

Old War



PEDRO "PETRUS HELIGAN"

INTRODUÇÃO

Old war é um suplemento baseado nas duas grandes guerras mundiais para o Pocket Dragon. Todas as regras de PD devem ser referência, exceto quando especificado o contrário aqui.

RAÇAS

Com a proposta de um cenário real, somente humanos fazem parte desse jogo, sem qualquer bônus racial.

PROFISSÕES

Soldado: O combatente padrão da força militar. Treinado para o fronte da batalha. Recebe +1 nos ataques e danos que causa, possui 1d10 pontos de vida por nível e realiza testes (TdP) com bônus de +1 para evitar morte. Pode usar qualquer arma e qualquer tipo de armadura.

Médico: Militar treinado em primeiros socorros, especializado em medicina. Possui 1d8 pontos de vida por nível e pode curar 1d6+ nível pvs por um número de vezes igual ao seu nível, sem precisar de kit médico. Recebe penalidade de -1 em seus danos, e faz testes (TdP) de medicina com bônus de +1 (+2 com kit de primeiros socorros). Pode usar até kevlar médio, armas brancas, revólveres, pistolas e submetralhadoras.

Engenheiro: Militar treinado nas áreas de reparo, construção e demolição de estruturas, armas e veículos militares. Possui 1d4 pontos de vida e faz testes (TdP) com bônus de +1 em engenharia (+2 com os equipamentos necessários). Faz reparos imediatos, recuperando 1d6 +nível de qualquer veículo, por um número de vezes igual ao seu nível. Pode usar qualquer arma, mas como proteção só pode usar até o traje tático.

Espião/ Atirador de Elite: Militar treinado no subterfúgio e na busca de informações que possam ajudar a mudar os rumos da guerra. Recebe 1d6 pontos de vida e realiza testes (TdP) com bônus de +2 em furtividade e rastreamento. Pode realizar um ataque letal por um número de vezes igual ao seu nível, onde soma o seu nível ao dano. Só usar pistolas, revólveres, submetralhadoras/rifles e o kevlar leve.

PATENTES

Para emular as patentes de jogo, segue uma tabela para de hierarquia militar. Ao alcançar o nível mínimo faça um teste de personagem (TdP), caso obtenha sucesso, você alcança o posto em questão.

Posto	Nível mínimo
Cabo	2
Sargento	3
1º Tenente	4
Capitão	5
Major	6
Coronel	7
General	8
Marechal	9

EQUIPAMENTOS

Os equipamentos em geral são fornecidos pela força militar pelo qual os soldados defendem. Mas nem sempre é fácil a chegada desse utensílios quando se está tão dentro das fronteiras inimigas, por isso todo uso deve ser racionado. Além disso, há certos tipos de armamento que só são liberados para determinada patente.

PROTEÇÕES

Tipo	Bônus na CA	movimento
Camuflada*	+1	-0
Colete Kevlar	+2	-0

Leve		
Kevlar médio	+3	-1
Traje tático	+4	-2
Traje de Assalto	+6	-3

* A roupa camuflada para o terreno certo (deserto, floresta, urbano e etc.) concede +2 em furtividade.

ITENS

Equipamento	Custo	Peso
Cantil	5	0.5kg
Mochila	150	
Kit de Ferramentas	200	2kg
Bússola	50	0.2 kg
Kit Médico	200	1kg
Traje de camuflagem	100	1kg
Sinalizador	20	0.15kg
Mira Telescópica	350	0.2kg
Lanterna	50	0.5kg

ARMAS

Tipo de Arma	Dano	Iniciativa
Baioneta	1d4	+4
Faca	1d6	+8
Revólver Leve	1d10	+4
Revólver Pesado	2d6	+3
Escopeta	2d8	+3
Espingarda Sub-Metralhadora	2d8	+4
Metralhadora	2d10	+3
Fuzil de Assalto	3d8	+5
Morteiro	5d8	+1
TNT*	4d6	+2
Granada*	6d6	+3
Lança Misseis*	6d8	+2
Lança Chamas	3d6	+3
Pistola Leve	1d6	+6
Pistola Pesada	2d4	+5
Mina*	6d8	+10
Rifle	4d8	+1
Molotov*	1d6	+7

*TODAS OS ALVOS DENTRO DE 6M SOFREM DANO PELA EXPLOSAO

VEÍCULOS

Tipo de Veículo	Blindagem	Dureza	Velocidade
Helicóptero	19	120	260 Km/h
Moto	17	50	180 Km/h
Porta Aviãos	11	500	60 Km/h
Submarino	12	300	38 Km/h
Tanque	14	200	60 Km/h
Jipe	16	100	90 Km/h
Avião	21	210	330 Km/h
Caça	24	160	480 Km/h

A blindagem é a dificuldade de acertar o veículo, ou seja, a CA dele. A Dureza são os pontos de vida do veículo, que ao chegar a zero deixa de funcionar. O teste de morte agora é feito para verificar se o veículo explode. Para consertar o veículo, são necessários 20 minutos para cada 10 pontos de dureza.

ARMAS, QUADROS E SERVIÇOS

Quando o jogador chega ao 5º nível e pelo menos tiver a patente de Tenente, pode escolher uma especialização:

Cavalaria: você tem total controle sobre o veículo concedendo +2 na blindagem e +1 para acertar usando as armas do transporte.

Infantaria: você se especializa ainda mais em combate, ganhando +1 na CA.

Artilharia: você torna os explosivos mais eficazes, dobre o alcance da explosão.

Engenharia: Você conserta itens com a metade do tempo.

Saúde: você é treinado no uso de kits médicos, acrescente mais um dado na rolagem de cura.

Comunicações: você faz um Tdp com +2 para rastrear inimigos, e se tiver sucesso você consegue bloquear a comunicação das tropas inimigas pela quantidade de rodadas igual ao seu nível.

MUNIÇÕES

Traçador: Tira a penalidade de penumbra

Mercurio: Adicione 2 pontos ao dano.

Cop-killer: revestida com teflon (somente descoberta na segunda guerra), essa munição diminui a CA em 1 ponto.

Canto vivo: adiciona 2 pontos ao dano.

Desencamisada: visa matar o alvo pelo envenenamento de chumbo; teste Tdp com dificuldade 15, se falhar fica com -2 em todos os testes, se falhar na segunda jogada, perde 1d6 pv e a penalidade fica permanentemente.