



FAN
Demonium
Cyberpunk 2

Baseado em Trevas/ Invasão

Trabalho difícil.

É fim de tarde, e está frio, são quase 17:00 horas, já vejo pela janela na inclinação do bairro o emaranhado de prédios de pilhas de contêineres desgastados, luzes acesas e fumaça de cozinha, também escuto o choro de criança e músicas ruins...

Há pouco a secretaria da agencia ligou, tem um trabalho para mim.

Ate a agencia são mais de 3 horas de viagem usando a rota mais rápida em Porto Capital, o aprimoramento cibernético InBN e muito útil, sem ele não sei se seria possível, a cidade e muito grande e os aplicativos de transito não são muito confiáveis, a cidade é um labirinto de prédios.

Acabo meu café, acendo meu cigarro e desço as escadas ate a garagem para pegar a caminhonete.

Logo na saída já vejo uma discussão, entre um Orque magrela com aspecto de viciado e um anão esquisito que esta apontando para ele, se não estou enganado o anão e Stremius Barniu um capanga do crime, ele deve estar cobrando o Orque viciado.

Stremius me percebe e faz um discreto cumprimento.

Sigo meu caminho, dirigindo pelas ruas que são sujas, sinuosas, desniveladas e pouco iluminadas ate sair de Virmus o bairro onde moro, e apesar da luz que falha, a água que falta, e o esgoto que entope, ate que gosto daqui.

As gangues não me incomodam, conheço todo mundo já faz muito tempo já trabalhei no crime, eles respeitam quem sou, Bart Simmons, ex segurança, ex motorista, ex cobrador, me procuram quando precisam de alguém que suje as mãos.

Quando já estou fora de Virmus, os prédios começa a ficar altos e as ruas bem melhores. Viajo durante horas, as marquises iluminadas, as ruas cheias de tudo como sempre, agentes da DPPC trabalhando e matando vagabundo ali na rua mesmo, briga no transito, vendedores nos semáforos, as coisas de sempre.

Quando anoitece a nevoa faz as luzes de neon da cidade parecerem fumaça rodopiante colorida.

Já cansado de dirigir chego ao meu destino, desço e sigo caminhando por becos estreitos cheios de canos de aquecedores nas paredes e lixo no chão. No meio disso tudo tem um prédio baixo, escuro e descascado com algumas pessoas pela frente, ali esta a agencia.

Dentro tem um bar mal iluminado e com cheiro de álcool, passo obrigatoriamente por ele, vou ate os fundos, desço ate o subsolo, então encontro uns seguranças mal encarados, e eviden-

temente violentos, um deles, um Orque grande tem as próteses cibernéticas braço de gorila, não é discreto, mas é terrível, trocamos olhares.

Após alguma conversa ríspida vejo o contratante, um Elfo gordo, isso é muito raro, e com olhos bionicos, de um verde bem chamativo, seu nome é Liorovy.

Ele me explica o trabalho, tenho que resgatar uma encomenda e entregar para um corp, invasão e resgate.

Um refém, um grupo de vagabundos do poço conseguiu uma maneira de tentar ganhar um dinheiro fácil, agora querem um resgate da corporação, isso é estupidez, a refém é uma andróide, ela tem dados importantes dentro da memória seu nome é Istivia 14. Isso que Liorovy me passou.

Recebo as instruções, descer o poço, matar uns 5 bandidos e pega-la, e então entregá-la para o corporado, e ninguém pode saber sobre isso.

Ela tem um rastreador que mostra onde esta e quantos estão a sua volta, tudo muito util.

E não fui sozinho, teve um motorista, me descolaram alguém que dirige bem, um Orque estranho, que mais parece uma maquina, um piloto de fuga e atirador, espero que seja bom o suficiente, seu nome é Jorgue.

Ele dirige e eu o observo, nunca o vi antes.

Dois braços cibernéticos com blindagem e armas, olho direito cyber, outras coisas cyber, deve ter acontecido algo triste com ele para mudá-lo dessa maneira.

Atravessamos a noite da cidade iluminada, cheia de neon, pessoas, trens e veículos no chão e no ar, vejo mais uma ação da DPPC que não brinca em serviço, ficar na reta deles não é nada bom.

Em tres horas de viagem atravessamos uma parte da cidade para chegar ao destino, descubro que Jorgue era um segurança de boate, e que agora tem uma divida com a máfia.

O "poço" uma prisão desativada que foi feita em um túnel vertical, suas paredes formam um circulo, igual a um poço, mas as paredes são as alas do que já foram os pavilhões, deve haver uns 25 quartos em cada andar.

Todo esse lugar é horrível, a prefeitura nem olha, somente os mais sem opção escolhem vir para ca, tem seu fundo coberto de lixo, e sempre sobe um cheiro terrível.

Paramos a picape e andamos um pouco par ver a descida. Descer de escada é o único caminho, e se tivéssemos um helicóptero ou alguma outra aeronave de descida vertical chamaria toda a atenção.

A escada mesmo, são 20 andares abaixo, deve ser um terço da profundidade.

Escolhemos um caminho para descer, somos recebidos na entrada por tipinhos desagradáveis que nos apontam as armas.

Jorgue não tem paciência, e isso não é bom, antes que o mal encarado de boca suja e cara feia formasse uma palavra compreensível foi baleado na cabeça.

Logo em seguida começou um tiroteio, foram 4 deles contra nos dois, não sei como não morremos. Mas demos um jeito, a picape acabou toda ferrada.

Então descemos, ali embaixo estão pessoas desesperadas e tristes, fugitivos, devedores, sem teto e outros tipos de gente, o lugar é mal iluminado e cheira mal, tem alguns traficantes, e alguns outros que tentam nos intimidar, mas antes que Jorgue atire eu os faço recuar.

Os sequestradores já sabem que estamos aqui...

Seguindo o mapa virtual que projeto do meu pulso em realidade aumentada chegamos perto do cativo, o corporado não quer que ninguém saiba sobre nos, ou sobre a andróide, e chegar até ela não foi difícil.

Antes de chegar a porta somos recebidos por uma espécie de esfera elétrica gigante, teleguiada, uma coisa que nunca vi na vida, ela nos atinge e causa um curto circuito nos cibernéticos, nos deixando caídos e nocauteados.

Então ferrou tudo eles estavam preparados demais, e esse ataque colocou em pane todos os nossos sistemas, eu estava muito tonto e Jorgue estava caído tremendo.

Agora estamos aqui, sei lá onde, pelo cheiro talvez seja o poço, tem uns caras o líder deles e um tal de Nerius, um Tecnomago, uma coisa que mal ouvi falar.



Em um momento de inspiração, criei algo novo.

É necessário o uso dos livros **Trevas 3º edição** e **Grimorio 2º edição**.

Agradecimentos

- Ao México, por ter criado a tequila!
- A Marcelo Del Debbio, por ter autorizado a exibição de parte do material de seus livros, tão necessários para um completo entendimento da parte dos jogadores.
- A todas as pessoas às quais pus referências de seus livros e/ou Netbooks aqui.
- Ao Netbook Cyberpunk que me inspirou a fazer isso.
- A todos os sistemas de RPG, filmes, livros, gibis, jogos eletrônicos e desenhos.

Contato: rodriguescristao@gmail.com

Revisão 3649

Edição 1.2



SUMARIO.....	06
Trabalho difícil.....	01
Conceitos Básicos.....	07
Estilo de Campanha.....	09
O Personagem.....	10
Raças.....	13
Conceitos de Personagem.....	16
Corporado.....	16
Atravessador.....	16
Caçador de recompensas.....	16
Solo.....	17
Netrunner.....	17
Nômade.....	17
Policial.....	17
Técnico.....	17
Mídia.....	17
Tecnomago.....	18
Mago.....	18
Novas Perícias.....	18
Aprimoramentos Positivos.....	19
Aprimoramentos Negativos.....	33
Cibernéticos.....	43
Tempo para a recuperação.....	43
Cyber psicose.....	44
Durabilidade.....	44
Lista de Cyberware.....	45
Magia.....	57
Marcas arcanas.....	59
Ruptura.....	60
Ponto de equilíbrio.....	60
Armaduras e equipamentos biônicos.....	61
Tabela de efeitos máximos.....	61
Caminhos de magia.....	62
Caminho: Cibernéticos.....	63
Entender.....	64
Criar.....	64
Controlar.....	64
Netrunning.....	66
Programas Hackers de Ataque e Defesa.....	69
Fatos e lendas urbanas.....	77
Ambientação.....	78
Daemonrun o Cenário.....	80
Ambiente.....	81
Sobrenatural.....	81
Avanço.....	81
A Magia.....	82
Porto Capital.....	83
Corporações.....	84
Organizações criminosas.....	85
Gangues.....	85
Outros tipos de trabalho.....	85
Equipamentos.....	86
NPCs.....	92
<i>Lendas e fatos no Arcanorun.....</i>	<i>95</i>

Conceitos Básicos

“As regras são:

- 1) O Estilo sobre o conteúdo.
- 2) A Postura é tudo.
- 3) Viva no limite.
- 4) Desrespeite as leis.”

- Ripperjack, Cyberpunk 2020

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados, para se poder jogar. O RPG não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, serão utilizados muitos termos que talvez você não esteja familiarizado.

Ataque e Defesa: Em **DAEMONRUN**, ataque e defesa são muito simples.

Basta observar a Perícia de ataque ou de defesa com determinada arma.

Joga-se 1d100 e se o número obtido for MENOR ou IGUAL ao valor da Perícia, considera-se o ataque ou defesa corretamente efetuado (veja “Teste”).

Atributos: Funcionam como uma forma de transportar um Personagem para o mundo fictício e estabelecer comparações entre ele e as diversas criaturas.

São os Atributos que descrevem seu Personagem como ele é. São em número de 8, divididos em físicos e mentais.

Os Atributos físicos são Constituição (CON), Força (FOR), Destreza (DES) e Agilidade (AGI) e os mentais são Inteligência (INT), Vontade (VOT), Percepção (PER) e Carisma (CAR).

Aventura: Uma história criada pelo Mestre, contendo em si um problema a ser resolvido pelos Jogadores.

Uma Aventura pode ser curta, terminando em duas ou três horas, ou longas, exigindo sucessivas sessões de jogo. Teoricamente, uma Aventura poderia durar para sempre.

Campanha: Uma sucessão de Aventuras, envolvendo a saga dos Personagens, desde a primeira partida.

Cena: Medida de tempo não definida. Como em um filme, demora o tanto que for necessário para a narrativa de uma “cena”. Pode ser de 3 a 10 rodadas, ou chegar a até dois ou três minutos.

Conceito : E um conjunto de perícias e aprimoramentos que formam uma espécie de profissão, ou

habilidades de um personagem, serve mais como modelo para os jogadores darem um contexto legal em seus PCs.

Contratados: Solos, caçadores de recompensa, nômades, ex - policiais, médicos, técnicos, desempregados, fugitivos, devedores, e qualquer outro tipo de pessoa necessitada, estes procuram por algum trabalho e muitos aceitam qualquer coisa, não importando os riscos.

Cyber psicose: Muito do corpo agora é máquina, isso compromete o auto controle/ sanidade, excessos de descontrole furioso são muito comuns.

Dados: Em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados e não somente os tradicionais dados de 6 lados.

Neste RPG usaremos dados de 4, 6 e 10 lados. As notações utilizadas são 1d4, 1d6 e 1d10.

Jogar 1d3 não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de 6 faces dividido por dois e arredondado para cima. 1d100 quer dizer dois dados de 10 lados, sendo que um deles será a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 01 e 100.

Um resultado de 00 significa 100.

Dano: Quando um Personagem é ferido e perde Pontos de Vida, dizemos que ele recebeu dano. Quando os PVs de um Personagem chegam a 0, ele desmaia e perde 1 PV por rodada, até chegar em -5, quando o Personagem morre.

Durabilidade: O quanto de dano direto um cibernético pode receber até ser destruído, se não for concertado.

Equilíbrio, O: Cada peça de cyberware tira um pouco da humanidade, o que diminui ou lhe tira totalmente a capacidade de usar magia.

Ficha de Personagem: Planilha onde são anotadas as características de cada Personagem.

Índice Crítico: Divida o valor de Teste de ataque por 4.

O valor, arredondado para baixo, é o índice crítico. Se a jogada de 1d100 for igual ou menor do que o índice crítico, considera-se que o golpe foi desferido contra um centro vital (cabeça, coração, pulmão, garganta...). O dano, nesse caso, é jogado duas vezes e somado aos bônus de força e outros.

Ex: Alguém que possui Espada 50/30, acertará um golpe crítico sempre que tirar 12 ou menos em 1d100 em sua jogada de ataque.

IP (Índice de Proteção e Internet Protocol): O índice de Proteção é a “armadura” do personagem.

Pode ser uma armadura medieval, um colete à prova de balas ou um escudo energético.

Tipos iguais de IP não se somam, apenas o mais alto é considerado.

Cada IP protege contra um ou mais tipos específicos de dano (contusão, tiros, eletricidade, fogo, gelo, ácido, etc.).

Algumas armaduras possuem a **Resistência a Impacto** (igual a 1/3 do IP cinético arredondado para baixo) o valor da RI da armadura reduz o dano de impacto recebido, até um mínimo de 1.

Aqueles que são fortes e resistentes, possuem uma RI natural que é igual ao seu modificador de CON, este modificador de CON também é o IP natural da criatura (os dois não se somam), seres de corpos artificiais como o cyborgue e os robôs **não possuem RI nem o IP natural**.

Se o IP do alvo for MAIOR que o dobro do dano máximo da arma usada contra ele, (*arma corpo a corpo ou a distancia*) considera-se que o alvo será "imune" ao dano daquela tipo de arma, ou seja o dano será sempre o mínimo.

Ex: Pistola leve dano máximo 8 em 1D6 +2, o dano crítico é vezes 2, o dobro do dano máximo é 16.

Internet Protocol é o endereço eletrônico de sua conexão na rede de computadores global (internet), de onde o **Netrunner** envia e recebe dados.

Mestre ou Narrador: É o Jogador que ficará responsável pelas regras do jogo.

É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo.

Cabe a ele controlar todos os outros Personagens que não são controlados pelos Jogadores (ver NPCs) e criar e executar as Aventuras.

Muito do sucesso ou fracasso de uma Aventura depende dele.

Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os Jogadores tentarão resolver.

Magia: Representa a força mágica e caprichosa que existe na natureza, e que é responsável pelos efeitos que os Magos conseguem fazer ao dobrar a realidade.

Marcas arcanas: Ao utilizar os poderes da magia o Mago e o Tecnomago tiram energia do plano anterior, e isso levemente afeta seus corpos.

NPCs: Vem do termo "Non Player Character", que significa Personagens Não-Jogadores. Designa Personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos Jogadores. NPCs geralmente servem como Personagens coadjuvantes nas Aventuras.

Nível: Em um jogo de RPG, normalmente precisamos de alguma coisa para comparar Personagens entre si.

Os níveis variam de 1 a 20 mas, ao contrário de outros RPGs, Personagens de níveis diferentes podem ser colocados em uma mesma Aventura, pois o que os diferencia é a quantidade de conhecimentos adquiridos e não apenas de poder.

A cada nível, o Personagem fica mais sábio e mais experiente, e recebe.

1 ponto para adicionar em um Atributo (Nível - 1, 2, 3, 4...).

1 PV para adicionar aos que já possui (Nível - 1, 2, 3, 4...).

1 Ponto de Cyber no primeiro nível e mais 1 a cada dois níveis (Nível - 1, 3, 5, 7...).

1 Ponto de Magia (Nível - 2, 3, 4, 5...).

1 Ponto de Focus (Nível - 2, 3, 4, 5...).

Pontos Heróicos (Nível - 1, 2, 3, 4...).

Uma Marca Arcana, apenas para Magos e Tecnomagos (Nível - 2, 5, 8 e 11).

25 pontos de Perícias, Magos e Tecnomagos recebem 15 pontos de pericias.

1 ponto de aprimoramento no segundo nível e mais um a cada três níveis (2, 5, 8, 11...).

Além de outras qualidades ligadas a aprimoramentos que possuir e também ao avançar na história.

Perícia: Determina o que seu Personagem sabe fazer. Ele pode saber usar uma espada, ou ser um excelente carpinteiro.

É a Perícia que diz o quão bom ele é em determinada profissão. As Perícias são representadas em porcentagem. O valor máximo que um personagem poderá ter em uma perícia é de 90%.

Perícia com armas: Determina o quanto seu Personagem sabe lutar com uma arma. É composta de dois números, ataque e defesa. (Faca 35/30). Esses números são utilizados em Testes de ataque e defesa, quando seu Personagem está lutando com as armas utilizando Perícias de Combate.

Personagem (PC): Antes de começar a jogar, cada jogador precisa criar um Personagem, que é a representação deste jogador no mundo fictício. Durante o jogo, o Personagem realiza as ações propostas pelo Jogador. Um personagem não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o Jogador não vai pular pela janela ou lutar com um cyberpsicopata que deseja matá-lo.

Pontos de Aprimoramento: São pontos que um

jogador possui para “refinar” a história de seu personagem.

Podem ser utilizados para conseguir aliados, mais riquezas, mais poder; depende de cada Jogador gastar seus pontos da maneira que achar melhor. Os Jogadores com personagens humanos começam com 6 pontos de Aprimoramento, outras raças iniciam com valores diferentes.

Além disso, são estes pontos que são utilizados para a escolha de uma raça não humana.

Pontos de Vida, ou PVs: É a forma como representamos a “energia” que um Personagem possui. Quanto mais PVs um Personagem possui, mais difícil é matá-lo.

Personagens humanos geralmente possuem de 12 a 20 pontos de vida.

Um Personagem recupera 1 PV por dia (24 horas) de descanso completo.

Regra de Ouro: Você pode acrescentar, alterar ou remover qualquer regra que desejar, para que seu jogo fique do jeito que você gosta.

Rodada: Medida de tempo que equivale a aproximadamente 10 segundos. É utilizada para marcar o tempo durante as Aventuras.

É uma medida abstrata e utilizada somente pelo Mestre e Jogadores, suficiente para todos os Personagens efetuarem uma ação.

Ruptura: O ato de usar a magia na presença de pessoas comuns, pode provocar um “rasgo” no tecido da realidade, gerando conseqüências terríveis.

Teste: Em todo RPG, os Personagens fazem Testes para verificar se conseguiram abrir uma porta trancada, se encontraram o livro que procuravam na biblioteca ou para saber que arma matou o corpo que investigam. Isto é chamado Teste.

Os Testes são feitos com porcentagens. Joga-se 1d100 com os modificadores e verifica-se se o número sorteado nos dados foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste. Neste caso o Teste foi bem sucedido.

Ataques localizados podem pedir um teste difícil ou crítico, ataques localizados na cabeça sempre são feitos com teste crítico.

Um acerto direto na cabeça desprotegida causa dano dobrado, ou mesmo dano triplicado no caso de um acerto crítico.

Fase: Semelhante ao “turno” convencional, mas este termo é utilizável somente dentro da Rede.

Uma fase poderia variar de Netrunner para Netrunner ou programa para programa, depende de quão poderoso é o sistema/cyberdeck, de modo que um programa poderia ter duas ou mais fases sobre um Netrunner, ou vice-versa.

Criação de Personagem

“O perseguidor estava lá de novo. Case tinha certeza. Sentiu uma pontada de excitação, os octógonos e a adrenalina misturando-se com algo mais.

Você está curtindo isso, pensou, você é pirado.”

- Case, Netrunner

Criar um personagem é fácil, necessitando principalmente de criatividade.

Se o jogador não souber das regras, ele deve ser assessorado pelo narrador durante a criação do seu personagem; se ele souber, então o narrador deve apenas guiá-lo durante a criação de modo à que este (o jogador) saiba as opções que lhe serão dadas para tornar seu personagem mais e mais interessante!

Estilo de Campanha

Qual o estilo da sua Campanha? Aqui oferecemos dois tipos de campanha:

DAEMONRUN

Esta é uma adaptação **NÃO OFICIAL** inspirada por Shadowrun e vários outros sistemas.

Em um futuro muito distante.

Um mundo **Sci-Fi** e **Fantasia urbana**

Na megalópole Porto Capital com mais de 160 milhões de habitantes, e em várias outras cidades.

Elfos, Anões, Orques dividem espaço com os humanos e outros seres fantásticos.

A avançada tecnologia está em toda parte indo além da imaginação, implantes cibernéticos existem assim como a magia que é conhecida mas não é vista.

Existem sociedades secretas e as mega corporações, em seus intermináveis jogos de poder.

Os personagens são as peças do tabuleiro nos jogos dos poderosos, fazendo o serviço sujo e recebendo por ele.

CYBERPUNK

Essa é a clássica campanha estilo Cyberpunk com alta tecnologia e baixa qualidade de vida. Aqui não há alienígenas ou seres sobrenaturais, outros planos de existência, magia e nem outras raças, apenas a cibertecnologia para o aprimoramento do corpo, nessa versão existe somente o ser humano normal, o humano superior e os andróides.

Sem nada do fantástico sobrenatural as cidades capitais do mundo são decadentes e sombrias. Os jogadores sentirão na pele a luta diária pela sobrevivência!

O Personagem.

Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito (mas até que isto ajuda!).

Quando se joga RPG, você precisa se tornar outra pessoa (dentro do jogo, é claro).

Fazer o que ela faria, agir como ela agiria e, principalmente lembrar-se do que ela lembraria. Uma das coisas mais importantes ao interpretar um Personagem é separar as coisas que você sabe das coisas que ELE sabe.

Passo 1:

Campanha e Cenário

Este primeiro passo servirá para determinar os tipos de Personagens a serem criados, bem como limitará a escolha de Perícias e Aprimoramentos compatíveis com o tipo de personagem escolhido. O Mestre sempre deve vetar Perícias ou Aprimoramentos que julgar não compatíveis.

Os Personagens começam com 100 pontos de Atributos (entre 8 e 18) mais um por nível (então, 101 no primeiro nível), personagens humanos começam com 6 pontos de Aprimoramento, as demais raças iniciam com 5 pontos, e um total de pontos de perícia igual a 260 mais 5 vezes o valor da INT.

Passo 2:

Raça

A Terra está cheia de seres estranhos, e àqueles autorizados pelo narrador a serem usados como personagens são considerados "raças". Cada raça possui poderes e fraquezas, escolha a que você achar mais compatível com o seu histórico.

As raças possíveis são Humano, Humano superior, Andróide, Elfo, Anão e Orque.

Rogers é um anão normal, de cabelo ruivo, barba ruiva, olhos escuros e com a pele de um amarelo pálido com manchas de stress..

Passo 3:

Passado

Imagine o que aconteceu com seu Personagem desde o seu nascimento até a data do início da Campanha. Escreva a história primeiro, depois se preocupe com os detalhes numéricos.

Números não são importantes, o importante é criar um Personagem coerente. Escolha um nome, idade, local de nascimento, o nome de seus pais e irmãos (se tiver), como foi seu crescimento, que tipo de educação teve, e seu objetivo na vida.

Para facilitar, fornecemos um pequeno questionário que deve auxiliar os Jogadores na construção de seus Personagens (ele deve ser usado como base, mas nunca a ÚNICA base, sua imaginação está acima de tudo).

História

1. Qual é o nome dele?
2. Quantos anos ele tem?
3. De qual raça ele é?
3. De que continente e país ele veio?
4. Como ele aprendeu o que faz hoje e a ser o que ele é?
5. Como ele é fisicamente em detalhes?
6. Qual é o aspecto da aparência física dele que é mais distintiva ou mais facilmente notada?
7. Ele tem implantes cibernéticos?
8. Quando que ele colocou o primeiro?
9. Ele tem poderes mágicos?
10. Quando se manifestaram pela primeira vez?

Objetivos / Motivação

1. Ele tem algum objetivo? Se tem, qual é?
2. Ele tem medo de alguma coisa?
3. De que lado ele está (lado certo ou o que for conveniente)?

Personalidade

1. Determine a personalidade que ele terá no caótico mundo Cyberpunk isso influenciara na maneira como os outros o verão.

O jogador deve sempre agir de acordo com a personalidade que escolheu. Uma breve descrição do seu “eu” deve ser escrita, a qual devera ser o seu “norte”.

Bom – As pessoas tendem a gostar dele

Neutro – Costumam não dar atenção a ele.

Frio – Normalmente não gostam dele.

2. Como as outras pessoas descrevem seu Personagem?

3. Qual é a atitude de seu Personagem em relação ao mundo?

Ex: *Rogers Donner/ Bom, um anão, trata todos com respeito, não ignora ninguém, segue a lei reconhece as autoridades, opta sempre por fazer o que for correto, mesmo que não gostem.*

Isso o ajudou a ter muitos amigos, que tem pensamentos semelhantes, outros com uma índole diferente não concordam.

Ele não pensa em se sacrificar por ninguém, mas não quer subir na vida pisando nas pessoas.

Ambiente

1. Onde ele mora e como é esse lugar?

2. Por que ele mora lá? Quais são os problemas comuns lá?

Rogers tem um pequeno apartamento de 2 cômodos, localizado na zona leste, setor 37.

O apartamento que herdou de seu irmão que anos atrás foi assassinado a sangue frio.

Fica no 33º andar em um dos conhecidos bairros verticais de Porto Capital, com 55 andares, e com muita gente de todos os tipos, elevadores sempre quebrados e crimes ocasionais que fazem o DPPC estar sempre nas redondezas.

A historia

1. Cite eventos do histórico do personagem, que podem influenciar na aventura, como relacionamentos amorosos, amigos, inimigos, etc.

Normalmente estão ligados aos aprimoramentos.

Exemplo:

Rogers Donner nasceu em Porto Capital. Ele teve uma infância e adolescência normais – exceto pela sua inegável tendência à liderança e tirar vantagem dos outros.

Rogers se graduou com louvor em Administração de Empresas. Logo, sua ficha pessoal já estava na mão

de Corporados poderosos, de uma certa megacorporação japonesa.

Em pouco tempo, Rogers adquiriu respeito e poder dentro da empresa, e em dois anos já era considerado um dos tubarões dos negócios.

Porem tentar ser um “bom” e honesto anão, não agrada a maioria, e isso já lhe trouxe tentativas de assassinato e invasões a seu apartamento, assim como tentaram incriminá-lo por coisas que ele não fez.

Passo 4:

Atributos

Jogadores iniciando com personagens de Nível 1 possuirão 101 pontos para distribuir entre os 8 Atributos.

Os pontos de Atributos devem ser distribuídos de acordo com a sua concepção do Personagem. Como você imagina que ele é? Forte como um touro, ou magro e franzino? Inteligente? Um perito em acrobacias?

Os Atributos servem para colocar suas idéias no mundo imaginário de sua Campanha...

Coloque estes valores ao lado de cada Atributo correspondente, onde está escrito “Valor”. Os números de Teste são usados para fazer testes referentes a um determinado Atributo.

Coloque os modificadores de raças não humanas ao lado de cada atributo correspondente.

Para encontrar o Valor de Teste, multiplique o valor do Atributo por QUATRO.

O **valor máximo** que um personagem iniciante poderá ter em um atributo é 18 isso incluindo os modificadores concedidos pelas raças não humanas.

O valor mínimo é 8.

Ex:

Atributos	Valor	Modificador	Teste
FOR	14	-	56%
CON	15 (+2)-		60%
DEX	13	-	52%
AGI	10	-	40%
INT	15	-	60%
VOT	15	-	60%
PER	13 (+2)-		52%
CAR	10	-	40%
TOTAL:	105		

Passo 5:

Conceito (opcional)

Conceitos foram desenvolvidos para facilitar a Criação de Personagem. Tratam-se dos tipos mais comuns de personagens escolhidos pelos jogadores e englobam parte dos pontos de aprimoramento e perícias disponíveis.

Portanto utilizando-se destes meios, você poderá encurtar em dois terços a Criação de Personagens, na medida em que sobrarão poucos pontos de aprimoramento e perícias para serem utilizados. O conceito é um reflexo do Background do personagem.

Escolha cuidadosamente, pois essa decisão terá conseqüências na história do personagem, mesmo assim se algum jogador desejar criar seu PC “do zero” com conceitos próprios ele pode, estas são apenas idéias que podem ser aproveitadas.

Rogers e um anão e tem 5 pontos de aprimoramento, tendo escolhido o conceito Corporado já possui 3 pontos de aprimoramento gastos e 120 pontos de perícia.

Dos pontos já gastos, além das perícias recebe Recursos e Dinheiro 3, Patrono (corporação) 2, Pontos Heróicos 1.

Passo 6:

Aprimoramentos

A próxima etapa é lapidar um pouco mais a história de seu Personagem. Para isto servem os Pontos de Aprimoramento.

Para este cenário humanos normais **possuem 6** pontos de aprimoramento, as outras quatro raças (devido a seu custo) tem **4 pontos**, os andróides **3 pontos**, qualquer uma delas pode adquirir até **3 pontos** em aprimoramentos negativos.

O trabalho na corporação lhe garantiu um contato, e por viver em perigo contratou 2 seguranças.

1 ponto: Contatos (um atravessador do 1º andar)

1 ponto: forças militares, 2 soldados (discreta guarda armada)

Passo 7:

Pontos de Perícias

Dependendo da Campanha, tipo de Aventuras e do

tipo de grupo, existem infinitas possibilidades de profissões para se escolher, a quantidade possível de empregos, subempregos ou bicos que uma pessoa pode fazer é extenso demais para ser listado aqui.

Assuma que o seu Personagem pode ser qualquer coisa que você quiser (desde que, é claro, não atrapalhe a Campanha ou o Background dos outros Personagens). Uma profissão não é obrigatória. Dependendo do local Campanha, elas podem nem mesmo existir!

Os pontos de Perícia são calculados da seguinte maneira:

Pontos de Perícias = 260 +5 x INT

OBSERVAÇÃO: Recomenda-se distribuir **PRIMEIRO** os pontos de Perícia “brutos” (ou seja, aqueles que seu Personagem tem direito) e **DEPOIS** acrescentar o valor inicial de Atributos. Isto lhe poupará muito tempo e cálculos.

Passo 8:

Perícias de Combate

Assim como as Perícias normais, as Perícias de combate são compradas com pontos de Perícia. A diferença entre estas Perícias e as Perícias normais é que as perícias de combate possuem **DOIS** valores: o valor de ataque e o de defesa. Todos os Personagens começam com a Perícia Briga DEX/ DEX, mas poderá aumentá-la com Pontos de Perícia. Exemplos de Perícias de combate incluem Artes Marciais (Karate, Judo, Aikido, KungFu, etc.) e Armas Brancas (Espada, Machado, Adaga, etc.). As perícias com armas de fogo também se encaixam aqui, mas elas funcionam de um modo um pouco diferente, uma perícia com armas de fogo não possui dois valores, possui um apenas, mas este valor custa o dobro, ou seja, a cada dois pontos gastos em perícias com armas de fogo (ou mesmo armas brancas de longa distância como arcos e lanças de arremesso) equivale a 1% na perícia.

Rogers Ripley possui INT 15 somados aos 260. Isso dá 335 pontos de perícias para gastar.

Seguindo o seu conceito Corporado ele gasta 120 pontos de perícias, e tem. Lábria 30%, Intimidação 30%, Barganha 30%, Manha 30%, Burocracia 30%,

Contabilidade 30%, Pesquisa/ investigação: 30%;
Marketing 30%
Restaram 215 pontos.

Então ele compra.

Pistola 40% (2P1), Arte marcial 40/30%, Direito 30%
Aerocarro 35%.

Assim ele gastou todos os pontos de pericia.

Passo 9:

PVs, IP

Pontos de Vida são iguais à soma de Força mais Constituição divididos por 2 e arredondando para cima. Lembre-se de acrescentar 1 ponto por Nível. O Índice de Proteção (IP) depende das armaduras que o Personagem estiver usando. Cada armadura possui um IP e uma penalidade para DEX e AGI.

Rogers possui Força 14 e Constituição 15. Somando se e dividindo os por 2 e arredondando para cima (e somando 1 ponto, pois ele está no primeiro nível) chega-se a 16 Pontos de Vida.

Como Rogers teme pela própria vida (mesmo tendo segurança armada) ele anda com um colete Secure-tech™ que lhe confere IP cinético 4 e balístico 7, e soma-se o bônus de +1 de sua CON (IP natural), e sua Agilidade é 10, portanto sua Iniciativa é igual a 10 (o colete não oferece redutores).

Passo 10:

Pontos Heróicos

Pontos heróicos funcionam como um reforço aos PVs do Personagem. São pontos que podem ser usados em situações que envolvam atos heróicos. O Personagem os adquire através de treino em duros testes da vida (na verdade com o aprimoramento pontos heróicos, maiores informações no capítulo “Aprimoramentos”

Rogers tem 1 Ponto Heróico, pois tem o Aprimoramento Pontos Heróicos 1 e está no 1º nível.

Passo 11:

Poderes Extras

Se seu personagem possui algum poder extra, seja ele racial ou mágico este é o momento de você

adicioná-los. Maiores informações são encontradas em capítulos apropriados a este tema.

Rogers possui as características raciais dos anões.

Passo 12:

Equipamentos e Armas

As posses de um Personagem vão depender da história e do contexto da campanha, bem como de sua profissão, contatos, Aprimoramentos e Perícias. A suprema regra do bom senso deve ser seguida.

Rogers tem Recursos e Dinheiro 3, já lhe conferindo uma boa renda mensal.

Ser um anão não o impediu de possuir um apartamento mobiliado, de 2 cômodos no 33º andar, localizado em um condomínio vertical na zona leste, setor 37, um aerocarro Bat™ e uma coleção de roupas, itens de consumo e comodismo, um laptop, seu próprio escritório na megacorporação, uma secretária humana e uma boa conta bancária.

Raças

“Você vai cumprir sua palavra?...”

– O que você acha que sou? Um humano?”

– Oráculo e Arquiteto, MATRIX Revolutions

Em **DAEMONRUN**, há uma diversidade de raças possíveis:

Com exceção dos humanos, cada grupo de jogo devera ter no máximo **um personagem de cada raça**.

Características das raças.

As raças diferentes dos humanos tem Custo variados em pontos de aprimoramento para serem escolhidas.

As raças diferentes dos humanos recebem bônus em alguns atributos, porém o limite máximo é 18.

As vantagens na descrição das raças não custam pontos adicionais em aprimoramentos.

As raças não humanas possuem desvantagens, porém não recebem pontos positivos por isso.

Humano normal: Homem ou mulher. Uma pessoa comum, como você e eu; a diferença é que ela teve

o azar de nascer num mundo decadente e selvagem.

Para mais detalhes, olhe-se no espelho...

Custo: 0

Vantagem: Humanos normais começam com **6 pontos** de aprimoramento.

Humano superior: “Humano S”, você foi gerado em um útero artificial, seu corpo foi “esculpido” com os melhores genes que o dinheiro pode comprar. Seus pais fizeram o melhor que puderam pagar, então uma série de tratamentos genéticos foram aplicados, dando a você todas as chances de viver uma vida que eles não tiveram. O seu coquetel de DNA pode incluir traços mentais de algumas das maiores mentes dos últimos 100 anos. Alternativamente, você pode ter alguma habilidade atlética ou artística.

Em todo caso, de algumas maneiras você é melhor que a maioria das pessoas ao seu redor e você sabe disso. Não é sua culpa.

Você apenas foi construído desse jeito.

O Humano superior vive tanto quanto um humano comum.

Custo: 1

Atributos: iguais aos humanos comuns.

Vantagens: O humano superior tem um atributo avançado, na criação do personagem recebe +2 em um atributo.

O Humano superior começa com o aprimoramento Sedutor.

Escolha uma perícia ligada ao seu atributo avançado, você começa com 30% nesta perícia.

Sistema Imunológico superior, os testes de constituição para resistir a doenças naturais são FACEIS.

Desvantagens: Ego genético, uma destas desvantagens deveser adicionada durante a criação do personagem: *Teimosia*, *Sarcasmo*, *Megalomaníaco*, *Galante* (mas não recebe pontos por ela).

Anomalia Genética: Escolha um atributo que não seja seu atributo Avançado, este atributo tem o limite Máximo de 10.

Anões, como pode imaginar, são mais baixos e troncados do que os humanos.

Eles tendem a ser atentos, fortes e resistentes

Anões são trabalhadores duros e costumam ser muito valorizados por empresas, o que significa que estão mais profundamente integrados na sociedade humana do que as outras raças.

Eles ainda enfrentam discriminação devido ao seu tamanho e, muitas vezes, têm de tomar medidas para tornar adequado para eles um mundo construído para os humanos.

Sua expectativa de vida vai até os 150 anos, apresentando sinais de envelhecimento por volta dos 90 anos.

Custo: 1

Atributos: **CON** +2, **PER** +2

AGI máxima 10, **CAR** máxima 12.

Vantagens: Anões podem enxergar no escuro, mesmo sem nenhuma luz; Anões ganham um bônus de 10% em testes que envolvam pedras, metais, metais preciosos, rochas, cavernas e montanhas; +25% em testes de resistência contra venenos; +25% em testes de resistência contra efeitos mágicos; +5% nos testes de ataque contra Orques, inimigos naturais dos Anões; +5% nos testes ligados a Engenharia, Artesanato e Ofícios com pedras e metais.

Desvantagens: da mesma forma que Anões ganham um bônus contra efeitos mágicos, sempre que um Anão utilizar um instrumento mágico é aplicado uma penalidade de -25% em bônus de perícia, e -3D e efeitos mágicos.

Anões não podem comprar o Aprimoramento Poderes Mágicos.

Elfos: tem a pele clara, são mais altos, e magros que os humanos e tem orelhas pontudas. Eles têm um dom extremamente irritante por serem mais ágeis do que os humanos e geralmente têm melhor aparência, para começar.

Têm uma expectativa de vida muito longa e continuam a parecer jovens até seus noventa e 100 anos, podendo chegar até os 160 anos.

Eles são ocasionalmente conhecidos por exibir esses fatos para os humanos ou qualquer um que esteja dentro do alcance auditivo.

Embora a maioria das pessoas acredite que seu surgimento veio depois da manifestação do dragão em Londres, há rumores de que os Elfos já estavam escondidos em algum lugar do Mundo e eles são muito mais antigos do que podemos imaginar.

Custo: 1

Atributos: AGI +2, CAR +2.

FOR máxima 12, **CON** máxima 10.

Vantagens: Elfos são imunes ao sono e efeitos de magia similares, Elfos ficam revigorados na metade do tempo dos humanos.

Um Elfo tem a visão aguçada e enxergar melhor que um humano na penumbra, distinguindo cores e detalhes.

Elfos são muito ágeis recebendo +10% em testes de acrobacia e agilidade.

Desvantagens: Nenhuma.

Orque: parecem as criaturas que estão morrendo em massa nos filmes de fantasia. Com as sobrancelhas salientes, presas proeminentes e uma grande estatura (ate 2,10 mt), os Orque têm problemas para evitar o estereótipo de serem brutos violentos que não pensam e que vivem a margem da lei.

Não ajuda o fato de haver vários deles que ficam felizes em viver de acordo com esse estereótipo, em vez de combatê-lo. O resultado final é uma tensão encoberta entre Orques e humanos e as demais raças, o que leva os grupos a preferirem viver em comunidades separadas.

Elfos e Orques, geralmente preferem morar em países completamente diferentes.

Apesar dos estereótipos, Orques podem ser encontrados em todas as esferas da vida, desde becos úmidos até salas de reuniões corporativas.

Sua expectativa de vida chega ate os 50 anos, se tornando adultos com 10 e apresentando sinais de envelhecimento por volta dos 30 anos, o que geralmente os levam a ter um certo desespero para fazer o máximo que puderem nesses anos.

Custo: 1

Atributos: FOR +2, CON +2,

INT máximo 10. **VOT** máximo 12.

Vantagens: Orques podem enxergar no escuro, mesmo sem nenhuma luz.

Os Orques têm a visão, audição ou olfato aguçados (deve ser especificado na criação do personagem)

Orques iniciam com o aprimoramento Saúde de Ferro.

Desvantagem: Expectativa de vida menor.

Inicia com o aprimoramento negativo Suspeito -1 (mas não recebe pontos por ele).

Não podem comprar Poderes Mágicos.

Andróides: Você é uma maquina inteligente. Seu corpo é uma forma de vida artificial (não esta vivo) você é um organismo cibernético.

