

VOLUME 1



MAPA DA
RESISTENCIA

REGRAS ALTERNATIVAS
PARA EQUIPAMENTOS

ALEXANDRE TELLES



MAPA DA RESISTÊNCIA

Mapa da Resistência é uma coletânea de materias feitos por fãs para o jogo de UED a partir de sua licença CC e distribuido gratuitamente

Powered by



CRÉDITOS

Autores

Alexandre Telles

Editoração

Thiago Edwardo

Diagramação

Júlio Matos

Arte

Diego Madia

UED - Você é a Resistência teve seu primeiro projeto publicado sob o nome de United Earth Defense durante a iniciativa de criação de jogos conhecida como RPGGenesis. A Versão atual é fruto de uma parceria dos autores com a Editora UNZA RPG, publicada sob a licença Creative Commons BY-SA que na prática, significa que você está autorizado a compartilhar e remixar o conteúdo textual deste livro, inclusive comercialmente, desde que realize a atribuição à obra original e seus autores e compartilhe o novo conteúdo pela mesma licença.

A arte e a diagramação são copyrights de UNZA RPG, todos os direitos reservados.



O Mapa a Resistência

Este material é produzido por pessoas que jogam e são Chefes de Aglomerado de UED!

Nós sabemos que muitas pessoas estão produzindo materiais para UED, e queremos muito que o máximo de pessoas tenha acesso a esse material e que seus produtores sejam valorizados. Assim criaremos uma comunidade forte e com muitas possibilidades de jogo para a Resistência!

Esse projeto vai organizar e condecorar todos os Runners que produzem conteúdo no território nacional e além. Organizaremos tudo que é produzido e deixaremos disponível em um mesmo local, facilitando o acesso da comunidade e valorizando os produtores, além de nomeá-los como “Chefe de Aglomerado” de sua região. Como funciona o Mapa da Resistência:

Sempre que criar novos materiais, os Runner vão enviar ele por e-mail para ued@unzarpg.com nas seguintes categorias:

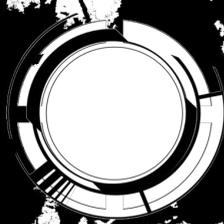
Crônicas da Resistência: *Contos, histórias em quadrinhos e qualquer elemento histórico ligado a UED*

Arquivos Runner: *Novas armas e equipamentos para os Runners. Podem também ser Profissões alternativas ou novas habilidades por Rank de personagem.*

Malditas Criaturas: *Novos inimigos, variações dos Invasores ou animais modificados por efeitos de radiação ou outros diversos.*

Extensões Lost Dice: *Outras abordagens e Cenários que usam as regras de UED (falaremos mais das Extensões em outro Post). Além do Material, o Runner envia sua Cidade e um link para uma foto. O material será editado e quando for publicado no site, o Runner receberá sua insígnia e será marcado no Mapa.*

Todos os autores concordam em distribuir seu trabalho gratuitamente sob a mesma licença Creative Commons BY-SA do jogo original de forma irrevogável.



Equipamentos



Em UED não é possível determinar a quantidade de peso que um personagem poderá carregar, mas para solucionar este problema, foi criado um padrão de quantos itens o personagem consegue carregar.

A mochila é limitada a 10 (dez) slots, que representam quantos itens os personagens podem carregar. Os itens possuem os seguintes tamanhos: Minúsculo (Min.), Pequeno (Peq.), Médio (Médio) e Grande (Grande).

Os itens minúsculos (Min.) contam para o propósito e ocupam os slots da mochila. Entretanto, eles podem ser carregados em pequenas quantidades (até dez unidades) sem necessitar ocupar outro slot. Os itens Pequenos (Peq.) ocupam um slot cada. Os itens Médios (Med.) ocupam três slots cada. Os itens grandes (Grande) ocupam dez slots cada.

Os itens também possuem um custo em tecnologia (Tec.) para aquisição, podendo ser adquiridos a qualquer momento no decorrer do jogo.

Lista de Itens:

TEC.	DESCRIÇÃO	CAT.
01	Algemas	Peq.
-	Apito.	Min.
01	Armadilhas de caça.	Peq.
01	Barraca para uma pessoa (têrmica).	Médio
01	Barras de Alimentação – 01 dia cada (10 unidades).	Min.
-	Caixinha de Música.	Min.
-	Cd-player.	Min.

