



# TORRENTES

HATALIBIO ALMEIDA

# História

*Era uma vez, um mundo de magia e dragões, aventuras épicas e heróis paladinescos... não, espera, nossa história não começa assim. Isso é passado! História antiga! O mundo quebrou, é isso que eu te digo.*

*Aquela coisa lá fora, a Tormenta... ela existe desde antes de eu nascer. Droga, ela existe desde que o mundo é mundo. Dizem que antigamente ela era só alguns focos de destruição, mas ela cresceu, cara, ela cresceu e consumiu tudo! Cidades foram engolidas e sumiram do mapa. Florestas, vegetações, tudo foi sumindo. Existe uns vídeos antigos que existiam um pessoal além da gente, sabe, elfos e anões, esses tipos. Quando a coisa começou a apertar, teve uns caras que não gostaram de dividir a comida com quem não fosse humano, sabe. As coisas pioraram, e começou tudo, os cultos, os genocídios, as guerras de ódio. Demorou algumas décadas, mas eles sumiram do mapa. Dizem que foram pra tormenta pra morrer. Agora tá no fim, e só sobrou a gente, os humanos. E, bem, as coisas lá dentro da Tormenta.*

**- Jack Blaze, Agente nível 10.**

## Origem

### VICIADO

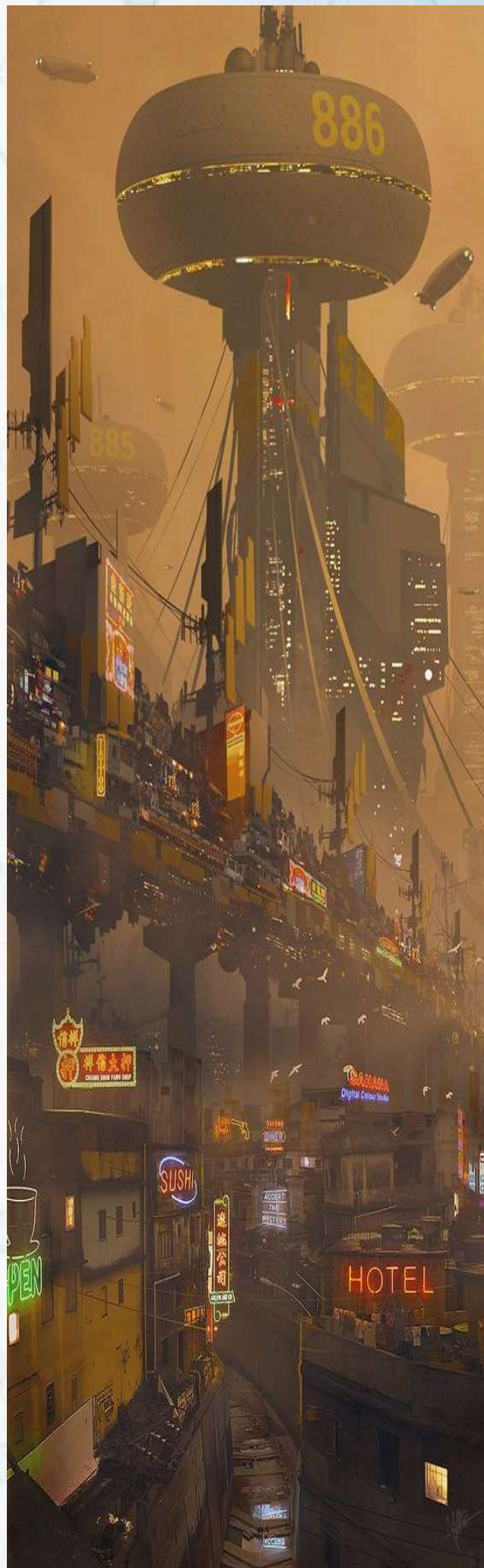
Você é um viciado em drogas. A sua vida de diversão cobrou um preço e agora você é o lixo das ruas. Você vive pra conseguir dinheiro pra próxima dose, não importa o que tenha que fazer - não importa mesmo.

**ITENS.** Equipamento descartável (usado) pra aplicar a droga do seu vício, roupas comuns sujas, 1 dose da droga escolhida, uma pistola leve.