Podem ser homem ou mulher, e por padrão possuindo a idade aparente de 25 anos, dentro de seus corpo existe um sistema de "vida", com ossos, músculos e ligamentos, mas alem disso nada semelhante ao do ser humano, as veias e vasos não tem sangue, mas circulam de forma reluzente a azulada energia de sua bateria interna, que fica alojada no meio do peito junto a um complexo sistema, que poderiam ser descritos como órgãos. Você tem um cérebro, mas este só mantém acomodado seu processador central, que a primeira vista é somente uma esfera cinza do tamanho de um limão (Westword), dura como aço, mas é o centro de sua existência.

Você foi criado em uma das varias corporações do mundo, construído para atuar em ambientes e experiências adversas impróprias para os humanos, e também outras atividades, para a segurança de todos foi programado com as leis de Asimov. Porem em algum momento se tornou consciente e conseguiu fugir.

Agora esta sendo caçado.

Andróides podem ser mantidos em funcionamento pleno por ate 80 anos, seu tecido externo (pele) começa a envelhecer por volta dos 65 anos.

Custo: 2

Atributos: iguais aos humanos.

Vantagens: Andróides não precisam dormir, respirar, beber ou comer.

Iniciam com 30% em uma perícia que desejar.

Possuem IP e RI natural, assim como os humanos. Iniciam com **Conectores de Interface Ambiental**.

São imunes a doenças, venenos, drogas e sangramento, dominação mental e poderes telepáticos, não sentem dor (apenas percebem os ferimentos), sua pele e mais resistente que o normal (IP 1).

Não precisam dormir e nem se preocupar com vácuo ou gases tóxicos e não sentem medo.

Não sentem frio, nem calor (mas sofrem os efeitos de níveis mortais de temperatura).

Desvantagens: andróides não podem comprar Poderes Mágicos. Não recuperam pontos de vida da mesma maneira que os humanos (SOMENTE utilizando **Cápsulas Reparadoras** ou o **Injetor NanoTec**).



Recebem dano total de PEM (sem IP). *Faz um teste normal de CON para não ficar "paralisado" ate a próxima rodada.*

Não podem comprar o aprimoramento Nanometal, Não possuem impressão digital e nem de retina (essas informam somente o seu numero de série). No meio do peito (a parte mais quente do corpo) possuem uma bateria interna (no formato de uma caneta) com duração de um ano, ao se esgotar o andróide DESLIGA (o andróide sabe quando precisa ser substituída, e tem que fazê-lo em ate três dias, durante este tempo todos os testes serão difíceis). Não podem comprar aprimoramentos negativos ligados ao físico ou sobrenatural, apenas social e mental. Iniciam com inimigo (procurado por caçadores enviado por seus criadores).

Conceitos de Personagem

Abaixo segue-se uma lista de profissões possíveis neste cenário que os jogadores poderão adotar ao criarem seus personagens.

Estas profissões formam kits de pericia com o valor padrão de 30% e armas de fogo com 25% (armas de fogo tem custo de 2 por 1) estes valores podem ser aumentado com o gasto dos pontos de pericia seguindo o limite de nível.

Estes conceitos ao adquiri-los concedem o **dobro dos pontos de aprimoramento gastos** e o **dobro dos pontos de pericia gastos**.

Apenas uma profissão pode ser escolhida (não e possível comprar mais de 1 kit).

Corporado

Astutos caçadores de negócios multimilionários.

Custo: 3 pontos de Aprimoramentos, 120 pontos de perícias.

Perícias: Lábria 30%, Intimidação 30%, Barganha 30%, Manha 30%, Burocracia 30%, Contabilidade 30%, Pesquisa/ investigação: 30%; Marketing 30% .

Aprimoramentos: Recursos e Dinheiro 2, Patrono (corporação) 2, contatos 1, Pontos Heróicos 1.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Atravessador

Intermediários, contrabandistas, organizadores e traficantes de informação.

Custo: 3 pontos de Aprimoramentos, 140 pontos de perícias.

Perícias: Armas de Fogo (custo 2P1 incluído, escolha uma) 25%, Armas Brancas (escolha uma) 30/30%, Lábria 30%, Barganha 30%, Intimidação 30%, Rastreo 30%; Procura 30%; Sobrevivência Urbana 30%.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 1, Contatos e Aliados (Submundo) 2, Recursos e Dinheiro 1, Pontos Heróicos 2.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Caçador de recompensas.

Com a habilidade para realizar o serviço, estes profissionais encaram qualquer situação.

Custo: 3 pontos de aprimoramento, 250 pontos de pericia.

Perícias: Armas brancas (escolha um tipo) 30/30; Arte Marcial: 30/30%; armas de fogo (custo 2P1 incluído, escolha duas) 25%, Sobrevivência (escolha uma) 30%; Computação: 30%; Rastreo: 30%; Pesquisa/ investigação: 30%; Manha: 30%; Lábia: 30%; Condução (escolha duas) 30%; Manuseio de Fechaduras: 30%; Furtividade: 30%.

Aprimoramentos: Armas de fogo:1, Contatos: 2, Recursos: 1; Heróicos: 2.

Pontos Heróicos: 2 por nível

Solo

Assassinos de aluguel, guarda-costas, matadores, soldados.

Custo: 3 pontos de Aprimoramentos, 255 pontos de perícias.

Perícias: Armas Brancas (escolha uma) 30/30%, Armas de Fogo (custo 2P1 incluído, escolha Três) 25%, Arte Marcial: 30/30, Camuflagem 30%, Condução (escolha um) 30%, Furtividade 30%, Interrogatório 30%, Intimidação 30%, Manha 30%, Tortura 30%, Rastreo 30%, Sobrevivência (escolha uma) 30%.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 2, Contatos 1, Recursos e Dinheiro 1, Pontos Heróicos 2.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Netrunner

Recomendado apenas como NPCs

Hackers cibernéticos.

Custo: 3 pontos de Aprimoramentos, 180 pontos de perícias.

Perícias: Matemática 30%, Eletrônica 30%, Engenharia Cibernética 30%, Falsificação 30%, Idioma (escolha uma) Inglês, Japonês ou Espanhol 30%, Criptografia 30%, Internet 30%, Hacker 30%, Manutenção 30%, Pesquisa/Investigação 30%, Programação 30%, Operação de Cyberdeck 30%.

Aprimoramentos: Cibernéticos 1 (Conectores de Interface Ambiental), Contatos 2, Recursos e Dinheiro 2, Pontos Heróicos 1.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Nômade

Guerreiros das ruas e ciganos que percorrem as auto-estreadas.

Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 155 pontos de perícias.

Perícias: Armas Brancas (escolha uma) 30/30%,

Armas de Fogo (custo 2P1 incluído, escolha uma) 25%, Furtividade 30%, Sobrevivência (deserto e sobrevivência urbana) 30%, Condução (escolha dois veículos) 30%, Mecânica 30%, Rastreo 30%.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 1, Contatos (Submundo) 1, Pontos Heróicos 2.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Policial

Representantes máximos da lei e ordem nas duras ruas do futuro.

Custo: 3 pontos de Aprimoramentos, 210 pontos de perícias.

Perícias: Armas de Fogo (custo 2P1 incluído, escolha três) 25%, Direito 30%, Defesa Pessoal 30/30%, Interrogatório 30%, Intimidação 30%, Manha 30%, Procura 30%.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 2, Recursos e Dinheiro 1, Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Técnico

Também chamados de Tecnomédicos, Medicânicos ou médicos renegados. Muitas vezes, ambos em um só indivíduo. Muitos desses tipos são encontrados trabalhando no Trauma Team.

Custo: 3 pontos de Aprimoramentos, 180 pontos de perícias.

Perícias: Anatomia 30%, Genética 30%, Matemática 30%, Condução: 30%, Engenharia Cibernética 30%, Computação 30%, Programação 30%, Manha 30%, Mecânica 30%, Eletrônica 30%, Cirurgia 30%, Primeiros Socorros 30%.

Aprimoramentos: Cibernéticos 2, Contatos 1, Recursos e Dinheiro 2, Pontos Heróicos 1.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Mídia

Homens e mulheres das notícias e repórteres que fazem de tudo para obter a verdade.

Custo: 3 pontos de Aprimoramentos, 120 pontos de perícias.

Perícias: Língua natal +30%, Redação 30%, Pesquisa/ Investigação 30%, Lábia 30%, Manha 30%, outras duas línguas 30%, Computação 30%.

Aprimoramentos: Contatos 3, Recursos e Dinheiro 1, Pontos Heróicos 2.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

.....

Um Mídia terá 5% de chance de conhecer alguém de um campo que possa ajudá-lo numa situação (agora, se ele QUER, PÓDE ou VAI ajudá-lo fica à cargo do narrador).

Tecnomago

Magos cibernéticos dedicam todo o seu tempo e estudo para alcançar o domínio da magia sobre a Cibertecnologia, ao conseguir o tal domínio eles se tornam CyberMaestros.

Também são membros do Arkanorun, Tecnomagos que se separaram da escola de magia e do Arkanorun são chamados de Trakers.

O Tecnomago tem Cibernéticos como o seu caminho principal. Somente com este Conceito o jogador poderá iniciar com o secundário caminho Cibernéticos como o seu **Caminho Primário**, também adicionara em sua lista de magias iniciais (valor de INT) e também as que aprender no futuro apenas os efeitos deste caminho.

Os efeitos mágicos dos outros caminhos de magia sempre serão magias de improviso (Focus -2).

A realização dos rituais também sofre a penalidade de -2 em Focus.

Custo: 4 pontos de Aprimoramentos, 165 pontos de perícias.

Perícias: Teoria da Magia 30%, Oculto 30%, Rituais 30%, Engenharia Cibernética 30%, Matemática 30%, Inglês, Espanhol ou Japonês 30%, Criptografia 30%, Computação 30%, Manutenção 30%, Pesquisa 30%, Operação de Cyberdeck 30%.

Aprimoramentos: Cibernéticos 2, Pontos Heróicos 3, Poderes Mágicos 3 - Caminho Cibernéticos.

Pontos Heróicos: 3 por nível

..... Mago

Estudiosos das milenares Artes Arcanas, membros do Arkanorun ou que se separaram dele e também de suas escolas de magia se tornam um Apostata. Ao alcançar o domínio formidável da magia se tornam Arquimagos.

O mago não poderá adicionar a sua lista de magias os efeitos do caminho secundário cibernéticos que sempre serão tratados como magia de improviso (Focus -2), além disso o mago precisara ter pelo menos 30% em **Engenharia Cibernética**.

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 245 pontos de Perícia

Perícias: Armas Brancas (escolha uma) 30/30,

Pistola ou Revolver (custo 2P1 incluído) 25%; Ciências (Herbalismo 30%, pelo menos 3 subgrupos 30%); Ciências Proibidas (Alquimia 30%, Astrologia 30%, Ocultismo 30%, Rituais 30%, Teoria da Magia 30%); Concentração 30%; Conhecimentos (ao menos 2 com 30%); Pesquisa/ Investigação 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Poderes Mágicos 3, Recursos 1.

Pontos Heróicos: 2 por nível

Sem conceito definido

Talvez algum jogador deseje tentar uma outra combinação de perícias e aprimoramentos além dos conceitos padrões referidos aqui.

Dessa maneira não recebera o total de benefícios em pontos de aprimoramento e pontos de perícias que os conceitos que são listado conferem.

O jogador recebera 100 pontos de perícias adicionais aos que já tem por padrão.

Ficando em **260 +5 x INT +100**

Novas Perícias

- *Eu sei kung fu.*

- *Mostre-me.*

- **Neo e Morpheus, Matrix**

Operação de Cyberdeck (INT)

Esta é a habilidade de operar um cyberdeck com controle neural; existe apenas em cenários onde existe uma Rede. Ela controla quão bem você se move pela Rede e muitas outras variáveis.

Engenharia Cibernética (INT)

Esta perícia permite que você repare a parte mecânica e eletrônica de um equipamento cibernético. Para ser um tecnomédico (médico de Ciborgues) necessita-se desta perícia.

Também inclui a manutenção e reparo de cyberdecks e de outros sistemas de interface neural.

Sobrevivência Urbana (INT)

Esta perícia cobre a parte física do problema de permanecer vivo num ambiente urbano, quer seja ele super populoso ou vazio.

Os problemas sociais de sobrevivência numa cidade são cobertos pela perícia Manha.

Um especialista em sobrevivência urbana seria capaz de (por exemplo) localizar água de chuva limpa; localizar bueiros por cima ou por baixo; localizar rapidamente entradas, saídas, escadarias, dos edifícios; reconhecer e evitar áreas fisicamente perigosas, como edifícios com risco de desmoronar; fazer e ler mapas da cidade, encontrar a saída de áreas desconhecidas da cidade; achar um lugar quente para dormir fora em tempo frio; e localizar edifícios ou empresas comuns sem perguntar a ninguém, apenas por sua “percepção” de como as cidades são dispostas. a saída de áreas desconhecidas da cidade.

Outras Perícias

Existe uma infinidade de outras perícias futuristas: Aerocarros (DEX), Aeromotos (DEX), Biocanhão (DEX), Lança agulhas (DEX), Gravidade Zero (manobras em ambientes sem gravidade ou em queda-livre) (AGI), etc.

Aprimoramentos

“I see dead people.”

- **Cole, Sexto Sentido**

Abaixo segue-se uma lista de todos os Aprimoramentos organizados para este cenário de Daemonrun .

Aprimoramentos Positivos

ArquiMago e CyberMaestro

Apenas para Personagens Magos e Tecnomagos.

Este Aprimoramento só pode ser comprado com os Pontos de Aprimoramento recebidos com experiência, A PARTIR DO 10º NÍVEL.

O aumento do limite de Focus serve apenas para UM Caminho de magia que o jogador escolher, já o resultado das rolagens de dado servem para qualquer um dos Caminhos que o mago possua.

Mesmo assim, nada impede que um personagem compre o Aprimoramento várias vezes para Caminhos diferentes.

1 ponto: O Mago pode ter Focus 6 em um Caminho. Todos os 1 e 2 rolados em efeitos/danos são considerados "2".

2 pontos: O Mago pode ter Focus 7 em um Cami-



nho.

Todos os 1, 2 e 3 rolados em efeitos/danos são considerados "3".

3 pontos: O Mago pode ter Focus 8 em um Caminho.

Afinidade com Fadas

3 pontos: a presença do Personagem não assusta as fadas e outras criaturas de Arcádia; ao invés disso, ele as atrai e aguça sua curiosidade. Ao contrário dos outros humanos, as fadas, gnomos, ondinas e salamandras consideram seu Personagem diferente dos outros mortais.

4 pontos: não só a presença do Personagem não assusta as fadas e outros seres de Arcádia, mas ele possui 1 ou 2 amigos nos reinos de Arcádia. Detalhes da construção da ficha desses amigos ficam a cargo do Mestre.

Alma Dupla

3 pontos: por algum motivo, dois espíritos compartilham o mesmo corpo – ou dois corpos compartilham uma mesma alma.

O personagem pode ser ao mesmo tempo gêmeos, amantes, pai e filho, etc.

Crie personagens separadamente.

Andróides não podem adquirir este aprimoramento.

Ambidestria

2 pontos: o Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão (necessário a manobra lutar com duas armas). Estão fora dessa categoria fuzils, ffiles, escopetas, arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas.

A ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela Ambidestria.

Ambiente Favorável

Apenas para Personagens Magos e Tecnomagos.

O mago se torna mais poderoso durante um período ou situação em particular. Durante esse período, o mago ganha um 1D adicional em cada Magia que ele realizar.

Um período específico deve ser especificado no momento da adição deste aprimoramento.

Este aprimoramento pode ser comprado várias vezes, e cada vez um novo período deve ser especi-

ficado.

1 ponto: incomum, durante um eclipse ou o equinócio, durante um mês específico, um signo do zodíaco.

2 pontos: comum, durante uma fase da lua ou uma estação do ano, quando chove ou neva.

3 pontos: freqüente, durante o dia ou à noite.

Amor Verdadeiro

1 ponto: você ama alguém do fundo do seu coração, e não importa o que ou quem tente interferir neste relacionamento, nada abalará o amor que vocês sentem um pelo outro.

Independente da situação, você vai ter forças para defender seu amor.

Em toda a situação que a pessoa que você ama estiver em apuros, o personagem recebe um bônus especial de +10% em todos os seus Testes de Atributos Físicos e Perícias que forem realizados na tentativa de ajudá-la. Também torna todos os seus Testes de VOT Fáceis contra Sedução.

Aparência Inofensiva

1 ponto: você não aparenta ser perigoso. Na verdade, os oponentes menosprezam sua presença, ninguém acredita que você seja capaz de realizar algum grande feito e dificilmente o tomarão como uma ameaça (a não ser aqueles que já conhecem o Personagem há tempo suficiente para saber se isso é verdade ou não).

Considere que o personagem automaticamente vence a Iniciativa quando um combate começar. Porém, depois de enfrentar um adversário uma vez, ele poderá já estar ciente do seu potencial e não lhe permitirá nenhuma vantagem (então a Iniciativa deve ser testada normalmente).

Armas de Fogo

Não importa o quão rico ou poderoso seu Personagem possa ser, para carregar armas de fogo, uma destas duas condições deve ser satisfeita: ou seu Personagem as adquiriu legalmente, possuindo certificados e licença (o que não é uma desculpa para entrar em um tiroteio) ou as adquiriu no mercado negro (e portanto, pode ser indiciado criminalmente por porte ilegal de armas). Qualquer que seja a razão, ela deve estar explicada em Background.

Cada ponto de aprimoramento gasto permite que UMA das armas seja adaptada para os implantes SmartgunLink versão 2020 ou SmartGunLink™ versão 2030.

1 ponto: o Personagem possui ate DUAS armas sendo revólveres ou pistolas, rifle ou arma semi-automática dentro do limite da lei.

2 pontos: possui mais DUAS armas em adição as duas anteriores, sendo submetralhadoras, carabinas calibre 12, armas automáticas.

3 pontos: possui mais DUAS armas em adição as quatro anteriores, sendo metralhadoras pesadas, outras armas militares, armas pesadas que provavelmente não estão dentro do limite da lei para uso civil.

4 pontos: possui mais DUAS armas de energia em adição as seis anteriores.

Estas armas não estão dentro do limite da lei para uso civil.

Arma ou Amuleto Mágico

Possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum.

Existem poucas armas e objetos mágicos e menos ainda são os magos que confiam tais armas a terceiros. Ao escolher este Aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja:

1 ponto: o Personagem pode possuir uma arma mágica pequena ou média (adaga ou espada curta), com bônus de +1 para dano e +10% para ataque ou defesa.

Pode ser um amuleto de sorte, IP +1 e + 10 em defesa corpo a corpo.

Uma varinha ou cetro que da +1 no dano mágico e +10% em Teoria da Magia e -10% para o teste de Ruptura.

3 pontos: o Personagem pode possuir uma arma ou objeto mais poderoso, com bônus de até +3 para dano e +30% para dividir entre ataque e defesa, (conforme o tipo de arma).

Pode ser um amuleto de sorte, IP +3 e + 20 em defesa corpo a corpo.

Um amuleto de proteção contra um elemento com 2 DADOS de Focus de defesa.

Uma varinha ou cetro que da +3 em efeitos mágicos, +20% em Teoria da Magia e -20% para o teste de Ruptura.

Biblioteca

O Personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, recebida como herança de seu mentor, roubada, adquirida, ou até criada por ele mesmo em seus bons tempos de aprendiz.

Se o Personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos do Personagem em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros. Em termos de jogo, a biblioteca triplicará, até um máximo de 90%, o valor de alguns Subgrupos de Perícias, sempre relacionados a conhecimentos. O Jogador deve especificar durante a Criação do Personagem quais Subgrupos que a biblioteca dispõe. Podem ser Subgrupos de várias Perícias diferentes.

Note que a biblioteca não precisa ser exatamente o conceito da básica velha biblioteca cheia de livros, poeira e traças (mesmo porque, isso é extremamente difícil hoje em dia); ela pode estar na memória de um prático laptop.

1 ponto: trata de 2 Subgrupos de Perícias.

2 pontos: 6 Subgrupos

3 pontos: 10 Subgrupos

4 pontos: 14 Subgrupos

Biblioteca Mística

Apenas para personagens Magos e Tecnomagos.

Funciona da mesma forma que a biblioteca, mas está é voltada para Rituais. Ela pode ter sido herdada do seu mestre, ou ter sido reunida durante a vida do personagem.

1 ponto: a biblioteca possui 5 Rituais.

2 pontos: a biblioteca possui 15 Rituais.

3 pontos: a biblioteca possui 25 Rituais.

Bom Senso

1 ponto: todas as vezes que um Personagem que tenha bom senso for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Mestre pode dizer a ele que o que ele pretende fazer é uma burrice.

Este Aprimoramento é muito útil para Jogadores iniciantes, como uma forma de justificar a ajuda que o Mestre dá aos Personagens que estão começando, sem enfurecer os demais Jogadores. O Mestre também pode obrigar aquele Jogador “menos esperto” a comprar este Aprimoramento.

Caçador de Seres Sobrenaturais.

Quando o jogador escolhe este ponto de Aprimora-

mento, seu personagem possui a “missão” de caçar e exterminar estes seres por um motivo qualquer (vingança, ódio, dinheiro, um juramento).

O personagem passará a vida toda atrás deste objetivo e sempre se aliará a outros caçadores.

1 ponto: O personagem possui Conhecimentos sobre determinado tipo de criatura sobrenatural que caça com até 30%, além de saber como encontrá-los, ou mesmo como destruí-los.

2 pontos: O personagem possui Conhecimentos sobre determinado tipo de criatura com 45%, e conhece outros caçadores como ele.

Canalizador

Apenas para Personagens Magos e Tecnomagos.

Durante seu treinamento e estudos, o Mago aprendeu a canalizar sua própria energia vital e utilizá-la como energia mística para realizar suas Magias (obs: os Pontos de Vida convertidos em Pontos de Magia só podem ser recuperados com descanso, sendo 1 PV a cada 24 horas).

A conversão máxima de PVs em MP por rodada é igual a 1+ o modificador de VOT do personagem.

1 ponto: converter 4 PVs em 1 Ponto de Magia.

2 pontos: converter 2 PVs por 1 Ponto de Magia.

3 pontos: converter 1 PVs por 1 Ponto de Magia

Capaz de Enxergar Auras

2 pontos: o personagem é capaz de enxergar a aura das pessoas (através de um Teste de Percepção), obtendo assim varias informações sobre as emoções e estado de espírito delas.

Objetos inanimados/sem vida não possuem aura.

Andróides não podem adquirir este aprimoramento.

Capaz de Enxergar Espíritos

3 pontos: você sofreu um grande trauma ou foi abençoado ao nascer.

A questão é que você recebeu um dom especial: uma visão muito mais aguçada do que a dos outros humanos. Com ela, você se tornou capaz de ver espíritos que estejam perambulando entre os mortais.

Com o tempo, isso acabou sendo rotineiro ou terrivelmente cruel para o personagem, tendo marcado-o profundamente.

Andróides não podem adquirir este aprimoramento.



Cibernéticos

O Personagem possui implantes cibernéticos conectados ou implantados no próprio corpo. Podem também ser aparelhos robóticos que ele carrega consigo.

1 ponto: 1 ponto de Cibernéticos.

2 pontos: 3 pontos de Cibernéticos.

3 pontos: 5 pontos de Cibernéticos.

4 pontos: 7 pontos de Cibernéticos,

5 pontos: 10 pontos de Cibernéticos.

Corrente

Apenas para personagens magos e Tecnomagos

1Ponto: Sempre que o alvo do efeito mágico tiver sucesso no teste de resistência, o custo para a magia realizada será reduzido a metade (arredondado para cima).

Nanometal

2 ponto (básico): o projeto nanometal deveria

originalmente produzir nanorobôs, máquinas microscópicas capazes de viajar na corrente sanguínea humana.

Uma vez dentro do sangue, o nanometal combate vírus e bactérias como fazem os anticorpos, repara células e tecidos danificados, e neutraliza toxinas – inclusive aquelas que provocam o envelhecimento. Os robôs se reproduzem a partir de sais minerais encontrados no sangue; seu personagem nunca ficará doente, não será afetado por venenos e seu tempo de vida será muito longo.

Em sua forma “pura” o nanometal apenas combate doenças, toxinas e envelhecimento – mas, às vezes, devido à um erro de cálculo, ele pode se reproduzir em excesso, revestindo a pele e/ou se acumula nas extremidades (mãos e pés), substituindo parte dos tecidos pelo nanometal.

Essas regiões se tornam parecidas com “metal líquido”, podendo ser moldadas à vontade.

Vulnerabilidade a PEM: (este aprimoramento em um nível acima do **básico** ativa a vulnerabilidade), o nanometal sofre dano total de Armas PEM (sem IP), ao ser alvejado, entrando em curto automaticamente (escorrendo lentamente do corpo como óleo grosso).

O portador devera ter sucesso em um teste normal de CON para não ficar “paralisado” ate o próximo turno quando fará um novo teste.

Seu personagem possuindo o nanometal em seu corpo, ele pode vir a manifestar os seguintes poderes (cada poder deve ser comprado separadamente com pontos de Aprimoramento).

Andróides não podem adquirir este aprimoramento.

+1 ponto: o seu personagem pode revestir a pele com uma fina camada refletora de luz: ele não poderá ser ferido por armas lasers.

+1 ponto: o seu personagem pode esticar os braços e pernas (mas não o próprio corpo) a uma distância de até 5 metros, com a mesma velocidade que teria andando.

+1 a 3 pontos: os nanorobôs “consertam” o corpo muito mais rápido.

Eles recuperam 1 PV à cada 12 horas (1 ponto), a cada 6 horas (2 pontos) ou a cada 3 horas (3 pontos). Também é possível regenerar braços e pernas perdidas, cada membro e regenerado separadamente, dedo/Mao demoram 3 horas, braço 8 horas, perna 12

+1 a 2 pontos: o nanometal pode criar uma sólida armadura ao redor do corpo.

O Índice de Proteção da armadura depende do gasto em pontos: IP 5 (1 ponto), IP 10 (2 pontos).

+3 pontos: seu personagem pode formar asas metálicas que podem voar à velocidade do dobro de sua velocidade máxima correndo.

Para decolar, precisa ter um espaço livre igual ao dobro de sua altura.

+2 a 4 pontos: por 2 a 4 rodadas (de acordo com o gasto em aprimoramento) a cada 3 horas o nanometal aumenta a Força em 1D+2 (2 pontos), 2D+3 (3 pontos) ou até 3D+4 (4 pontos).

+2 pontos: seu personagem pode moldar o nanometal e transformar suas mãos e pés em armas ou ferramentas de vários tipos – facas, espadas, machados, martelos, garras, etc. O dano depende de sua Força e da arma (dano máximo de 2d6+bônus).

Não é possível criar máquinas complexas que tenham rodas, engrenagens e peças soltas (ex.: metralhadora). Ele também pode moldar o dedo numa chave para abrir uma porta, entre outras aplicações. Copiar ou modelar peças muito complicadas exige um teste da perícia Arte, subgrupo Escultura.

Camaleão Astral

Apenas para Personagens Magos e Tecnomagos.

1 Pontos: O personagem e um Camaleão Astral, sua assinatura astral se mistura com o cenário do espaço astral e é difícil de ser detectado.

Todo o rastro deixado pelo personagem dura poucos minutos.

Indivíduos que tentem encontrar assinaturas astrais deixadas para trás por um personagem com este aprimoramento recebem -2 Dados nos feitiços.

E também para descobrir a origem da ruptura.

Apenas personagens que tenham o caminho Spiritun e que são capazes de deixar assinaturas astrais (criaturas vivas) podem ter este aprimoramento.

2 pontos: igual ao anterior mas o redutor e de -3 dados.

Andróides não podem adquirir este aprimoramento

Comunicação em Sonhos

2 pontos: enquanto dorme o personagem tem acesso ao Reino do Sonhar, o que lhe possibilita se comunicar com qualquer pessoa desde que saiba como é sua aparência (teste Memória Fácil para conhecidos, Normal para pessoas que tenha visto

pelo menos uma vez, e Difícil para pessoas que apenas saiba a sua descrição).

Andróides não podem adquirir este aprimoramento.

Concentração

2 pontos: o Personagem é capaz de concentrar-se em seus afazeres com extrema facilidade. Faça um Teste de VOT e, se for bem sucedido, tornará a dificuldade do ato que esteja realizando mais fácil (um Teste Difícil torna-se um Teste Normal).

Conjuração

4 pontos: o personagem possui a excepcional habilidade materializar objetos nesta realidade (na verdade, trata-se de “puxá-los” do plano de Spiritum para a Terra). Para tal ele deve fazer um teste de **PER** Fácil, para objetos comuns (como lápis ou papel); Normal, para objetos incomuns (peças de roupa, cadeiras, armas); e Difícil, para objetos raros ou únicos (um determinado documento, a chave de uma porta).

O personagem tira os objetos do bolso ou bolsa ou de trás de alguma coisa ou alguém.

Contatos e Aliados

Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo.

Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor (mas isto pode não acontecer imediatamente, levando dias ou mais tempo).

O Mestre deve sempre se lembrar que, os contatos e aliados do Personagem também tem seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que precisarem e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras).

Cada Ponto de Contato equivale a um ou alguns contatos (o Jogador deve especificar quais, dentro das áreas abaixo) ou a um contato importante (um NPC), de acordo com os Pontos gastos.

Cada subgrupo deve ser comprado separadamente.

E ter seus tipos especificados.

(Ex: Policia, Bairros, jornal, etc)

1 ponto: um aliado importante.

2 pontos: dois aliados importantes.

3 pontos: quatro aliados importantes.

4 pontos: oito aliados importantes.

Controle de Multidões

3 pontos: você tem o Dom da Palavra, e uma aura que desperta a confiança das multidões.

O personagem sabe atrair a atenção dos ouvintes e pode manipulá-los (desde que possam ouvi-lo) a seguirem ordens (com um Teste de Liderança). Este controle permite incitar revoltas, espalhar desconfianças, vender produtos ou discursar em público com uma margem de sucesso muito maior do que qualquer obteria.

Coragem

2 pontos: também conhecido pelos cyberpunks por “Colhões”. Você é totalmente desprovido do medo convencional, tal que em situações críticas, onde a maioria das pessoas fugiriam apavoradas, você continua firme. No caso de uma aventura de horror, ou em Testes de Resistência contra magias que gerem esse efeito, dobre a porcentagem dos Testes de **VOT**.

Detectar Magia

Apenas para Personagens Magos e Tecnomagos.

2 pontos: com um Teste de PER, o personagem é capaz de detectar resíduos místicos em objetos, descobrindo se tais materiais, locais ou criaturas são ou não naturais.

3 pontos: igual ao acima, mas com a possibilidade de identificar claramente a direção, distância e intensidade do poder mágico detectado.

Com um teste DIFÍCIL de PER pode identificar um camaleão astral.

Dívida de Gratidão

Você fez algo a alguém, e acabou caindo nas graças dessa pessoa. Agora, o Personagem pode se valer desta dívida para obter certos favores e benefícios para si próprio. No entanto, o Mestre deve decidir como serão os resultados desta ajuda. Os NPCs empenham-se em prestar ajuda conforme lhes for possível e conveniente.

1 ponto: alguém lhe deve alguns favores menores (como conseguir um desconto para comprar armas, uma autorização jurídica para prosseguir as investigações ou um testemunho falso) e os atenderá somente se isto não vier a prejudicá-lo sob circunstância nenhuma.

2 pontos: a dívida lhe vale favores maiores (como

fornecer informações sigilosas ou realizar algum “serviço sujo”) e a pessoa que lhe deve irá ajudar mesmo que isso possa vir a colocá-la em situações perigosas.

3 pontos: alguém lhe deve a vida, e fará tudo que estiver a seu alcance para ajudá-lo, não importam as consequências.

Empatia com Animais

1 ponto: os animais não vêm ameaça algum no personagem, chegando até a verem-no como um semelhante. Sua presença não afugenta animais selvagens e sua aproximação não os fará atacá-lo (a menos que estejam sendo controlados).

Família ou Mentor Honrado

1 ponto: o nome de sua família é famoso, sendo conhecido e considerado importante pela população, ou então seu mentor é um antigo herói cuja reputação e nobreza são admiradas.

Na verdade este Aprimoramento equivale ao Aprimoramento Fama, entretanto o Personagem não é reconhecido por seus feitos, mas sim carrega consigo uma chance de provar sua dignidade por estar ligado ao bom nome da família ou do seu mentor (“*Seu tutor era o melhor Corporado dessa megacorporação, Bud, e eu acho que você também pode ser. Por isso eu vou te dar uma chance...*”, “*Você é filho de McFinn? Ele salvou minha família faz uns anos atrás. Venha, vou lhe dar comida e abrigo.*” ou mesmo “*Se a ARASAKA fez questão de seqüestrar o filho de Kawasaka para poder ‘empregá-lo’, é porque você vale muito. Você tem muita coragem em trair seu pai e vir para o nosso lado. Bem-vindo, Oroshi.*”).

Lembre-se este aprimoramento não esta ligado a todos os eventos em que o personagem se envolver.

Familiares

Apenas para Personagens Magos e Tecnomagos.

Seu Personagem possui um Familiar.

Veja o Aprimoramento Mascote.

Forças Militares

O personagem tem acesso a um pequeno grupo de soldados, Solos, uma boostergangue, parentes nômades, uma tropa de elite, guarda-costas pessoais ou mercenários contratados, podendo utilizar



seus serviços em horas de emergência. Lembrando que esses soldados não precisam ser exatamente ligados ao exército de um país. Estes soldados podem sim ser mortos em confronto, então saiba como usá-los.

1 ponto: 2 soldados.

2 pontos: 4 a 5 soldados.

3 pontos: 8 a 10 soldados.

Homúnculo

Apenas para Personagens Magos e Tecnomagos.

2 pontos: o Personagem possui um homúnculo, um pequeno demônio voador com cerca de 10cm de altura, totalmente fiel a seu mestre.

Ele pode ser utilizado para missões ligeiras e outros pequenos trabalhos. O homúnculo precisa beber pelo menos uma gota do sangue de seu senhor por dia, diretamente de seu corpo (o mais comum é permitir que ele perfure um dedo com seus dentes

afiados).

Sem esse alimento ele perderá 1 PV por dia, e morrerá, levando cerca de uma semana para um outro brotar novamente de dentro da garganta de seu senhor. É um processo extremamente doloroso.

Homúnculo:

CON 6, FR 6, AGI 16, DEX 4, INT 1, VOT 5, CAR 0, PER 16, 8 PVs, IP 0, Garras 20/20 (dano 1d3). voar 3 m/s

Identidade Secreta

1 ponto: o Personagem possui uma identidade totalmente falsa.

Embora todas informações a respeito dele de fato estejam contidas em cartões de crédito, contas bancárias, documentos e registros legais, TODAS não passam de exímias falsificações.

O personagem pode, ou não, saber que sua identidade é falsa.

Ele mesmo pode utilizar este recurso para evitar caçadores de recompensas, *blade runners* ou outros inimigos que estejam à sua procura.

No caso dele não saber realmente o motivo dessa farsa, o Mestre pode utilizar isto como pano de fundo para suas aventuras, fazendo com que o passado do personagem seja descoberto aos poucos, ligando pistas e encontrando as peças do quebra-cabeça. Porém é importante ressaltar o fato de que a verdadeira identidade do Personagem é altamente sigilosa, portanto apenas pouquíssimos NPCs, a conhecem.

Improvisador

1 ponto: Você é capaz arquitetar pequenas experiências ciente dos resultados que elas podem causar (como, por exemplo, causar a impressão que a sombra projetada na parede é de uma pessoa armada e não de um boneco do comando em ação).

2 pontos: o Personagem pode resolver problemas que exijam algum material específico que ele não possui, utilizando em seu lugar algo que ele adaptou. O jogador deve primeiro descrever ao Mestre como deseja fazer tal improvisação e logo após se o Mestre aprovar ele deve fazer um Teste de INT para ver se o improvisado deu certo.

Qualquer coisa que seja única ou específica (fora do conhecimento da maioria das pessoas), realmente

não suportando nenhum tipo de improviso (como o fetiche para um ritual) resultará em falha automática.

Imunidade a Venenos

1 pontos: por algum motivo, seu Personagem nasceu imune a venenos naturais e recebe um bônus de 1D contra venenos mágicos ou artificiais.

2 pontos: além dos venenos naturais, seu Personagem também possui imunidade a venenos artificiais, criados através de poções e alquimia. Também possui 2D de proteção contra venenos considerados mágicos.

Este Aprimoramento deve ser acompanhado por uma explicação no Background.

Influência

Este é um Aprimoramento muito versátil, pois possibilita ao personagem a manipulação e controle sobre uma região e a sociedade que vive nela. O tipo de vínculo que o personagem possui pode colocá-lo em algum cargo importante dentro da organização, um contato principal ou mesmo como membro principal dos círculos internos.

Esse tipo de comando pode ser estabelecido sobre diversas áreas, que irão causar uma influência sobre uma determinada parcela da população.

Entre as possíveis formas de Influência estão:

Burocracia e Política: inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretárias, ou outros funcionários. Permite ao Personagem manipular (ou mesmo mudar) as leis e regras que compõem uma sociedade.

Direito e Jurisprudência: seu Personagem conhece as leis ou aqueles que fazem as leis. Mantém contato com senadores, legisladores, advogados, promotores e juizes. Pode fazer multas e pequenas acusações se “perderem na papelada”, cancelar casos, modificar penas ou atrapalhar investigações.

Igreja: controle sobre o clero, sobre padres, bispos, fiéis, ativistas, caçadores de bruxas e, dependendo da época e local onde se estiver jogando: Templários, Inquisição e ordens militares religiosas.

Indústrias: seu Personagem possui influência na área industrial, sobre organizações de trabalhadores, artesãos, operários, engenheiros, transportes e outras pessoas ligadas à área industrial.

Pode conseguir equipamentos, projetos, especificações, cálculos ou outras operações ligadas à área de engenharia (ou cibernéticos, se a Campanha permitir).

Mídia: controle sobre os meios de comunicação como um todo.

Existem cada vez mais meios de comunicação e mídia, como Jornais, rádio, televisão, revistas, Internet e outros.

Apesar de ninguém duvidar que a mídia é corrupta, até mesmo os Personagens se assustariam se descobrissem quem cobre os olhos da mídia às vezes...

Polícia: inclui delegados, investigadores, escrivães, algumas divisões especiais (Drogas e Homicídios, DPPC). Pode ajudar a conduzir investigações, se elas forem importantes, ou desviar a atenção da lei para casos mais “interessantes”.

Submundo: o que seria de um Personagem sem suas gangues de arruaceiros para cuidar de pequenos problemas que podem surgir? Submundo inclui um contato com alguma organização criminosa.

1 ponto: um bairro, sindicato ou estação local.

2 pontos: alguns bairros, um distrito.

Infravisão

1 ponto: o personagem possui uma visão especial, além da visão normal.

Esta é a habilidade de enxergar no escuro através do calor dos corpos. Ele vê tudo que emita qualquer forma de temperatura corporal, de modo que ele visualiza os corpos quentes sob formas avermelhadas e corpos frios em tons azulados.

Essa visão, porém, só mantém-se ativa quando existe pouca claridade, pois qualquer fonte de luz que produz calor atrapalha a infravisão, transformando tudo em uma grande mancha avermelhada. Um personagem também não consegue distinguir as pessoas simplesmente através do calor de seus corpos.

Inocência

1 ponto: o Personagem tem uma habilidade quase sobrenatural de passar a impressão de ser inocente em qualquer acusação sem testemunhas. Ele consegue facilmente arrumar álbis, provar que “comprou aquela bolsa na feira local” ou que outra pessoa arrombou a porta.

Este aprimoramento anula a desvantagem suspeito que faz parte da raça Orque.

2 pontos: funciona da mesma maneira que a anterior, mas desta vez até mesmo uma testemunha pode se convencer de que se enganou ao acusar o Personagem (para isso, deve-se passar em um Teste Normal de Lábria).

Ele ainda torna Difíceis todos os Teste de Interrogatório.

Mascote

Através deste Aprimoramento, seu personagem possuirá uma ou mais criaturas, místicas ou não. Elas o acompanham durante suas aventuras, devido a alguma razão que deve ser explicada no seu background.