TEC.	DESCRIÇÃO	CAT.
-	Cobertor.	Peq.
05	Combustível Fóssil (Álcool, Gasolina e outros – 10 doses).	Peq.
-	Compasso.	Min.
02	Equipamento para escalada.	Médio
01	Escada de corda com ganchos (03 metros).	Peq.
01	Esquis de Neve.	Médio
02	Fogareiro (10 usos).	Peq.
-	Fósforo (10 usos).	Min.
01	Furadeira e Broca (10 usos/01 de energia).	Peq.
-	Isqueiro (10 usos).	Min.
01	Itens para higiene pessoal seca (10 cargas)	Min.
03	Kit de Pesquisador	Médio
01	Lanterna (10 metros em raio – 80 horas).	Peq.
01	Lanterna (20 metros em cone - 80 horas).	Peq.
01	Sinalizador (cores variadas).	Peq.
-	Diário (50 fls).	Min.
01	Corda Resistente (15 metros).	Peq.
-	Relógio de bolso/pulso.	Min.
02	Guindaste de Carga – 600kg	Grande
-	Bebida Alcoólica (batata-doce – 05 doses)	Min.
01	Prancha de Snowboard.	Médio
-	Pé-de-cabra.	Peq.
01	Vara dobrável (03 metros).	Peq.

TEC.	DESCRIÇÃO	CAT.
03	Polia para Carga (desmontável - 100kg).	Peq
02	Triciclo de Esquis (Do-brável)	Médio
-	Binóculo (Comum – 40 metros)	
02	Kits Variados (determinar quando comprar – Médico, limpeza de armas, etc...)	Peq.
-	Jogos de Cartas (Variados)	Peq.
01	Binóculo (Movimento – 60 m.)	Peq.
10	Equipamento para mergulho (aguenta até -30° na água).	Médio
02	Kit de Cartografia	Peq.
03	Kit de Mecânico	Médio
01	Óculos de Neve/Sol/Grau	Min.

Algemas: Par de correntes composto por dois elos de metal que se ajustam aos pulsos, só abertos através de chaves. As algemas são utilizadas para restringir o movimento das pessoas que são presas através delas. Em termos de regra, possuem dificuldade Difícil (8) para serem quebradas através de um teste de Coragem + Saúde. Um teste de dificuldade Heroico (10) para escaparem através de um teste de Coragem + Técnica. Pequeno.

Apito: Um item feito de madeira ou metal, que possui inúmeras formas e produz inúmeros barulhos, podendo ser inclusive silenciosos. O apito serve como sinal para pessoas e animais. Minúsculo.

Armadilhas para Caça: Armadilhas utilizadas para caças de pequenas presas, como coelhos, pássaros e outros animais, podendo prender até mesmo um lobo. +02 circunstancial para testes envolvendo caça. Pequeno.

Barraca para uma pessoa (térmica): Barraca que permite abrigar uma pessoa e preparada para aguentar baixas temperaturas, resistindo ao frio severo. Médio.

Barras de Alimentação: São barras que foram projetadas há muito tempo. Possuem os nutrientes necessários para manter um humano médio sem alimentação por um dia cada. Aviso: O uso prolongado deste alimento pode trazer danos à saúde. Minúsculo.

Cd-player: Unidade que foi reconstruída após o início dos ataques, mas sendo a única capaz de armazenar música ou qualquer tipo de informação, pois os Cd's não foram destruídos pelo PEM (Pulso Eletro Magnético). Minúsculo.

Cobertor: Cobertor térmico medindo 2x3. Uma pessoa com o cobertor e uma barraca térmica é capaz de suportar uma noite tranquilamente na imensidão gelada. Pequeno.

Combustível Fóssil: Uma garrafa de combustível fóssil, destilada pelo aglomerado ou trocado com outros aglomerados. Extremamente difícil de encontrar e o descuido com o manuseio pode causar risco de incêndio. Produz gases nocivos a saúde. Pequeno.

Compasso: Utensílio que foi criado para navegação. Sempre aponta para o norte ou o campo magnetizado mais próximo. +02 circunstancial para achar o norte ou campo magnético próximo.

**JUNTE-SE À
RESISTÊNCIA!**



**COMANDANTE
ALEXANDRE TELLES
CURITIBA PR**