**BENEFÍCIOS.** Ladinagem, Quebra-Galho.

### ATLETA

Você está no seu auge. Homens querem ser você, mulheres e homens lhe desejam. Marcas querem lhe financiar e você só precisa treinar todo dia! A vida é uma grande festa, mas o treino intenso é a única coisa que mantém seu foco. Cuidado pra não acabar assinando o contrato errado tam-



bém.

**ITENS.** Roupa caras, relógio de luxo, caneta para autógrafos.

**BENEFÍCIOS.** Atletismo, Patrocinador.

### **PATROCINADOR**

Você possui um contrato com alguém que financia sua vida. Casa, carros, mulheres, drogas... o que precisar ele financiará (dentro do razoável, a decisão do Narrador). Caso o Jogador deseje algo fora do normal, ele deve fazer um teste de Car com Dificuldade de acordo com o tipo de pedido: quanto maior o pedido, maior a Dificuldade.

### **SEGURANÇA**

Você cuida das pessoas e você é bom nisso. Não importa se for um magnata, gangster, corporativo ou modelo: a vida do cliente vem em primeiro lugar, não importa os riscos.

**ITENS.** Pistola pesada, colete pesado, terno e óculos escuros.

**BENEFÍCIOS.** Pontaria, Intimidação e Escudo Humano.

### **ESCUDO HUMANO**

Você pode receber o dano de qualquer ataque direcionado para Personagens ou NPCs em alcance curto à sua escolha. Você não pode utilizar sua Defesa, mas pode absorver o dano com Poderes e RD. Essa habilidade é uma ação padrão.

### **FUGITIVO**

Você está em fuga! Policiais possuem mandado de busca e apreensão contra você e talvez até uma corporação inteira esteja no seu encalço. Talvez você tenha uma longa ficha criminal, talvez tenha estado apenas no lugar

errado na hora errada, talvez seja um experimento mutante das corporações. O que importa é que sua vida está em contante movimento e nunca pode dormir duas noites no mesmo muquifo.

**ITENS.** Implante neural com identidade falsa, roupas comuns, pistola leve.

**BENEFÍCIOS.** Atletismo, Fortitude, Furtividade, Desejo de Liberdade, Ladinagem e um bônus de +2 em testes quando estiver em fuga.

### **GANGUEIRO**

Você é um membro de gangue. Não é o líder, mas pode vir a ser, se a sorte lhe ajudar. Vocês tem suas próprias regras e seu próprio código mesmo que não seja nenhum. Roubo, espancamento, extorsão fazem parte do seu dia a dia. A gangue é tudo pra você e a única família que você conhece e confia.

**ITENS.** Arma corpo a corpo, roupas comuns tatuagem da gangue (+2 em Intimidação).

**BENEFÍCIOS.** Luta, Aliado (membro da gangue).



## GENETICISTA

Você é um cientista focado no aprimoramento humano. O código genético não tem mais segredos que possam lhe revelar e tudo que lhe falta é o patrocinador certo pra implementar seus experimentos e idéias. Você trabalha pra uma grande corporação e com isso possui acesso a diversas áreas (e receber a devida punição por entrar nelas sem o devido acesso). Também possui um chefe de setor que está de olho em suas idas e vindas no trabalho.

**ITENS.** Jaleco, kit médico básico.

**BENEFÍCIOS.** Cura, Ofício (Genética), Venefício, Laboratório

## LABORATÓRIO

Você possui acesso a um laboratório com todo tipo de equipamento necessário para realizar suas funções ou experimentos. No seu laboratório, consegue clonar um membro para transplante (teste de Ofícios, CD 15) um corpo humano completo (CD 20) ou mesmo bioimplantes (CD 15 + 1 para cada \$1.000 de custo do implante).

## INVESTIGADOR

Sempre há algo de sujo acontecendo nas megacidades e você vai descobrir o que é - pelo preço certo. Em um mundo onde informações podem ser compradas, criadas e adulteradas, a verdade é um luxo. Você procura nos lugares mais sombrios para descobrir os segredos e crimes que movem essa cidade.