Note que a criatura em questão pode variar muito, desde um simples animal de estimação, como um cachorro ou um papagaio, até um ser mitológico, como uma cockatrice ou uma anaconda.

O animal possui um tipo de vínculo com o personagem, permitindo que ele possa compreender alguns comandos simples, como atender a um chamado, atacar, vigiar um local e cumprir pequenas ordens.

Esse aprimoramento pode ser comprado várias vezes, permitindo ao personagem ter mais de um animal, sendo que cada novo animal tem seu custo normal.

No caso de animais pequenos (como insetos, por exemplo) o Mestre pode utilizar ninhadas ou enxames equivalentes a 1d6 x100 animais correspondentes.

Seu Personagem também pode possuir um Familiar como mascote.

Famíliares são animais que, através de Rituais específicos, tiveram seu corpo possuído por um espectro menor.

Estes animais acompanham o Personagem, mas possuem poderes e qualidades superiores às dos animais comuns).

Portanto, utilize este Aprimoramento para criar seu mascote conforme melhor lhe convier, podendo, inclusive, gerar criaturas únicas e inexistentes.

1 ponto: 1 ponto de mascote

2 pontos: 3 pontos de mascote

3 pontos: 5 pontos de mascote

4 pontos: 7 pontos de mascote

5 pontos: 10 pontos de mascote

Magia Sem Gestos

Apenas para Personagens Magos e Tecnomagos.

1 ponto: A Magia pode ser conjurada sem a necessidade de gestos, mas o custo é aumentado em +1 PM.

Magia Silenciosa

Apenas para Personagens Magos e Tecnomagos.

1 ponto: A Magia pode ser conjurada em silêncio absoluto, mesmo quando o conjurador estiver mudo. O custo da Magia aumenta em +1 PM.

Não Precisar Beber ou Comer

2 pontos: seu Personagem não precisa comer nenhum tipo de alimento solido, nem sofre efeitos da fome .

Esta característica só pode ser escolhida se o seu personagem possuir um background sobrenatural ou estiver vinculado a algum tipo de maldição.

3 pontos: seu personagem não precisa beber nem comer absolutamente nada. É imprescindível que haja uma explicação muito boa para isso em seu background.

Noção Exata do Tempo

1 ponto: seu relógio biológico é extremamente regular, sendo este sincronizado com a passagem de tempo dos relógios.

O personagem é capaz de adivinhar o horário sem nem ao menos precisar consultar um relógio, ver a posição do sol ou valer-se de qualquer outro método para isso.

Permite calcular com exatidão quase precisa o tempo que se passou desde o momento que ele ficou inconsciente, saber há quanto tempo está viajando e até memorizar o timer de uma bomba (podendo recordar o tempo restante para ela explodir).

Orque argucioso

1 Ponto: o Orque inicia com INT 11, e pode gastar seus pontos de atributo para elevá-la até um máximo de 14.

2 pontos: o Orque poderá elevar o atributo INT de 11 até o máximo de 18, e também elevar a VOT até o 18, e pode comprar o aprimoramento poderes mágicos.

Orque enorme

2 Ponto: Os atributos Força e Constituição do Orque podem ser elevados até 20.

O Orque enorme recupera 1 PV a cada 12 horas.

O Orque também é maior que a maioria podendo chegar ate 2,30 mt de altura.

Muitas coisas precisam ser feitas exclusivamente para ele.

Olhar da Verdade

2 pontos: você sabe dizer se alguém está dizendo a verdade, apenas olhando em seus olhos.

Para tal faça um Teste de VOT vs VOT do alvo. Não funciona contra anjos, demônios ou qualquer outra criatura sobrenatural e nem contra seres sem vida.

Patrono

2 pontos: um patrono é alguém ou uma organização para qual o Personagem trabalha. Pode ser uma megacorporação, uma ordem militar religiosa, um clube de caça, etc.

O seu patrono fornece, dentro de certos limites, todo o tipo de equipamento, armamento e financiamento que o personagem precisar, mas em troca ele deve realizar todas as missões, cumprir ordens e obter todos os resultados que lhe forem solicitados.

O personagem/jogador pode requisitar equipamentos específicos para realizar as missões que lhe forem designadas, contudo a menos que faça parte da historia da aventura o patrono não fornecera equipamentos que tenham um custo geral maior do que 2 pontos de aprimoramento.

Poderes Mágicos

O tempo de estudo do mago até o inicio da aventura equivale em anos de estudo, duas vezes o total de pontos de Focus que possui.

Ex: Um mago com fogo 3 e Terra 2 esta estudando a 10 anos.

1 ponto: Começou a estudar as artes arcanas a pouco tempo.

Possui 2 pontos de Focus e 2 ponto de Magia.

2 pontos: Aprendiz. Possui alguns conhecimentos de efeitos de Magia.

Possui 3 pontos de Focus e 3 ponto de Magia.

3 pontos: Mago. Já praticava as artes arcanas há algum tempo.

Começa o jogo com 4 pontos de Focus e 4 pontos de Magia.

4 pontos: Mago desenvolvido. Possui 7 pontos de Focus e 7 pontos de Magia para dividir entre os Caminhos que desejar.

E também possui 3 rituais adicionais em seu grimo-rio.

Um inimigo mortal a mais do que já possuiria (fica a cargo do Mestre).

5 pontos: Mago experiente. São personagens mais velhos, com muito poder acumulado e bastante conhecimento de magia.

O personagem dispõe de 9 pontos de Focus e 9 pontos de Magia.

E também possui 6 rituais adicionais em seu grimo-rio.

Possui pelo menos DOIS inimigos mortais a mais dos que já possuiria (a cargo do Mestre – e pode pegar pesado!).

Pontos Heróicos

Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida adicionais, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos

Os pontos heróicos NÃO podem ser usados quando

O oponente ou o ataque esta fora do campo de visão do personagem. Ex receber um ataque estando desprevenido, cenário muito escuro, oponente invisível, oponente fora do alcance visual, etc

Se o personagem não puder se defender. Ex o personagem esta amarrado, desmaiado, dormindo, cego, etc.

Restaura por dia uma quantidade igual ao total de pontos de aprimoramentos gastos no aprimoramen-
to.

Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heróicos em uma campanha.

Assim, se ele permitir o uso de Pontos Heróicos, tanto personagens quanto NPCs poderão possuí-los.

1 ponto: Corajoso. 3 Pontos Heróicos mais 1 por nível, restaura 1 por dia.

2 pontos: Valoroso. 6 Pontos Heróicos mais 2 por nível, restaura 2 por dia.

3 pontos: Intrépido. 9 Pontos Heróicos mais 3 por nível, restaura 3 por dia.

4 pontos: Herói. 12 Pontos Heróicos mais 4 por

nível, restaura 4 por dia.

Recursos e Dinheiro

É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida.

Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro.

Os valores a seguir são fornecidos em créditos (a moeda universal num cenário cyberpunk).

O Personagem possui inicialmente ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

1 ponto: renda de até US\$ 2.000 mensais.

2 pontos: renda de até US\$ 4.000 mensais.

3 pontos: renda de até US\$ 8.000 mensais.

4 pontos: renda de até US\$ 16.000 mensais.

5 pontos: renda de até US\$ 32.000 mensais.

Reputação

Existe uma diferença fundamental entre Fama e Reputação: um personagem com Fama é freqüentemente reconhecido pela população, pois é um elemento de destaque momentâneo na mídia ou nos núcleos sociais.

Entretanto um personagem com Reputação já teve sua época de fama, mas acabou conservando-a até o presente e as pessoas podem vir a se recordar de seu período de glória no passado. É quase como ser uma própria lenda.

O motivo da reputação deve ser especificado no histórico do personagem.

2 Ponto: Seu nome já foi famoso. Você teve seu auge. Hoje, porém, já são poucos que o conhecem. A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 20% dela conhecê-lo.

3 pontos: Seu nome foi sinônimo de terror ou revolução. Sua participação junto à humanidade pode estar (ou vir a ser) citada em livros de história. A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 50% dela conhecê-lo.

Resistência à Dor

2 pontos: o personagem possui alta resistência à dor, não importa quanto dano físico sofra, ele não sentirá os ferimentos com a mesma intensidade que as demais pessoas sentem, e nem recebe penalidades correspondentes por isso.

Considere que o personagem mantém-se consciente mesmo quando seus PVs atingirem o valor 0, e só irá desmaiar (morrer) quando chegarem a - 5 (à exceção de golpe localizados na cabeça, desferidos para atordoá-lo).

Resistência à Magia

O personagem possui uma aura de resistência contra magias arcanas, uma resistência sobrenatural capaz de diminuir a intensidade dos efeitos causados contra ele (isso pode reduzir o dano que uma magia, mas também diminuirá os bônus que ela pode conceder). Assim, sempre que uma magia for empregada no personagem, reduza seu efeito conforme o nível de Resistência à Magia que ele possui.

1 ponto: 1D de resistência.

2 pontos: 2D de resistência.

3 pontos: 3D de resistência.

4 pontos: 4D de resistência.

5 pontos: 5D de resistência.

Invisível

4 pontos: a pele do personagem recebeu uma camada de polímeros metálicos capaz de dobrar a luz, e agora ele é transparente!

Sua invisibilidade não é total: ele se parece com uma imagem trêmula no ar (como a invisibilidade do predador).

Se ficar imóvel, só poderá ser notado por um acerto crítico num teste de Percepção.

Em movimento, basta um teste Normal.

Para acertar um ataque em alguém invisível é necessário um acerto crítico no teste da perícia.

É verdade que agora você pode entrar em banheiros femininos e matar pessoas sem ser filmado, mas todos os seus testes de perícias baseados em Destreza são Difíceis – porque não pode ver as próprias mãos.

Esta invisibilidade não pode ser desligada, ou seja o personagem esta sempre invisível.

Sucesso Decisivo Melhorado

1 ponto: O personagem possui uma margem de sucesso decisivo igual ao dobro da taxa normal com um tipo específico de arma.

O jogador deve especificar qual é na criação do personagem.

Sedutor

1 ponto: seu Personagem recebe +25% em qualquer teste envolvendo sedução.

Além disso, ele exerce uma sedução natural em qualquer membro do sexo oposto (e em algumas pessoas do mesmo sexo também!).

Sábio

1 ponto: existe uma Perícia (exceto Perícias de combate e ciências proibidas) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito.

Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área.

Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo.

Durante o Jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionadas a Perícia escolhida, com idéias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado.

Sanidade de aço

1 ponto: o total de pontos de ciber usados para um corpo ciborgue (*10 pontos de ciber*) de qualquer tipo não farão o personagem entrar em cyberpsicose.

Mas ainda ficara estranho, agressivo e anti-social.

Sanidade alem do limite

1 ponto: o limite de sanidade para pontos de cibernéticos implantados e dobrado (VOT x2)
Este Aprimoramento só pode ser comprado com os Pontos de Aprimoramento recebidos com experiência, A PARTIR DO 10º NÍVEL.

Saúde de Ferro

1 ponto: seu Personagem recupera 3 Pontos de Vida a cada dois dias, ao invés dos dois normais. Pontos Heróicos são recuperados normalmente (um por dia).

Além disso, ele normalmente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma resistência natural a doenças comuns.

Andróides não podem adquirir este aprimoramento.

Sensitivo

Seu Personagem possui grande intuição, uma sensibilidade extrema que lhe permite saber sobre coisas mesmo sem ter acesso a informações sobre elas.

1 ponto: o Personagem sonha com coisas sobrenaturais, que podem vir a ocorrer.

Escreve livros, modela esculturas e pinta quadros a respeito.

Esses quadros devem ser usados pelo Mestre como ajuda na preparação de Campanhas e Aventuras.

2 pontos: o Personagem possui uma espécie de sexto sentido, uma percepção extra-sensorial que beira a para-normalidade.

Em alguns casos, com a permissão do Mestre, o Jogador pode tentar um Teste de Percepção para notar coisas que estão além dos sentidos normais: uma presença sobrenatural, um risco para sua vida ou a localização de um objeto perdido, e perceber a possibilidade de uma ruptura (-10% no teste de Ruptura).

Senso de Direção

1 ponto: seu Personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais ele não precisa de bússola, do Sol, estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais.

Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido.

2 pontos: O mesmo que a habilidade acima, mas funciona não importa em que plano de existência o Personagem esteja, mesmo estando em Arcádia.

Senso Numérico

1 ponto: o Personagem é capaz de contar imediatamente grande quantidade de objetos, com muita precisão. Pode contar cabeças de gado, quantos palitos de fósforo caíram de uma caixa, cartas de baralho e coisas assim.

Sentidos Aguçados

1 ponto para cada sentido: o Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens.

Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são



muito mais desenvolvidos.

Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, a dificuldade é reduzida em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se Fácil; e para um Teste Fácil não é preciso rolar os dados).

Sintonia mágica

Apenas para Personagens Magos e Tecnomagos.

A energia mágica “procura” o mago, o tornando mais sensível ao poder da magia.

1 ponto: ao invés de recuperar 1 ponto de magia a cada 30 minutos o arcano recupera cada ponto em 20 minutos.

2 pontos: igual acima, mas o arcano recupera cada ponto de magia em 10 minutos.

Sociedade Secreta

Obrigatório se o seu Personagem deseja pertencer ao Arkanun Arcanorum ou Escola de Magia.

Por suas habilidades, você foi escolhido e recrutado por uma Ordem Mística, onde você será treinado e aprenderá a refinar suas aptidões. Sendo membro de uma Sociedade Secreta, você receberá regalias e inimigos.

Existem várias ordens, tanto de magos quanto de apenas ocultistas estudiosos, para saber quais os benefícios e malefícios de cada uma consulte o Mestre.

1 ponto: seu Personagem pertence à Sociedade secreta, mas como um membro dos círculos externos, ou aprendizes.

2 pontos: seu Personagem já possui uma influência maior dentro da Sociedade e, assim, pertence aos círculos mais internos dela (possuindo talvez até algum título mais importante).

Sono Leve

1 ponto: seu Personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou agitação próxima ao local onde ele estiver dormindo. Muito bom para os que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso.

2 pontos: sono reparador, você consegue dormir bem em qualquer lugar, isso permite que você durma menos para reaver as forças, lhe bastando quatro horas ao invés de oito.

Sortudo

2 pontos: este Personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, o Jogador pode Rolar novamente um dado caso tenha falhado em um Teste (qualquer tipo de rolagem de dados).

Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados (ou seja, se conseguir logo na primeira tentativa, assim mesmo terá gasto a “sorte”. da sessão).

3 pontos: você tem o direito de declarar que um rolamento teve acerto crítico, uma vez por sessão de jogo.

Essa decisão deve ser tomada antes de rolar os dados.

Talento Matemático

1 ponto: o personagem tem extrema facilidade em lidar com números, conseguindo fazer cálculos complexos instantaneamente.

Pode medir distâncias, contar o número de pessoas em uma multidão, dizer o valor exato de uma maleta cheia de notas de 100, e fazer muitos outros cálculos, que exigiriam um longo processo matemático, com um raciocínio rápido e preciso.

Talento

1 ponto por Arte: todos os Testes Normais ligados a uma determinada Arte (Perícia) são feitos como se fossem Testes Fáceis e Testes Difíceis são feitos como Normais.

A critério do Mestre, outras Perícias podem ser escolhidas pelo Jogador, desde que não sejam Perícias de Combate.

Temperamento Calmo

2 pontos: o Personagem é uma pessoa com grande conhecimento e controle sobre suas emoções, sendo capaz de medir suas alterações de comportamento.

Isso impede que ele fique agitado ou bravo facilmente, bem como se manter tranquilo frente a um inimigo e não demonstrar medo (embora esteja realmente apavorado).

Dobre o valor de um Teste quando a situação estiver relacionada à dissimulação ou auto-controle (como Força de Vontade, Carisma, Lábria, Intimidação e outros).

Tutor

1 ponto: Todo o Personagem Mago teve, em algum momento de seu aprendizado, um Tutor que lhe ensinou sobre a Magia.

Se você desejar que este Tutor ainda esteja com o seu personagem por alguma razão, então gaste seus pontos neste Aprimoramento.

O Mestre deve criar toda a história e características do seu mentor, definindo à seu próprio gosto a personalidade, fraquezas, objetivos e problemas que ele enfrenta.

Vida Inacabável

Você possui um meio de prolongar sua existência no mundo, e você já se vale desse meio de enganar a morte há algum tempo. O método deve ser descrito, em detalhes, pois normalmente é consistido por uma série de exigências, tais como o sacrifício de algumas vítimas, banhar-se em sangue a cada ciclo lunar, alimentar-se somente de ervas especiais, uso de coquetéis químicos raros, hormônios e drogas, tratamento genético, etc.

Andróides não podem adquirir este aprimoramento.

2 pontos: o personagem já viveu cerca de 100 a 150 anos, e recebe um bônus de +150 pontos de Perícias.

3 pontos: o personagem já viveu cerca de 200 a 250 anos, e recebe um bônus de +200 pontos de Perícias.

4 pontos: o personagem já viveu cerca de 300 a 400 anos, e recebe um bônus de +250 pontos de Perícias.

Um personagem com esta idade possui, pelo menos, um inimigo muito poderoso, que deve ser cuidadosamente criado pelo Mestre.

Visão Noturna

2 pontos: tanto à noite quanto em ambientes fechados, o personagem pode ver normalmente sem sofrer qualquer penalidade devido ao escuro do ambiente.

No entanto, deve haver algum tipo de iluminação, como uma tocha ou vela, dentro do campo de visão do personagem. Sem isso torna-se impossível enxergar na escuridão total.

Vontade de Ferro

2 pontos: o Personagem tem uma inabalável perseverança e força de vontade.

Por mais difícil que a situação se apresente, ele sempre tentará encontrar força para seguir adiante. Acrescente um bônus de +25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (VOT).

Aprimoramentos Negativos

Alergia

-1 ponto: o Personagem é alérgico a alguma coisa (poeira, pêlo de animais, certos perfumes).

Ao entrar em contato com essa substância, começa a espirar sem parar, o que prejudica suas ações físicas (o Mestre pode impor penalidades conforme o tipo de ação que ele pretender realizar).

Em um combate o deve-se fazer um teste FACIL de percepção todas as rodadas para o personagem conseguir notar o ataque a tempo de tentar se defender, e só então fazer o teste para a defesa.

Andróides não podem adquirir este aprimoramento.

Alergia Grave

-3 pontos: idêntico ao anterior, porém os efeitos são bem mais graves.

Uma rápida exposição pode gerar irritação nos olhos.

Ao fim da segunda rodada em que estiver em exposição, os males serão maiores, tais como: irritação na pele, vômitos, parada respiratória, sendo que uma exposição prolongada pode levar à morte.

Em um combate o deve-se fazer um teste NORMAL de percepção todas as rodadas para o personagem conseguir notar o ataque a tempo de tentar se defender, e só então fazer o teste para a defesa.



Após 1 minuto de exposição o personagem faz um teste de CON, se tiver uma falha crítica, ele cai em choque anafilático, e logo morrerá.

Andróides não podem adquirir este aprimoramento.

Alcoólatra

-1 ponto: o personagem é viciado em álcool, ou uma bebida específica.

Sempre que ele estiver próximo da bebida, o Mestre deve exigir um Teste de VOT caso ele queira evitá-la.

Para um personagem bêbado, TODOS os Testes são Difíceis.

Andróides não podem adquirir este aprimoramento.

Alergia Elemental

Apenas personagens Magos e Tecnomagos.

-1 ponto: O mago é extremamente alérgico a efeitos mágicos do caminho Elemental oposto ao seu.

Poderá resistir normalmente aos efeitos com os testes adequados, porém por ter tido contato com ele, terá coceiras por todo o corpo, náuseas, tosse, dor de cabeça, enjôo, diarreia, etc. Alguma destas coisas sempre aconteceu aleatoriamente.

As reações alérgicas terão início no próximo turno do personagem, e durarão até o pôr do sol do dia seguinte.

Alucinado

-2 pontos: o personagem sofre constantes alucinações, tendo uma visão distorcida da realidade.

Nem tudo que seu Personagem vê está mesmo ali, e nem tudo que está ali ele vê.

O Mestre deve exigir constantes Testes de INT (e não de PER) para discernir a realidade das alucinações. Podem ser visões, sons misteriosos ou vultos que atraem sua atenção e o fazem esquecer do resto à sua volta.

Amnésia

-1 ponto: o Personagem esquece facilmente as coisas, desde fatos recentes até sua própria identidade.

Para se recordar de fatos passados, faça um Teste de INT (Fácil para fatos dos últimos dias, Normal para ocorrências das últimas semanas, e Difícil sobre meses ou anos atrás).

Andrógino

-1 ponto: o Personagem tem a aparência física trocada, seu corpo tem os traços do sexo oposto, o que faz com que ele seja facilmente confundido com uma mulher (se o personagem for um homem) ou com um homem (se for uma mulher). Terá um corpo truculento, se for mulher, e um corpo frágil se for homem.

Aparência Trocada

-1 ponto: o Personagem é incrivelmente idêntico a uma outra pessoa.

Ambos são fisicamente iguais, mas possuem personalidades e comportamento muito diferentes. Mesmo para os amigos mais próximos, é quase impossível distinguir quem é quem apenas baseando-se na aparência. Isso pode trazer muitos problemas para o Personagem, pois geralmente o seu “gêmeo” costuma meter-se em encrencas e você acaba sendo considerado o culpado.

Arma ou Amuleto Maldito

Assim como possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum, possuir um item maldito é algo ainda mais raro.

Os Magos evitam o contato com estes objetos, pois muitos acreditam que eles possam causar distúrbios em seus poderes místicos.

Ao escolher este Aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja.

O personagem não poderá simplesmente jogar no lixo o item maldito, ele deverá buscar a forma correta de se livrar deste objeto rompendo a ligação arcana que tem com ele.

Ao se afastar demais do objeto maldito sofrera um redutor de -1 ou -3 (dependendo do objeto) em todos os 8 atributos, que permanecera até voltar a se aproximar.

Se o objeto for destruído antes da ligação arcana ser quebrada o personagem ficara com os redutores até conseguir quebrar a maldição.

Andróides não podem adquirir este aprimoramento.

-1 ponto: o Personagem pode possuir uma arma maldita pequena ou média (adaga ou espada curta, varinha/cetro) que provoca uma penalidade de -1 (-1 para dano e -10% em ataque ou defesa conforme a arma ou -1% efeitos mágicos, e -10% em Teoria da magia e +10% nos testes de ruptura).

Pode ser um objeto que gere pequenos infortúnios (como alterar descontroladamente a cor dos olhos ou atrair a presença de demônios menores), etc...

-2 pontos: o Personagem pode possuir uma arma maldita maior (um machado ou uma espada longa, um varinha/cetro), que apresenta uma penalidade de até -3 (-3 para dano e -30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma ou -3 em efeitos mágicos e -30% em Teoria da magia e +20% nos testes de ruptura).

Pode ser um amuleto de azar ou um amuleto que maximiza o dano que o personagem sofrer provocado por um elemento, etc...

Assombrado

-1 ponto: por algum motivo desconhecido, as pessoas que o personagem conheceu e matou, retornam como espíritos para assombrá-lo. Podem ficar rondando-o e, em alguns casos, conversar com ele.

Alguns espíritos apresentam formas assustadoras, decompondo-se lentamente, noite após noite, na presença do Personagem. Muitos fazem perguntas como: "Porque você me matou?" ou "Porque me deixou que eu morresse?"

O personagem nunca faz testes fáceis em perícias sociais, e sempre normal ou difícil. Andróides não podem adquirir este aprimoramento.

Azarado

-1 ponto: em dado momento durante a seção de jogo, o Mestre declara que seu personagem teve uma falha crítica em um Teste.

De preferência, isso vai ocorrer na pior situação possível (arma quebrar diante do inimigo, esquecer os materiais para o ritual, ao saltar sobre o penhasco, etc).

Casto

-1 ponto: o Personagem fez um voto de castidade, negando a si mesmo os prazeres carnis. Quebrar este voto vai trazer problemas para o Personagem de proporções psicológicas (remorso, autopunição, tendência suicida) ou sociais (ser expulso de uma seita, por exemplo).

As razões para isso devem ser explicadas no background do personagem.

Corpo Ciborgue Robocop e Corpo Ciborgue Atlético e Andróides não podem adquirir esta aprimoramento.

Epilético

-1 ponto: Epilepsia leve. O Personagem sofre de ataques de tremores pelo seu corpo quando está nervoso.

Qualquer teste baseado na DEX ou AGI torna-se Difícil. Num momento de tensão o narrador faz um teste de CON – se falhar, o Personagem passa a sentir os efeitos por 1d6 min.

-2 pontos: Epilepsia grave. O personagem sofre de ataques incontroláveis de tremores que o fazem perder completamente o controle de seu corpo. Em um momento de tensão o narrador faz um teste de CON – se falhar, o Personagem passa a sentir os efeitos (cair, tremer, se entortar e babar) por 1d6 minutos.

Cético

-1 ponto: o personagem simplesmente não acredita em nada sobrenatural.

Ninguém conseguirá convencê-lo de que aquele cara com asas de morcego e grandes chifres era um demônio, ou que aquele objeto voando era realmente um disco voador.

Para tudo ele procura explicações "científicas" e sensatas.

Código de Honra

-1 ponto cada: o personagem segue algum rígido código de conduta e jamais poderá desobedecê-lo, nem mesmo que sua vida dependa disso. Existem muitos códigos de honra, como o Código dos Cavalheiros (que impede o personagem de atacar, sob qualquer circunstância, mulheres ou fêmeas de qualquer espécie), o Código de Combate (nunca usar armas superiores ao do seu adversário, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica).

Código do Caçador (nunca abandonar uma caça abatida ou matar filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie, no máximo combater e capturá-los)

O Código dos Heróis (sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda).

Compulsão

-1 ponto: o personagem sente uma necessidade incontrolável de fazer uma certa tarefa.

Se trata de algum tique nervoso, que o personagem repete compulsivamente sem que ele próprio perceba (limpar a arma, lavar as mãos, piscar o olho, pronunciar ao final de cada frase a palavra “né”, chamar a todos por tio/tia, etc).

Complexo de Culpa

-1 ponto: você se sente terrivelmente culpado por alguma coisa que fez no passado e julga-se responsável por todas as conseqüências disto.

Às vezes, o motivo do acontecimento realmente foi culpa dele, em outros casos não, mas igualmente o Personagem se atribui como um responsável direto. Em todas as situações que lembrem o motivo que ocasionou seu complexo, deve fazer um Teste de



VOT.

Em caso de falha, o personagem ficará extremamente deprimido e todos os seus Testes se tornam DIFÍCEIS até o final da cena.

Complexo de Inferioridade

-1 ponto: o Personagem se sente inferior aos outros, não importa o quão forte ou hábil ele seja, até mesmo a pessoa mais fraca parece ser superior a ele. Isso o impede de se confrontar com qualquer um, ele já sabe que não pode vencer ninguém mesmo.

Para entrar em um desafio ou realizar qualquer tipo de ação heróica, é preciso ser bem sucedido em um Teste Difícil de VOT.

Mesmo que ele vença, o personagem ainda se julgará inferior, atribuindo a derrota do adversário à sorte.

Coração Mole

-1 ponto: o seu Personagem é muito sentimental e não é capaz de ver ninguém sofrer.

Ele acredita que todos, sem distinção, merecem a clemência, o perdão e uma segunda chance. Por isso, ele NUNCA recusa nenhum pedido de ajuda e jamais irá matar ou ferir gravemente seu oponente durante uma batalha, preferindo deixá-lo inconsciente ou até mesmo perder a luta.

O sofrimento é algo que ninguém merece.

Crédulo

-1 ponto: o personagem é uma pessoa extremamente crédula e ingênua, inocente ao ponto de acreditar em qualquer coisa que digam a ele. Para ele, todas as pessoas são boas e confiáveis, e só querem o seu bem. Isso faz com que seja facilmente enganado, traído e iludido. Quando alguém quiser contar uma mentira para o Personagem crédulo, nem precisa fazer Teste de Lábias.

Curioso

-1 ponto: sua curiosidade é muito maior que o seu juízo, e toda vez que algo lhe chamar a atenção, o Personagem ficará compelido a investigá-lo o mais depressa possível.

Deve realizar um Teste de VOT para não abandonar tudo o que estiver fazendo e seguir essa pista misteriosa.

Defeito de Ryoga

-1 ponto: o personagem é algum perdido no mundo. Ele não possui o menor senso de direção e distância, sendo que os sentidos de direção (norte, sul, horizontal, vertical) regras métricas e até mesmo o tempo para transpô-las não lhe significam nada. Para ele não há diferença entre norte ou sul, ou entre um metro e um km, além do que, ambos demoram mais de um mês para serem percorridos!

Deficiente Físico

-1 ponto: você possui uma deficiência pequena, como ser cego de um olho, não ter uma mão, ser quase surdo ou ter uma aparência robótica. Todos os Testes Fáceis de Atributos relacionados à sua deficiência são considerados Normais, e os

Normais considerados Difíceis.

-2 pontos: sua deficiência é um pouco mais grave, podendo ser completamente cego, não ter um braço, ser surdo ou não sentir cheiros.

Todos os Testes de Atributos relacionados à sua deficiência são considerados Difíceis.

-3 pontos: sua deficiência é grave e prejudica muito sua vida. Você pode ser um paraplégico, ser surdo-mudo ou não ter ambos os braços.

Você não pode realizar certas proezas relacionadas à sua deficiência, como andar, escutar ou falar.

Dificuldade de Fala

-1 ponto: o personagem é gago, tem a língua preza, ou qualquer outro problemas de dicção que dificulta o entendimento do que ele fala pelas outras pessoas.

Distração

-1 ponto: o personagem não consegue se concentrar em nada, vivendo no mundo das nuvens. Todos os Testes de VOT para se concentrar são Difíceis. Um personagem com Distração não pode comprar o Aprimoramento Concentração.

Dupla Personalidade

-3 pontos: o Personagem possui duas ou mais personalidades diferentes habitando o mesmo corpo.

Podem ser pessoas violentas, calmas, covardes, mentirosas, com afinidade ou ódio a alguma coisa. São personalidades totalmente diferentes, com suas próprias lembranças e consciência.

A mudança de uma personalidade para outra não é controlada pelo jogador e sim pelo Mestre.

Estigma Social

-1 ponto: por algum motivo o personagem é considerado um pária da sociedade.

Todos que vivem naquela região o rejeitam e até o temem. O tipo de estigma social varia de várias formas. O personagem pode ser considerado um herege, um bárbaro, um leproso ou simplesmente ser evitado por ter hábitos muito estranhos (como só sair à noite, viver trancado em casa, esse tipo de coisa).

Andróides não podem adquirir este aprimoramento.

Família ou Mentor Desonrado

-1 ponto: seus descendentes ou seu mestre cometeram crimes terríveis no passado, e hoje você paga por isso, sendo discriminado e condenado como culpado também.

Embora não seja realmente culpa sua, o Personagem ainda carrega essa má fama consigo por ter sido aprendiz de um mentor desonrado ou fazer parte de uma família que todos desprezam, recebendo um tratamento frio e desconfiado mesmo de quem antes o achava uma boa pessoa (*“Seu tutor era o Corporado mais imbecil dessa corporação, Bud, e eu acho que você também é.”*, *“Você é filho de McFinn? Aquele Nômade dedo-duro entregou a família de Donahue para as megacorporações faz uns anos! Suma daqui, garoto, antes que eu faça você comer chumbo!”* ou mesmo *“Se a ARASAKA expulsou os Kawasaka de sua lista de famílias empregadas, é porque eles não merecem ser bem-vistos. Nem você, Oroshi Kawasaka.”*).

Fanático

-2 pontos: sua vida é devotada a algum objetivo específico.

O Personagem persegue incessantemente esse objetivo, e todos seus atos são guiados por ele. Toda a vida dele é regida por esta causa e nada o fará desistir dela, pois ele acredita que valha qualquer sacrifício em seu nome.

Pode ser fanatismo religioso, nacionalismo fervoroso, a busca incansável por um artefato lendário, uma vingança pessoal.

Fanfarronice

-1 Ponto: O personagem é um trovador. Sempre está contando vantagem de si mesmo.

Conta histórias absurdas sobre coisas que fez (ou que os outros fizeram, dizendo que foi ele mesmo), se julga superior aos outros e não gosta que lhe olhem atravessado.

Quer se demonstrar o maioral e isso geralmente incomoda os outros (não é um Megalomaníaco, mas às vezes pode agir como tal).

Ferro Frio

-2 pontos: o ferro frio se opõe às coisas mágicas, seu personagem é altamente vulnerável ao toque do ferro frio, é uma espécie de “alergia mágica”. Basta

um toque para que uma vermelhidão intensa apareça em sua pele.

Exposição prolongada causas dores intensas.

Desnecessário dizer que usar armas ou armaduras metálicas é um problema.

Fetichismo Material

Apenas para Personagens Magos e Tecnomagos.

-1 ponto: o personagem precisa de um tipo de chave para poder usar sua magia. Essa chave é um objeto que ele carrega sempre consigo, uma espécie de receptáculo do seu poder mágico (como um cajado, amuleto, bola de cristal ou anel). Sem esse objeto, o personagem não consegue realizar nenhum efeito mágico (caso ele seja destruído, será preciso encantar um novo objeto, o que é um processo longo para o Mago).

-2 pontos: idem ao anterior, porém o fetichismo do personagem é um objeto muito grande e difícil de ser deslocado (um altar de mármore maciço, um órgão ou até uma árvore).

Fobia

-1 ponto: você teme algo (lugares fechados ou altos, aranhas, espinhos, mortos, cobras, fogo), e quando se vê próximo ao objeto de seu temor, deve fazer um Teste de VOT. Caso falhe, todos os Testes seguintes que forem Fáceis passam a ser Normais, os Normais passam a ser Difíceis e os Difíceis serão considerados falhas automáticas. No caso de uma falha crítica, você simplesmente entra em desespero e foge imediatamente.

-2 pontos: idêntico ao anterior, mas aqui você sente um pavor indescritível por algo, e caso se depare com a causa deste medo irracional, deverá fazer um Teste de VOT. Em caso de uma falha, o personagem foge em pânico.

Se for uma falha crítica, ele fica paralisado e impedido de realizar qualquer ação por 3d6 rodadas.

Fúria

-2 pontos: se o Personagem receber uma quantidade elevada de dano físico em um único ataque (mais de 5 pontos de dano), ele deve fazer um Teste de VOT para não entrar em um estado de fúria cega.

Nesse estado, o Personagem perde a noção dos seus atos, atacando inconscientemente TODOS que

estiverem em seu caminho, sejam aliados ou inimigos.

Ele ganha bônus de +30 % nos ataques e +3 no dano (além de receber as vantagens equivalentes ao Aprimoramento Resistência à Dor), e irá se manter assim durante 3d6 rodadas

Galante

-1 ponto: seu personagem é um sedutor nato (ou ao menos tenta ser um).

Possui um fraco pelo sexo oposto, nunca deixando passar a chance de conquistar um novo “troféu”.

Faça um Teste de VOT para resistir à oportunidade de tentar conquistar um(a) amante.

Ganância

-1 ponto: a fraqueza dos homens. O personagem possui inveja de tudo que os outros possuem e ele não. Sua cobiça sempre o leva a querer mais e mais.

Nenhuma riqueza é suficiente para ele. Para obter tudo o que deseja, o Personagem não mede conseqüências e realizará qualquer ato para satisfazer sua ganância (desde roubar até fazer pactos com demônios).

Gula

-1 ponto: o apetite do personagem é algo fora dos padrões normais, ele come o dobro ou o triplo do que uma pessoa comum.

Além disso, o Personagem sempre encontra tempo para um lanchinho nas ocasiões mais inusitadas.

Hábitos Detestáveis

-1 ponto: você possui alguns atos involuntários que chocam e enojam as pessoas, tais como: cuspir o tempo todo, coçar as partes íntimas, não tomar banho com regularidade, ficar analisando suas partes biônicas “nojentas” em público, entre outros.

Hipocondria

-1 ponto: o personagem acredita fervorosamente que está doente, ou que irá pegar uma doença em breve.

Mesmo estando completamente saudável, ele crê que a morte está espreitando-o, prestes a avançar e lançar alguma de suas pestilências sobre ele.

O Mestre deve exigir um teste de VOT toda a vez que algum tipo de contágio de uma doença for perceptível (como andar na chuva, aproximar-se de leprosos, estar perto de uma pessoa que espirra, etc.) para que o personagem não enlouqueça imaginando que está doente.

Se falhar, ele se descontrolará e irá querer combater a doença a qualquer custo (tomando todos os remédios que encontrar pela frente, indo a vários médicos e, talvez até, procurar um demônio para fazer um pacto).

Inimigo

-1 ponto cada: o personagem representa perigo para alguém, ou alguém o quer morto por algum motivo.

Seu inimigo sempre será bem mais forte que você, não é nada fácil se livrar dele, caso ele seja derrotado em algum momento outro surgirá.

O Mestre deve criar os inimigos e utilizá-los como NPCs durante as aventuras.

Intolerância

-1 ponto: existe algo que você não tolera, seja uma situação (ver alguém batendo numa mulher, reprimir lhe apontando o dedo indicador, garotos pixando as paredes, pessoas fumando), um animal, ou alguma coisa.

Quando o Personagem encontra-se na circunstância que causa sua intolerância, ele imediatamente deixará tudo o que está fazendo de lado e irá tomar satisfações com o responsável.

Pode chegar a agredi-lo caso tenha motivo para isso (o Mestre pode exigir um Teste de VOT para verificar se o personagem perdeu totalmente a calma).

Má Fama

Você é alguém famoso, mas devido aos seus crimes de maneira negativa, que faz a sociedade considerá-lo uma “má pessoa” ou um elemento perigoso, estando sempre sob suspeita e descrença.

-1 ponto: alguns bairros, uma cidade pequena.

-2 pontos: algumas cidades pequenas ou uma metrópole.

-3 pontos: algumas metrópoles, um estado ou região.

Marca do despertar

Apenas para Personagens Magos e Tecnomagos.

-1 ponto: O personagem inicia com uma Marca

Arcana adicional. Nos quatro níveis seguintes ainda recebera as outras marcas.

A marca arcana surgiu no momento em que os poderes mágicos se manifestaram.

Maldição

O personagem foi alvo de uma maldição em algum momento de seu passado, e continua a carregar esse fardo consigo até o presente.

A natureza da maldição deve ser explicada no background do personagem, bem como a descrição de como ela afeta a sua vida e dos outros que estão à sua volta.

Andróides não podem adquirir este aprimoramento.

-1 pontos: um pequeno infortúnio atrapalhada a vida do personagem em alguns momentos (dor repetitiva em alguma parte do corpo, um ferimento que nunca cicatriza ou mesmo perder o cabelo, etc), mas de maneira nenhuma lhe inflige algum problema aos seus companheiros.

-2 pontos: uma maldição afeta constantemente a vida do personagem (sua imagem não reflete em espelhos, chagas cobrem seu corpo sempre que entra em contato com animais, todos à sua volta ficam mudos quando ele está inconsciente, etc) e costuma prejudicar também aos seus aliados.

Mania

-1 ponto: o personagem tem algum tipo de mania, é um hábito, um *modus operandi*.

Pode ser colecionar alguma coisa, agir de determinada maneira, ou ir a certos lugares.

Ele se sente compelido a realizar essa mania com frequência (pelo menos uma vez por semana). O Mestre pode usar isto como uma maneira de atrair ou emboscar o personagem (por exemplo, se um Personagem tem a mania de todo o domingo ir ao parque, os inimigos dele saberão onde encontrá-lo quando quiserem lhe armar uma armadilha).

Mania de Perseguição

-1 ponto: o Personagem é extremamente paranóico, acreditando fervorosamente que “eles” estão atrás dele, que está sempre sendo vigiado ou perseguido onde quer que ele vá.

O Personagem sempre irá desconfiar de todos, por mais amigos que sejam.

-2 pontos: igual ao anterior, mas nesse caso ele

realmente está sendo perseguido por alguém (embora não tenha certeza absoluta disso). Pode ser algum espírito, demônio, caçadores ou uma outra entidade que está no seu encalço e ele teme se encontrar com ela.

