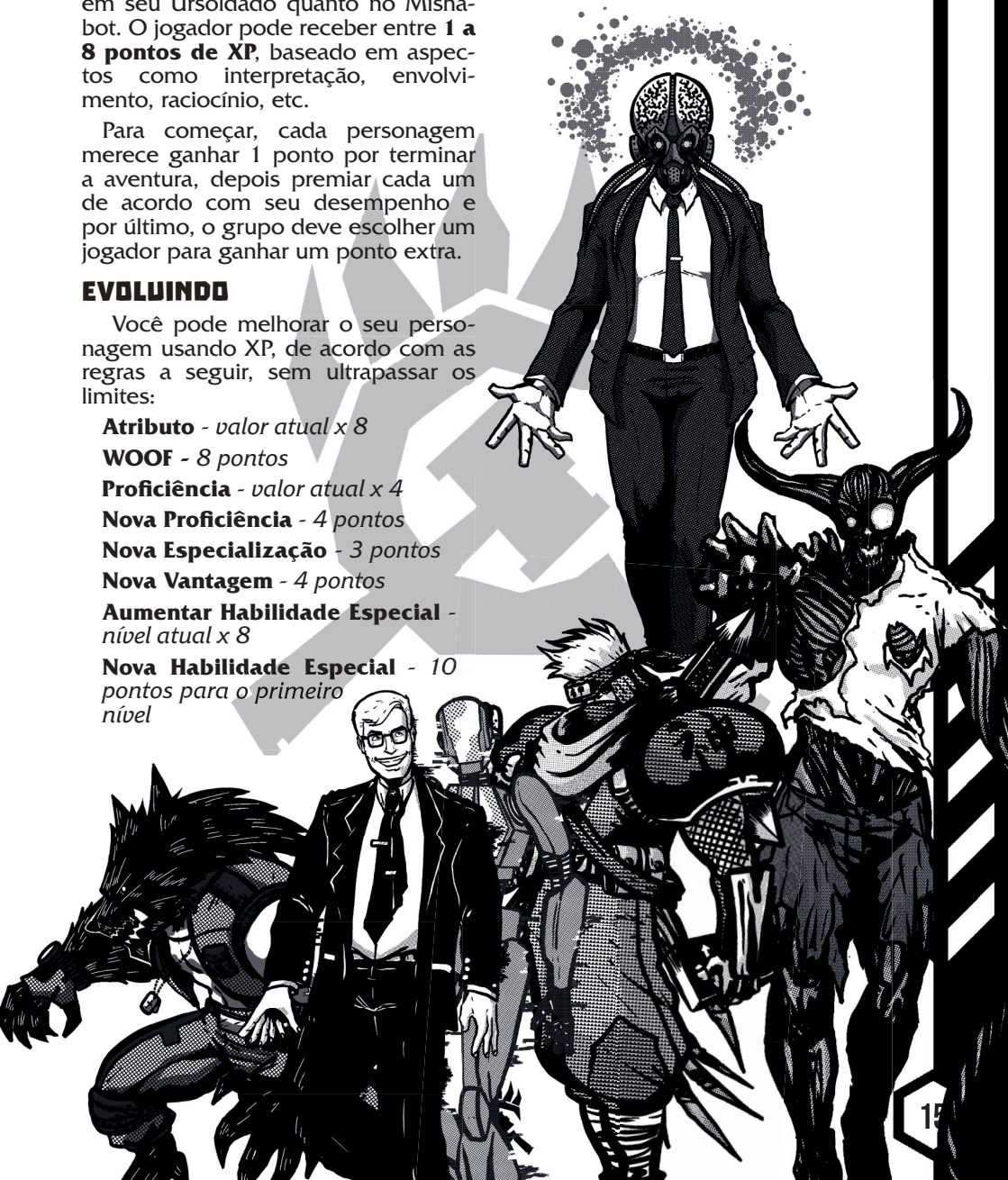
Aumentar Habilidade Especial - *nível atual x 8*

Nova Habilidade Especial - *10 pontos para o primeiro nível*

Diferente dos Ursoldados, Mishabots não possuem níveis e para melhorá-lo, você deve seguir essas regras (valores em pontos de XP):

Atributo - *valor atual x 6*

Habilidade - *valor atual x 3*



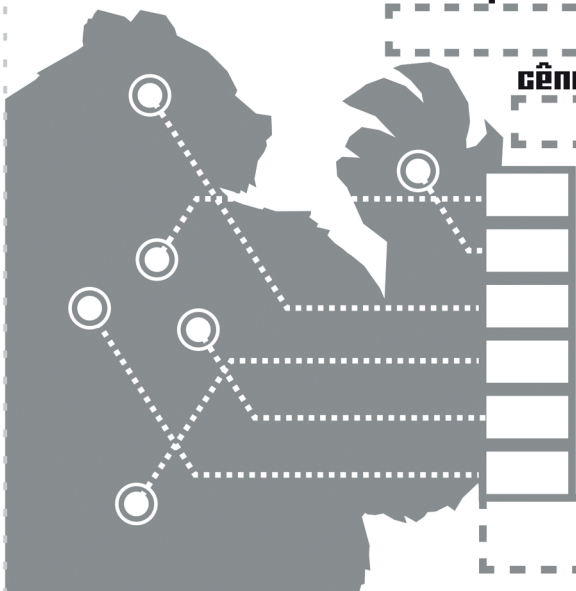
URSAL



Nome/pronomes

ursotipo/classe

gênero/orientação



FÍSico

ATK

HABilidade

COGnição

DEF

BORDo do

WOOF

P4 (Ferimentos)

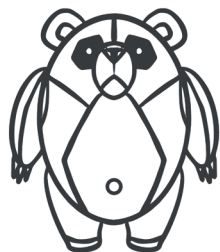
Proficiências/Habilidades Especiais

_____ []	_____ []
_____ []	_____ []
_____ []	_____ []
_____ []	_____ []
_____ []	_____ []
_____ []	_____ []

Vantagens

Equipamentos e Anotações

_____ []	[]
_____ []	
_____ []	
_____ []	
_____ []	
_____ []	



Nome do Mishabot:

[]	AFI nidade
[]	IA Cinteigência
[]	RES istência
[]	ENE rgia
P4 []	

comunicação []
distarce []
hack []
negorrod []

XP