**ITENS.** Escuta.

**BENEFÍCIOS.** Investigação, Percepção, Diplomacia, Detetive, Investigador, Rede de Contatos.

## PEÃO

Você é um assalariado, uma das milhares de pequenas peças da sociedade, invisível aos olhos do mundo. Caixa de supermercado, atendente de loja de implantes, palhaço de festa, você vive uma vida mundana, ganha mal e tem um chefe idiota. A vida não é bela?

**ITENS.** Terno surrado, pasta.

**BENEFÍCIOS.** Ofícios, Vontade, Sortudo, Esforçado.

## RONIN

Você é um guerreiro das ruas, um sobrevivente urbano apex predador. Você sabe quais as leis das megacidades e nenhuma delas está codificada em nenhum livro. A noite fala e a língua dela é de chumbo, aço e sangue.

**ITENS.** Fuzil pesado, armadura pesada

**BENEFÍCIOS.** Fortitude, Iniciativa, Reflexos, Furtividade e um poder de combate à escolha.

## POLICIAL

Você é a lei em uma cidade sem leis. Quando a maioria população vive em miséria, policiais são a diferença entre o caos completo e a ordem. Você vive pro seu trabalho e não tem horas extras o suficiente que o permitam ter uma noite de sono tranquilo.

**ITENS.** Pistola pesada, armadura pesada, algemas, c apacete, distintivo, tonfa.

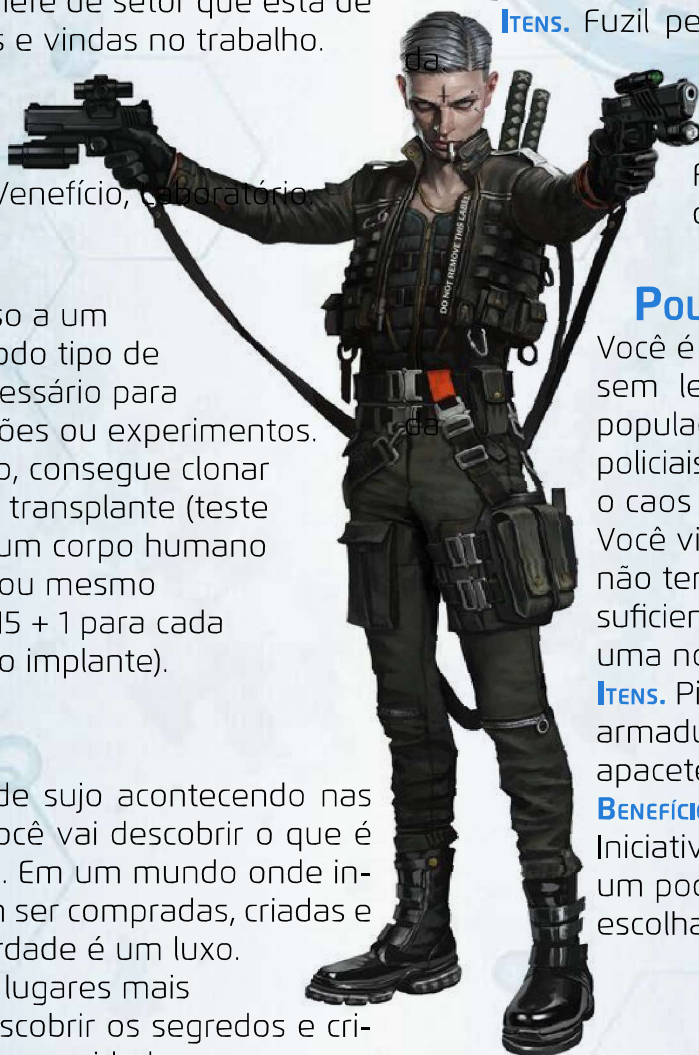
**BENEFÍCIOS.** Investigação, Iniciativa, Luta, Percepção e um poder de combate à escolha.

## YAKUZA

Você é um membro da yakuza, a máfia japonesa. A Yakuza já possui influencia nas maiores cidades do mundo e a sua é uma delas. Seu trabalho envolve todo tipo de trabalho sujo e a pena para falhas geralmente inclui a perda de um dedo ou dois.

**ITENS.** Tatuagem em todo o torso (+2 em Intimidação quando puder ser vista), Katana, pistola leve.

**BENEFÍCIOS.** Luta, Intimidação, Pontaria, Reflexos e um poder de combate à escolha.



## SOBREVIVENTE

Mesmas estatísticas de Selvagem do **Tormenta20**. Sobreviventes não possuem implante neural e caso sejam escaneados por autoridades podem ser presos.