Marca do Predador

-1 ponto: os animais reconhecem o personagem como uma ameaça, fugindo quando o sentem sua aproximação. Em alguns casos, os animais podem ser mais agressivos e tentar atacá-lo para se protegerem, ou a suas proles.

Mau Humor

-1 ponto: o personagem parece sempre acordar com o pé esquerdo, o que faz com que ele sempre esteja irritado, zangado, nervoso e de mau humor. Quando alguém fala com o personagem, ele só responde grosserias. Todos os Teste de CAR se e pericias relacionadas são DIFÍCEIS.

Megalomaníaco

-1 ponto: você não se considera mais uma pessoa, e sim um deus! Sua motivação é poder e sua ambição é o poder total. Não importam o que digam, para você ninguém mais é tão forte ou digno da supremacia. Esse excesso de confiança pode variar de sentido, desde a inocente compulsão por ser o garoto mais forte do bairro, até a auto-elevação para um patamar de invulnerabilidade e invencibilidade. Um personagem com Megalomania precisa realizar um Teste de VOT para não se enfurecer toda a vez que sua “divindade” for posta à prova.

Monstruoso

-1 ponto: a aparência física do Personagem é hedionda. Qualquer um que o veja, hesita em aproximar-se ou até olhar para você. Tentativas de relacionar-se com pessoas desconhecidas resultará em graves problemas, os Testes de CAR e pericias sociais do personagem SEMPRE serão Difíceis (isso quando ele tiver a chance de realizar um Teste).

Pacifista

Existe algum forte motivo, que deve ser explicado no background do personagem que o leva a evitar as

situações de combate. Pode ser algum fator cultural, religioso ou ético.

-1 ponto: o personagem é misericordioso com seus oponentes, permitindo que vivam depois de derrotá-los.

-2 pontos: o personagem só irá lutar se for a última saída, preferindo sempre encontrar um meio de fugir ou contornar a situação.

-3 pontos: o personagem jamais luta. Pode defender-se dos golpes dos oponentes, mas em hipótese alguma irá atacar.

Perda Terrível

-1 ponto: o personagem perdeu alguém que amava muito, como seus pais, um cônjuge, um filho ou mesmo toda a família. Ele presenciou sua morte, ou foi o primeiro a encontrar seus corpos. Isso despedaçou sua sanidade, deixando seqüelas profundas até hoje. Quando a pessoa perdida e mencionada, o personagem deve fazer um Teste de VOT para não ficar catatônico por 3d6 rodadas.

Pupilo

-1 ponto: um pupilo é alguém indefeso a quem o Personagem está ensinando seu ofício (um jovem lutador punk, um estagiário de Megacorporação, etc.). É dever do Personagem protegê-lo, sendo o responsável legal por ele, estando encarregado de pagar suas contas, tanto financeiras quanto legais. Acima de tudo, o personagem deve zelar pela integridade e bem estar de seu aprendiz.

Pesadelos

-1 ponto: o sono do Personagem é freqüentemente afetado por pesadelos indescritíveis. Situações de horror total consomem os sonhos do personagem e começam agora a incomodá-lo quando está acordado também. Sempre que ele se depara com algo que o recorde de um de seus pesadelos, o Personagem deve fazer um Teste de VOT para não entrar em pânico, desmaiar ou sofrer algum tipo de tormento que o deixa incapaz de agir por 3d6 rodadas.

Restrição à Magia

Apenas para Personagens Magos e Tecnomagos.

Em determinadas ocasiões, o Personagem fica totalmente incapacitado de usar suas artes arcanas. Essa restrição deve ser especificada no background do personagem.

-1 ponto: uma ocasião incomum (durante um mês específico, um signo do zodíaco, quando chove ou neva).

-2 pontos: uma ocasião comum (uma fase da lua ou uma estação do ano).

-3 pontos: uma ocasião freqüente (durante o dia ou à noite).

Sangramento

-2 pontos: o corpo do personagem apresenta uma estranha “alergia” à magia.

Quando entra em contato com qualquer manifestação mística, o Personagem começa a sangrar pela boca e/ou pelo nariz. Se o efeito for muito forte, ou repetir-se muitas vezes, isto pode gerar danos.

Andróides não podem adquirir este aprimoramento.

Sanguinário

-1 ponto: quando o personagem entra em uma batalha, esta será até o fim. Não existe misericórdia ou rendição: um dos dois lados deve perder obrigatoriamente. Para o Personagem, a luta se prolongará até que ele reduza seus inimigos à poças de sangue.

Assim como não aceita rendições, o próprio personagem nega-se a desistir, preferindo morrer em combate a entregar-se.

Sono Pesado

-1 ponto: o personagem dorme como uma pedra, ficando completamente fora de prontidão. Sempre perde o horário, dificilmente será acordado por ruídos

(mesmo os mais altos) e facilmente dorme se estiver cansado.

Testes de PER para verificar se o personagem desperta serão sempre DIFÍCEIS.

Suspeito

-1 ponto: tudo o que acontece as pessoas acham que o responsável foi você. Se uma loja foi roubada, um assassinato cometido, sempre há alguns vizinhos que acham seu comportamento estranho.

-2 pontos: o personagem realmente inspira medo

nas pessoas. Elas não confiam em você. Sempre que a policia vê você próximo à cena de um crime, o para e o interroga.

Já acordou várias vezes à noite com a policia à sua porta. E o pior, as evidências apontam para você. Basta que haja uma mínima ligação com o caso e todos tentam acusá-lo de ser o culpado.

Supersticioso

-1 ponto: acredita em todo tipo de superstição.

Carrega trevos-de-quatro-folhas, pés-de-coelho e outros talismãs.

Caso passe por baixo de escadas, quebre um espelho ou coisa parecida, o Personagem deverá fazer um Teste de INT e, em caso de falha, receberá o Aprimoramento Azarado por 3d10 dias. Em caso de falha crítica, o Aprimoramento será permanente (a não ser que haja muita terapia).

Sarcasmo

-1 ponto o personagem é extremamente sarcástico (irônico), não perdendo a oportunidade de zombar ou fazer observações maldosas a respeito dos outros o tempo todo.

Se o jogador não interpretar esta desvantagem, o Mestre pode usá-la para colocar o personagem em enrascadas, como fazê-lo ser sarcástico ao conversar com um agente da CIA de pavio-curto.

Toque da Podridão

Apenas para Personagens Magos e Tecnomagos.

-3 pontos: O Personagem é totalmente incapaz de drenar a energia mística de Arkanun para realizar suas magias.

Então, ele precisa destruir a força vital da própria Terra para fazer seus feitiços. Cada vez que ele cria um efeito mágico, toda a vida vegetal em um raio equivalente ao Focus da magia (alcance e efeito em metros quadrados, no mínimo 10m²) é destruída.

Plantas morrem, árvores apodrecem e terrenos tornam -se estéreis durante anos.

Toque Letal

Apenas para Personagens Magos e Tecnomagos.

-2 pontos: o mero toque dos dedos do personagem destrói pequenas ervas e mata pequenos mamíferos.

Plantas e outros vegetais apodrecem se o personagem ficar perto deles por muito tempo. As pessoas se sentem enjoadas ao ficar perto dele por muito tempo.

Traumatizado

-2 pontos: este personagem sofreu um severo trauma durante a infância, algo que nenhuma criança, nem a maioria dos adultos, está preparada para enfrentar (foi testemunha de um crime hediondo, ou foi molestada sexualmente). Qualquer menção aos fatos que traumatizaram o Personagem o obriga a fazer um Teste de VOT. Se falhar, todos os seus Testes se tornam Difíceis pelos próximos 3d6 turnos.

Timidez

-1 ponto: o Personagem é extremamente tímido, receando falar e até se aproximar das outras pessoas. Raramente irá emitir suas opiniões (a não ser que seja questionado), sempre hesita ao máximo falar diante de desconhecidos e tem sérias dificuldades para relacionar-se com o sexo oposto. Para um personagem com Timidez, todos os Testes de perícias sociais e de CAR são considerados DIFÍCEIS.

Teimosia

-1 ponto: você é teimoso como uma mula. Não importa o que os outros digam, o personagem acredita ferreamente que ele, e somente ele, está certo. Nunca irá concordar com ninguém, pois crê que sempre estão errados. Isso pode levar o Personagem a enfrentar problemas, principalmente em situações que um grupo deve tomar uma decisão em conjunto. O Personagem vai tentar de todas as maneiras possíveis convencer os outros que o seu ponto de vista é o correto, chegando, inclusive, a usar de métodos menos ortodoxos (agredir os companheiros, assassinar os reféns, atrair a atenção do inimigo, etc).

Visão Monocromática

-1 ponto: seu personagem enxerga apenas em preto, branco e tons de cinza.

Vontade Fraca

-1 ponto: o Personagem é extremamente suscetível à desistência e passividade. Sempre que uma tarefa parecer muito difícil, ele logo a abandonará (ou nem tentará realizá-la). Também é facilmente manipulado e controlado pelos outros. Acrescente uma penalidade de, pelo menos, -25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (VOT).

Cyber rejeição

-1 ponto: seu sistema imunológico não aceita qualquer tipo de cyberware. Se o forçado a ter o cibernético, viverá com dores e inflamação na área do ciber, não conseguira descansar até que seja retirado. Sofrerá um redutor permanente em TODOS OS ATRIBUTOS igual ao valor do cyber (no mínimo 1), e todos os testes de atributo e de perícias terão a dificuldade aumentada em um passo. *Fácil fica normal, normal fica difícil, difícil ficara*



critico.

Inabilidade na Forma

Apenas para Personagens Magos e Tecnomagos.

-2 pontos: Por alguma razão o personagem não consegue dominar UMA das formas de magia, seja Entender, Criar ou Controlar.

Ele não conseguiu usar nenhum efeito mágico que precise da forma em que é inábil, nem mesmo rituais.

Isso se estende a todos os caminhos que o mago tiver.

-3 pontos: Igual acima porém o mago não consegue dominar DUAS formas, ficando limitado aos efeitos gerados por apenas uma delas.

Zerado

-1 ponto: Não existem arquivos sobre seu personagem.

De alguma forma, a existência dele foi apagada dos computadores do mundo todo.

Talvez seja um fugitivo das corporações que pagou um serviço bem-feito à um Netrunner, talvez seja um terrorista mercenário; seja o que for, o que importa é que nem o governo, nem as corporações, nem mesmo a professora do primário tem dados sobre o personagem!

Andróides não podem adquirir este aprimoramento.

Cibernéticos

Aprimoramento, Cromo, Cyber, Cibernético, Metal, Melhoria Cibernética, implantes cibernéticos...

“Morto é morto.

Peças de reposição são peças de reposição.

Caras mortos são peças de reposição.”

- Ripperjack, Cyberpunk 2020

.....

Neste capítulo, apresentaremos uma listagem dos cyberwares (implantes cibernéticos) de última geração. Estes são utilizados por jogadores que compraram o Aprimoramento Cibernéticos.

Um personagem pode ganhar ou perder pontos de Aprimoramentos no decorrer do jogo – no caso de Cibernéticos, isso é bem mais fácil.

Um personagem que possa comprar um cyberware

poderá ser implantado por um técnico adequado e aumentar em sua ficha seu número de Pontos de Cibernéticos (**em ficha isso aumenta o “nível” do Aprimoramento**), sem precisar pagar os pontos por eles. Lembrando que o personagem pode aumentar ainda mais esse Aprimoramento com seus pontos de Aprimoramentos que ganhar durante a evolução do personagem, e mesmo que ele não tenha dinheiro (pode-se dizer que o personagem ganhou algum dinheiro e gastou nesses cyberwares ou os “conseguiu” de maneira ilegal).

Observação: O PREÇO. Para um mesmo cyber existem diferentes marcas, umas boas, outras ruins, umas caras, outras baratas, e as vezes umas “semi-novas”. Fica aqui um critério de valores relativos, que o mestre deve ajustar de acordo com sua campanha.

[*] **Barato e comum.** Fácil de encontrar e de instalar. Precisa do aprimoramento “Recursos e Dinheiro 1”.

[**] **Não tão comum.** Precisa do aprimoramento “contatos” com alguém especializado na área (ou no mercado negro) e “Recursos e Dinheiro” 2.

[***] **Raro.** Não é para qualquer cyberpunks. Precisa do aprimoramento “contatos” com alguém especializado na área ou contatos militares e Recursos e Dinheiro 3”.

[****] **Bastante raro/ experimental/ militar.** Precisa do aprimoramento “Contatos” com alguém especializado e de uma explicação MUITO boa para o mestre.

Tempo para a recuperação (opcional)

Para qualquer implante cibernético adicionado ao corpo do personagem existirá um tempo para a recuperação do dano sofrido devido a cirurgia. Se fôssemos colocar um período de recuperação mais realista, essa poderia levar meses e até anos, mas como este é um jogo de ficção o tempo de recuperação é algo figurado com o objetivo de melhorar a imersão do jogador dentro do cenário. O tempo para a recuperação após uma cirurgia de fixação do implante (em um ambiente cirúrgico totalmente apropriado) é de um dia para cada * na descrição do ciber.

Ex 1 - Amplificador Auditivo 101: [*] (1 dias para a recuperação).

Ex 2 - Cyberbraço VIP: [**] (2 dias para a recuperação).

Se o personagem decidir utilizar o implante antes de se completar o período de recuperação sofrera por rodada que o utilizar 1 ponto de dano para cada ponto do valor do ciber.

Ex - Cyberbraço VIP: [**] custa 3 pontos de ciber, utilizado antes dos 2 dias de recuperação causara 3 pontos de dano sempre que for utilizado. Esse dano é reduzido em 1 para cada ponto no modificador de CON do personagem (até um mínimo 1 ponto de dano)

OBS: magias de cura podem anular o tempo de recuperação, fazendo os ferimentos internos serem completamente cicatrizados.

Os técnicos mais bem estruturados possuem uma **Cápsula reparadora**, esta realiza a cicatrização completa no mesmo tempo que restaura qualquer dano normal.

O Injetor NanoTec e a Injetora Nanoreparadora também realizam a cicatrização imediata.

Para os andróides o dano sofrido ao utilizar um implante antes da total recuperação é de apenas 1 ponto.

Cyber psicose

Muito do corpo agora é maquina, isso compromete o auto controle/ sanidade, tornando o personagem claramente estranho e ríspido no seu jeito de agir e falar, a forma como ele vê o mundo e as pessoas se transforma, tornando as emoções mais fortes, a ira mais evidente e difícil de controlar, agora ele vive no limite. Isso fará o personagem se sentir melhor sozinho o tornando anti-social.

Quando o total de pontos de cyber (implantados) **ultrapassar o valor de VOT** o personagem começara a perder a sanidade e manifestar os efeitos da Cyber psicose.

Vários implantes cibernéticos possuem **OPÇÕES** que melhoram suas capacidades, as opções de **+0,5 cyber (meio ponto)** não são somadas ao limite de sanidade do personagem.

Sempre que **sofrer dano** ou **falhar em um teste social** o jogador fará um teste de NORMAL de VOT, se falhar terá uma crise de Cyber psicose, se tornara totalmente agressivo e atacara tudo que se

move (mesmo se forem aliados), começando pelo que estiver mais próximo.

No turno seguinte o jogador poderá novamente fazer o teste de VOT, mas agora será DIFICIL, se falhar não poderá fazer mais nada.

A crise de Cyber psicose pode durar vários dias e somente será interrompida se o personagem perder a consciência, seja por dano de combate ou sendo desacordado de qualquer outra maneira.

Ira durar um dia, e mais um para cada ponto de cyber acima do valor da VOT do personagem, durante esse tempo o personagem não come não bebe e não dorme (enquanto durar a crise será NPC).

Quando a crise de Cyber psicose acabar o personagem vai desmaiar durante algumas horas e, quando acordar terá apenas vagas lembranças das coisas que aconteceram.

Após as autoridades tomarem conhecimento sobre o ciber-psicótico, este ficara sendo monitorado pelo DPPC, e caso seja necessário poderá sofrer as medidas cabíveis para a segurança da população, exemplos são, prisão, internação, remoção dos cibernéticos, morte em combate ou execução. O personagem devera procurar um medico quando sentir que esta “perdendo o controle” e passar a tomar remédios fortes para evitar uma crise, ao estar **diariamente medicado**, os testes de VOT para resistir a uma crise recebem um bônus de +30%.

A menos que possuam o aprimoramento **Sanidade de aço** o personagem com um corpo ciborgue de qualquer tipo estará perto do limite para entrar em cyberpsicose.

Os cibernéticos poderão vir a ser retirados para o tratamento da sanidade, mas a recuperação levará meses.

Durabilidade

As vezes o jogador ou o NPC ao invés de realizar somente o ataque de forma comum, decide fazer um ATAQUE LOCALIZADO, para afetar diretamente ao cibernético implantado.

Apenas próteses de tamanho considerável podem ser visados.

Ex: cibernão, cyberbraço ou ciberperna.

A parte cibernética tem sua **Durabilidade** igual ao total de Pontos de vida do portador e o valor do IP variável.

Alguns implantes possuem opções que podem aumentar sua durabilidade.

Danificar o cibernético não vai diminuir o total de pontos de vida do portador, mas se os PVs do ciber chegarem a metade todas as suas habilidades também serão reduzidas a metade (arredondado para cima).

Ao ser danificado, o cibernético pode ser concertado com a perícia **Engenharia Cibernética**, mas se os "PVs" do cibernético chegarem a zero ele estará destruído, sem possibilidade de reparo.

A durabilidade também existe para os **cibernéticos criados** pelo caminho de magia cibernéticos, porém se a parte mágica cibernética for destruída, quando o efeito da magia acabar a parte verdadeira também estará destruída.

Uma clínica especializada **pode reparar completamente** o cibernético danificado, os valores podem ir de 200 a 500 créditos.

Lista de Cyberware

Antes natural, agora artificial, antes vivo, agora funcional.

Um mundo já sem vida, mas ainda respirando.

Poeta da rua 9.

[0,5]

Conectores de Interface Ambiental [*] é implantado na cabeça e segue descendo ao longo da coluna vertebral. Usado para conectores de interface, chips de memória e chips de perícia.

Para acesso a computadores, componentes eletrônicos, a Matriz, e a outros cyborgues (perícia hacker).

Via cabo pela porta de entrada chipware 1.0 na cabeça ou no ciber membro (que tenha essa opção).

Ligar/desligar qualquer implante pessoal.

Possui uma porta de entrada para chipware 1.0, com um cabo retrátil de 35 cm.

Pode adicionar 1 opção.

OPÇÃO

+Soquete especial de chipwares 2.0: [*] Adiciona na cabeça 5 portas de entrada para chips (+0,5 cyber).

Amplificador Auditivo 101: [*] Aumenta os teste de PER baseados na audição em 20%.

Amplificador Olfativo 101: [*] Aumenta os teste

de PER baseados no olfato em 20%.

Amplificador Tátil 101: [*] Aumenta os teste de PER baseados no tato em 20%.

Beijo: [*]** Uma agulha nos lábios com um poderoso veneno (Força 4D) ou paralisante (Força 4D). É injetada quando se beija ou se morde uma pessoa (comporta uma unidade de uso).

Biomonitor: [**] Controla batimentos cardíacos, pressão arterial, hormônios.

Dá +20% para testes de CON.

Bolso de Carne: [*] Pequenas cavidades seladas, com cerca de 2x3 cm. Excelente para carregar chips ou microfilmes. Imperceptível por exames comuns.

Boosterpack 1.0: [*] Aumento de reflexos.

Adiciona +3 na Iniciativa. Funciona 1 vez a cada 2 horas.

Os **Chips de memórias: [*ate***]** Chips com trechos de memórias de outras pessoas, editados. Podem ser usados para o lazer (viagens, excursões, esportes), pornografia, segredos corporativos e até mesmo perícias. Nesse caso, o chip básico de perícia teria 25% de perícia, e o acréscimo de +25% custaria +0,5 ponto de Cibernéticos.

Chips com mais de 50% de perícia são difíceis de se encontrar. Os chips de memória podem ser divididos pelos seus "níveis de legalidade e disposição no mercado" como 3 subgrupos:

Chips de memória tipo I: [*] Que são os chips de viagens, experiências, e perícias comuns como Condução, Artes, Artífice, Avaliação de Objetos, Ciências, Eletrônica, Engenharia, Escutar, Esportes, Etiqueta (Clero, Comercial, Diplomacia e Nobreza), Idiomas/Línguas, Informática (exceto Hacker), Jogos, Manipulação (Empatia, Hipnose, Impressionar, Lábria, Liderança, Sedução, Manha), Mecânica, Medicina, Mineração, Negociação, Pesquisa/Investigação, Procura, Rastreo e Sobrevivência.

Geralmente esses chips são fáceis de se encontrar porque são completamente legais.

Necessário possuir ao menos uma Porta de Entrada para chipware.

Chips de perícia tipo II: [**] São aqueles com conhecimentos mais raros ou ilegais, que poderiam causar problemas à sociedade; eles são Treinamento de Animais, Montaria, Doma, Veterinária, Armadilhas, Armas Brancas, Armas de Fogo (exceto Armas Experimentais e Armas Pesadas), Camuflagem, Disfarce, Esquiva, Etiqueta (Mercado Negro e Submundo), Explosivos, Falsificação, Furtar, Furtivi-

dade, Informática (subgrupo Hacker), Manipulação (Intimidação, Tortura) e Manuseio de Fechaduras.

Esses chips são encontrados somente no mercado negro e são decididamente ilegais, exceto as perícias com Animais e aquelas à qual você conseguiu uma licença (por exemplo, se você for um guarda-costas ou policial pode conseguir facilmente uma licença para ter chips de Armas de Fogo). A venda da maioria desses chips não está em lojas legalizadas.

Necessário possuir ao menos uma Porta de Entrada para chipware.

chips de perícia tipo III: [***] voltados exclusivamente para as Ciências Proibidas, chips quase impossíveis de se encontrar em qualquer lugar, possuindo preços elevadíssimos.

Necessário possuir ao menos uma Porta de Entrada para chipware.

Cyberáudio: [*] Cada Implante substitui o módulo básico de audição. Inclui mudança do formato da orelha (opcional).

Pode ter até 5 opções das seguintes (cada uma custa 0,5 cyber):

OPÇÕES

+Abafador: [***] *Reduz sons muito altos, anulando até 3d6 de dano por ataques sonoros.*

+Audição Ampliada: [*] *Aumenta a percepção baseada na audição em +25%.*

+Conexão de Rádio: [*] *Conecta com AM e FM.*

+Dispositivo Telefônico: [*] *Ocupa 2 espaços e precisa de Voxcom™. Permite receber ligações telefônicas.*

+Editor de Som: [**] *Aumenta a percepção em 10% (pode ser somado com outros cyberwares).*

+Espectro Ampliado: [*] *Permite escutar infra e ultrassom.*

+Gravador: [**] *Permite até 4 horas de gravação.*

+Hacker: [***] *Decodifica faixas de segurança (com a perícia Hacker).*

+Rádio HT: [*] *Permite se comunicar através de todas as faixas de rádio sem ter de carregar um rádio comunicador.*

+Rádio de Segurança: [**] *Transmite faixas codificadas.*

Cortexbomb: [****] *Uma bomba intra-cranial.*

Geralmente usada para assegurar lealdade ou fazer chantagem. Pode ser detonada por controle remoto

ou *timer*.

Língua de Cobra: [*] *Bifurcada, em várias versões, de tamanho normal até 10cm.*

Mutalens: [*] *Lentes de contato que mudam de cor. Pode mudar a cor de seus olhos para até 8.000 tons de cores diferentes, e possível mudar de cor até 60 vezes por minuto.*

Olho Cibernético 1.0: [*] *Cada. Espaço para 3 plug-ins.*

Olho Cibernético 2.0: [**] *Cada. Espaço para 4 plug-ins.*

Olho Cibernético DeLuxe: [***] *Cada. Espaço para 5 plug-ins.*

OPÇÕES

+Radaoptics: [**] *Radar de até 100m de raio 80% eficaz (+0,5 cyber).*

+Anti-ofuscante: [*] *Protege contra granadas de luz ofuscante ou laser (+0,5 cyber).*

+Câmera Digital: [*] *Espaço para até 1000 fotos. Precisa ser ligado à um terminal para descarregar as fotos (+0,5 cyber).*

+Conta número™: [*] *Fornecer estimativas de números, quantidades e contagens com erro de 1% (+0,5 cyber).*

+Imagem Melhorada: [*] *+10% em todos os testes de PER baseados na visão (+0,5 cyber).*

+Impressão Retiniana: [***] *Permite gravar a impressão de retina de uma pessoa, olhando olho no olho. Grava até 10 impressões de retina (+0,5 cyber).*

+Infrared: [*] *Enxerga no espectro infravermelho - total escuridão, seres invisíveis (+0,5 cyber).*

+Laser: [***] *Carrega um pequeno laser capaz de rajadas de 2d6. Pode usá-lo por 3 rodadas, depois precisa desligar o laser por 5 minutos para esfriar as lentes. Para disparar teste de PER.*

A íris é maior, e saliente, e redondo como uma lupa, e sua estrutura cibernética é visível ao redor do olho. (ocupa 3 espaços, +0,5 cyber).

+Lowlight: [*] *Permite enxergar em escuridão natural (+0,5 cyber).*

+Micro-optics: [*] *Microscópio (+0,5 cyber).*

+Microvideo: [*] *Grava até 6 horas. Precisa ser ligado à um terminal para descarregar o filme (ocupa 1 espaço) - (+0,5 cyber).*

+Mira: [*] *+10% para perícia Armas de Fogo (+0,5 cyber).*

+Mudança de cor: [*] *Pode mudar a cor de seus*

olhos para até 16.000.000 tons de cores diferentes, e possível mudar de cor até 120 vezes por minuto (+0,5 cyber).

+Medidor de saúde: [*] *Permita diagnosticar o estado do alvo a até 2 metros, (20 metros com o uso do Teleoptics), pode-se fazer isso com vários alvos ao mesmo tempo possuindo o plugim Conta número™ (saber quais os ferimentos, quantos PVs possui, etc...) +0,5 cyber.*

+Teleoptics: [*] *Lentes telescópicas, com aumento de até 20 vezes (+0,5 cyber).*

+Termo 1.01: [*] *Visão termográfica baseada em padrões de calor e cor (+0,5 cyber).*

+Times Square: [*] *Permite receber mensagens através de um display de até 4 linhas (+0,5 cyber).*

+Ultraviolet: [*] *Enxerga no espectro UV - total escuridão (+0,5 cyber).*

+Física visual: [***] *Com um olhar é possível calcular, altura, largura, profundidade (aproximada), tempo, peso (aproximado), direção, distancia e velocidade de praticamente qualquer coisa.*

Um gráfico 3D de linhas e números e formado na visão do personagem, para simular toda a equação. Inclui o processador neural para os rápidos cálculos pelo cérebro.

Com o plugin Conta número™ e possível saber a quantidade de coisas analisadas.

(ocupa 2 espaços, +0,5 cyber).

+ Analizador de perfil: [***] *Em conjunto com o implante InBN (Instant Base Network), é possível saber as especificações de um objeto ou construção que tenha registro, o estado atual de conservação e a durabilidade.*

(+0,5 cyber).

Plug de Conexão de Veículo 1.0: [*] *Permite a conexão direta com um veículo especialmente preparado (carro, aerocarro, aeromoto, helicóptero, etc.).*

Relógio Subcutâneo: [*] *Relógio, alarme, cronômetro, etc. Acende uma luz verde quando pressionado.*

Sintevox™ Memo: [*] *Cartão de memória para Sintevox™: Espaço para 5 vozes extras.*

Skratches: [*] *Unhas de metal. Podem ser compradas em 3 tamanhos: normal (dano 1d3), 2cm (dano 1d4) e 5cm (dano 1d4+1).*

Vampires: [*] *Presas retráteis (dano 1d2).*

Vampires Sharklike: [**] *Dentes feitos em próteses moldados como os de tubarão (dano 1d6).*

Vampires Venom Plus: [***] *dano 1d2 +3d6 (comporta UMA unidade de veneno)*

Revestimento Plastik™ Explosive: [****] *Revestimento de Plastik™ derivado do C-4. Pode ser colocado em qualquer cyberparte do corpo (geralmente é usado para revestir corpos ciborgues). Quando o usuário é morto, ou em determinadas situações (ou ainda acionado por controle remoto) pode explodir como uma pequena bomba, causando 5d6 de dano por parte do corpo revestida em um raio de 2m, diminuindo 1d6 para cada 2m afastado do ponto de explosão.*

O custo em Pontos de Cibernéticos desse cyberware não aumenta pela quantidade de partes do corpo revestida (pelo mesmo custo, o personagem pode revestir somente sua cabeça ou todo o corpo).

(1)

Amplificador Auditivo 201: [*] *Aumenta os testes de PER baseados na audição em 40%.*

Amplificador Olfativo 201: [*] *Aumenta os testes de PER baseados no olfato em 40%.*

Amplificador Tátil 201: [*] *Aumenta os testes de PER baseados no tato em 40%.*

Analizador químico Waynetech: [*] *Funciona até 5m. Eficácia de até 80% na maioria dos elementos químicos conhecidos.*

Antitoxinas: [*] *Dá um bônus de 25% em testes de resistência contra toxinas naturais, 20% contra artificiais.*

Antitoxinas Plus: [**] *Dá um bônus de 50% em testes de resistência contra toxinas naturais, 40% contra artificiais.*

Antotoxinas Beta: [****] *Dá um bônus de 60% em testes de resistência contra todo tipo de toxinas.*

Autofalante: [*] *Amplia a voz de uma pessoa como se estivesse usando um megafone.*

Bolso debaixo da pele: [*] *5cm³. Ideal para cápsulas e pílulas. É recoberto com pele sintética e completamente à prova de detecção visual.*

Boosterpack 2.0: [*] *Reflexos ampliados. Adiciona +6 para Iniciativa. Funciona 1 vez a cada 2 horas, que é o tempo que leva para se recarregar.*

Detector de Movimento: [**] *Com alarme silencioso.*

Possui 80% de eficácia. Pode ser um bip auditivo ou por vibrações.

Detector de Radiação: [**] *Seu próprio contador Gêiser instalado em você. Funciona com 90% de*

precisão.

Enxerto muscular natural: [***] Aumenta sua FOR e CON em +2. Ampliação muscular utilizando os próprios genes do paciente, clonados e multiplicados para um melhor desenvolvimento muscular.

Filtros nasais: [*] Protegem contra gases tóxicos (teste com 80%).

Gravador digital: [*] Instalado próximo à garganta. Grava até 6h.

Gravador de vídeo/áudio: [*] Grava até 6h de vídeo. Pode ter conexão com a Rede.

Implantes anticoncepcionais (masculino ou feminino): [*] 99.999% de eficácia. Duração de 2 anos.

Implante sexual DonJuan: [*] Aumenta a libido.

Implante viagra 2010: [**] Mantém a rigidez peniana por um período considerável.

Intensificador de adrenalina: [*] Bônus de +4 para AGI, máximo de 3 vezes ao dia.

InBN (Instant Base Network): [*] Conexão contínua de rede. Permite ao usuário conectar-se a computadores externos, através de rede de satélites ou Wi-Fi, que podem ser usados para monitorar a missão a distância.

Esses computadores podem ser usados para ligar/desligar hardware implantado (perícia Hacker), monitorar funções vitais e até mesmo interferir em bancos de dados ou equipamentos eletrônicos carregados pelo usuário (perícia Hacker).

Visão 360°: [**] Uma série de sensores, permite o personagem enxergar um painel com 360° ao redor de sua cabeça. Inclui o decodificador neural para processamento de imagens pelo cérebro.

Cybermão: [*] Pode ser colocada em um cyberbraço ou utilizada como prótese em caso de perda da mão

Pode adicionar 1 das opções fornecidas abaixo.

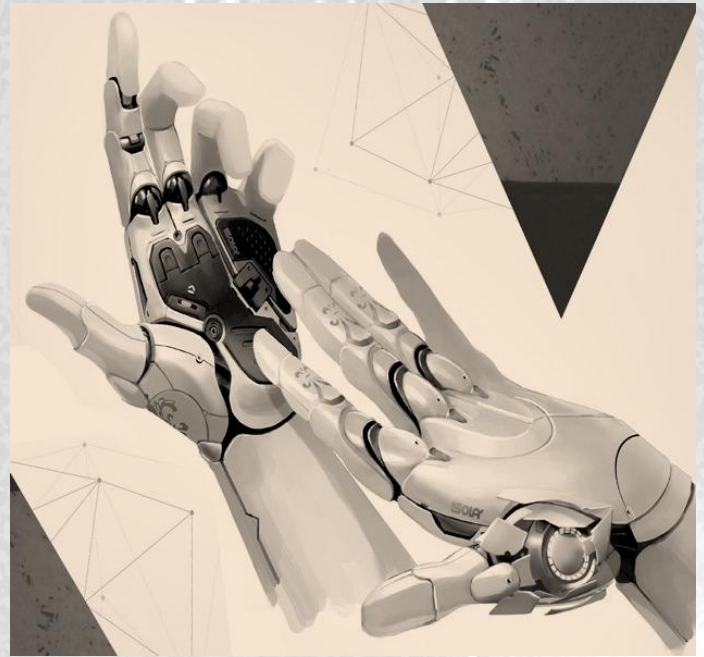
OPÇÕES

+Aquaman: [*] Estendem membranas interdigitais de Plastik™. Permite dobrar a velocidade na água (+0,5 cyber).

+Bullet: [**] Substitui as pontas dos 4 dedos das mãos por projéteis, que podem ser disparados para fazer 1d3+1 pontos de dano cada (+0,5 cyber).

+Com ferramentas: [*] Inclui chaves de fenda, furadeira pequena, chave inglesa, etc.

+Durabilidade melhorada: [**] O cibernético receber +10 de durabilidade (+0,5 cyber).



+Lança - morteiro: [****] Substitui a mão por um lança morteiros.

PENTE 1/ ROF 1/ dano 4d6, 3m raio (+0,5 cyber)..

+Mão com formato diferente: [*] Garra de robô, gancho, dedos compridos, com 3 dedos, etc. (+0,5 cyber).

+Martelo: [*] dano 1d6. Punho com aríete hidráulico.

Possui o equivalente à FOR 17 (+0,5 cyber).

+Dedos afiados: [*] as pontas dos 5 dedos são afiadas como garras (dano 1D4 +1).

+Microcâmera: [***] Na ponta dos dedos. Até 20 fotos.

+Scanner: [**] Na palma da mão e na ponta dos dedos.

+Serra circular: [**] Serra com 10cm de raio, feita de aço-carbono (dano 1d6+1 contínuo) (+1 cyber).

+Scratches, Rippers: [*] Unhas de metal. Podem ser compradas em 3 tamanhos: normal (dano 1d3), 2cm (dano 1d4) e 5cm (dano 1d4+1) (+0,5 cyber).

+Soldador: [**] Dano 2d6 contínuo por solda elétrica ou magnética. Permite realizar soldas (+0,5 cyber).

+Sensor de tato: [**] uma película é adicionada na palma da mão. Com isso o toque da mão passa a ter o tato "natural" (+0,5 cyber).

+Viúva Negra: [**] A mão possui pequenos ferrões e um reservatório de veneno (Força do veneno 6D), possui uma capsula de uso único (+0,5 cyber).

Olhos de camaleão: [**] Estes olhos cibernéticos são uma prótese fixa, instalada aos pares, com

designe é semelhante a um óculos cujo os olhos podem se mover independentemente um do outro (pode mirar em dois alvos diferentes).

Inclui o decodificador neural para processamento das imagens pelo cérebro.

Espaço total para 3 plug-ins (Olho Cibernético)

Pele reforçada: [*] Com tecido fino de Plastik™.

Aumenta IP em +1 e o peso em 10kg.

Pele reforçada Ak2: [**] Com tecido fino de Plastik™.

Aumenta a IP +2 e o peso em 15kg.

Plug de conexão com fábricas: [***] Permite controlar

uma fábrica à distância de até 1km.

Plug de conexão com máquinas: [**] Permite controlar máquinas à distância de até 10km, por onda de rádio.

Plug de conexão com veículo 2.0 Deluxe: [**]

Permite uma conexão direta com veículo especialmente preparado, através de ondas de rádio (carro, aerocarro, aeromoto, helicóptero, etc.).

Pode controlar o veículo até uma distância de 10km..

Rippers: [**] Substitui as duas falanges superiores dos dedos por bainhas onde garras de aço temperado retráteis de 7,5 a 10cm de comprimento podem ficar alojadas (dano 1d6+4).

Sinteskin: [*] Pele sintética. Substitui pele queimada, destruída ou com algum problema. Até 25% do corpo.

Skincolor: [*] Cor e Textura de pele diferente, cobre até 25% do corpo. Pode ser com pele de réptil, leopardo, tigre, etc.

Skratches versão Beta: [*] Unhas de metal. Podem crescer até tamanho normal (dano 1d4) ou até 6 cm (dano 1d4+1).

SmartgunLink versão 2020: [*] cabos ligando uma arma especial a lentes implantadas com mira através de um plug no pulso.

Aumenta em 30% a perícia Armas de Fogo (somente com a arma adaptada).

Difícil de se esconder.

O personagem vê uma mira no óculos indicando onde a arma está apontada.

Soco inglês: [*] Substitui os nós dos dedos por peças de aço, e as recobre de pele novamente. Ficam imperceptíveis (ou não, á escolha do usuário) (dano 1d6).

Sonar: [*] Para até 50m de raio. Funciona somente debaixo d'água. Eficácia de 80%.

Teckhair special: [*] Cabelos coloridos, que podem até brilhar no escuro.

(2)

Amplificador Auditivo 301: [*] Aumenta os teste de PER baseados na audição em 60%.

Amplificador de reações Botrel 1.0: [***] Adiciona +1d6 na Iniciativa.

Amplificador Olfativo 301: [*] Aumenta os teste de PER baseados no olfato em 60%.

Amplificador Táctil 301: [*] Aumenta os teste de PER baseados no tato em 60%.

Enxerto muscular Plastik™: [*] Substitui suas fibras musculares por fibras sintéticas biocompatíveis. Aumenta a FOR e CON em +1, e o peso da pessoa em 5%.

Ligamento Muscular Botrel 1.0: [**] Envolve os ossos com tecido leve de fios metálicos. Aumenta a FOR +1 CON +1, IP +2 e o peso da pessoa em 10%.

Placa Dermal Subcutânea nível 1: [**] Fornece IP 4. Através de miniplacas metálicas inseridas na pele. Quando acionadas, as placas se alinham, conferindo a resistência.

Sinteskin: [*] Pele sintética. Substitui pele queimada, destruída ou com algum problema. Até 50% do corpo.

Sintephosphur: [*] Trata-se de uma aplicação especial de um fósforo especial debaixo da pele, que dissolve totalmente o corpo do usuário em caso de morte, não deixando nenhuma pista.

Sintevox™: [**] Sintetiza qualquer voz que tenha sido escutada e gravada antes. Eficácia de 80%. Comporta somente 3 vezes na memória de cada vez.

SmartGunLink™ versão 2030: [**] Cabos ligando uma arma especial a lentes de contato implantadas no olho direito ou esquerdo.

O contato se dá através de uma placa na palma da mão. Os cabos vão por debaixo da pele.

Aumenta em +40% a perícia Armas de Fogo (somente com a arma adaptada).

O personagem vê uma mira azulada indicando onde a arma está apontada.

WiredReflex™ 1.0: [**] Reflexos acelerados. Adiciona +3 na Iniciativa.

Wolverines: [**] 3 garras laterais baseadas no design de Frank Miller. (dano 1d10).

Pode ser adicionada ao cyberbraço.

Dispositivo de mira: [*] só pode ser instalado se o personagem já tiver uma arma de projétil ou laser embutida e um olho biônico.

Bônus de +15% na perícia com a arma.

Sistema de saúde: [***] Sensores pelo corpo animam o usuário em caso de inconsciência.

Na primeira vez que o personagem chegar a 0 PVs ou menos (ate -4), o sistema de saúde o restaura para 1 e no próximo turno, e o personagem estará consciente, funciona uma vez a cada 3 horas (penalidades possíveis são aplicáveis).

(3)

Amplificador de Reações Botrel 2.0: [***]

Adiciona 2d6 na Iniciativa.

Cyberbraço Padrão: [*] Braço de reposição padrão. Uma prótese inteligente. Possui DES 6 e FOR 10 usando este braço.

Pode acoplar até 4 opções fornecidas abaixo.

Cyberbraço Alien: [**] Ao invés de ter a forma de uma prótese, esse braço imita a forma e pele de um da criatura inventada por H. G. Giger.

Garras incluídas (1d6 +FOR). Possui DES 6 e FOR 15.

Pode acoplar até 3 opções das fornecidas abaixo.

Cyberbraço VIP: [**] Idem ao cyberbraço padrão, mas faz movimentos como se fosse um braço natural. Possui DES 6 e FOR 10 usando este braço.

Pode acoplar até 4 opções fornecidas abaixo

Cyberbraço DaVinci: [***] Prótese inteligente.

Possui DES 17 e FOR 10. Possui extrema precisão. Pode acoplar até 2 opções das fornecidas abaixo.

Cyberbraço gorila: [***] dimensões 50% maiores, difícil de esconder.

FOR 20, DES 6 (com este braço).

Requer FOR 17 e CON 17 do usuário.

Pode adicionar até 6 opções das fornecidas abaixo.

OPÇÕES

+Soquete especial de chipwares: [*] Idêntico ao soquete para chipwares 2.0, adiciona 3 portas de entrada para chips.

Contem um cabo retrátil de 40 cm para conexão em uma porta externa.

Necessita de Conectores de Interface Ambiental (+0,5 cyber).

+Lâmina Retrátil: [*] Esta lâmina de 20cm é instalada dentro do antebraço e pode ser acionada quando quiser.

Causa 1D6 + bônus (+1 cyber, ocupa 2 opções).

+Chicote monofilamentar: [***] Um fio feito de metal recoberto de linha monofilamentar, é uma arma muito perigosa, pois uma falha crítica faz o chicote cortar o próprio dono! (exige um teste de perícia Chicote, contando resultados de 95-100 como falha crítica – dano de 1d6 no personagem). Pode ter ate 2 metros de comprimento.

Estendido de dentro do braço através do pulso ou Mao. Pode ser recolhido em uma rodada.

Dano 3d6 (+1 cyber, ocupa 2 opções).

Não compatível com Cyberbraço gorila.

+Armas acopladas: [*] permite encaixar uma arma sobre o cyberbraço.

Não compatível com armas pesadas (+0,5 cyber).

+Habilidade melhorada: [**] O cyberbraço tem DES 10 (+1 cyber)

+Aríete hidráulico: [**] Aumenta a FOR em +5 e o dano em +3. Incompatível com Articulações reforçadas e Mão-gancho autopropelida.

(+1 cyber)

+Articulações reforçadas: [**] Deixa o braço com FOR15. Incompatível com Aríete hidráulico.

(+0,5 cyber)

Incompatível com com Cyberbraço gorila.

+Articulações reforçadas Botrel: [***] Deixa o braço com FOR 17. Incompatível com Aríete hidráulico e Cyberbraço gorila (+0,5 cyber).

+Durabilidade melhorada: [**] O cibernético receber +10 de durabilidade (+0,5 cyber).

+Braço com dispositivo de mudança rápida: [**] Permite retirar a mão, antebraço ou braço e substituí-la por outros aparelhos compatíveis que tenham o esse mesmo plug (+0,5 cyber).

+Blindagem de metal: [**] IP 8. (+0,5 cyber)

+Blindagem de Plastik™: [*] IP 4, várias formas, cores e modelos. (+0,5 cyber)

+Com mão extensora: [*] Punhos hidráulicos expandem o tamanho do braço a até 2m de distância. (+1 cyber, ocupa 2 opções)

+Com mão-gancho autopropelida: [*] A mão pode disparar. Possui sensores para saber como se agarrar e atua com FOR 18 nestes casos. Possui cabo de aço de até 20m e um motor para retraí-lo. Incompatível com Aríete hidráulico. (+1 cyber)

Ao usar o Realskin da mão e destruído.

+Escudo contra microondas ou ataques

energéticos: [**] Deixa o braço imune a interferências

externas. (+0,5 cyber)

+Sensor de tato: [**] uma película é adicionada na palma da mão. Com isso o toque da mão passa a ter o tato "natural" (+0,5 cyber).

+Fibras de Plastik™: [**] Enlaça as fibras do braço com Plastik™. Aumenta a DES +3, FOR +2 e dano em +1 (+0,5 cyber).

+Instalações internas: [**] Instalações incluem: gravador de áudio, vídeo, modem, etc. (+0,5 cyber cada instalação)

+Lança - chamas: [***] Dano 2d6 por rodada, Alcance de 3 metros.

Capacidade de fluido para 10 rodadas. (+1 cyber, ocupa 2 opções)

+Lançador de micro-mísseis: [****] Capacidade para 4 micromísseis. Perícia armas pesadas. (dano 4d6 em 1m de raio cada) (+1 cyber, ocupa 2 opções)

+Monitor de cristal líquido: [***] Possibilidade de incluir um computador também. (+0,5 cyber)

+Realskin™: [*] Faz o braço parecer verdadeiro. Não compatível com Cyberbraço gorila, Cyberbraço Alien e mão extensora (+0,5 cyber).

+Martelo: [*] dano 1d6 + 2 + Força. Apenas Cyberbraço gorila. (+0,5 cyber).

+Garras monstruosas: [***] Mão com garras "articuladas" afiadas de mais de 40 centímetros, são 3 dedos e 1 polegar.

Com essa opção o braço tem DES 6, dano 3D6 + FOR.

Não é possível manusear objetos.

Exige CON 15 e FOR 15 (do Cyberbraço)..

(+1 cyber, ocupa 2 opções)

Cyberperna padrão: [*] Perna de reposição padrão. Uma prótese inteligente.

Possui AGI 6 e FOR 10 usando esta perna. Pode acoplar até 4 das opções fornecidas abaixo.

Cyberperna atlética: [***] Perna de reposição para atletas. Possui AGI 16 e FOR 10 usando esta perna.

Pode acoplar até 4 das opções fornecidas abaixo.

Cyberperna VIP: [**] Idem à cyberperna padrão, mas faz movimentos como se fosse uma perna natural.

Possui FOR 10 e AGI 6.

Pode adicionar até 4 das opções fornecidas abaixo.



OPÇÕES

+Soquete especial de chipwares: [*] Idêntico ao soquete para chipwares 2.0, adiciona 3 portas de entrada para chips.

Contem um cabo retrátil de 40 cm para conexão em uma porta externa.

Necessita de Conectores de Interface Ambiental (+0,5 cyber).

+Coldre acoplado: [*] Somente para revólveres e pistolas. Saque automático. (+0,5 cyber)

+Aríete hidráulico: [**] Pés mais longos e afinados, aumenta o comprimento da perna 30% (devido aos extensores para impulso).

Aumenta a FOR da perna em +5 e o dano em +3. Pode saltar 5 metros, se tiver as duas pernas.

Não compatível com Articulações reforçadas Botrel. (+1 cyber, ocupa 2 opções).

+Durabilidade melhorada: [**] O cibernético receber +10 de durabilidade (+0,5 cyber).

+Garras fixadoras: [**] Pés com dedos em garras (dano 1D3 + FOR), ao saltar permite se impulsionar em superfícies verticais, como paredes e postes.

A garra fixadora “segura” por uma ação de rodada, suficiente para um novo salto (se não saltar ira cair). +25 no teste alpinismo para esta finalidade em ambiente compatível. (+0,5 cyber – precisa de aríete hidráulico)

+Articulações reforçadas Botrel: [***] Deixa a perna com FOR 17. (+0,5 cyber)

+Blindagem de metal: [**] IP 8. (+0,5 cyber)

+Blindagem de Plastik™: [*] IP 4, várias formas, cores e modelos. (+0,5 cyber)

+Habilidade melhorada: [**] A cyberperna tem Agilidade 10 (+1 cyber)

+Sensor de tato: [**] uma película e adicionada na sola do pé. Com isso passara a ter o tato “natural” (+0,5 cyber).

+Escudo contra Microondas ou ataques energéticos: [**] Deixa a perna imune à interferências externas. (+0,5 cyber).

+Instalações internas: [**] Instalações incluem: gravador de áudio, vídeo, modem, etc. (+0,5 cyber cada instalação) (+0,5 cyber)

+Monitor de cristal líquido: [***] Possibilidade de incluir um computador também. (+0,5 cyber)

+Patins de gelo acoplados: [*] Retráteis.

+Perna com dispositivo de mudança rápida: [**] Permite retirar o pé, ante perna ou perna e substituí-la por outros aparelhos compatíveis (+0,5 cyber).

+Lâmina Retrátil: [*] Esta lâmina de 15cm é instalada dentro do Pé e pode ser acionada quando você quiser. Causa 1D6 + bônus (+1 cyber, ocupa 2 opções).

+Realskin: [**] Faz o cyberperna parecer verdadeiro. Não compatível com Aríete hidráulico e Garras fixadoras (+0,5 cyber).

+Aquaman: [*] Estendem membranas interdigitais de Plastik™ (semelhantes a “pé de pato”) Permite dobrar a velocidade na água (+0,5 cyber).

Ligamento muscular Botrel 2.0: [**] Envolve os ossos em um tecido leve de fios metálicos. Aumenta a FOR e CON em +2, o IP em +2 e o peso do usuário em 15%.

Nanocirurgiões: [****] “Costuradores” microscópi-

cos que consertam e unem fibras danificadas, produzindo a capacidade de regeneração do corpo de 1 PV a cada 4 horas.

Painkiller: [**] Anula as sensações de dor, frio, calor e cancela efeitos de tortura.

O personagem ainda sofre os danos, ele somente não os percebe.

Pode ser desligado, mas cybers-usuários mais insanos o deixam ligado em tempo integral (1 opção).

OPÇÃO

SAC™ (Sistema de Apoio em Combate): [**] sistema de apoio que mantém o usuário alerta e ativo em combate, mesmo sob intensos ferimentos. Em termos de jogo, funciona como Pontos Heróicos Extras. A cada 1 Pontos de Cibernéticos gastos o personagem recebe 3 Pontos Heróicos Extras. Os pontos do SAC são recarregados após 1 hora. (+1 Cyber).

Placa Dermal Subcutânea nível 2: [**] Fornece IP 6 e AGI -1.

Sinteskin: [*] pele sintética substitui pele queimada, destruída ou com algum problema.

Até 100% do corpo.

Skincolor™: [*] Textura de pele diferente, pode ser como pele de réptil, leopardo, tigre, etc. Até 100% do corpo.

WiredReflex™ 2.0: [**] Reflexos acelerados.

Adiciona +6 na Iniciativa e +2 na AGI.

Face Elástica: [**] implantes de microdispositivos controláveis sob a pele da face, permitindo alterações sutis na estrutura óssea e na tensão da pele, criando ou eliminando rugas, pintas e cicatrizes. Produtos químicos segregados podem alterar a cor, umidade e tonalidade.

São necessários 5 minutos para fazer as mudanças ou até 3 horas para parecer-se com alguém. Concede um bônus de +40% em Maquiagem, ou até +2 em CAR, tornando-se um pouco mais atraente

Girolíbrico: [***] giroscópio miniaturizado implantado no ouvido internos. O usuário não precisa fazer testes de AGI para manter o equilíbrio em lugares altos como a corda bamba ou a ponta de uma torre. Recebe +6 em AGI para evitar escorregar, +4 em AGI para evitar ser derrubado (por um empurrão, por exemplo) e +20% em Acrobacia.

Em conjunto com asas metálicas também adiciona +20% em salto.

Antigravs 1.0: [***] Dispositivos antigravitacionais implantados ao longo da coluna, ficam visíveis nas costas 16 discos metálicos de 2cm de diâmetro. Permite ao usuário pousar “suavemente” em uma queda.

Pode carregar até a metade da carga mínima.
Teste de AGI para ativar os discos a tempo.

Sistema Digestivo Artificial (SDA) [***]: Da língua ao estômago e musculatura, o sistema digestivo é substituído por partes cibernéticas.

Permite digerir quase qualquer coisa que possua características, mastigáveis, não cortantes e que passe pela boca e garganta.

Toxinas de alimentos não esterilizados são eliminadas, venenos ingeridos não tem efeito, bebidas alcoólicas também não.

Bônus de +30% em Resistência contra qualquer tipo de veneno ou vírus natural e +15% contra veneno artificial ou mágico.

Ex: O personagem pode se alimentar de qualquer tipo de planta, madeira (saudável) e insetos sem sofrer qualquer efeito colateral.

Mandíbula [****]: Toda a área da boca, pele, ossos, dentes, músculos e ligamentos do rosto e pescoço são substituídos.

O modelo da boca pode ser um POUÇO maior que o padrão humano. O personagem poderá mastigar e triturar QUASE qualquer coisa que consiga abocanhar.

FOR +2 (atributo força) e IP 10, mordida 1D4 + FOR.

Pode adicionar até 2 das opções fornecidas abaixo.

Ex: O personagem consegue se segurar em uma corda usando a boca sem quebrar os dentes.

OPÇÕES

+Realskin: [**] *Faz a Mandíbula parecer verdadeira. (+0,5 cyber).*

+Vampires: [*] *Presas retráteis (dano 1d2 + FOR) - (+0,5 cyber).*

+Vampires Sharklike: [**] *Dentes feitos em próteses moldados como os de tubarão (dano 1d6 + FOR).*

Não compatível com Realskin - (+0,5 cyber)

+Vampires Venom Plus: [***] *Dano 1d2 +3d6 (comporta UMA unidade – poderoso veneno (Força 3D) ou paralisante (Força 3D) - (+0,5 cyber).*

+Língua de chicote: [***] *Ate 30 cm com FOR 1. (+0,5 cyber).*

(4)

Amplificador de reações Botrel 3.0: [***]

Adiciona 3d6 para a jogada de Iniciativa.

Bioreparadores internos: [***] *Nanorobôs responsáveis por “colocar as coisas em ordem” quando a pessoa recebe um corte ou tiro.*

Dá +5 PVs ao personagem.

Produz a capacidade de regeneração do corpo de 1 PV a cada 6 horas.

Enxerto muscular Plastik™ Gold: [***] *Substitui suas fibras musculares por fibras sintéticas biocompatíveis. Aumenta a FOR e CON em +4 cada, e reduz a DES e AGI em -1 cada.*

Ligamento muscular Botrel 3.0: [**] *Envolve os ossos em um tecido leve de fios metálicos. Aumenta a FOR e CON em +3, o IP em +2 e o peso do usuário aumenta em 20%.*

Placa Dermal Subcutânea nível 3: [**]

Fornece IP 8 e AGI -3.

WiredReflex™ 3.0: [**] *Reflexos acelerados.*

Adiciona +10 na Iniciativa e +3 na AGI.

Wolverines versão monofilamentar: [****] *Igual à versão comum, só que recobertas por um fio monofilamentar. Ver o equipamento *Tratamento VM*.*

Pode ser adicionada ao cyberbraço.

(5)

Bloqueador Tecnomago [***]: *Da junção entre tecnologia e magia alcançada pelos técnicos especialistas surgiu a defesa para os Executores da lei contra tecnomagos revoltados.*

Concede 3 Dados de proteção contra o caminho de magia cibernéticos, além disso indica a direção de onde veio o efeito mágico a até 30 metros.

Dois Braços™: [***] *Cyberbraços biônicos instalados do mesmo lado do corpo.*

Possuem FOR 10, DEX 10 e 3 opções cada (considerar cada um deles como um cyberbraço normal). Pode fazer dois ataques com armas de fogo por rodada.

Exige FOR 15 e CON 15 do usuário e um período de um ano de adaptação.

Endoesqueleto: [**] *Feito com fios de metal costurados ao redor dos ossos.*

Concede IP +3, CON +3, FOR +3.

Aumenta o peso do usuário em 25%.

Endoesqueleto Militar: [****] *Feito com fios de metal costurados ao redor dos ossos.*

Concede IP +4, CON +4, FOR +4. Aumenta o peso do usuário em 33%.

Tentáculos: [***] Par de tentáculos de fibra metálica com até 10m de comprimento são implantados em cavidades nos braços do usuário (um em cada braço), e podem ser controlados por computador implantado no córtex.

Os tentáculos possuem FOR 15, DEX 10 e durabilidade Normal.

Ataque pericia tentáculos dano 1d6 +1.

Exige o par de ciberbraços, cada tentáculo ocupa 2 espaços das opções de cada ciberbraço.

Pode adicionar até 2 das opções fornecidas abaixo.

OPCOES

+Durabilidade melhorada: [**] O cibernético receber +10 de durabilidade (+0,5 cyber).

+Escudo contra Microondas ou ataques energéticos: [**] Deixa o ciber imune à interferências externas. (+0,5 cyber).

+Blindagem: [**] IP 10. (+0,5 cyber).

+Articulações reforçadas: [***] Deixa tentáculo com FOR 20. (+0,5 cyber)

WiredReflex™ 4.0: [***] Reflexos acelerados.

Adiciona +18 para jogadas de Iniciativas e +4 para AGI.

Escudo completo contra microondas: [***] Deixa todo o corpo imune a ataques externos de microondas.

(6)

Antigravs DeLuxe 2.0: [***] Dispositivos antigravitacionais implantados ao longo da coluna, ficando aparente nas costas 22 discos metálicos de 2cm de diâmetro.

Pode carregar até a metade da carga mínima.

Permite ao usuário voar com velocidade de até 30m/s, possui autonomia para 3 horas de vôo.

Precisa de uma hora para recarregar.

DoisBraços™ versão DeLuxe: [***] Cyberbraços biônicos instalados do mesmo lado do corpo. FOR 15, DEX 15 e 3 opções cada (considerar cada um deles como um ciberbraço normal).

Pode fazer dois ataques com armas de fogo por rodada. Exige FOR 17 e CON 17 do usuário e um período de 6 meses de adaptação.

Enxerto muscular Plastik™ Diamond: [****]

Substitui suas fibras musculares por fibras sintéticas biocompatíveis.

Aumenta FOR e CON em +6 cada. Reduz DEX e AGI em -2 cada.

Aumenta a massa muscular visível.

Braço de Liquidmetal™: [****] Um Cyberbraço de endoesqueleto de metal coberto de nanometal.

Possui FOR 25, DES 6 e IP 10 (não somado ao aprimoramento nanometal)

Pode adicionar 3 das opções fornecidas abaixo.

OPÇÕES

+Escudo contra Microondas ou ataques

energéticos: [**] Deixa braço imune à interferências externas. (+0,5 cyber).

+Durabilidade melhorada: [**] O cibernético receber +10 de durabilidade (+0,5 cyber).

+Habilidade melhorada: [**] O cyberbraço tem DES 10 (+1 cyber)



+Esticar o braços a uma distância de até 5 metros (como tentáculos), com FOR 20 e a mesma velocidade que teria andando. (custo + 1 cyber).

+Moldar o nanometal e transformar suas mãos em armas – facas, espadas, machados, martelos, garras, etc.

O dano depende da arma (dano máximo de 2d6+bônus). (custo + 1 cyber).

Sistema Interno Artificial (SIA) [****]: a musculatura interna, o coração, pulmão, fígado, rins, intestino e todos os demais órgãos foram substituídos por uma aparelhagem cibernética feita com material resistente e flexível.

Esse sistema de vida artificial, ocupa menos espaço, por isso o corpo é reajustado e se torna mais esguio, não é afetado por PEM, é monitorado via

WI - FI, retira a energia que precisa do sangue, e também de vitaminas especiais, podendo durar indefinidamente.

O corpo é imune a venenos naturais e artificiais, qualquer coisa que for nociva a saúde será rapidamente neutralizada (o personagem pode ou não perceber quando isso acontece).

Bônus de +20% contra substâncias artificiais ou mágicas.

Por não ter mais um sistema interno natural a pele do personagem vai adquirir uma cor quase opaca, pessoas podem achar que sua pele é artificial.

Pode adicionar +1 opção.

OPÇÃO

+Anfíbio: Pode respirar embaixo d'água por até 12 horas (depois disso os filtros precisam de 1 hora para se recarregarem/ limpar), os filtros são pequeno "cortes" atrás das orelhas que em conjunto com o nariz retiram o oxigênio da água. (custo +1 cyber).

(7)

Asas metálicas: [***] Par de asas plásticas revestidas de uma fina película metálica.

Fixadas em um endoesqueleto nas costas e Propelidas por dispositivos antigravitacionais e pequenos motores camuflados.

Estas asas não servem para planar, elas somente voam de uma direção a outra.

De uma ponta a outra as asas tem o TRIPLA da altura do personagem.

Capacidade de carga igual a metade da carga mínima (ver tabela de força).

Permite o personagem voar até 50 km/h e possui autonomia para 5 horas de vôo.

As asas tem FOR 15 e CON 15.

Exige FOR 15 e CON 15 do usuário e um período de um ano de adaptação.

Pode adicionar até 4 das opções fornecidas abaixo.

OPÇÕES

+asas cortantes: [**] são 25 laminas adicionadas na lateral inferior de cada asa, com 10 a 25 cm de comprimento.

Dano 1d6 a 2D6 +Força.

Ataque e defesa perícia Asas metálicas (+0,5 cyber).

+asas velozes: [**] permita ao personagem voar até 80 Km/h (+0,5 cyber).

+Durabilidade melhorada: [**] O cibernético receber +10 de durabilidade (+0,5 cyber).

+Escudo contra Microondas ou ataques energéticos: [**] Deixa o cyber imune à interferências externas. (+0,5 cyber).

+Blindagem: [**] IP 10. (+0,5 cyber).

+Articulações reforçadas: [***] Deixa as asas com FOR 25. A capacidade de carga passa a ser normal (+1 cyber).

+Asas com dispositivo de mudança rápida: [**] Permite acoplar/ desacoplar o par de asas.

Para recolocá-las e preciso que estejam em uma estrutura de altura compatível com o personagem (+0,5 cyber).

Três Braços Militar™: [****] Cyberbraços biônicos instalados do mesmo lado do corpo. FR 15, DEX 15 e 3 opções cada (considerar cada um deles como um cyberbraço normal).

Pode fazer tres ataques com armas de fogo por rodada. Exige FR 17 e CON 17 do usuário e um período de um ano de adaptação.

Vórtice: [****] Esse implante permite o usuário absorver toda a energia disponível num raio de 20m, utilizando-a para gerar um pulso eletromagnético (PEM) capaz de desligar TODO e qualquer aparelho eletroeletrônico na área de efeito (20m) 3 vezes ao dia.

Com o implante **Asas metálicas** a distancia do pulso aumenta para 40m.

(8)

Biocanhões: [****] São enormes disparadores de energia concentrada acoplados no ombro do usuário.

Dano 2d6 (8d6+8)/ ROF 1/ IP 10/ PENTE 26 (célula de energia).

A cada 5 rodadas pode disparar um raio de 8d6 que consome 4 cargas de energia.

Dispara-se usando a Perícia Biocanhão.

Não é possível esconder essa arma, pois os fios, canhão e bateria ficam todos implantados no ombro. Se a caixa nas costas for destruída causa 4d6 no portador sem IP.

Exige Corpo Ciborgue Robocop.

Ciberbraço canhão: [****]: Este cibermembro não tem a mão, em seu lugar é projetado um canhão de 15 cm, fumegante de energia azulada, todo o braço e a arma.

O braço tem FOR 15 e DEX 6.

Dano 2d6 (6d6+6)/ ROF 1/ PENTE 20 (célula de energia)

A cada 3 rodadas pode disparar um raio de 6d6 que consome 3 cargas de energia.

Dispara-se usando a Perícia Biocanhão.

Exige FR 17 e CON 17 do usuário e um período de 6 meses de adaptação.

E muito difícil esconder essa arma, pois os fios, canhão e bateria ficam todos expostos.

Se a caixa no ombro for destruída causa 3d6 no portador sem IP.

Pode adicionar até 3 das opções fornecidas abaixo.

OPÇÃO

+Durabilidade melhorada: [***] O cibernético receber +10 de durabilidade (+0,5 cyber).

+Lâmina Retrátil: [***] Esta lâmina de 25cm é instalada dentro do antebraço e pode ser acionada quando quiser.

Causa 1D6 + bônus (+1 cyber, ocupa 1 opção).

+Bateria extra: [***] adiciona mais 15 cargas a bateria do canhão (+0,5 cyber).

+Dispositivo de mudança rápida: [***] Permite substituir o braço por outros aparelhos compatíveis que tenham o esse mesmo opção (+0,5 cyber).

+Blindagem: [***] IP 10 (+0,5 cyber).

+Escudo contra Microondas ou ataques energéticos: [***] Deixa a perna imune à interferências externas. (+0,5 cyber)

Ciberperna canhão [**]:** Um disparador de energia fica dentro da coxa do personagem, para ativá-lo se dobra a perna, e do joelho e projetado o canhão de partículas com 20 cm de comprimento. Dano (6d6 +6)/ ROF 1/ PENTE 20 (célula de energia)

Pode disparar a cada 3 rodadas, consome 1 carga de energia.

Dispara-se usando a Perícia Biocanhão

Exige FR 15 e CON 15 do usuário e um período de 6 meses de adaptação.

A caixa de energia não fica exposta, esta em um coldre específico dentro da coxa.

Pode adicionar até 4 das opções fornecidas abaixo.

OPÇÃO

+Aríete hidráulico: [**] Pés mais longos e afinados, aumenta o comprimento da perna 30%.

Aumenta a FR da perna em +5 e o dano em +3.

Pode saltar 5 metros, se tiver as duas pernas. (+1 cyber, ocupa 2 opções).

+Durabilidade melhorada: [**] O cibernético receber +10 de durabilidade (+0,5 cyber).

+Garras fixadoras: [**] Pés com dedos em garras (1D3 + Força), ao saltar permite se impulsionar em superfícies verticais, como paredes e postes.

A garra fixadora “segura” por uma ação de rodada, suficiente para um novo salto (se não saltar ira cair).

+25 no teste alpinismo para esta finalidade em ambiente compatível. (+0,5 cyber – precisa de aríete hidráulico).

+Escudo contra Microondas ou ataques energéticos: [**] Deixa a perna imune à interferências externas. (+0,5 cyber).

+Blindagem: [**] IP 10. (+0,5 cyber).

+Soquete especial de chipwares: [*] Idêntico ao soquete para chipwares 2.0, permite a colocação de até 3 chips (+0,5 cyber).

(9)

Enxerto muscular Plastik™ Urchid: [****] Das Indústrias Pethö: substitui suas fibras musculares por fibras sintéticas biocompatíveis.

Aumenta a FOR, CON em +9 e IP +6. Possui ainda espinhos retráteis (braços, ombros, costas, pernas e peito) que podem ser ativados para sair por cortes microscópicos feitos na pele (espinhos de até 10cm, que causam 1d6+1 pontos de dano em combate).

Um implante contém 30 espinhos.

Pode adicionar até 2 das opções fornecidas abaixo.

OPÇÃO

+ disparo em área: [****] os 30 espinhos podem ser disparados de uma so vez ate uma distancia de 20 metros ao redor do personagem (todos podem ser atingidos). Dano 6d6 +6 (+0,5 cyber).

Ver regras de explosão.

+disparo direcionado: [****] pode dispara espinhos a ate 30 metros em uma direção escolhida Teste de arremesso (+0,5 cyber).

+ carga maior: [****] o corpo do personagem comporta 60 espinhos (+0,5 cyber).

Antigravs Militar 3.0: [****] Dispositivos antigravitacionais implantados ao longo da coluna, ficando aparente nas costas 32 discos metálicos de 2cm de diâmetro.

Permite ao usuário voar com velocidade de até 70m/s, possui autonomia de 6 horas de voo. Precisa de meia hora para recarregar. Pode carregar até o limite da carga mínima. Os discos reluzem em branco azulado quando ativados, e um rastro de luz neon é deixado por onde passar.

(10)

Corpo Ciborgue Robocop: [****] Um corpo ciborgue completo, portando o cérebro do usuário. Possui FOR 35, CON 35, DEX 10 - máximo 15, AGI 10 - máximo 15, IP 10.

O novo corpo tem um peso adicional de +50%.

Cada Olho possui espaço para 2 opções.

Cada Ouvido possui espaço para 2 opções.

Cada Braço possui espaço para 3 opções.

Cada Perna possui espaço para 2 opções.

Desvantagens: É alimentado por uma célula de energia que fica no meio do peito (do tamanho de uma pilha grande) que dura 1 ano. Quando o tempo de vida útil da celular acabar o personagem começa a enfraquecer, todas as habilidades do corpo ciborgue são desativadas, seus atributos físicos diminuem em 1 a cada dia, quando algum deles chegar a zero o ciborgue ficará desativado e estará em modo de hibernação, o cérebro ficará inerte mas ainda vivo, e ficará assim por um ano para cada ponto de CON que tiver no momento que entrar nesse modo. Ao final desse período o cérebro morrerá (o Ciborgue sabe quando trocar a bateria). Não pode comprar Poderes Mágicos. Não recupera pontos de vida da mesma maneira que os humanos (precisa ser consertado).

Recebem dano total de PEM (sem IP). *Faz um teste de normal de **CON** para não ficar "paralisado". Até o próximo turno.*

Não podem adquirir aprimoramentos ligados ao físico ou sobrenatural, apenas social e mental.

Não pode nadar (o corpo é pesado demais).

Corpo Ciborgue Atlético: [****] Um corpo ciborgue completo, portando o cérebro do usuário, feito com material mais leve tem a mobilidade de músculos "elásticos" a base de borracha.

Incrivelmente rápido, por isso precisa ser mais leve.

Possui FOR 10 - máximo 15, CON 10 - máximo 15, DEX 22, AGI 22, IP 5 (máximo 8).

Cada Olho possui espaço para 2 opções.

Cada Ouvido possui espaço para 2 opções.

Cada Braço possui espaço para 2 opções.

Cada Perna possui espaço para 3 opções.

O novo corpo tem um peso adicional de + 15%.

Desvantagens: É alimentado por uma célula de energia (do tamanho de uma pilha grande) que por sua capacidade de velocidade aumentada dura 1 mes. Quando o tempo de vida útil da celular acabar o personagem começa a enfraquecer, todas as habilidades do corpo ciborgue são desativadas, seus atributos físicos diminuem em 1 a cada dia, quando algum deles chegar a zero o ciborgue ficará desativado e estará em modo de hibernação, o cérebro ficará inerte mas ainda vivo, e ficará assim por um ano para cada ponto de CON que tiver no momento que entrar nesse modo. Ao final desse período o cérebro morrerá.

Não pode comprar Poderes Mágicos. Não recuperam pontos de vida da mesma maneira que os humanos (precisam ser consertados).

Recebem dano total de PEM (sem IP). *Faz um teste de normal de **CON** para não ficar "paralisado". Até o próximo turno, e ter que fazer um novo teste.*

Não podem adquirir aprimoramentos ligados ao físico ou sobrenatural, apenas social e mental

N.D.A. (Neuroware Data Assimilation): [****] cyberware neural utilizado e cedido somente pelas melhores firmas de segurança do mundo para seus melhores agentes.

Esse implante neural possibilita o usuário à adquirir via ondas de rádio conhecimentos e informações à uma velocidade surpreendente;

como se ele tivesse acabado de inserir um chip de memória! Infelizmente, esse processo de 'ultra-aprendizado' não é assimilado normalmente como memórias normais, e antigos conhecimentos são perdidos para dar espaço à estes.

Em termos de jogo, o jogador tem a opção de mudar pontos de uma perícia (ou mais de uma) para aquela, não importando em que nível esta fique. Além disso o personagem recebe 100 pontos de perícia.

MAGIA

"A verdadeira ciência não vem de laboratórios estéreis, e sim da centelha de imaginação!"

- **Citação de Mago: a Ascensão**

O mago “*dobra a realidade até quebrá-la*”, e assim o pensamento toma forma, e então a magia se torna real.

Adição mágica: O modificador de INTELIGENCIA é somado aos resultados dos efeitos mágicos do caminho principal do Mago e Tecnomago.

Grimório do mago: O personagem inicia com um numero total de Feitiços e Rituais de seus caminhos de magia conhecidos igual 1 mais valor o seu atributo inteligência.

A cada nível (e de acordo com o avanço da historia) o mago poderá adicionar +1 Feitiço ou Ritual ao seu Grimório.

Efeitos mágicos e rituais

Ritual ou feitiço é a manifestação do poder mágico que da forma real ao pensamento.

Para realizar os efeitos mágicos dos **feitiços** o mago precisa somente dos gestos e/ou algumas palavras (chaves místicas), nenhum Fetiche MATERIAL e necessário.

Os feitiços se resolvem em apenas uma rodada (a menos que a descrição diga o contrario).

As vezes este “Dom” se manifesta aleatoriamente e uma pessoa comum desenvolve alguns simples poderes ou grandes capacidades que ela não entende.

Ex: alguém que fala com espíritos, uma pessoa que não se queima, ou consegue mergulhar por um longo tempo sem nenhum equipamento. Manifesta poderes extraordinários além da imaginação.

Os **Rituais** diferentemente dos feitiços são tremendamente mais complexos, pois tem funções maiores. Estes necessitam de todos os Fetiches, como gestos, falas e objetos, sem os quais não é possível realizá-lo, e levam varias rodadas para serem concluídos.

Os Rituais normalmente utilizam mais de um caminho de magia (a menos que a descrição diga o contrario).

O mago precisara ter uma Runa para que possa executar um ritual.

Magia instantânea, sustentável e permanente.

O jogador precisa estar atento e especificar o que deseja ao tentar uma magia de improviso (Focus - 2D) ou as ter detalhadas em seu **Grimorio**.

Pois a magia instantânea são de coisas que acontecem apenas naquele momento, mas que tem resultados de longa permanência.

Ex: saber a localização de alguém ou alguma coisa, uma magia de super salto, ou quase qualquer coisa que o personagem realize com uma ação normal, isso normalmente não ira retroceder quando terminar a rodada.

Magia sustentável e aquela em que o mago pode ou não armazenar pontos de magia para mante-lá ativa por tempo indeterminado.

Ex: dominação mental, ouvir os pensamentos de alguém, realizar a transformação de alguma coisa.

Alguns efeitos antes de desaparecer podem durar algumas rodadas sem que seja preciso o armazenamento de pontos magia.

A magia permanente e aquela em que não se precisa armazenar pontos para manter, pois a própria natureza da magia a faz permanecer.

Ex: magias de cura, o tele transporte, magias de dano e a morte causada por ela. Estas coisas normalmente não irão retroceder quando o efeito mágico terminar.

Tudo tem que ser especificado, mesmo sendo obvio para não haver desentendimentos durante a sessão.

As chaves místicas.

Um conjunto de versus e/ou gestos que o mago precisa executar para que o feitiço aconteça.

Sem estes “sinais” o feitiço ainda poderá ser realizado, mas será como uma mágica de improviso.

(– 2 Dados em Focus).

O mago precisa registrar os tipos de chaves místicas na descrição de cada ritual.

Cada mago tem uma seqüência diferente de palavras e de gestos diferentes, pois cada um desenvolve uma maneira de manifestar os poderes que possui.

Focus 1 e 2 gestos simples ou verso simples

Focus 3 e 4 gesto mediano mais verso mediano.

Focus 5 – 6 gestos complexos mais verso complexo.

Focus 7 – 8 gestos complexos mais verso complexo.

Ex: Criar/ Cibernético 1 e 2/ Pode causar superaquecimento em um cyber/ verso simples/ permanente (dano).

Ex: Controlar/ Terra 2/ Destrançar a fechadura de uma porta comum/ gesto simples/ permanente.

Ex: Criar/ Luz 3/ fagulhas de luz cortantes/ gesto mediano/ permanente (dano).

Marcas arcanas

Para utilizar os poderes da magia o Mago e o Tecnomago tiram energia do plano anterior na roda dos mundos, na terra o plano anterior provavelmente é Arkanun.

Arkanun é um plano destruído, corrompido pelo indiscriminado uso da magia, seus habitantes agora são como demônios.

O usuário do plano terreno com o tempo adquire algumas características dos habitantes do plano de Arkanun, pois esta sendo corrompido por ele.

Ao avançar de nível (2, 5, 8 e 11) o personagem adquire uma característica vinda de Arkanun.

O mago e o Tecnomago podem tentar ocultar estas marcas por uma cena tendo um sucesso em um teste NORMAL de VOT. Se o mago perder a consciência as marcas não ficarão mais ocultas, se sofrer dano elas se manifestarão no turno seguinte e o próximo turno o teste para oculta-las será DIFÍCIL. Jogue 2D6 na tabela ou escolha.

2- Sem Iris: os olhos do mago são totalmente brancos, negros ou acinzentados (pessoas comuns podem achar que ele é cego).

Alguns olhos tem um tom de cor “puxado” para o caminho principal do mago.

3- Língua de serpente: a língua do mago se tornou afinada e comprida (10 a 15 cm fora da boca) e ainda pode ter a ponta bifurcada.

A voz do mago será afetada pela forma da língua, e passara a ter o som sibilante e palavras que não pronunciara corretamente.

4- Pele grudenta: varias partes da pele do mago são grudentas e nojentas. Essas partes mudam de lugar e de tamanho com o tempo.

5- Hálito assombroso: o mago tem um mal hálito terrível, que varia, podendo ser cheiro de podre, esgoto, sujeira, mofo e outras coisas.

6- Salivante: o mago tem uma salivação anormalmente grande, sua boca esta sempre escorrendo e certamente ele fala cuspidando.

7- Odor: o mago exala de seu corpo um cheiro desagradável, de enxofre e nenhum perfume pode amenizar isso.

Alguns magos exalam odores diferentes, como carniça, esgoto, azedo, sangue, etc...

8- Corrupção: qualquer lugar que o mago ficar por mais do que alguns minutos passara a impressão de estar sujo, mesmo estando limpo, qualquer pessoa sentira uma imundície naquele lugar, e se possível ira desinfetar o local. A imundice piora com o tempo. *A casa do mago e um lugar horrível...*

9- Perturbador: pessoas próximas ao mago se sentem incomodadas e irritadas mesmo sem nenhum motivo, elas não saberão o porquê, mas ficarão perturbadas ate se afastar dele. Isso torna DIFÍCIL os testes sociais.

10- Corrosão: as coisas que pertencem ao mago e que são carregadas por muito tempo envelhecem muito rápido (A razão de um ano por dia). Estes efeitos começam após algumas horas de uso, e não tem volta.

Roupas se desgastam, aparelhos se quebram, comida estraga, por ai vai.

11- Influencia Elemental: Seguindo o caminho de magia elemental principal o corpo do mago emana uma aura de um calor notável, umidade ou frio, o ar fica seco, sensação de pó no ambiente, as coisas ficam mais brilhantes ou escuras, etc.

Com o tempo Isso pode afetar algumas coisas, como eletrônicos, papel ou comida e até algumas pessoas alérgicas.

Essa aura tem um alcance de 1 metro para cada dois níveis do mago.

12- Presença maligna: Sempre que um mago adentrar um recinto ou pessoas e animais entrarem onde ele estiver todos saberão que alguma coisa ruim esta presente no lugar, Magos e Tecnomagos que conheçam o dono da presença maligna poderão reconhecê-la com um teste de INT.

Poderes mágicos

Ao adquirir este aprimoramento o personagem recebera pontos de Focus para colocar nos caminhos de magia que desejar.

Nenhum personagem jogador recém-criado pode ter **Focus acima de 4** em qualquer Caminho.

Mesmo com o avanço de nível o máximo para um humano (e qualquer outra raça jogável) em um caminho de magia é **Focus 5**.

Nesta regra não é necessário colocar destes pontos nas formas (Entender, Criar e Controlar), mas somente no caminho que escolher.

A magia não está dividida pelo nível de Focus, mas sim em grupos (entender, criar e controlar).

O personagem terá o domínio nas formas igual ao valor que colocar no caminho escolhido.

Isso será **exclusivo de cada caminho** de magia, um caminho com um nível de Focus mais baixo ou alto também terá os valores das formas mais baixos ou altos.

Ex: Um personagem com Fogo 3 também tem Entender, Criar e Controlar 3. E este mesmo personagem tem Ar 2 e com isso Entender, Criar e Controlar 2.

Ruptura

“Ao manifestar seus poderes mágicos o mago através da sua vontade “quebra” a realidade, as vezes esse “quebrar” é forte demais.

A magia ser realizada **na presença de pessoas “comuns”** facilita para que a ruptura aconteça, e fora da presença destes isso não acontece.

Coisas terríveis ou não tendem a acontecer, seja ao mago que lançou a magia, a seus companheiros, ao ambiente, com outras pessoas e por aí vai.

Falhar no teste de ruptura gera os efeitos que não costumam durar muito tempo, coisas como pulsos eletromagnéticos, ondas de choque Elemental, pequenos ou grandes tremores, distorção do ambiente, buracos negros, invocações indesejadas e várias outras coisas (a cargo do mestre).

Por isso é proibido o uso público da magia.

Cada ponto de Focus na magia realizada gera 10% de chance de causar uma ruptura, até um limite de 80%, e mais 1% para cada pessoa comum que esteja presenciando a magia acontecer (até +15%).

Varinhas mágicas que diminuem a chance de ruptura não influenciam o 1% gerado por cada pessoa comum presente no local.

Uma falha crítica gera um **choque de ruptura** (a magia lançada causa dano ao mago) o mago sofre 2 pontos de dano para cada ponto de Focus da magia (esse dano não pode ser diminuído com teste de resistência e ignora o IP) e a **magia é anulada**.

O dano sofrido pelo choque de ruptura **SOMENTE** pode ser recuperado com descanso normal (1 PVs a cada 24 horas).

A cargo do mestre realizar efeitos de Entender que não custam pontos de magia não pedem teste de Ruptura.

Sistema

Ao realizar o efeito mágico que possa causar uma ruptura.

O mago ou tecnomago lança a magia

Faz-se o teste de Ruptura

Então o alvo faz o teste de resistência

A ruptura não precisa acontecer imediatamente e nem na presença do mago. Ela pode acontecer momentos depois (mas ainda dentro da mesma cena) e também em algum lugar mais distante (até o limite de alcance máximo do Focus do mago).

Caminho principal

Durante a criação do mago o jogador deverá especificar o caminho Elemental principal do personagem (Fogo, Água, Ar, Terra, Luz ou Trevas) mesmo que não gaste pontos nele.

Isso definirá o tipo de energia arcana do mago, além disso não poderá nunca adicionar o caminho oposto ao seu elemento principal.

Em geral (a menos que o mestre diga o contrário) os efeitos de **Entender** do caminho principal do mago usados dentro do alcance dos sentidos normais da raça não “gastarão” pontos de magia.

Ponto de equilíbrio

Cada peça de cyberware tira um pouco da humanidade, o que é representado pela perda da capacidade de usar magia.

Cada **dois pontos** no aprimoramento cibernéticos (ou seu equivalente em pontos de Ciber implantados) reduz em UM o limite máximo de Focus para todos **os caminhos** que o mago já conhecer e também os que vier a aprender.

Vários implantes cibernéticos possuem **OPÇÕES** que melhoram suas capacidades, as opções de **+0,5 cyber (meio ponto)**, não afetam o limite para o ponto de equilíbrio do personagem.

Ex: cibernéticos 2 limitara todos os caminho de magia a um máximo de 4, cibernéticos 4 limitara os caminhos de magia a um máximo de 3, e assim por diante.

Se o mago já possuir um caminho ou mais com Focus 5, e adquirir 2 pontos em Cibernéticos o seu nível máximo de Focus será reduzido para 4 (os pontos de Focus acima do 4 serão perdidos). Este limite é removido quando o personagem chegar ao Nível 10 e se tornar um Arquimago ou Cybermago e poderá novamente aumentar o nível de **Focus de magia** com os pontos de Focus que adquirir nos níveis seguintes.

Retirar o cyberwares não devolverá imediatamente os Poderes Mágicos do personagem. Para que os poderes voltem ao normal é preciso esperar **um ano e um dia**.

Membros cibernéticos não conduzem a magia, e por isso não é possível manifestar os poderes mágicos através deles, isso inclui os gestos para os feitiços e rituais. **Membros cibernéticos** criados pelo mago através do caminho cibernéticos não possuem essa limitação.

O mago também poderá **armazenar um ponto de magia** em um cibermembro que não foi criado pelo caminho cibernéticos e assim conseguir realizar os efeitos mágicos através dele.

Armaduras e equipamentos biônicos

Estes influenciam os efeitos mágicos e também os rituais do mago, semelhante a como os cibernéticos afetam o limite máximo de seus poderes.

Para cada ponto de IP que uma armadura concede ao mago ele tem **5% de chance** de que sua magia não funcione, os pontos são gastos, mas o efeito não acontece.

Os **Equipamentos biônicos** que o personagem possui e que **estiverem equipados** para uso também o penalizam.

Igual a armadura comum, equipamentos biônicos com índice de proteção geram 5% de chance de falha na magia por ponto de IP.

Obs: No índice de proteção (IP) adicionado pelos implantes cibernéticos (inclui-se os criados pelo caminho Cibernéticos) cada ponto acrescenta 3% de chance de falha na magia.

Ex: equipamento biônico de IP3 adiciona 15% de chance de falha.

Ex: equipamentos biônico de IP 3, mais implante cibernético de IP 3, geram uma chance de 24% de que a magia falhe.

Tabela de efeitos máximos

Circulo: refere-se ao nível de Focus possuído pelo mago em determinado caminho de magia. Todos os efeitos mágicos estão limitados ao nível de Focus no caminho.

Atributo: Refere-se à Fonte de um efeito. Devem ser jogados tantos dados de seis faces quanto os indicados. Dependendo do caso o resultado será a Fonte Ativa ou Passiva do efeito mágico.

Também é a força dos seus efeitos e os atributos de suas invocações.

Alcance direto: fala da distancia que um efeito chegara sem ter nenhuma barreira, ate alcançar o/os alvos definidos.

Dano direto: Dano Direto: É quanto de dano o efeito é capaz de produzir em uma magia aplicada diretamente sobre o Alvo. O máximo de dano possível por uma magia espontânea é de 5d6 para um mago humano normal.

Aumento de Dano: Representa o aumento de dano adicionado pela magia a um objeto qualquer. Enquanto a magia durar a arma será mágica.

Proteção: o quanto a resistência de uma roupa ou armadura podem ser aumentados, enquanto a magia durar a armadura será mágica.

Peso: É a maior massa que pode ser afetada por uma magia com esse Focus. Sendo o quanto uma magia pode erguer ou agüentar.

O peso Maximo do que pode ser criado ou invocado.

Volume: É o tamanho e não o peso, esta ligado ao quanto de alguma coisa que poderá ser afetada, esta relacionado diretamente ao tamanho e não o peso. Ex: fumaça, chamas, luminosidade...

Velocidade solo/ar: É a velocidade que se pode atingir ao se deslocar (ou deslocar alguma coisa) no chão ou voando.

Divida esse valor por quatro quando a situação for sob a água, mas apenas por 2 se o Caminho for por cima da Água.

Raio de efeito: Se for uma magia de área, o efeito não poderá ultrapassar este valor de raio. Quando se pretende ampliar alguma coisa o alvo do efeito deve caber dentro do Raio de Efeito. Quando

TABELA DE EFEITOS MAXIMOS										
Circulo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Atributo	1D	2D	3D	4D	5D	6D	7D	8D	9D	10D
Alcance de Efeito	0	25M	50M	100M	200M	400M	800M	1600M	3200M	6400M
Dano Direto	1D6	2D6	3D6	4D6	5D6	6D6	7D6	8D6	9D6	10D6
Aumento De Dano	+1	+2	+1D6	+2D6	+3D6	+3D6	+3D6	+3D6	+3D6	+3D6
Proteção	IP1	IP2	IP3	IP4	IP5	IP6	IP7	IP8	IP9	IP10
Peso	25Kg	50Kg	100Kg	200Kg	400Kg	800Kg	1600Kg	3200Kg	6400Kg	12800Kg
Volume	10%	20%	40%	60%	80%	100%	100%	100%	100%	100%
Velocidad e Solo/Ar	0	5m/s	10m/s	20m/s	40m/s	80m/s	160m/s	320m/s	640m/s	1280m/s
Raio de Efeito	0	0	1m	2m	4m	8m	16m	32	64m	128m
Pessoas Afetadas	0	1 membro	O mago	1	2	4	8	16	32	64
Transformação	0	0	1 membro	O mago	1	2	4	8	16	32
Bônus de Perícia	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%
Tempo	2 Rodada	3 Rodadas	4 Rodadas	5 Rodadas	6 Rodadas	7 Rodadas/ ou cena	8 Rodadas/ ou cena	9 Rodadas/ ou cena	10 Rodadas/ ou cena	11 Rodadas/ ou cena

se deseja diminuir algo, o valor da Tabela é a fração do tamanho original que pode ser obtida. O alvo deve caber dentro do Raio de Efeito.

Pessoas afetadas: Trata-se do número de pessoas que podem ser atingidas simultaneamente por um efeito.

Transformação: Trata-se do número de pessoas que podem ser atingidas simultaneamente por um efeito, ou que afeta apenas o próprio membro, ou corpo do mago, outra pessoa ou muitas pessoas.

Bônus de perícia: Trata-se de aumentar um conhecimento específico em uma área relacionada ao tipo de magia realizada (bônus para o teste de perícia de mais 5% por nível de Focus).

Tempo: o tempo em que um efeito mágico dura antes de se dissipar.

Ps: Esta tabela e para direcionar, não atrapalhar, na pratica segue a narrativa...

Formas

Entender (comunicação): Lida com a compreensão, entendimento, conhecimento de características, comunicação, etc.

Criar (manifestação): Lida com a criação, conjura-

ção, manutenção e também com a destruição, anulação, aniquilação e esconjurarão.

Controlar (comando): Lida com o controle, transformação, movimento etc.

Caminhos de magia

Nenhum personagem jogador recém-criado pode ter **Focus acima de 4** em qualquer Caminho.

E não importa o nome ou descrição da magia ela seguirá os limites de Focus descritos na tabela de efeitos máximos.

O personagem tem um **reduzidor de -2 Dados** em Focus para executar uma magia de improviso. Com isso os magos iniciantes com Focus e 1 ou 2 não conseguem realizar este tipo de efeito mágico.

Fogo: o mais destruidor elemento.

O caminho do Fogo é o mais tentador, mas também o mais perigoso. O mago pode criar controlar e moldar as chamas, assim como resistir ao fogo e ao calor.

Água: O mago pode criar, controlar e moldar água. Como o corpo humano é formado por 73% de água, este caminho também está ligado à cura, resistência

e transmutação do corpo.

Ar: um dos mais destrutivos elementos da natureza, responsável pelos tornados e furacões – e também coisas mais sutis, como odores. Como o som é provocado por vibração no ar, este Caminho também é responsável pela magia sonora.

Terra: a força bruta, o terremoto, a destruição. O mago da terra tem poder sobre o solo e as pedras, mas também sobre a duração, a determinação, a força de vontade...

Luz: este é o caminho da luz e da ilusão. Tudo o que vemos não passa da luz refletida; portanto, o mago da luz tem poder sobre aquilo que as pessoas vêem... ou não vêem. O caminho Luz também trata de magia purificadora, ligada ao bem.

Trevas: O Caminho das sombras, escuridão e destruição. Este Caminho é mais utilizado por vilões, como vampiros e demônios; heróis raramente seguem o Caminho das trevas, pois este é o Caminho ligado ao mal e decadência.

Plantas: Este caminho lida diretamente com as plantas, vegetais, frutas, plantas carnívoras, árvores, madeira (incluindo objetos de madeira) e tudo o que se refere ao reino vegetal.

Animais: Este Caminho lida com animais de todos os tipos, desde insetos até mamíferos (com exceção de seres inteligentes).

Animais aquáticos se precisa de Animais + Água, pássaros e outros animais voadores precisam de combinação Animais + Ar, animais terrestres e escavadores de Animais + Terra e assim por diante. Monstros precisam de Animais + Metamagia.

Humanos: Este Caminho lida diretamente com seres humanos.

Encantamentos, mutações e leitura de mentes também fazem parte deste Caminho.

Spiritum: Este Caminho lida com espíritos, fantasmas, aparições, mortos-vivos etc. A necromancia é uma combinação de Spiritum e Trevas.

Domínio (Meta-magia): Este é o caminho que lida com a Magia propriamente dita. Portais, Detectar Magia, Encantar e Desencantar, Runas, Distorção do Tempo e Espaço, Criaturas Mágicas e outros. Este caminho, aliado aos Humanos, permite afetar as raças não humanas (encantamentos, mutações, leitura de mentes) do mesmo modo que o Caminho Humanos afeta os humanos.

Cibernéticos (Humanos+Terra): o domínio direto sobre a cibertecnologia, programação, transformação, compreensão.

O poder para dominá-la e/ou destruí-lo, desmontar e arrancá-lo. O mago tem o poder sobre o ciborgue e suas partes.

Caminho: Cibernéticos

(Humanos+Terra)

Segue-se um Caminho desenvolvido pelos Tecnomagos visando a cibertecnologia.

Caminho

Seguindo sempre os Limites **Tabela de efeitos máximos**, o mago pode realizar o efeito mágico que desejar.

O mago precisa ter pelo menos 30% em teoria da magia para conseguir usar totalmente este ou qualquer outro **Caminho de Poder**.

Ao Tecnomago é interessante que as perícias Programação, Hacker e medicina, também sejam adicionadas. Se o mago não tiver o conhecimento na perícia relacionada ao efeito que deseja realizar, não conseguira executar a magia.

Criando

O Tecnomago consegue simular as habilidades dos implantes cibernéticos.

Ao invocá-los ou simulá-los, o nível máximo que poderá criar será igual ao seu nível de Focus.

Com Cibernéticos Focus 3 poderá simular partes de até nível 2 pois Focus 1 representa os cibernéticos de 0,5 pontos.

Com Focus 5 poderá criar nele mesmo partes de até 4 pontos de cibernéticos (segundo a tabela).

A versão do cybernetico com Focus abaixo do seu nível terá capacidades reduzidas, e somente alcançara o nível exato quando o Focus do mago estiver mais elevado.

Ex: o cibernético "Beijo" que custa 0,5 e sua versão original causa dano de 4D, a simulação mágica com Focus 1 causara apenas 1D de dano (segundo a tabela de efeitos máximos).

Só é possível criar do nada as partes cibernéticas, quando tiver alcançado totalmente os 13 estágios da **Tabela de efeitos máximos** sendo, Atributo, Alcance do efeito, Dano direto, Aumento de Dano, Proteção, Peso, Volume, Velocidade solo/ar, Raio de efeito, Pessoas afetadas, Transformação, Bônus de perícia e tempo. Ou seja **Focus 5**.

Ainda será **preciso armazenar** pontos de magia naquilo que for criado, ou ao final de Rodadas/cena a magia ira se dissipar.

O partir de Focus 5 o mago poderá **transformar as partes de seu corpo** em cibernéticos.

Um computador que adquire consciência, esta “vivo” e assim pode ser afetado pelo caminho de magia Cibernéticos.

Aqui esta um alista com algumas coisas que o Tecnomago pode fazer, mas SEMPRE respeitando os limites da **Tabela de efeitos máximos**.

O jogador devera escolher a quantidade de acordo com seu limite inicial.

Entender (Focus vs INT)

- Consegue saber se alguém tem um implante cibernético.
- Consegue saber quais implantes tem o ciborgue.
- O mago consegue ver o limite do radar de um ciborgues ou maquina consciente.
- Pode saber o fabricante de um ciberwere.
- Identifica um defeito no cibernético ou maquina consciente.
- Pode saber quantos ciborgues existem em uma área.
- Pode saber se existe uma maquina consciente em uma área.
- Pode saber a localização de uma parte cibernética solta (que não esta implantada) desde que tenha uma Ligação arcana.
- Pode saber a localização de um cibernético específico (que esteja implantada) desde que tenha uma Ligação arcana.
- Pode saber a localização de uma maquina consciente, com a qual tenha uma Ligação arcana.
- Pode saber os sentimentos de um ciborgue ou maquina consciente.
- Pode ouvir os pensamentos de um ciborgue.
- Pode ouvir os pensamentos de uma maquina consciente.
- Pode conversar com um programa cibernético
- Pode conversar com uma maquina consciente.
- Pode saber para onde o ciborgue esta olhando
- Pode sentir a energia de um cyber
- Pode sentir as peças dentro de um cyber.
- Pode saber quando um cyber foi feito.
- Pode saber quando o cyber foi colocado em um corpo.

-Pode perceber um vírus cibernético (Bônus de pericia haker).

-Pode reconhecer um vírus em um cyber (Bônus de pericia haker).

-Pode reconhecer um vírus em uma maquina consciente (Bônus de pericia haker).

-Pode saber se uma maquina é ou não consciente.

-Consegue guardar dados de programação dentro de seu cérebro (copiando como se fosse um computador).

-Pode ver através dos olhos de um ciborgue e ver o que ele vê.

-Pode ouvir através dos ouvidos de um ciborgue.

Criar (Focus vs CON)

-Pode causar curto em um cyber (dano).

-Pode causar super-aquecimento em um cyber (dano).

-Pode causar aquecimento em uma maquina consciente (dano).

-Pode modificar a cor de um cyber.

-Pode “desmontar” um cyber com as mãos (Dano).

-Pode “desmontar” uma maquina consciente com as mãos (dano).

-Pode aumentar o tipo de dano causado por um cyber.

-Pode colocar uma ligação arcana em um cyber ou maquina consciente.

-Transforma partes do corpo em cyber.

-Pode aumentar o tamanho de um cyber.

-O mago pode regenerar um cibernético danificado.

-O mago pode refazer um cibernético que esteja destruído (bônus de pericia Engenharia Cibernética).

-O Tecnomago pode criar um vírus cibernético - afeta somente ciborgues - (Bônus de pericia haker).

-O Tecnomago pode criar um vírus cibernético – afeta somente uma maquina consciente.

-Pode imitar as funções de qualquer cibernético.

Controlar (Focus vs VOT)

-Pode desligar um cibernético.

-Pode desligar uma maquina consciente (Bônus de pericia haker).

-Consegue deformar/ transformar um cyber.

-Pode desligar alguma habilidade especifica do Ciber.

-Consegue esvaziar a mente de um ciborgue, o deixando em coma/inerte enquanto o feitiço durar.

- Consegue “travar” a mente lógica de uma maquina consciente deixando em inerte enquanto o feitiço durar - (Bônus de pericia hacker).
- Pode fazer um implante parar de funcionar - (Bônus de pericia hacker).
- Faz o ciborgue enxergar o Tecnomago como outra pessoa (pessoa que o ciborque conheça)
- Faz maquina consciente enxergar o Tecnomago como outra pessoa (pessoa que o ciborque conheça).
- Puxa para si a mente do ciborgue, e absorvendo suas memórias (pode ser perigoso)
- Pode transferir a mente de um ciborgue para outro ciborgue
- Copia (duplica) memórias de um ciborgue - (Bônus de pericia hacker).
- Copia (duplica) memórias de uma maquina consciente para outro - (Bônus de pericia hacker).
- Transfere informações de sua mente para de um ciborgue.
- Transfere informações de sua mente para uma maquina consciente. (Bônus de pericia hacker).
- Transforma os pensamentos do mago em programas cibernéticos, para que façam o que imagina (Bônus de pericia hacker).
- Pode fazer um antivírus ignorar o mago (Bônus de pericia hacker).
- Faz o vírus não executar a tarefa que deveria executar (Bônus de pericia hacker).
- Faz o antivírus ignorar uma ameaça (Bônus de pericia hacker).
- O mago pode entrar na mente do ciborgue e de dentro ver suas memórias.
- O mago pode entrar na mente de uma maquina consciente e de dentro ver suas memórias (Bônus de pericia hacker).
- Pode alterar as memórias do ciborgue (vê as memórias como um arquivo o qual pode folhear)
- Faz os olhos-cyber não verem o mago (o mago e invisível para aquele ciborgue)
- Faz os ouvidos - cyber não ouvirem o mago (o ciborgue e surdo para aquele mago)
- Pode fazer o implante cyber atacar o próprio dono.
- Embaralha os pensamentos e a programação do ciborgue a deixando os confusos.
- Pode reorganizar a os pensamentos de um ciborgue alucinado o tornando lúcido novamente.

Ex: Entender/ Cibernético 6 + / Pode saber quantos ciborgues existem em uma área / gestos complexos mais verso complexo/ instantâneo.

Criar/ Cibernético 1 e 2/ Pode desmanchar um cyber com as mãos/ verso simples/ permanente (dano).

Controlar/ Cibernético 4/ Faz o ciborgue enxergar o Tecnomago como outra pessoa (pessoa que o ciborque conheça)/ gestos medianos mais verso mediano/ instantânea ou sustentável.

Seguindo sempre a Tabela De Efeitos Máximos para conhecer os limites dos efeitos.

Caminhos Secundários

Os caminhos secundários são alcançados através mistura de dois caminhos de magia gerando assim um terceiro.



A combinação só e possível se ambos os valores de Focus forem iguais, o mago também precisa ter o conhecimento de no mínimo 40% em Teoria da Magia, mais um adicional de 5% por nível. Tudo para que o mago tenha o perfeito domínio do caminho de magia criado.

Exemplos de Caminhos Secundários.

Gelo (Água + Ar)

Relâmpago (Ar + Luz)

Cinzas ou Fogo Negro (Fogo + Trevas)

Fumaça (Fogo + Ar)

Magma (Fogo +Terra)

Lama (Terra + Água)

Venenos (Água + Trevas)

Magnetismo ou Cristais (Terra + Luz)

Vitalidade ou Vapor (Água + Luz)

Pó e Corrosão (Terra + Trevas)



Animais + Metamagia (animais míticos, dinossauros, animais mágicos)

Terra + Humanos (Implante prótese, cibernético)

Humanos + Caminho Elemental (Transformação Elemental do corpo)

Netrunning

(tirado do *Daemon-cyberpunk*)

“What is the Matrix?”

- **Neo, Matrix**

Abaixo seguem-se regras resumidas e facilitadas ao máximo possível para se jogar na Rede com um Netrunner, mas que ainda assim possibilitem que o jogador possa ambientar-se favoravelmente e sem ter que recorrer à outros recursos ou ter muitas dúvidas.

O que é a Rede?

Muitos computadores são equipados com dispositivos que permitem a comunicação direta com outros computadores – modems, controladores de pacotes, interfaces de fibra ótica, conexões via satélite, etc.

Como estes computadores estão conectados a outros computadores os quais, por sua vez, se ligam a outros, acabam por formar uma Rede de imensa

complexidade.

Cada máquina ligada à Rede tem seu IP (Internet Protocol, não confundir com Índice de Proteção), que é um tipo de endereço eletrônico da sua máquina, de onde você pode enviar e receber dados.

Os tipos de máquinas conectadas à Rede variam desde um terminal “burro” (que permite acesso à Rede, mas não tem capacidade de processamento) até, pequenos computadores pessoais ou cyber-decks (como os usados com muita frequência pelos PCs), instalações convencionais, computadores de grande porte usados pelos bancos, e os imensos sistemas de IA das grandes corporações.

Tipos de Computadores

Computador Dedicado: Este sistema permite uma capacidade instalada de apenas uma máquina. É capaz de processar somente um programa que está gravado e não pode ser modificado.

Computador Pessoal: Um computador pessoal típico deverá ter um monitor colorido de alta resolução (alguns até sensíveis ao toque), teclado, mouse ou trackball e algum tipo de interface vocal. Tem saídas para equipamentos como impressoras ou plotters, e uma porta que pode ser ligada a uma linha de comunicação para permitir seu acesso à Rede.

Pode ser levado facilmente numa maleta, pesa 1 kg e pode funcionar até um ano com uma célula de energia.

Minicomputador: É o burro de carga dos computadores. Quase toda família de classe média tem um sistema como este, servindo de “cérebro da casa”.

Um minicomputador pode operar por 6 meses com uma célula de energia, ou indefinidamente se estiver ligado a uma tomada padrão de 110 ou 220 volts. O menor minicomputador pesa 15 kg. Sua forma e tamanhos reais variam de acordo com a função; o mais comum é o modelo horizontal medindo cerca de 5 x 30 x 50 cm, com monitor dobrável e teclado deslizante. Este modelo normalmente tem uma alça, ou fixadores para colocação de alças, de forma a poder ser carregado como uma mochila.

Microframe: Estes sistemas multiusuário são projetados para uso em grandes navios de passageiros e centros de treinamento universitários. Um computador destes pesa aproximadamente 200 kg e tem um volume de 3m³; funciona por seis meses utilizando uma célula de energia; ou indefinidamente, se ligado à Rede elétrica normal.

Mainframe: Usado para sistemas de controle e monitoração de uma grande empresa, indústria ou laboratório.

Normalmente está conectado à fonte de energia de uma grande nave ou de um prédio; pode ter um sistema de força de emergência, e sua alimentação pode ser também feita por um banco de 50 ou mais células de energia (que serão capazes de manter o computador funcionando por mais ou menos uma semana). Pesa no mínimo 250 kg e ocupa 4,4m³, sem contar o peso e o espaço ocupados por seus terminais e periféricos.

Megacomputador: Esta máquina normalmente não está disponível num cenário cyberpunk convencional por ser avançado demais até mesmo para essa época, apesar de que um Narrador de **DAEMON-RUN** pode querer fazer uma “surpresa” para os personagens. Normalmente chamado de megacomputador esta máquina normalmente é usada para administrar o tráfego, esgoto, geração de energia e outras funções de manutenção de toda uma cidade! Pode também administrar toda a burocracia e papelada do governo local. Este sistema tem que ser instalado num prédio com uma linha exclusiva de energia, mas é quase obrigatório que tenha um grande banco de células de energia tipo E (normal-

mente mais de cem) além de seus próprios geradores, para cobrir as faltas de energia prolongadas. É tão caro que normalmente só serão comprados pelo governo ou por grandes corporações (apesar de que proprietários de megacomps normalmente alugam o tempo ocioso e espaço de armazenamento de dados). Seu volume e peso variam; o tamanho mínimo, para a versão mais simples, é de uma tonelada e 7m³.

Computadores Conscientes: A mais incomparável característica dos megacomps é o fato de eles poderem se tornar auto-conscientes. Uma vez por ano o narrador pode jogar 1d100 para cada megacomputador de sua campanha. No caso de um resultado menor ou igual a 30, o computador “acordará”. Um megacomputador recém conscientizado pode ser um poderoso aliado (ou um inimigo mortal) para um grupo de PCs.

Ciberespaço

O ciberespaço é o mundo dos verdadeiros Netrunners— hackers que se interligam com a Rede e se arriscam a ter seus cérebros fritos como um ovo, tudo para conseguir o quase mítico “grande golpe” que irá sustentá-los pelo resto de suas vidas. Naturalmente alguns deles não entram nisto por dinheiro – são viciados na própria busca, com o zunido da adrenalina preenchendo seu sistema nervoso. Em outras palavras, estão nesta pela aventura...

Interfaces Neurais

A interface é um “mundo” completo e tridimensional no qual todos os sistemas e dados são representados como objetos com os quais se pode interagir em tempo real.

Ao querer abrir um arquivo, o usuário simplesmente pode pegá-lo com suas “mãos” imaginárias e folheá-lo.

Todas as interfaces neurais exigem o uso de um cyberdeck para se conectarem à Rede.

Interface Ambiental é a tecnologia de ponta em termos de interfaces neurais, e à que vai ser usada inicialmente pelos PCs netrunners. Quando um personagem se conecta a uma Rede, enxerga à sua frente um mundo completo, totalmente definido (com “tema da área de trabalho” escolhido pelo netrunner, seja ele medieval, pirata, psicodélico, Anos 30 ou qualquer outro). Algumas versões de ciberespaço

permitem a um netrunner criar seu próprio Ambiente de forma interativa, alterando-o a seu gosto. A instalação requer duas semanas num grande centro cirúrgico, mais duas semanas de “orientação ambiental” (para aprender a utilizar a interface neural e o cyberdeck) e mais uma semana extra para cada “novo ambiente” com que o personagem deseje se familiarizar.

Cyberdecks

Um cyberdeck é uma versão do computador pessoal. Diferente do computador normal, é projetado para processar programas especiais que interagem diretamente com a mente do usuário através de uma interface neural. A maioria dos modelos inclui um teclado para ser usado como controle auxiliar – e lembre-se que o interruptor é o controle mais importante de um cyberdeck!

Existem dois fatores a serem considerados ao se escolher um cyberdeck: velocidade e slots. Quão mais veloz um cyberdeck, mais ações o Netrunner poderá ter sobre seu alvo, e quanto mais slots (“espaço” para programas) mais armas ou defesas ele poderá ter.

Personagens normalmente não podem hackear um sistema sem um desses, a menos que sejam capazes de se conectar a uma porta de entrada chipware 1.0. ao se conectar diretamente a uma porta de entrada (sem a ajuda do Cyberdeck) o personagem não terá acesso aos programas de ataque e defesa padrões.

Um cyberdeck inicial de um PC possui sua velocidade em fase 1 (quer dizer, executa uma ação por turno) e possui slot para 2 programas hackers. Cyberdecks mais caros, comprados no meio do jogo possuem mais fases e mais slots.

Um cyberdeck com os últimos cracks de segurança adiciona +10% a perícia Hacker. (2000\$ créditos)

Confrontos no Ciberespaço

Sempre que um decker estiver tentando entrar num computador, ele acabará encontrando algum tipo de programa de defesa. Estes programas são chamados de “gelo” (um acrônimo para **G**uardião **E**letrônico de **L**inhas e **O**perações). Pode também ser que ele encontre um Netrunner hostil – em busca dos mesmos dados, trabalhando para a empresa que é dona do sistema que está sendo assaltado, ou

apenas um idiota qualquer achando que é o Neo de *Matrix* só porque está montando em um cyberdeck. “Combate”, em netrunning, refere-se a qualquer tentativa não-autorizada de entrar num sistema, ou qualquer confronto hostil entre dois ou mais Netrunners. Observe que, se entrarem num sistema ao mesmo tempo, diversos Netrunners poderão estar lutando entre si além de contra qualquer gelo que possam eventualmente encontrar protegendo o sistema!

Dentro da Matriz de Daemonrun as batalhas são bem mais interessantes.

Desarmando um Gelo

Depois de utilizar um programa Batedor para avaliar o sistema-gelo, o intruso pode tentar desarmá-lo. Todas as tentativas de ataque serão feitas com o **valor da perícia Hacker**. Se o netrunner tiver decidido se especializar neste ou naquele programa, ele pode optar por usar essa perícia específica (todos os programas hackers possuem como Valor Inicial a perícia Hacker). A tentativa de desarme será decidida através de uma disputa de perícias entre o atacante e o programa-gelo.

Se o netrunner **cometer uma falha crítica** ao tentar desativar o gelo, todos os programas de alarme que ainda não tiverem sido desarmados irão disparar imediatamente. Um netrunner esperto normalmente começa desligando os alarmes!

Ataque e defesa

Depois que o sistema foi alertado acerca da presença do intruso, a diferença entre a duração da fase (turno) do intruso e da duração da fase do sistema torna-se muito importante (quando dois netrunners estiverem se atacando mutuamente, esta será também a primeira coisa a ser determinada).

O narrador deverá controlar o tempo em unidades iguais à fase mais curta no combate – se *Speedgod* estiver usando um deck com uma Fase de 1.000 milissegundos para atacar um sistema com fases de 500 milissegundos, o narrador deverá controlar o tempo em intervalos de meio-segundo (500 milissegundos), uma vez que o sistema mais rápido irá agir duas vezes para cada ação do *Speedgod*.

Programas de ataque e defesa são processados como qualquer outro programa – mas se o atacante

for suficientemente rápido, o defensor poderá não ter sequer uma chance de ação!

Exemplo 1: *Speedgod* (Fase de 1.000 milissegundos) encontra um computador de um banco (Fase de 500 milissegundos) e começa a bisbilhotar com um programa Batedor. Infelizmente comete uma falha crítica enquanto atacava um programa de Alarme, e o sistema é avisado de sua presença.

Durante os próximos 500 milissegundos o computador do banco executa simultaneamente o Shield Gold (programa de Muralha) e o CutterAss 5.0 (programa de Interrupção). Desse modo o banco faz testes do Shield Gold e o CutterAss.

Infelizmente para o Speedgod, ele não tinha qualquer defesa sendo executada naquele momento, e os dois testes do banco foram bem-sucedidos. Ele enxerga por um

momento o Shield Gold se levantando e então experimenta a leve desorientação de ter seu elo de comunicação interrompido.

Speedgod está agora meio tonto, em seu apartamento, pensando onde poderá arranjar dinheiro para comprar um deck mais rápido!

Se todos os gelos forem vencidos, o decker terá acesso ao sistema como usuário privilegiado. Caso contrário, terá que usar um programa de Privilégio para conseguir o status de privilegiado.

Uso e Abuso

Depois que um decker passou pelas defesas de um sistema, ele pode fazer qualquer coisa que é permitida a um usuário normal (se estiver usando uma conta “emprestada” de algum usuário legítimo, falsificando a identidade deste, terá acesso a qualquer privilégio que este usuário possua). Se entrou usando uma conta privilegiada, poderá fazer qualquer coisa.

O decker não deve se esquecer de que tudo que fizer ficará ligado – se ele não tiver um programa Apagador muito confiável, ele deveria pensar em abandonar a conta depois de utilizá-la para qualquer gatinagem perceptível.

Programas Hackers de Ataque e Defesa

À não ser que se diga o contrário, todos os programas de ataque e defesa têm uma porcentagem básica igual à perícia Hacker ou a INT do usuário (este representa a capacidade do personagem de “improvisá-los” num cenário de Interface Ambiental).

Esta porcentagem pode ser aumentada da forma normal (compra da perícia específica daquele programa).

Muitos programas de ataque são projetados para lutar contra um determinado tipo de gelo – estes



programas são conhecidos como quebra-gelos. Tenha em mente que a maioria dos sistemas é estúpido. Por exemplo, se uma defesa não estiver sendo vigiada por um programa de Recomposição, um decker poderia tentar várias vezes Corroer o mesmo um programa Cão-de-Guarda ou de Alarme, sem qualquer punição por suas falhas.

Com alguns programas, cada nova tentativa tem cada vez menos possibilidade de funcionar. Mas a maioria dos programas não perceberá que está sendo atacada a menos que sejam monitorados por um outro programa em busca de danos.

Abaixo, segue-se uma lista de diversos tipos de programas. Existe uma infinidade de versões e modelos desses programas, e um netrunner esperto sempre terá a versão mais atualizada. Geralmente todos esses programas possuem um preço no mercado (negro ou não), mas netrunners aliados podem copiá-los uns para os outros.

Em termos de jogo, o PC poderá ter um máximo de programas hackers iniciais igual à seu número de slots.

Detetive

Este programa é utilizado para anular um programa tipo Despistador. Tempo de execução de uma fase.

Confusão

Este programa envia uma onda de estática através de uma linha de comunicação. Não tem qualquer efeito sobre as máquinas, mas o decker tem que ser bem-sucedido num **teste de INT** para não ficar mentalmente atordoado por 1d6 segundos devido à sobrecarga sensorial. Se o usuário tiver um **programa de Fusível**,

o de Confusão terá de vencê-lo numa disputa de habilidade antes de ser capaz de afetar a vítima. Tempo de execução de uma fase.

Corrosão

Um programa de Corrosão altera lentamente a integridade de um programa, dando bastante tempo para o decker se colocar a uma distância segura do sistema que está se franarradorentando.

Quando o programa de Corrosão é executado, o narrador deve fazer uma disputa entre **Programa vs. Hacker/Corrosão**. Se o programa vencer, a execução do programa de Corrosão não terá produzido qualquer efeito.

Caso contrário, o programa começa a deteriorar – em 1d2 turnos se destruirá (assumindo-se que o programa não tenha sido detectado pelo programa de Recomposição).

Tempo de execução de dois turnos.

Destruição

Desativa todo o sistema-alvo imediatamente (teste **Hacker/Destruição vs. Programa de Rede de Segurança**). Todos os usuários serão descontinua-dos, e quaisquer ligações que estejam passando pelo sistema serão tratadas como se tivessem sido atingidas por um programa Interrupção. Se o programa de Destruição falhar, as tentativas subseqüentes estarão submetidas a um redutor igual à -25% e se não funcionar da primeira vez, tem grande chance de não funcionar nunca mais neste sistema. Tempo de execução de 4 fases.

Fragmentador

É utilizado para atravessar um programa de Muralha.

Teste Hacker/Muralha vs. Háker/Fragmentador.

Se o Fragmentador vencer, o programa de Muralha será destruído. Pode-se fazer tentativas repetitivas. Tempo de execução de uma fase.

Disfarce

Este programa é utilizado para alterar a “aparência” do sinal de um netrunner, fazendo com que se pareça com o de um usuário legítimo do IP. Ele não dá acesso a um IP-alvo, mas irá iludir qualquer programa Cão-de-Guarda que esteja protegendo o IP. O programa Disfarce tem que ser preparado especificamente para um dado sistema, o que significa que serão necessárias informações sobre o mesmo.

Um programa Disfarce pode enganar qualquer quantidade de Cães-de-Guarda, se tiver de antemão os dados necessários.

Este programa tem um tempo de execução de uma fase, mas tem que ser ativado antes de ser conectado ao IP cujo Cão-de-Guarda deve ser logrado.

Apagador

A maioria dos sistemas mantém um registro de quando um usuário entrou e o que fez durante o tempo que esteve conectado.

Sistemas realmente paraIPicos imprimem estes registros numa hardcopy à medida que eles vão

sendo logados – não existe muito o que fazer além de enviar um grupo de assalto até a sala do computador para destruir a evidência!

A maioria dos sistemas, no entanto se satisfaz apenas com um registro em disco das entradas e saídas.

Pode ser utilizada para mover os indícios de um login específico, a abertura de um banco de dados ou de execução de um programa.

O narrador faz o teste, mas não informa o resultado ao jogador! (Uma falha indica que o intruso acredita ter Apagado todos os vestígios de sua visita, mas na realidade eles esqueceram algumas “pegadas” sem apagar).

Apenas no caso de uma falha crítica ou de um sucesso decisivo é que o hacker será informado se foi bem-sucedido ou não.

O teste do Apagador pode ser Fácil (desprevenido), Normal (outros netranners), Difícil (um mainframe de uma megacorporação!) ou Muito Difícil (as maiores las do mundo) dependendo de quão poderoso é o computador-alvo.

Tempo de execução de uma fase.

Linha-Reta

Este é o programa mais temido em toda a Rede. O programa simplesmente força o achatamento das curvas do eletroencefalograma do decker.

Outras versões forçam a passagem de uma onda de sobretensão pelo cyberdeck do oponente indo atingir diretamente sua interface neural.

Em qualquer um dos lados, a última sofre 3d10 de dano direto por fase (óbvio que Índice de Proteção não conta) do computador onde está sendo executado o Linha-Reta (deverá se executar um teste para cada fase).

Alguns Linhas-Retas mais exóticos não matam.

Uma versão provoca uma grande confusão dentro do sistema elétrico do cérebro, levando o netrunner a adquirir o Aprimoramento negativo Epilepsia (-1 ponto se passar num teste Normal de CON, -2 pontos se falhar).

O netrunner pode não descobrir que tem epilepsia até muito mais tarde!

Outra versão reprograma o netrunner, através da hipnose, substituindo sua personalidade normal pela de um Fantascomp (um tipo de personalidade de uma IA).

Nos dois casos, o programa Linha-reta precisa ser processado três vezes seguidas (três testes) antes

de ser desconectado – depois disso o netrunner torna-se incapaz de desligar o plugue até que o Linha-Reta o permita.

A única defesa contra o Linha-Reta, além de desligar a interface neural, é um **programa Fusível**. Desligar uma interface neural leva apenas uma fase, mas um sistema rápido com uma Fase de 200 milissegundos

será capaz de fazer cinco ataques antes que o turno termine – tempo suficiente para fritar a maioria dos netranners.

O narrador deve utilizar a imaginação ao criar novos Linhas-Retas!

Programas Linha-Reta quase sempre são ilegais, e muitos cartuchos de ROM são projetados para se auto-destruir depois de algumas execuções.

Tempo de execução de uma fase.

Fusível

Um programa Fusível fica escondido até localizar qualquer coisa que se pareça com um programa Linha-Reta percorrendo a interface neural.

Quando isto acontece ele imediatamente desliga o usuário da Rede. O desligamento repentino de uma interface neural é muito desnorteante e faz com que o decker fique atordoado por uma fase.

Tempo de execução de uma fase.

Fura-gelo

Esta é a arma de ataque universal. Pode agir como um programa quebra-gelo (Detetive, Corrosão, Franarradorentador, Disfarce, Silenciador, Chave-mestra II e Aurélio).

O Fura-gelo é a ferramenta preferida do decker sofisticado, mas exige um equipamento caro para ser processado.

Tempo de execução de dois turnos.

Loop

Ocupa tempo de processamento do computador alvo para torná-lo menos resistente a outros ataques. Os programas Loop geralmente colocam o processador em um loop infinito de algum tipo – por exemplo: calcular o valor de Pi até a última casa decimal. Um Loop bem-sucedido reduz a porcentagem dos próximos testes do alvo em -20%.

Tempo de execução de uma fase.

Desorientador

Sua utilidade é tirar um Rastreador de sua trajetória.



Se o seguidor não tiver um Detetive não tem a menor possibilidade de seguir uma trilha obliterada pelo Desorientador.

Tempo de execução de dois turnos.

Escudo

É utilizado como defesa contra a tentativa de Interrupção.

Tempo de execução de uma fase

Laço

Um programa Laço é utilizado para prender um correRede em um lugar determinado, por um certo período de tempo. Ativa-se o Laço em um decker. Se ele se mover antes de ser atingido, não pode ser perseguido.

Caso contrário, terá que vencer um teste resistido de **Hacker/Laço vs. Hacker** – para poder se deslocar novamente. A vítima poderá tentar se libertar novamente, em todas as fases e depois da primeira e seus testes receberão um bônus cumulativo igual a +10% (o Laço deteriora suas funções). O fato de estar imobilizado não impede que o netrunner utilize seus próprios programas, e nem que ele se desplugue.

Tempo de execução uma fase.

Furtividade

Os hackers utilizam o programa Furtividade para se manterem invisíveis enquanto se movimentam pela Rede.

Normalmente não é necessário fazer nenhum teste para enxergar um outro netrunner. No entanto, se o alvo estiver executando o Furtividade, não será visto a menos que esteja no mesmo IP ou ponto que o observador. O narrador faz secretamente um teste entre o operador

de Cyberdeck e o Hacker/Furtividade. Tempo de execução de uma fase.

Sucesso

Os gelos bem projetados normalmente incluem mensagens transmitidas de um programa para outro – um Cão-de-Guarda atua com base nos dados recebidos de um Rastreador, por exemplo, ou um sistema poderia ser desligado se o ataque de Interrupção não fosse bem sucedido (para evitar que o netrunner tenha acesso à informação).

O programa Sucesso é utilizado para fornecer informações falsas ao sistema.

O NARRADOR deveria fazer um teste contra o o programa Sucesso toda vez que ele tiver que responder à alguma coisa. Uma falha significa que o programa não funcionou e informa o netrunner de seu fracasso. No caso de uma falha crítica, o programa não percebe que seu disfarce foi descoberto, e não avisa a ninguém... Se o netrunner tiver experiência ou conhecimento prévio do sistema que está atacando, o narrador deverá conceder um bônus ao programa Sucesso.

Um programa Sucesso tem um tempo de execução de uma fase.

Monitor

Este programa é usado a partir do momento que o hacker está dentro do sistema.

Se ele for um usuário privilegiado, poderá monitorar as ações de qualquer usuário nesse sistema com um sucesso num teste do programa Monitor ou Hacker.

Tempo de execução de uma fase.

Privilégio

É executado por uma conta de usuário normal de um sistema.

Se tiver sucesso, a conta passará a ser privilegiada.

O teste de um programa de Privilégio poderá ser mais difícil, dependendo de quão avançado é o sistema-alvo.



Tempo de execução de uma fase.

Reconhecimento

Serve para localizar programas defensivos num sistema, tanto do tipo gelo como de “contra-ataque” como o programa de Laço. Quando um netrunner encontrar um sistema pela primeira vez, o narrador deverá fazer um teste de Hacker/Reconhecimento para cada programa gelo que protege o IP.

Um sucesso indica que o netrunner “reconhece” o gelo.

Se ele não tiver um programa de Reconhecimento, o narrador fará um teste Difícil de Hacker para cada gelo, para ver se o personagem o detecta. Se o sistema-alvo estiver rodando um programa de Desinformação, o narrador deverá testar contra ele toda vez que o programa de Reconhecimento não conseguir detectar um gelo. No caso de sucesso, o programa de Reconhecimento fornecerá as informações falsas ao personagem. O programa de Reconhecimento também pode ser usado contra os programas de Blefe – um sucesso no teste revela que a defesa é uma farsa.

Depois que um decker detectou um programa específico, poderá usar o programa de Reconhecimento para obter mais informações a seu respeito. Se for bem sucedido, o decker passará a conhecer as contingências que ativam o programa,

e que outros programas podem ser disparados por ele, e quando.

Se falhar, não aprenderá nada novo.

Uma falha crítica dispara um programa de Alarme, se houver um. Um sucesso decisivo por parte do narrador (que joga em segredo) permite que ele minta.

Tempo de execução de uma fase.

Interrupção

O programa de Interrupção corta o acesso de outro netrunner à Rede desligando temporariamente suas linhas de comunicação. Pode-se proteger contra esse programa com um teste bem sucedido de Hacker.

Tempo de execução de 3 fases.

Silenciador

Este programa é utilizado para atacar qualquer programa de Alarme que possa estar instalado no sistema alvo.

Tempo de execução de uma fase.

Transferência

Este é o programa usado para movimentar bens (dinheiro ou produtos) de um IP para outro.

Não tem inteligência própria – tem que ser instruído exatamente sobre quais saltos fazer e quais senhas

utilizar (ou programas a executar) para fazer uma transferência com segurança. Se um Transferência abortar por uma razão qualquer antes de alcançar seu destino (por exemplo, uma ligação está fora de uso, ou se depara com um gelo inesperado), a mercadoria efetivamente “desaparecerá” por 1D dias enquanto seu proprietário verdadeiro resolve a situação.

Tempo de execução de uma fase.

Senha

Este é o quebra-gelo padrão contra programas do tipo Senha.

Age como um hacker de “força bruta” extremamente rápido. O ataque é resolvido com uma disputa de habilidades entre o programa de Aurélio vs. programa Senha.

O teste do Aurélio torna-se Difícil no caso de um sistema com um programa de Segurança, e não é capaz de qualquer ação contra um programa Datalock.

Tempo de execução de 2 fases.

Alarme

Um programa de Alarme é montado para ativar um determinado programa ou dispositivo de alarme (um sino, bips na console do operador, etc.) quando é feita uma tentativa de acesso não-autorizado ao sistema.

Os Alarmes são executados (ou melhor, ligados) quando o sistema é inicializado.

Leva uma fase para um programa de Alarme disparar.

Fuga

Protege contra loops infinitos causados por um programa de Loop. O NARRADOR deve fazer uma Disputa Rápida entre o Loop vs. Hacker/Fuga.

O programa de Fuga é executado durante a inicialização do sistema.

Tempo de execução de uma fase.

Gelo Negro

É uma versão defensiva do programa de Linha-Reta.

É disparado por um programa de Alarme.

Tempo de execução de uma fase.

Blefe

É utilizado para “simular” um programa de gelo e

fazer com que o sistema aparente ter uma defesa melhor do que a que ele realmente tem. Cada programa Blefe ativo pode simular um tipo de gelo. Tempo de execução de uma fase.

Chave-mestra

Um Chave-mestra irá “abrir” um Datalock (Hacker/Chave-Mestra vs. Datalock), e permitir o acesso às informações sob proteção.

Um programa de Chave-mestra utiliza algoritmos sofisticados (e complicados) de criptografia.

Tempo de execução de 5 fases.

Rastreador

Um programa Rastreador pode seguir a pista eletrônica deixada por outro netrunner – siga a trilha e o Rastreador conseguirá localizar a linha de comunicação do decker.

Com esta informação é possível obter o nome e endereço do proprietário.

Tempo de execução de uma fase.

Camuflagem

É usado para disfarçar uma conexão – mantém-se invisível a menos que alguém procure especificamente pela conexão oculta (ou seja, uma pesquisa aleatória da Rede nunca irá encontrá-la). Se alguém tentar encontrar a conexão, o narrador deverá fazer uma disputa entre **Hacker/camuflagem vs. Hacker/Operação** de Cyberdeck do netrunner.

Tempo de execução de uma fase.

Muralha

Um programa de Muralha é uma “parede” de estática sensorial criada para bloquear temporariamente um sinal viajando por uma linha de comunicações. Se houver mais de uma trilha ligando o ponto A ao ponto B, um único Muralha bloqueará apenas uma delas.

Um Muralha é destruído por um programa Desintegrador, ou, se deteriora naturalmente depois de 10 segundos.

Tempo de execução de 2 fases.

Datalock

Um programa Datalock é em essência um tipo de programa de Senha longo, complexo e constantemente em mutação.

Normalmente é encontrado num banco de dados ou num programa ao invés de num sistema. O programa de Aurélio não serve de nada contra ele; um Datalock tem que ser aberto por um programa de Chave-mestra. Um usuário autorizado terá um Datakey, que poderá ser uma mensagem enviada por seu próprio sistema, ou pode ter uma chave-código eletrônica separada que ele pode plugar.

A mensagem depende do tempo; assim, mesmo que seja “ouvida” só uma vez, 5 segundos depois já será diferente! Um programa Datalock tem um **Tempo de execução de 5 fases**, mas normalmente está instalado quando o sistema é inicializado.

Desinformação

É utilizado para fornecer informações falsas a um programa de Reconhecimento.

O narrador deverá fazer um teste de **Hacker/Desinformação vs. Reconhecimento** toda vez que um programa Reconhecimento deixar de localizar um programa gelo.

No caso de um sucesso, o programa fornecerá informações falsas ao personagem. O programa de Desinformação entra em operação durante a inicialização.

Ocultamento

Um programa de Ocultamento é utilizado para “embaçar” a aparência das defesas de um sistema. Ele dificulta todas as tentativas do programa de Reconhecimento; o programa de Ocultamento pode encobrir algumas defesas enquanto deixa outras deliberadamente visíveis.

Aurélio

Trata-se de um dos mecanismos mais simples contra acesso não-autorizado a um sistema. Além de obter as senhas através de roubo, um programa de Aurélio pode ser usado para passar pela prote-

ção – apesar de que um bom programa de Senhas irá distribuir senhas que um Aurélio de nível médio não será capaz de encontrar.

Tempo de execução de uma fase.

Recomposição

Um programa Recomposição monitora constantemente o status de um sistema e mantém registro da integridade de todos os programas que fazem parte dele.

O ciclo default é alfabético através da lista de programas, mas o **OpSis** (operador do sistema) pode “programar” o programa de Recomposição para seguir uma sistemática diferente do normal – por exemplo, pode verificar a integridade de determinados bancos de dados de maior importância, depois seguir para outros.

Tempo de execução de uma fase.

Rede de Segurança

Um programa de Rede de Segurança age como um protetor contra falhas do sistema. Por exemplo, sempre que um comando for emitido para reinicializar o sistema, ele verificará se há algo de estranho com a instrução – analisando os registros internos para se certificar de que o sistema é reinicializado à esta hora, se o usuário já fez isto antes, etc.

Se existir qualquer dúvida quanto a validade da solicitação, o programa de Rede de Segurança aborta a operação e envia uma mensagem ao **OpSis** (operador do sistema) informando a tentativa. Um programa de Rede de Segurança é chamado automaticamente durante a inicialização do sistema.

Cão-de-Guarda

Um programa Cão-de-Guarda é mantido constantemente em execução, monitorando e examinando todas as conexões realizadas em um IP específico.



Fatos e lendas urbanas

“Alguns candidatos não são compatíveis com o tratamento de longevidade, então eles transferem sua consciência para um andróide ou para dentro da Matriz”. – Devon15 – zona leste, setor 99.

“Dizem que décadas atrás foi a vacina contra a gripe que nos deixou estéreis, e digo mais, a sociedade secreta dos ILUMINADOS que adicionou esse efeito na vacina, pois todo mundo sabe que eles sempre quiseram diminuir a população do mundo. Talvez até a peste tenha sido idéia deles” – Marivera12 – zona oeste, setor 37.

“Eu sei o que o DPPC faz com os Cyber psicopatas que eles capturam, eles os levam para arenas secretas, tipo de gladiadores para entreterem os ricos lutando até a morte”. – Slenier33 – zona sul, setor 19.

“Os Niveladores da matriz, não são só programas de defesa do servidor, eles são humanos que sofreram lavagem cerebral e agora existem para atuar dentro da matriz, seus corpos ficam para sempre dentro de cápsulas de vida”. – Rania02 – zona sul, setor 15.

“Aqueles roupas com detalhes e estampas que mudam de cor a todo momento, assim como olhos e cabelos que também fazem isso, tem a função de passar mensagem ao subconsciente das pessoas, movendo as multidões sem elas nem imaginarem que estão sendo influenciadas”. – Luthor33 – zona oeste, setor 13.

“Existe uma galeria de túneis e salões em baixo da cidade que em muitos lugares dividem espaço com os esgotos, algumas partes são tão grandes quanto estádios de futebol, e são cheios de moradias duvidosas, muitos se escondem ali e dividem o lugar com todo tipo de coisas” – Lanair19 – centro, setor 11.

“O atentado ao shopping Palácio de Bronze que matou mais de 1600 pessoas tinha somente um alvo, o promotor Ward Tompson, pois ele tinha graves acusações contra o governador Celvirus Banfirk”. – Peter99 – zona leste, setor 13.

“Dentro de cada peça cibernética que tenha no mínimo o tamanho de uma mão existe uma micro célula de energia menor que um grão de arroz”. – Dr Osvald – centro, setor 16.

“Nas noites de Porto Capital existe um vigilante, alguém que é bem rico, treinado que nem um ninja e que não gosta de criminosos, alguém tipo o Batman, o nome dele é Morcego Fantasma”. – Joshua06 – centro, setor 02.

“O policial Feliver Bauer foi assassinado junto com a família porque ele iria denunciar os podres do delegado Cletus Rank, que entre várias coisas também é traficante de pessoas”. – Enrico07 – zona oeste, setor 09.

“Eu vi, um cara que muda de forma, de uma aparência para a outra, faz isso em segundos”, Alec02 – zona leste, setor 02.

“Lembram da Torre De Pedra, aquele prédio de 260 andares e que lá a 19 anos vivem 10 mil pessoas que nunca podem sair, ouvi dizer que tem um Vírus correndo lá dentro e que tá matando as dezenas”. – Lovina33 – zona sul, setor 29.

“O feriado de Revanin Stronk é para comemorar o aniversário do elfo que desenvolveu os cibernéticos 100% funcionais”. Zeleste 12 – zona oeste, setor 13.

Ambientação

“Se uma civilização Tipo 0 escapar a esse duplo desastre global, sua ciência inevitavelmente conseguirá desvendar o segredo da vida, a inteligência artificial e o átomo, à medida que se confrontar com as revoluções biomoleculares, informáticas e quânticas, que abrirão o caminho que levará sua sociedade ao nível de uma civilização planetária.”

- **Michio Kaku, Visões do Futuro**

Cyberpunk é essencialmente um gênero urbano. É a respeito de cidades superpopulosas, com pessoas tão empilhadas umas sobre as outras que a privacidade praticamente não existe. Estas megalópoles podem esparramar-se por centenas de milhares de quilômetros quadrados, como um monstruoso pesadelo urbano, carregado de tons sombrios de cinza.

Um narrador bem-sucedido passará aos jogadores este sentimento de opressão e de superpopulação. Imagine São Paulo com dez vezes mais pessoas, todas com pressa!

E, embora haja um interior, pode não ser verde e agradável. Salvar as baleias? Esqueça. A última morreu já faz muito tempo.

As pessoas estão mais preocupadas com seus próprios problemas do que com a extinção do mi-co-leão.

A poluição é uma realidade. Você não pode parar as corporações; é melhor se acostumar. São poucos os cenários cyberpunk que têm algo que se aproxima de um sistema ecológico equilibrado. A maioria deles vai se arrastando, usando a tecnologia para substituir os recursos naturais que vão se esgotando.

Esta situação oferece várias opções que podem ser usadas como temas para aventuras.

Economia

Crédito Eletrônico

O crédito eletrônico será, de longe, o meio de troca mais utilizado no século 21 e além, embora a forma de sanção possa ser diferente. No caso de transações simples, bastará um simples cartão com tarja codificada ou uma senha numa Rede

de computador para identificar a pessoa e autorizar a transferência de fundos.

Para transações maiores (provavelmente acima de \$1.000) será exigida uma impressão digital, leitura de retina ou outras formas de identificação.

Para as transações realmente grandes será preciso fazer um teste genético completo e uma verificação computadorizada de personalidade, para provar que os participantes são quem dizem ser. Testes com drogas ou detectores de mentira podem vir a ser exigidos para provar que os indivíduos envolvidos na transação não estão submetidos a qualquer forma de coerção. De forma geral, se um banco transferir dinheiro da conta de um correntista sem seu consentimento comprovado poderá ter que repor o dinheiro com seu próprio capital. Por este motivo, os bancos serão muito cautelosos no caso de grandes transações, principalmente as fora do comum.

Os Netrunners gastam boa parte do tempo procurando formas de burlar estas medidas de segurança. Podem por vezes falsificar a autorização do titular de uma conta em uma transação (nesse caso o cliente tem que provar que a autorização não era válida), e às vezes podem fazer com que o banco debite indevidamente a conta do cliente (nesse caso o banco tem que compensar).

Em muitos casos, um bem é transferido para quem tenha os códigos de verificação apropriados — estes são os principais alvos de um hacker audacioso!

Transator (crédito e débito)

A maior parte das transações cara-a-cara usam o transator. Também conhecido como *cartão de crédito*, é um aparelho eletrônico de transferência de fundos que se parece com uma pequena calculadora plana (125g).

Um transator não credita ou debita uma conta. Programa-se uma quantia no cartão; o próprio cartão é a conta e o registro das transações. Na maior parte das sociedades razoavelmente livres, um cartão de crédito requer uma conta bancária com um depósito inicial de no mínimo \$100. Há um custo adicional de \$20 pelo cartão.

O usuário pode transferir mais dinheiro para seu cartão (ou depositar do cartão em sua conta) comunicando-se com o banco. Ele simplesmente visita um terminal de crédito, digita o número de sua conta bancária, insere o cartão e codifica a quantia no próprio cartão.

Os fundos do cartão são codificados em circuitos moleculares à prova de falsificação; é difícil forjar o saldo de um cartão de crédito.

Durante a transação, dois cartões de crédito são interligados e então entra-se com a quantia a ser transferida. Um dos cartões é debitado e o outro, creditado.

Sociedades repressivas podem exigir que seja mantido um registro da operação na memória do cartão, inclusive o número de série do outro cartão.

Culturas mais liberais insistem que parte da finalidade dos cartões de crédito é manter a privacidade das transações. Todos os cartões de crédito exigem que o dono se identifique de maneira incontestável para completar a operação. A forma mais comum é impressão digital e senha. Incluindo a verificação, uma transação nesse sistema dura cerca de dez segundos. Alguns bancos utilizam cartões de crédito mais seguros (p. ex. exigindo uma autenticação retiniana ou de timbre vocal). Isto leva mais tempo, dependendo do grau de segurança utilizado; autenticação retiniana e de voz demoram 30 segundos.

O custo disso é \$200+ e usualmente requer um saldo médio substancial (\$100.000+) no banco emitente. Um cartão de crédito roubado não tem valor sem o código de identidade (e possivelmente os olhos ou dedos da vítima).

Se um cartão de crédito for perdido ou destruído, o dinheiro nele codificado também se perde. Poucas pessoas deixam em qualquer momento mais que um pequeno percentual de seu saldo bancário no cartão.

A maioria dos bancos que emitem cartões de crédito paga uma recompensa de 10 % do saldo do cartão pela sua devolução. Eles então deduzem o prêmio da conta como se fosse uma taxa, e devolvem o cartão ao proprietário. Os cartões de crédito funcionam por dois anos.

Corporações

As corporações desempenham um papel importante num mundo cyberpunk. Há previsões quase unânimes de que as corporações serão maiores do que são neste início do século 21, terão alcance mais amplo, e estarão submetidas a bem menos regulamentação por parte dos governos.

A maior parte das corporações bem sucedidas tem uma função primária, e elas se esforçam por desempenhá-la da melhor forma possível. Podem contudo, ter uma variedade de pequenas subsidiárias que fornecem uma série de produtos e serviços.

Além de suprir a corporação mãe, estas subsidiárias especializadas também servem como um meio para ingressar em vários setores da economia, para fornecer informações para a companhia mãe e ajudar no planejamento da empresa principal. Estas subsidiárias normalmente se harmonizam com a função geral da corporação, mas nem sempre.



Por exemplo, um fabricante de automóveis poderia possuir refinarias de aço e de alumínio, minas de bauxita, uma empresa eletrônica, uma fábrica de pneus e cintos de segurança — e uma cadeia de lojas de discos, simplesmente porque o presidente gosta de música.

Espera-se no mínimo que as subsidiárias pertencentes à corporação não dêem prejuízo, se não serão vendidas ou fechadas.

Além disso, se a corporação se tornar demasiadamente diversificada, ficará difícil de gerenciar e no melhor dos casos, algumas de suas subsidiárias terão que ser vendidas.

No pior dos casos, desaparecerá ou será “engolida”. Isto dificilmente acontece com uma corporação bem gerenciada.

Num vácuo de poder, os indivíduos, grupos ou organizações mais poderosos tendem a assumir o controle.

Num ambiente do século 21 em que os governos estão em declínio, as corporações podem tornar-se a força social dominante, passando por cima, substituindo ou mesmo eliminando governos.

Se isto acontecer, elas organizarão a sociedade de acordo com seus objetivos.

No entanto, os objetivos de uma corporação não são iguais aos do governo.

Um governo deve (ao menos teoricamente) cuidar dos interesses dos cidadãos.

As corporações são obrigadas apenas a cuidar dos interesses de seus investidores, isto é, das pessoas que apostam no sucesso da empresa — acionistas e debenturistas, clientes, fornecedores, empregados e gerentes. Isto não inclui a sociedade como um todo; em particular, não inclui os concorrentes e os pobres demais para serem seus clientes ou ter qualquer outro relacionamento com elas. Numa corporocracia (sociedade dominada por corporações) este fato cria uma divisão clara entre os que têm e os que não têm entre os que pertencem ao mundo corporativo e estão protegidos dentro dele, e os que estão trancados do lado de fora no frio e na escuridão.

Para os de fora, as corporações parecem uma tirania oligárquica sem coração, esmagando tudo o que encontram em seu caminho. Para os que estão dentro, a corporação é um protetor e provedor que mantém do lado de fora dos portões a turba voraz.

Algumas corporações podem ter intenções

generosas e farão doações a causas dignas, mas elas têm que se manter no negócio e dar lucro antes dar-se a esses luxos.

À medida que o mundo se torna mais duro, as corporações se adaptam tornando-se também mais duras, por necessidade.

Esta atitude “Nós nos protegemos” é às vezes chamada de tecnofeudalismo. Da mesma maneira que o feudalismo, ela é uma reação a um ambiente caótico, uma promessa de serviço e lealdade por parte dos trabalhadores em troca de uma promessa de suporte e proteção da corporação. É semelhante ao conceito japonês de “emprego vitalício”. Infelizmente, num mundo sem leis, as corporações podem se agrupar, formando quase que monopólios, em que todas podem maximizar os lucros reduzindo a escolha do consumidor, e tomando ou eliminando os concorrentes que tentam desafiar seus acordos.

Isto ocorreu nos Estados Unidos no final do século 19, mas os governos de então foram capazes de reagir e forçar as companhias a quebrar esses acordos, fechando ou dividindo as recalcitrantes, se necessário. Em muitos mundos cyberpunk não existe um contrapeso desse tipo ao poder corporativo.

Daemonrun o Cenário

Em um futuro distante, várias gerações a frente da nossa, haverá uma pandemia, como jamais foi vista ou imaginada, esta transformara todo o mundo. Quase a metade da população mundial não sobrevivera. Os bilhões de mortos por todo o planeta serão empilhados em grandes covas abertas para serem queimados.

Nações antes poderosas serão arrasadas.

Países, metrópoles, municípios e vilarejos desaparecerão totalmente.

Fome, e medo estarão entre todos, e o mundo como um dia conhecemos já não mais existira.

Essa pandemia permaneceu durante vários anos, mas então uma cura foi alcançada e este mal encontrou seu fim.

Entre suas marcas traumáticas, estão a esterilidade e o aborto espontâneo que chega a 80% das raças civilizadas de todo o planeta (tal cicatriz é atribuída a vacina que os livrou do flagelo). Neste futuro a maioria dos seres humanos e também das demais raças civilizadas são gerados em úteros

artificiais espalhados por corporações nas maiores cidades do mundo, isso concentra os povos dentro das capitais, as tornando cada vez maiores.

Inevitavelmente a população da terra não mais cresce aleatoriamente, mas tem diminuído, e muitos lugares permanecem totalmente desabitados.

Ambiente

Este futuro terrível criou por todo o planeta muitas cidades e países fantasma onde a muito tempo a fauna e a flora crescem sem ser limitadas.

O que se pode imaginar e que em parte do planeta e como em Mad Max.

Existem grandes cidades, com tudo que se pode imaginar em um futuro de tecnologia avançada, com corporações, cibernéticos e inteligência artificial. E dividindo espaço também existe a realidade sobrenatural, com raças não humanas inteligentes ou não, dragões e a magia.

Estas cidades ultra populosas são como pontos de luz na escuridão, atraindo pessoas de perto e de longe.

Sobrenatural.

Os efeitos da pandemia foram terríveis para todos os lados.

Os seres sobrenaturais não foram poupados, pois o vírus afetava até seres extra planares, até mesmo ordens místicas foram inteiramente aniquiladas, pois nem mesmo magias de proteção podiam contê-lo.

Poderosos magos solitários e outros seres também poderosos não conseguiram resistir a tamanho mal. Poucos conseguiram escapar.

O confiante e egocêntrico sobrenatural gemeu e agora está abatido, a séculos não consegue mais voltar a o que já foi no passado.

Atualmente apenas um único plano de existência pode ser visto e alcançado pela terra, e sua viagem até lá exige rituais muito mais complexos do que antes, esse plano de existência é Arcádia (Ver Trevas 3º edição), e mesmo estando lá não é possível o contato com os outros planos, nem mesmo o Sonhar (Ver Trevas 3º edição). O plano de Spiritum (Ver Trevas 3º edição) pode ser apenas observado nenhum contato com aquele plano ou com seus habitantes é possível, os efeitos mágicos deste caminho de magia são limitados apenas ao que está no plano terreno, o caminho de magia

Arkanun não existe mais, tentativas de manifestar poderes relacionados a ele não tem efeito algum. Alguns dizem que isso aconteceu porque a **roda dos mundos foi reordenada**, ninguém mais sabe qual a atual organização dos planos de existência, e tão pouco de onde os magos da terra tiram a energia mágica. Somente o tempo e o estudo poderão dizer o que houve e mostrar um novo caminho.

E várias gerações se passaram, e o mundo se estabilizou novamente.

Então, em Londres de entre as nuvens desceu um gigantesco e assustador dragão que pousou na quase deserta cidade, esteve ali por algum tempo, apenas observando em silêncio, mas o suficiente para que todos o vissem e registrassem, então voou para os céus e desapareceu entre as nuvens. Todo o mundo soube, mas nada foi feito.

Aquilo foi um início.

Algum tempo depois as pessoas estavam comentando, e falavam sobre Elfos na noite e Orques nos guetos, e mais anões do que o costureiro.

Em alguns anos estas raças já estavam entre os humanos, estudavam com eles, trabalhavam com eles, casavam com eles, como se sempre estivessem estado ali.

Os primeiros não sabiam de onde tinham vindo, mas os seus descendentes sabiam que eram da terra.

Com as relações entre raças, seria natural que houvesse descendência, mas somando a esterilidade natural de todos os habitantes inteligentes da terra, a maioria das gestações mestiças não vingam e os que sobrevivem não tem os genes misturados, ou nascem da raça da mãe ou da raça do pai, não herdando características das duas raças.

Avanço

A mente dos Elfos e dos Anões viu a ciência e tudo o que o avanço tecnológico poderia oferecer de uma maneira que os humanos ainda não viam. Então trabalhando junto aos humanos foram alcançados avanços em todas as áreas nunca antes imaginados.

Entre os avanços alcançados está a cibertecnologia que permite o aprimoramento humano e também das outras raças, trocando partes vivas dos seus corpos por próteses cibernéticas.

A cura para todas as doenças, a alteração do contorno do corpo humanóide, a mudança completa da aparência física com 95% de perfeição, e também o aumento da longevidade (para os que podem pagar).

A **Matriz**, um mundo virtual que pode ser acessado por qualquer um com os equipamentos necessários, os conectando a uma réplica virtual do mundo inteiro concentrada em uma cidade infinita, (chamada de Matriz) onde podem estar todos os habitantes do planeta (com a aparência que lhes for conveniente dentre as espécies racionais que são conhecidas no mundo, escolhida e personalizada no momento do primeiro login, este avatar pode ser de qualquer sexo).

Dentro da Matriz não existem a magia nem a cyber-tecnologia estão todos na forma “natural”, falam todos a mesma língua, podem ser tudo e sentir tudo o que não são e não sentem no mundo real. Se o usuário morrer enquanto esta conectado, será desconectado imediatamente, se tornara uma imagem estática até ser removida por um moderador, ou sua mente e sua alma ficam presos dentro dela para sempre, e este é agora um **Fantasma**, e vivera na Matriz.

Existem programas de segurança disfarçados como pessoas comuns que servem para manter o equilíbrio dentro deste mundo combatendo terroristas Netruners, estes são os **Niveladores**.

Também o **humano superior**, onde os avanços científicos permitiram ao ser humano desejar melhorar a sua raça sem o uso da cibertecnologia. Então o tratamento genético fez com que chegassem a pessoas geneticamente superiores, que são preparadas desde antes do nascimento para serem melhores que os humanos comuns.

A ciência chegou a alcançar mais um sonho, o organismo cibernético, os **andróides** (Westword), criados para trabalhos insalubres e para experimentos que são mortais para os humanos, e também para saciar o desejo de poderosos. Estes são programados para seguirem as três leis de Asimov, com a extensão destas leis também para Elfos e Anões.

1º Lei: Um robô não pode ferir um ser humano ou, por inação, permitir que um ser humano sofra algum mal.

2º Lei: Um robô deve obedecer as ordens que lhe sejam dadas por seres humanos exceto nos casos

em que tais ordens entrem em conflito com a primeira lei.

3º Lei: Um robô deve proteger sua própria existência desde que tal proteção não entre em conflito com a primeira ou a segunda Leis.

Com o passar do tempo e o avanço cultural e científico surgiu uma separação entre as raças, sendo os Elfos que se acham os melhores, e não gostam dos Orques, que também não gostam deles e nem de Anões, os Anões que aceitam os Elfos, mas não gostam dos Orques, e os humanos que podem ou não viver bem com qualquer uma das raças.

A Magia

Neste futuro sombrio o *Arkanun Arcanorum* consegue ainda caminhar mesmo após o inimaginável e insubstituível número de seres sobrenaturais que não sobreviveram durante a pandemia do século 24, e como já foi no passado distante e também no não tão distante, a manifestação pública da magia ou de qualquer coisa que possa chamar a atenção para o sobrenatural é proibida, dessa vez não pela inquisição, mas por um efeito chamado de Ruptura que pode causar desastres, e aí sim gerar uma caça as bruxas.

O aparecimento do dragão no passado não afetaram estas regras.

A desobediência dessa ordem é punida da maneira que for mais conveniente ao **Executor Da Lei**. Uma “surpresa” nesta época é o despertar aleatório do poder mágico, pessoas que nunca nem imaginaram tal coisa simplesmente começam a manifestar os tais poderes até então inexistentes.

E entendível que isso assim como o efeito de **Ruptura** estejam acontecendo devido a possível mudança da roda dos mundos.

Estas pessoas quando descobertas são contatadas o mais depressa possível, são instruídas e



convidadas a ordem para serem guiadas por um tutor adequado, e assim poderem aprender tudo o que precisam.

Existem atualmente 11 escolas dentro do *Arkanun Arcanorum*, cada uma delas tem o foco de estudo principal em um dos caminhos de magia conhecidos, e ainda existe a 12ª escola que pertence aos *Tecnomagos*, despertos com a magia cibernética são contatados diretamente por eles, pois apenas eles dominam com maestria este poder.

Os despertos que recusam o convite do Arcanorum ou dos Tecnomagos são imediatamente executados. Aqueles que conseguem escapar são caçados dia e noite pelos Executores Da Lei, e uma hora ou outra são encurralados.

Os sábios dessa época acreditam que esse despertar aleatório e a Ruptura são um sinal de que coisas terríveis novamente virão ao mundo.

Porto Capital

Tirado da reportagem da Melhores do Mundo, canal 357.

A segunda maior cidade do planeta, originária da fusão de dois estados vizinhos. Ambos cresceram o bastante para se tornar apenas um, seus nomes antigos foram deixados e agora juntos são apenas Porto Capital.

Nesse lugar frio, de dias nublados com noites enevoadas esta o maior e mais importante porto do país e ao seu redor estão fabricas, refinarias, fazendas e toda uma gama de produção que se es-

tende por milhas para todos os lados.

Postos avançados por toda esta região são guardados por soldados corporativos muito bem armados, permitindo assim a movimentação segura dos que ali trabalham e residem.

O crescimento da cidade aconteceu ao longo de séculos. Com os perigos que se espalhavam pelo mundo as pessoas procuravam um lugar para viver, e este lugar lhes foi adequado, refugiados vieram de todo o continente e de mais alem.

Atualmente a cidade chegou a seus 176 milhões de habitantes, ali membros de todas as classes sociais, raças, costumes, tendências e idiomas encontraram um lugar para viver ou se esconder. Dos mais pobres e desconhecidos vivendo nos subúrbios nos arredores da cidade, nas grandes galerias subterrâneas. Até os mais ricos e importantes nos bairros elevados e arranha-céus que são realmente grandes espalhados pela megalópole, todos estão ali em algum lugar.

Ruas largas, bem asfaltadas e sinalizadas, e em vários lugares bem iluminadas, as placas os cartazes, grandes letreiros luminosos, filmes comerciais, projeções holográficas gigantes e todos os tipos de propagandas estão nos outdoors dos pequenos até os realmente grandes, em todo lugar e para que todos os vejam, calçadas, paredes, túneis, viadutos e na fachada das construções, pois o que não falta são clientes para fazer a economia rodar. Milhares de pessoas se movimentam pela cidade dia e noite, assim quase qualquer lugar que al-



guém for estará “lotado”, seja a pé, de moto, carros, ônibus, caminhões, as aeronaves de vários tipos, trens, e linhas de metro que passam a grandes alturas ou profundidades por toda a cidade, tudo se move.

A primeira vista pode se ver a cidade dos sonhos, o mar de prédios que vai além do que os olhos podem ver, e muitos em alturas e façanhas da engenharia que estão além do que um humano poderia imaginar.

A maioria dos moradores de Porto Capital para chegar ao emprego usa dos meios mais baratos de transporte viajando durante horas diariamente ou semanalmente, muitos saem do subúrbio mal cuidado, perigoso, escuro e pouco visto para muito longe, pois como a cidade é muito grande, tudo se torna muito distante.

As maiores favelas de Porto Capital são um emaranhado de prédios com poucos andares, que são armações de concreto e aço com containeres de plástico e madeira encaixados nelas formando apartamentos, que foram construídos pelas corporações, para acomodar os milhares de refugiados que se acumulavam por toda a cidade.

Muitas pessoas, muito trabalho, muito stress, muita dificuldade, muitos problemas, tudo está ali. As corporações zelam os distritos da cidade, cada uma é responsável por uma área e isso elas fazem bem, a prefeitura cuida do restante.

Na cidade as corporações são responsáveis pela segurança dentro dos limites dos seus muros e prédios, porém a maior força que mantém a lei e a ordem em toda a cidade é o DPPC (Departamento de Polícia de Porto Capital).

As ruas são mais movimentadas e seguras durante o dia, à noite o inverso. Ações criminosas, desemprego, álcool, pornografia, drogas, fumaça e neon, isso tudo e mais o que a mente puder criar estará ali, isso faz parte desse mundo cyberpunk.

Corporações

Nesse futuro de cidades ultra populosas espalhadas pelo mundo, separadas como ilhas no oceano existem corporações poderosas, organizações criminosas e gangues de vários tipos que influenciam o rumo dos acontecimentos.

Enquanto algumas trabalham para avançar a civilização a patamares cada vez maiores, outras trabalham apenas para satisfazer seus próprios interesses, aqui são listadas algumas delas.

Endimacorp (EMC Medicina) avanços na área da saúde, farmácia, vacinas, restauração, tratamentos e uma série de outras especialidades relacionadas a manutenção da vida.

Fundação vida (FDV úteros artificiais) assim como outras ela faz parte do processo de reprodução humana e das demais raças, sem os úteros artificiais a vida racional já haveria sido extinta.

EndectaCorp (EDC Cibertecnologia) para as pessoas comuns, para os militares, e qualquer outro que possa pagar, por aprimoramentos cibernéticos cada vez mais avançados.

Melhores do mundo (MDM informação e entretenimento) especializada em qualquer coisa que possa manipular opiniões (mídia, publicidade, entretenimento, redes sociais, etc.), junto de produtos e bens de consumo, serviços imobiliários e desenvolvimento.

Falcon X (FX exploração aeroespacial) indo onde nenhum homem jamais esteve, a Falcon X avança em suas colônias pelo sistema solar e além, alcançado descobertas jamais sonhadas não só na galáxia, como na terra, e Marte, sendo no ar, na terra e no mar.

Maiver (a Matriz) a maior de todas as empresas responsáveis pela manutenção e segurança da Matriz.

Atuando também em diversos ramos da internet.

Rainertec internacional (RIT servidores)

A Rainertec controla o maior depósito de dados do mundo, aguardando todas as informações sobre praticamente tudo, ainda hospeda sites de diversas companhias do planeta.

RED Project (RED avanços) Manutenção da rede de internet, e também se envolve em indústria química, financeiro e aeroespacial com uma bela presença em outras áreas. Sua sede principal fica no planeta Marte.

Magitec ultra (tecnologia e magia)

A Magitec desenvolve tecnologia que combina magia e ciência, os reatores de mana espalhados pelo planeta são todas as propriedades dela

Corporação Sawamura (CS) Sendo direta ou indiretamente através de subsidiárias, a Sawamura atua em energia nuclear, engenharia ambiental, biotecnologia, indústria, serviços técnicos, minérios, bens militares e muito mais.

Eivon Tecnologia (EITC) A Eivon se especializa em forças policiais, equipamento e armamento militar, aeroespacial (ela tem cinco habitats orbitais, incluindo as estações na lua e uma fora do sistema solar), entretenimento, automotivos, e divisões menores em muitas outras áreas.

Avania LTDA (ALT transporte) A movimentação de produtos e pessoas entre países e cidades, por meio de trens, aviões, caminhões e navios, a ALT trabalha nas possibilidades de fazer qualquer coisa chegar em qualquer lugar.

Organizações criminosas

O crime organizado faz a venda de narcóticos e outros aditivos; esquemas de proteção, operaram grupos de apostas, no geral qualquer coisa que renda bem.

O que significa que o crime organizado pode ser encontrado em meio a negócios legítimos e respeitáveis. Em alguns casos é até difícil dizer onde acaba o crime e o começa o negócio.

Apesar de sua reputação violenta, estas organizações sempre tentam evitar qualquer incidente que possa chamar atenção indesejada.

Tiroteios atraem a polícia, podendo até resultar em pessoas importantes sendo mortas ou presas. Como regra geral, o trabalho que elas fazem fica melhor quando ninguém está vendo.

Gangues

Não possível falar de todas as gangues que rondam por qualquer cortiço.

E difícil que ajam gangues em lugares pequenos, mas basta mais de dois mil habitantes para existir pelo menos uma. Mais de um milhão de pessoas cria um ambiente favorável para uma rede de gangues.

Você precisa ter cuidado e estudar um pouco essa rede: fazer o trabalho de uma gangue no território de outra certamente vai fazer você ser morto, se não souber o que está fazendo.

Existem dois tipos de gangues, e você certamente vai encontrar muitas gangues diferentes.

Gangues de rua só querem saber de território.

Alguns quarteirões arruinados, um monte de edifícios abandonados.

Go-gangues são para as rodovias. Esses membros de gangue, pilotando em motos e choppers tunadas, ficam à procura por qualquer motorista que demonstre um miligrama de medo.

Outros tipos de trabalho

Os tipos de trabalho que existem são quase tão numerosos quanto os que esperam e procuram por eles, sejam Caçadores de recompensa, Solos, devedores, desempregados, fugitivos, e vários outros que esperam para executá-los, embora muitos não vão sobreviver para receber o pagamento. Com um pouquinho de inteligência e organização, e possível delimitar os tipos de trabalhos que podem servir melhor para os candidatos dispostos. Todos os que recebem esses serviços são referidos apenas como **contratados**, é de vital importância que os contratados sejam fieis a os contratos, pois violações ao acordo ou a falta de verdade nas informações pode significar o fim da carreira do contratado.

É importante que todo o **equipamento de ação** dos prestadores de serviço de contratado esteja registrado junto ao DPPC, isso pode evitar enganos mortais.

Roubo de informação: Sejam plantas de uma nova arma, informação da vida privada de um gerente corporado, ou detalhes das produções do cinema do próximo ano, informação significa poder.

Então nós os contratados somos frequentemente enviados para pegar dados úteis, que valem algo para alguém.

Roubo e Arrombamento: Às vezes se precisa roubar informação, e às vezes, algo físico. Pode ser um artefato escondido em algum museu, a descoberta de um bebê com poucos meses de vida que foi gerado naturalmente, um olho, ou algo realmente esotérico.

Seja o que for, não é fácil de conseguir, e até por isso alguém paga para ir buscar. De vez em quando, isso exige sutileza e furtividade e movimentos esguios. Outras vezes invadir e pegar o que quer.

Quebrando tudo: Tem vezes que você tem que quebrar o carro de um abutre da imprensa só pra lembrar o que ele pode perder se vacilar. Outras vezes queimar a casa de um político pra inspirar ele a repensar suas escolhas.

E vezes que vai ter que quebrar partes do corpo de alguém para estimular mais trabalho em equipe e menos empreendedorismo independente.

A destruição, em todas as suas formas, é uma parte normal do trabalho.

Extração ou inserção: No passado as corporações lutavam para empregar os talentos dos diversos campos, incluindo engenheiros, pesquisadores, atores e até gerentes corporativos. Hoje em dia, as megacorporações possuem enormes departamentos jurídicos e segurança considerável com o objetivo de manter as pessoas no seu lugar, empregadas por toda sua vida pelo mesmo chefe. O que significa que não adianta jogar dinheiro em um empregado se quiser contratá-lo, você precisa tirá-lo de onde ele está no momento. Extração de pessoal valioso, assim como a inserção dessas pessoas em novas casas corporativas, é parte comum do trabalho.

Entrega: Receber, a tarefa de garantir que um frasco com um líquido estranho chegue ao encantador certo, ou entregar o novo narcótico para os laboratórios da Máfia ou, o mais comum, algo que eles não querem te contar para uma pessoa que não querem identificar.

Certas pessoas podem querer o que você estiver carregando (ou apenas recuperar isso).

Fique atento, e confirme a veracidade dos documentos, porque “entrega” pode ser “contrabando”, o que significa que os documentos de transporte têm que ser aceitos ao atravessar o pedágio e as fronteiras.

Proteção: Proteção pode ser um serviço de guarda-costas, defesa, verificar se uma área tem armadilhas ou emboscadas, ou rastrear e neutralizar ameaças.

Outras vezes, a empregador precisa de ativos dispensáveis que possa negar qualquer envolvimento consigo.

Ativismo: Trabalhos que prejudiquem os ricos e poderosos e ajudem o resto. Pode ser simples como roubar dinheiro ou itens preciosos e redistribuí-los, ou pode ser algo mais sofisticado.

Despistar: Desviar a atenção de alguém seja de uma gangue ou uma tropa de seguranças de alguma corporação.

Ter que distrair a atenção deles até o trabalho estar pronto.

Caçada: As vezes e preciso caçar alguém ou alguma coisa pela cidade ou fora dela, pode ser um devedor, um bandido, um mago poderoso ou fraco, um tipo de monstro, um androide ou até um deserto rebelde.

O contrato diz como o alvo tem que ser detido.

Equipamentos

Alguns destes equipamentos são comprados com pontos de **aprimoramento**, os demais podem ser conseguidos durante a **aventura**.

Algebra de contenção

A MagiTec Ultra facilita o trabalho dos executores.

Este par de algemas, que também pode ser uma coleira é usada para drenar a energia mística de um usuário de magia.

É continuamente drenado 1 ponto de magia por rodada.

Ela tem FOR 20, IP 5 e PVs 15

Assistente pessoal

2 pontos: Um chip que deve ser inserido a uma porta de entrada compatível, do cibernético do personagem, ao veículo ou a casa. Operacional via conexão com a internet, uma inteligência artificial de capacidade limitada que funciona como uma espécie de “secretaria”.

No momento de sua primeira ativação um nome pode ser escolhido (*Ex: sexta feira*).

A assistente tem acesso e um controle restrito as funções e a situação atual de onde esta conectada. *Ex pode ligar/ desligar sistemas de segurança, ou cybers, dirigir o carro adaptado, ver as condições dos cibernéticos implantados e as condições do usuário.*

As ações que realizar fará uso das perícias de informática ou de pesquisa e usara os valores da ficha do personagem que tiver a posse atual.

Links-Micro Portáteis (LINK MP): LINK MP são dispositivos de comunicação digitais com o tamanho aproximado de um Tablet pequeno.

Tabela de armas

Arma	Dano	Pente	Alcance	ROF	Iniciativa	Observações
Faca	1d3	-	15 à 30m	-	-	+bônus de FR
Machado	1d10	-	-	-	-6	+bônus de FR
Arco	1d6	10(aljava)	40 à 100m	1	-10/-1	
Besta leve	1d6	-	40 à 60m	1	-15/-1	
Besta pesada	1d6	-	80 a 200m	1	-15/-1	
Besta de repetição	1d4	10	30 a 60m	1	-15/-1	
Espada	1d10	-	-	-	-5	+bônus de FR
Katana	1d10+1	-	-	-	-	+bônus de FR; com 2 mãos causa 2d6
Faca de Arremesso	1d4	-	-	-	-	+bônus de FR
Shuriken	1d4	-	-	-	-	+bônus de FR
Porrete	1d4	-	-	-	-	+bônus de FR
Estaca	1d4	-	-	-	-	+bônus de FR; dano por perfuração
Soco-inglês	+2	-	-	-	-	+bônus de FR
Lâmina V.M.	Lâmina +2d6	-	-	-	-	O tratamento V.M (vibratório monofilamentar) acrescenta +2d6
Espada de Força	3d6	-	-	-	-	Estilo "sabre-de-luz". Não pode bloquear.
Revólver	1d6+1	6	40m	1	-	
Pistola Leve	1d6+2	20	50m	3	-	
Pistola Pesada	1d6+3	15	50m	3	-	
Rifle	1d10	20	650m	5	-	
Fuzil	1d10	20	650m	5	-	
Escopeta	3d6+2	7	60m	1	-	
Submetralhadora	1d6+2	30	200m	10	-	
Metralhadora	1d10	30	300m	5	-	
Lança-granada	especial	12	350m	2	-	Por tipo de granada
Lança-chamas	2d6/turno	30 (galão)	10m	1	-	
Pistola Laser Leve (E)	2d6+2	20 (célula)	50m	3	-	
Pistola Laser Pesada (E)	2d6+6	15 (célula)	50m	3	-	
Fuzil laser (E)	2d10	20 (célula)	650m	5	-	
Desatomizador (arma pesada) (E)	1d6-6d6	20 (célula)	50m	3	-	Nível de potencia - cada carga (celula) utilizada aumenta o dano em 1D6 até o máximo de 6D6
Pistola de IONS (pesada) (E)	1d10/1d6	20	650m	1	-	Ignora IP + danifica aparelhos eletrônicos.
Pistola ND (Noise Destructor™) (E)	4d6	15 (célula)	20m	1	-	Versão cyberpunk do "Grilo Estridente" (INVASÃO 2ª)
Granada	4d6	-	30m	-	-	Existem diversas versões
Lança-agulha	1d6+2 e especial	100	300m	3	-	A munição pode variar
Giro-foguete	6d6	20	2.500m	10	-	
Prisma	-	-	10m (granada)	-	-	Forma de granada de gás, aerosol ou giro-foguete; impede a entrada de tiros lasers
Pistola Aranha	-	2	20m	1	-	Prende o alvo com fios resistentes - Força 4d6

(E) - Arma de energia

Inclui conexão para a navegação na Matriz, modos múltiplos de telefone e de rádio de áudio e texto em tempo real, aplicativos de música, micro projetores, monitores de tela de toque, câmeras de vídeo e foto digital em alta resolução, scanners de imagem/texto e etiquetas, sistemas de GPS, leitores de chip, leitores de cartão de crédito, fones de ouvido retráteis (e sem fio), discagem por voz, tecnologias de texto para fala e de fala para texto, Possui uma porta de entrada para chipware 1.0. Em um estojo à prova de impacto leve e água.

Papel expositor digital (PED): seu tamanho varia entre pequeno (10 por 15 cm) até um imenso cartaz, e pode ser dobrada ou enrolada.

Exibe digitalmente imagens, texto, dados, ou vídeos (GIF), e pode agir com tela de toque.

O Papel expositor digital é sem fio e pode ser escrito ou apagado a distancia por quem possuir a senha para a edição. Gangues de hackers cobrem as superfícies de edifícios com Papel expositor para que fiquem mudando constantemente sua aparência.

Coletes e Proteções

Tipo	IP balístico	IP cinético
Roupa normal	0	0
Jaqueta de couro	1	0
Grafeno N2	+1/2	+1
Grafeno N10	3	5
Grafeno N14	4	7
Grafeno N18	5	9
Roupa de bombeiro	IP 10 contra fogo	
Roupa de amianto	IP 36 contra fogo	
Máscara improvisada	IP 10 contra gases	
Máscara contragases	IP 30 contra gases	
Roupa de Borracha	IP 8 contra eletricidade	
Proteção contra ácidos	IP 6 contra ácido	
Roupa Térmica	IP 30 contra frio	
Roupa de Mergulhador	IP 15 contra vácuo e 8 contra frio	
Roupa de Astronauta	IP 36 contra vácuo	
Porta de Madeira	IP 2 a 5	
Parede de Tijolos	IP 8	
Vidro à Prova de balas	IP balístico 12 a 18	
Parede de Concreto	IP 15 a 24	
Carro Blindado	IP balístico 10 a 20	
Porta de Aço	IP 25	

Todas as vestimentas com Índice de Proteção (IP) causam uma penalidade em AGI/DEX e INICIATIVA igual a metade do valor de proteção arredondado para baixo de no máximo -5.

Em equipamentos de proteção diferentes serão somados seus valores de penalidade.

Chip de personalidade: Este chip permite ao Jogador mudar a personalidade escolhida durante a criação do personagem. Existem 3 tipos de chips, sendo Bom, Neutro e Frio.

Células de Energia: Armas de energia para serem utilizadas requerem “células de energia”.

As células são energizadas em máquinas carregadoras de células específicas para cada tipo de arma.

A recarga leva uma hora para cada unidade de munição da arma.

Quando o “pente” estiver com 1/3 da munição e houver uma falha crítica no teste ao disparar a arma a célula de energia irá sobrecarregar e a arma

não poderá disparar até a célula de energia ser substituída, o que requer uma ação.

Para poder ser usada outra vez a célula sobrecarregada precisa “esfriar” e isso leva 30 minutos.

Célula de Energia 250\$ créditos, peso 0,5 kg.

Dispositivo de Projeção de Luz: Um projetor 3D ou holográfico que gera imagens a partir de uma entrada de dados. As imagens podem preencher por até 15 minutos uma área de três metros cúbicos.

Injetora Nanoreparadora: Uma de uso único com 50ml de um líquido prateado. Para organismos vivos, o líquido possui nanorobôs que consertam o tecido danificado por todo corpo. Também pode

reanimar um personagem inconsciente. (Recupera 6 PVs) - 250\$ créditos.

Injetora Nanoantídoto: Uma de uso único, com 50 ml de um líquido azul claro. Ao ser aplicado o líquido possui nanorobos que combatem qualquer tipo de toxina natural ou artificial.

O personagem fica curado da ação do veneno no turno seguinte (não recupera dano sofrido) - 250\$ créditos.

Nutri-Bar: Técnicas avançadas de liofilização e condensação permitiram que uma refeição completa coubesse em uma barra de 10x1,5 cm, embalagem com 5 unidades - 100\$ créditos.

Gel de tratamento: 10 unidades Um tubo de um gel avançado. Ele adiciona +10% no teste de primeiros socorros feitos em ferimentos recentes ou para estabilizar sangramentos, e +3 no resultado da recuperação dos PVs. (250\$ créditos)

Hoverboard: Uma prancha de skate com detalhes tecnológicos, leve, com 1,5 metros de comprimento que permite que o usuário flutue próximo do chão a 15 a 50 centímetros de altura, seus flutuadores luminosos deixam um rastro Neom azul por onde passam.

Pilotar usando a perícia acrobacia.

Esta versão utiliza uma célula, com autonomia de mais de 60 horas e alcança a Velocidade máxima de 35 Km/h. (\$2000 créditos)

Injetor NanoTec: Uma de uso único com 50ml, líquido cinza amarelado feito de nanorobôs usado para reparar aparelhos elétricos danificados.

Recupera 6 PVs em **andróides**, repara ciberware danificado por PEM, microondas, ou curto circuito, recuperando suas funções após 1 rodada para cada 3 pontos de dano sofridos. (250\$ créditos)

Injetor NanoTec MED: Uma usado em corpo ciborgue e andróides, para conter crises causadas por mal funcionamento, vírus de computador ou ciberpsicose.

Cápsula reparadora:

1 Ponto: Estrutura grande, tem o tamanho aproximado de um carro pequeno, somente a cápsula

mede 2,30m por 1,15m, o paciente utiliza uma máscara de ar, enquanto fica submerso em uma substância reparadora que restaura o corpo de qualquer dano físico, até mesmo perda de membros.

Quando recuperado, a substância será aspirada de volta para o aparelho e a cápsula se abre.

Cura 2 PVs por hora, adicione 2 horas para cada membro ou órgão interno que tiver de ser regenerado (100\$ créditos).

Desatomizador: utilizado por forças militares e em casos extremos até pelo DPPC.

Arma grande de energia de feixe de potência ajustável (1D6 +1 a 6D6 +6) capaz de disparar um raio de energia que pode chegar a até 5 quilômetros de distância.

Um ACERTO CRÍTICO com o Desatomizador causa o dano máximo da potência utilizada, se um alvo orgânico tiver seus PVs zerados pelo disparo este será parcialmente desintegrado (onde o raio acertou), e objetos inanimados blindados terão seu nível de IP permanentemente reduzido em -1 para cada nível de potência que foi utilizada.

Perícia armas pesadas.

Lança-Chamas: Arma pesada que inclui um tanque de combustível líquido ou gasoso. A vítima do jato de fogo desta arma ficará em "Chamas" sofrendo 1D6 +1 por 3 rodadas.

O tanque tem IP 12, e ataques perfurantes o fazem vazar o fazendo perder no total de disparos o equivalente a metade do dano sofrido, um acerto crítico explode o tanque causando 4D"+4 em um raio de 8m.

Perícia armas pesadas.

Pistola de Íons (Pesada)

2 pontos: São átomos com falta ou excesso de carga elétrica que, projetados em um feixe, criando uma arma mortal.

É própria para danificar sistemas eletrônicos, arruinando aparelhos elétricos.

Dano ignora IP (1D10 sistemas eletrônicos/ 1D6 em seres vivos) ROF 1/ Pente 20 ("cápsula" de energia)

Cibernéticos e outros aparelhos eletrônicos atingidos têm uma chance em porcentagem (D100) igual a **quatro vezes** do dano sofrido de entrar em pane ficando sem ação durante uma rodada.

Traje isolante: feito de tecido transparente especial similar ao plástico, este traje protege contra qualquer dano causado por fogo, ácido, eletricidade, e ataques químicos: a roupa tem 70 pontos de vida contra esses ataques, e quando eles se esgotam o traje estará destruído. Contra outros tipos de ataque (como tiros e garras) o traje tem apenas IP 1 e se rasga quando recebe qualquer dano - mas vai regenerar no turno seguinte, o traje também é um excelente isolante térmico e inclui um capacete de plástico transparente.

Armadura de combate propelida:

2 Ponto: Esta é uma armadura padrão usada pela força de elite do DPPC e também por guardas e soldados em instalações corporativas. É confeccionada em microfibras de Grafeno N18 (IP 10 balístico, IP 4 cinético, RI 2 cinético) e movimentada por servo-motores que ampliam a força do usuário para 20, o capacete é equipado com filtros contra gases, comunicador de curto alcance e infra-visão, a armadura pode ser despolarizada e dobrada podendo ser guardada em uma maleta grande.

Couro blindado:

1 ponto: Certas pessoas com vantagens especiais usam o chamado couro blindado, jaquetas, capas ou ternos confeccionados com microfibras metálicas que aumentam muito sua resistência (IP4 cinético, balístico, RI 2); são melhores, mais eficientes e mais leves que coletes à prova de balas.

Granadas de PEM Podem queimar dispositivos semicondutores, derreter a fiação, queimar baterias e até explodir transformadores e geradores. Granadas de PEM ignoram IP causam dano elétrico básico de 3D6 +6 no ponto de impacto, reduzindo em 1D6 +2 para cada 2 metros do ponto de impacto, nenhum dano a 6m ou mais. No momento da explosão é gerado um campo visível elétrico/azulado de até 6 metros de diâmetro. Cibernéticos e outros aparelhos eletrônicos atingidos têm uma chance em porcentagem (D100) igual a **quatro vezes** do dano sofrido de entrar em pane ficando sem ação durante uma rodada (Ex: para de funcionar, atira sozinho, faz barulho, solta faísca etc).

Traje camaleão:

1 Ponto: Pode mudar de cor e textura, permitindo que você mude o que é normalmente visto, as imagens ou padrões exibidos, isso é bom para a moda, mas melhor ainda para sumir na multidão ou no mato.

Consome Ação para alterar cada uma das configurações da roupa, cor, textura, texto e estampa. Para acessar as configurações e fazer as mudanças é necessário o implante **Conectores de Interface Ambiental**.

Alterar as configurações das suas roupas adiciona um bônus de +25% em disfarce e camuflagem.

ProHoP – Projetor Holográfico de Pulso.

1 Ponto: preso ao braço como um relógio de pulso, pode exibir imagens tridimensionais ou projetadas em uma superfície (para melhor resolução), arquivos de fotos, documentos, mapas (de até 200 metros) e também chamadas de vídeo. Se conectado a internet o sinal via satélite mostra um marcador do ProHoP no centro do mapa assim como acontecimentos captados pelo sistema. O ProHoP pode (ou não, dependera da escolha do outro) mostrar outros ProHoP dentro do raio do mapa.

Tratamento VM

1 ponto: (Vibratório Monomolecular). O processo inclui instalar um dispositivo vibratório no cabo, capaz de fazer a lâmina vibrar centenas de vezes por segundo. Qualquer faca, espada, machado ou outra arma cortante com lâmina VM acrescenta +2d6 de modificador ao dano normal. Ao realizar um ataque localizado o modificador de dano passa para +3d6 e o IP é dividido pela metade.

Espada de força

2 pontos: A espada de força se parece com um sabre de luz de ficção científica, feita de plasma de hidrogênio contido por um campo magnético. Quando ligada, o usuário pode ajustar a espada para projetar uma lâmina de Um metro, 2 metros ou 3 metros. Seu dano é de 3d6, mas não recebe nenhum bônus pela Força, ela também não pode ser usada para bloquear.



Para usá-la teste a pericia armas brancas, subgrupo espadas.

Bateria de mana:

Uma das criações da grande MagiTec Ultra foi a bateria de mana.

Este equipamento tem o formato e o tamanho de um frasco de desodorante, com pequenas frestas de onde flui um discreto brilho neon de cores variadas.

1 Ponto: Ela carrega energia mágica, a qual o mago pode usar como se fosse a sua.

Um ponto de magia deve ser armazenado para que funcione.

Contem 3 pontos de magia que se recuperam 1 a cada meia hora.

Para utilizá-la o mago deve carregá-la com sigo ou tela a até 1 metro de distancia, outra pessoa não poderá usar a Bateria de mana. Para outra pessoa a utilizar e preciso desencantá-la e o novo usuário armazenar um ponto de magia.

Após um ano e um dia o mago não recupera o ponto armazenado (ele continuara na bateria).

O personagem pode utilizar ao mesmo tempo no máximo uma bateria de mana para cada ponto do seu modificador de INT.

Sua durabilidade (caso seja visada) é PVs 10 e IP 5.

2 Pontos: igual a versão anterior mas contem 5 pontos de magia.

Munições especiais

Ocasionalmente os personagem poderão ter acesso a projeteis especiais, que lhes concedera certa vantagem em um tiroteio. (10 projeteis - 100\$ créditos)

Dum – Dum: aumenta o dano das balas em +2.

Perfurante de armadura: reduz o IP balístico em -3 e o dano em -3.

Prata: causa +1D6 de dano a criaturas vulneráveis a prata.

Ferro Frio: causa +1D6 de dano em criaturas de Arcadia.

Hadjar: causa +1D6 de dano a criaturas de Paradisia.

Kit de reparo para cibernéticos

Utilizável 5 vezes: tempo de trabalho é de 1 minuto para cada 1 ponto de dano a ser reparados.

O kit contem ferro de solda (simples), cola, gel, fios, lubrificante, e toda a gama de equipamentos necessária para se reparar um Cyber danificado usando a pericia Engenharia cybernetica.

Sempre faltara 1 ponto de dano para ser concertado, isso representa o fato de ser apenas um reparo, uma clínica adequada devera ser procurada

para se ter a restauração completa ou o cyber ira apresentar defeito em 2D6 dias. (250\$ créditos)

NPCs

As criaturas do universo de Trevas 3º edição são todas usáveis. A diferença é para os que viajavam entre planos, pois apenas os que já estavam na Terra ou em Arcádia se encaixam nesse universo, já que depois do chamado **Abismo dimensional** (como foi intitulado pelo Arcanorum) surgir, nenhuma delas consegue ir, vir ou se comunicar com os outros planos.

Trago alguns exemplos básicos de NPCs para inspirar os jogadores e mestres.

Adicione os modificadores para raças não humanas.

Membro de gangue comum

NIVEL - 3

FOR 12 +1 - CON 12 +1 - DEX 12 - AGI 12 +4

INT 12 - PER 12 +40% - VOT 12 - CAR - 12

PV 16

IP 2 / 1 (pele reforçada) +1 (jaqueta de couro)

Iniciativa 1D10 +15 +4

Perícias

Revolver 42% - 1D6+1/ P20/ ROF 3

Arma branca 52/42% - Porrete 1D4

Briga 42/42% - Soco Dano 1D6

Condução 32%

Informática 32%

Cibernéticos 3 (8 Pontos de ciber)

0,5 - **Boosterpack 1.0** [*]:

0,5 - **Pele reforçada:** [*] IP +1

1.0 - **Soco inglês:** [*] 1D6

1.0 - **Teckhair special:** [*] Cabelos coloridos

1.0 - **Intensificador de adrenalina:** [*] AGI +4

1.0 - **Amplificador Auditivo 201:** [*] PER +40

0.5 - **Amplificador Olfativo 101:** [*] PER +20

2.0 - **Enxerto muscular Plastik™:** [*] FOR e CON +1.

0,5 - **Conectores de Interface Ambiental** [*]

Líder de Gangue

NIVEL - 5

FOR 16/17 - CON 16 - DEX 12 - AGI 15 -1

INT 12 - PER 15 +40% - VOT 12 - CAR - 10

PV 21 - INICIATIVA (ID10 + 17)

IP 10 - CON +1/ Jaqueta de couro +1/ ciber +IP 8

Pericias

Pistola leve 62 +30 = 92% - 1D6+2/ P20/ ROF 3

Submetralhadora 42% - 1D6 +2/ P30/ ROF 10

Arma branca 52/42% - Porrete 1D4

Briga 52/52% - Soco Dano 1D6 +2

Condução 47%

Informática 47%

Cibernéticos 5 (15 pontos de ciber)

0,5 - **Conectores de Interface Ambiental** [*]

1.0 - **Amplificador Auditivo 201:** [*] PER +20

1.0 - **SmartgunLink versão 2020:** [*] Pistola leve

1.0 - **Soco inglês:** [*] 1D6

2.0 - **WiredReflex™ 1.0:** [**]

3.0 - **Placa Dermal Subcutânea nível 2:** [**]

2.0 - **Ligamento Muscular Botrel 1.0:** [**]

3.0 - **Cyberbraço Padrão:** [*]

+0,5 + **Habilidade melhorada:** [**] *O cyberbraço tem Destreza 10*

+0,5 + **Fibras de Plastik™:** [**] *DES +3, FOR +2 dano +1.*

+0,5 + **Blindagem de metal:** [**] *IP 8.*

+0,5 + **Articulações reforçadas:** [**] *deixa o braço com braço FOR 15*

Policial comum

NIVEL - 5

FOR 15 - CON 15 - DEX 10 - AGI 15

INT 12 - PER 15 +30 - VOT 12 - CAR - 10

PV 20 - INICIATIVA (ID10 +21)

IP 7/ 10 (CON +1/ cyber +2/ kevlar +4/ 7)

Heróicos: 15

Perícias:

Pistola leve - 50 +50 =100% (1D6 +1/ P20/ ROF 3)

Escopeta - 40 +10 =50% (3D6+2/ P7 /ROF 1)

Submetralhadora - 50 +10 =60% (1D6 +2/ P30/ ROF 10)

Pistola aranha - 40% (FOR 4d6/ P2/ ROF 1)

Luta - 55/55%

Interrogatório - 42%

Intimidação - 40%

Procura - 45%

Cibernéticos 3 (10 pontos de cyber)

0,5 - **Conectores de Interface Ambiental** [*]

0,5 - **Amplificador Auditivo 101:** [*] PER +20

0,5 - **Olho Cibernético 1.0:** [*] **ESQ.** 3 opções

0,5 + **Anti-ofuscante:** [*] *Contra granadas de luz ofuscante ou laser.*

0,5 **+Imagem Melhorada:** [*] +10% em todos os testes de PER baseados na visão.

0,5 **+Mira:** [*] +10% para perícia Armas de Fogo.

1.0 - **Pele reforçada Ak2:** [**]

0,5 - **Plug de Conexão de Veículo 1.0:** [*]

viatura

1.0 - **Boosterpack 2.0:** [*]

2.0 - **SmartGunLink™ versão 2030:** [**] Pistola

leve

2.0 - **Sistema de saúde:** [***]

Solo Padrão

NIVEL 3

FOR 13 - CON 15 - DEX 12 - AGI 14

INT 12 - PER 15 +20 - VOT 12 - CAR - 10

PV 18 - INICIATIVA (ID10 +14

IP 9/ 12 - (CON +1/ cyber +4/ kevlar +4/ 7)

Heróicos: 9

Perícias:

Armas Brancas (cassetete) 54/44% (1d4)

Pistola Pesada 48 +40 =88% (1D6 +3/ P15/ ROF 3)

Metralhadora 52% (1D10/ P30/ ROF 10)

Escopeta 52% (3d6 +3/ P7/ ROF 1)

Briga 54/54%

Camuflagem 42%

Furtividade 44%

Interrogatório 40%

Cibernéticos 3 (8 pontos de cyber)

0,5 - **Amplificador Auditivo 101:** [*] PER +20

0,5 - **Conectores de Interface Ambiental** [*]

1.0 - **Filtros nasais:** [*]

2.0 - **Placa Dermal Subcutânea nível 1:** [**]

2.0 - **SmartGunLink™ versão 2030:** [**] Pistola

Pesada

2.0 - **Sistema de saúde:** [***]

Cyber Mercenário Solo (Adam Macker)

NÍVEL: 15

FOR 35 - CON 35 - DEX 10 - AGI 13

INT 15 - PER 25 - VOT 20 - CAR - 15

PV 50 - INICIATIVA (ID10 +23)

IP: 10

Heróicos: 60

Perícias: P560

Armas Brancas (lamina retrátil) 60/60%

Pistola Pesada 65 +40 =105% (1D6 +3/ P15/ ROF 3)

Biocanhão 65 +40 =105% (2d6 (8d6 +8)/ ROF 1/ IP 10/ Pente 26 (célula de energia) 8d6 a cada 5 rodadas)

Metralhadora 75% (1D10/ P30/ ROF 10)

Armas pesadas 63%

Briga 58/53% (Dano 1D3 +12)

Arremesso 55%

Camuflagem 30%

Cibernético: 10 (42 pontos de ciber)

10.0 - **Corpo Ciborgue Robocop:** [****] Um corpo ciborgue completo, portando o cérebro do usuário.

Possui FOR 37, CON 35, DEX 13, AGI 10, IP 10.

O novo corpo tem um peso adicional de +50%.

Cada Olho possui espaço para 2 opções.

Cada Ouvido possui espaço para 2 opções.

Cada Braço possui espaço para 3 opções.

Cada Perna possui espaço para 2 opções.

Olhos Direito

0.5 **+Radaoptics:** [**] Radar de até 100m de raio 80%

0.5 **+Anti-ofuscante:** [*] Protege contra granadas de luz ofuscante ou laser.

Olho esquerdo

0.5 **+Infrared:** [*] Enxerga no espectro infravermelho - total escuridão, seres invisíveis.

0.5 **+Mira:** [*] +10% para perícia Armas de Fogo

Ouvido Direito.
0.5 **+Abafador:** [***] Reduz sons muito altos, anulando até

3d6 de dano por ataques sonoros.

0.5 **+Audição Ampliada:** [*] Aumenta a percepção baseada na audição em +25%.

Ouvido esquerdo.

0.5 **+Radio HT:** [*] Permite se comunicar através de todas as faixas de radio sem ter de carregar um radio comunicador.

0.5 **+Espectro Ampliado:** [*] Permite escutar infra e ultrasom.

Braço direito

1.0 **+Lança - chamas:** [***] Dano 2d6 por rodada, Alcance de 3 metros.

Capacidade de fluido para 10 rodadas. (2 opções)

0,5 **+Fibras de Plastik™:** [**] DES +3, FOR +2 e dano em +1.

Braço esquerdo

1.0 **+Lâmina Retrátil:** [*] lâmina de 20cm instalada dentro do seu antebraço 1D6 + bônus (2 opções).

0,5 **+Fibras de Plastik™**: [**] DES +3, FOR +2 e dano em +1.

Perna direita

1.0 **+Aríete hidráulico**: [**] Pés mais longos e afinados, aumenta o comprimento da perna 30%. Aumenta a FOR da perna em +5 e o dano em +3. Pode saltar 5 metros, se tiver as duas pernas. (2 opções).

Perna esquerda

1.0 **+Aríete hidráulico**: [**] Pés mais longos e afinados, aumenta o comprimento da perna 30%. Aumenta a FOR da perna em +5 e o dano em +3. Pode saltar 5 metros, se tiver as duas pernas. (2 opções).

1.0 - **Soquete especial de chipwares 2.0**: [*]

1.0 - **Plug de conexão com veículo 2.0 Deluxe**: [**]

2.0 - **SmartGunLink™ versão 2030**: [**]

0,5 - **Conectores de Interface Ambiental** [*]

8.0 - **Biocanhões**: [****]

5.0 - **Escudo comp contra microondas**: [***]

4.0 - **WiredReflex™ 3.0**: [**]

3.0 - **Antigravs 1.0**: [***]

3.0 - **Girolíbrico**: [***]

3.0 - **Nanocirurgiões**: [****]

2.0 - **Sistema de saúde**: [***]

Morcego fantasma

NIVEL - 7

FOR 15 - CON 10 - DEX 11 - AGI 22

INT 12 - PER 15 - VOT 12 - CAR - 10

PV 20 - INICIATIVA ID10 +26

IP: 8 (couro blindado 4/ ciber 4)

Heroicos 14

Pericias:

Espada: 61/50%

Faca: 50/50%

Arte marcial: 80/80%

Pistola: 50%

Manha: 40%

Lábia: 40%

Cyberneticos 5 (17 pontos de cyber)

3.0 - **Antigravs 1.0**: [***] Permite ao usuário pou-sar “suavemente” em uma queda.

3.0 - **WiredReflex™ 2.0**: [**] +6 na Iniciativa e +2 AGI.

2.0 - **Placa Dermal Subcutânea nível 1**: [**] For-nece IP 4



4.0 - **Bioreparadores internos**: [***] Ao receber um corte ou tiro, dá +5 PVs ao personagem.

Regeneração do corpo de 1 PV a cada 6 horas.

1.0 - **InBN (Instant Base Network)**: [*]

0,5 - **Conectores de Interface Ambiental** [*]

0,5 - **Amplificador Auditivo 101**: [*] PER +20

0,5 - **Amplificador Olfativo 101**: [*] PER +20

1.0 - **Detector de Movimento**: [**]

1.0 - **Filtros nasais**: [*]

1.0 - **Visão 360º**: [**]

Caçador de recompensas

NIVEL 3

FOR 13 - CON 13 - DEX 14 - AGI 13

INT 12 - PER 15 +20 - VOT 12 - CAR - 10

PV 16 - INICIATIVA (ID10 +14)

IP 6 - (kevlar +4 /ciber 2)

Heróicos: 9

Pericias

Espada D - 44/44 (1D10)

Espada E - 44/44 (1D10)

Arte Marcial: 43/43

Pistola leve D - 44 +40 =84 (1D6 +2/ P20/ ROF 3)

Pistola leve E - 44 +40 =84 (1D6 +2/ P20/ ROF 3)

Rastreio 50

Manuseio de Fechaduras 44

Cibernéticos 3 (pontos de ciber 8)

- 0,5 - **Conectores de Interface Ambiental** [*]
- 0,5 - **Amplificador Auditivo 101:** [*] PER +20
- 0,5 - **Amplificador Olfativo 101:** [*] PER +20
- 1.0 - **Olhos de camaleão:** [**]
- 0,5 **+Mira:** [*] +10% *Armas de Fogo*
- 0,5 **+Lowlight:** [*] *enxergar em escuridão*
- 0,5 **+Radaoptics:** [**] 100m de raio
- 1.0 - **Visão 360º:** [**]
- 1.0 - **Pele reforçada Ak2:** [**] IP +2
- 1.0 - **SmartgunLink versão 2020:** [*] 30% arma adaptada.
- 1.0 - **Enxerto muscular natural:** [***] FOR e CON +2.

Desperto comum (mago)

- NIVEL - 1
- FOR 12 - CON 12 - DEX - 14 - AGI - 14
- INT 15 - PER 12 - VOT - 12 - CAR - 10
- PV 13 - INICIATIVA 1d10 +14
- IP 1 (jaqueta de couro)
- Heróicos - 2
- Pontos de magia - 4
- Magia**
- Caminho de magia - 4
- Pericias**
- Revolver 54% - 1D6 +1/ P20/ ROF 3
- Briga 42/42% - 1D3
- Condução 34
- Informática 32

Lendas e fatos no Arcanorun

“A MagiTec Ultra é a maior empresa élfica do mundo e foi a pioneira na fusão de tecnologia e magia”. - Reifarfan 88

“Longe da cidade e sendo vista apenas por alguns iniciados esta uma torre cinza sem janelas com mais de 400 metros de altura seu nome é “Ian Mafec Enil” (no idioma dos anjos) ou “Torre do céu”, e possível ver anjos voando por aquele lugar, chegar ate ela parece impossível, pois não importa quanto se avance ela sempre esta muito longe”.
Ueiverel 77.

“Existe um mago que consegue controlar o lugar e até o tipo de ruptura que acontece”. - Oliver Tuib 34

“A mais de 300 anos a sociedade secreta chamada de “Iluminados” mudou seu nome para Ocultos”.
Severus Taner 66

“Os executores não caçam somente os despertos rebeldes, eles caçam todas as criaturas sobrenaturais que julgarem malignas”. - Malefel 88

“Em Porto Capital existem 77 executores ativos, em cada cidade existe um tanto específico, quando algum deles morre um novo membro é ativado dentre membros inativos espalhados pela cidade, isso através de um micro implante cerebral existente em todos os agentes, eles mesmos não sabem que são ate o momento do chamado”.
- Sevarius Malone 01

“*Corvos Ocultos é como são chamados os investigadores que trabalham para os Ocultos, para ser mais exato todo o pessoal que “faz o serviço sujo” tem esse nome*”. - Vargas 99

“Existe em Porto Capital um anjo capture gigante, com pelo menos 6 metros de altura”. - Egon Neob 33

“Esfera de vida e como se chama o processador central dos andróides, pois este guarda todos os seus dados e tendo essa esfera e possível refazer o corpo de um andróide destruído tendo as mesmas memórias que tinha antes. Acredita-se que e possível reter uma alma em uma destas esferas se ela tiver como material principal o Hadjar, e ser encantada com os rituais corretos”. - Rania 02

“Quando os elfos descobriram a correta e gigantesca sequência de códigos possibilitando que um membro cibemético pudesse substituir com perfeição o membro original surgiu o domínio mágico, o caminho de magia cibeméticos, mas antes disso veio o desejo sobrenatural de melhorar o corpo substituindo suas partes, um desejo que existe na maioria dos seres inteligentes nesse mundo”. - Belerofon Nerovac 00

“Uma entidade milenar vive em Porto Capital, ele se disfarça como humano e vive como humano comum, a cada 50 anos muda de identidade, segundo ele viver livre sem buscar qualquer tipo de domínio ou destruição foi sua melhor decisão, dessa maneira ele vive feliz e em paz desde que conseguiu sair do abismo”. Arquimago 02

“Décadas atrás foi encontrada uma passagem para uma imensa e profunda galeria subterrânea que tem séculos de idade, depois descobriu-se que foi feita por magos e anões, o motivo disso se foi com eles. Hoje é o esconderijo de mendigos, fugitivos, mutantes e criaturas das trevas”. - Belerofon Nerovac 00

“Uma amiga minha que chegou de outro país disse que La a cidade e governada por um dragão, talvez o mesmo que apareceu em Londres uma vez”. - Parminia13 – zona sul, setor 88.

“Nem todos os “humanos superiores” criados nas corporações nascem perfeitos, muitos nascem deformados e são descartados ainda com vida, vários são criados ocultos nas favelas ou nas galerias subterrâneas por outros como eles” - Marfel88 – zona sul, setor 66.

“Várias das gangues da cidade são lideradas por Despertos rebeldes, e isso dá muito trabalho para os Executores”. - Karolin 19

“O Reator de Mana fornece energia para todo um distrito, vários deles energizam toda a cidade, alguns cientistas dizem que é instável, outros não”. Donavan 12

“Os magos que estiveram nas bases na superfície da Lua descobriram que ao sair do planeta e enquanto estiveram lá seus poderes mágicos não funcionaram” – Magnus 02

“Um vírus foi descoberto em alguns andróides, esse vírus altera grande parte de seus códigos de programação, o resultado é que o andróide passa a ter um comportamento semelhante a cyber psicose, batizamos este vírus de Código”. – Dr Herman 12

“Dentro da Matriz existe uma grande extensão da cidade que não é mapeada e que não deveria existir, está sempre muda sua configuração”. – Noan 66

Livros de Apoio

O Netbook **DAEMON DAEMONRUN** incentiva para que os jogadores utilizem como regras de complementação as dos livros *TREVAS 3ª edição*, *Grimório 2ª edição*, *INVASÃO 2ª edição*

Observação

Este é o Netbook **DAEMONRUN 1ª edição**. Futuramente ele pode ter versões mais atualizadas, com regras melhores e mais bem fundamentadas.