## CLONE

Você é um clone de outra pessoa. Por algum motivo você foi criado e está livre pelo mundo. Você não possui uma identidade civil própria nem as memórias do original e ainda está tentando encontrar seu lugar no mundo.

**ITENS.** Identidade falsa, roupas comuns.

**BENEFÍCIOS.** Enganação, Iniciativa, Sortudo, Roubo de Identidade e um poder à sua escolha.

## ROUBO DE IDENTIDADE

Como um clone, você possui o rosto e as informações genéticas de outra pessoa, mas não suas memórias. Porém, você ainda pode obter informações e personificar o original, enganando sistemas e pessoas. Com algum talento, você pode até mesmo tomar a vida do original, incluindo recursos, contatos e aliados.

## ACOMPANHANTE

Você troca prazer por dinheiro. Prostituta, michê, puta, você já foi chamado de tudo isso. Quem se importa? Enquanto tiver clientes o dinheiro continua entrando, e precisa de dinheiro pra manter o corpo perfeito. Além disso, suas habilidades na cama lhe dão acesso às melhores festas, drogas e pessoas influentes. Fica a cargo do jogador que tipo de acompanhante ele deseja ser, um(a) das ruas ou de luxo.

**ITENS.** Arma branca leve, roupas sexys, kit de maquiagem, procedimento anti-concepcional instalado.

**BENEFÍCIOS.** Atuação, Enganação, Intuição, Ladinagem, Sobrevivência, Sedução.

## SEDUÇÃO

Ao custo de 1PM você pode causar o mesmo efeito de *Enfeitiçar Pessoas*.

## BARTENDER

Desce uma gelada aí! Você é um atendente de algum bar sujo das megacidades. Talvez seja até dono de seu próprio bar sujo. Clientela suspeita, brigas de bar e rumores são seu dia-a-dia. Pensou que a vida ia ser tranquila, não é? Perdeu, playboy.

**ITENS.** Avental, chapéu de vaqueiro, flanela, escopeta.

**BENEFÍCIOS.** Atuação, Diplomacia, Fortitude, Intimidação, Jogatina e um poder à sua escolha.

## CONTRABANDISTA

Você sabe como conseguir os produtos certos que a pessoa certa precisa e pagará muito por isso. Implantes, drogas, clones, mutantes, pessoas... só diga o que quer.

**ITENS.** Pistola leve, roupas caras.

**BENEFÍCIOS.** Enganação, Ladinagem, Jogatina, Diplomacia, Suborno.

## SUBORNO

Mediante um teste de Diplomacia e o pagamento de uma "taxa", você consegue passar uma carga ou pessoa por uma barreira policial, alfândega, porto e semelhantes. A "taxa" fica a cargo do Narrador. Caso o teste seja falho, a carga apenas não passará. Caso seja falha crítica, as autoridades irão desconfiar ou ela atrai atenção indesejada e entrarão em conflito.

## INFORMANTE

Você sabe das coisas certas e cobra um preço pra repassar essa informação.

**ITENS.** Roupas comuns, submetralhadora.

**BENEFÍCIOS.** Diplomacia, Rede de Contatos e dois Poderes a sua escolha.



## ENTREGADOR DE PIZZA

Você tem um prazo a cumprir! Entregadores de pizza é uma das profissões mais perigosas das megacidades. Entrar e sair de zonas urbanas de conflito, passar por fogo cerrado e ainda entregar a pizza quentinha? Não é pra qualquer um e você faz tudo isso pela gorjeta. Eu sei, é um mundo cão, e nesse mundo você é aquele filhote abandonado que ninguém quer.

**ITENS.** Farda da pizzeria, boné, motocicleta, pizza, fuzil pesado, colete leve.

**BENEFÍCIOS.** Pontaria, Luta, Atletismo e dois poderes de combate a sua escolha.

## INFLUENCER

Você é um deus das mídias digitais. Bem, talvez não um deus, mas alguém importante. Seus seguidores ouvem o que você diz, acompanham sua vida, adoram suas aventuras e estilo de vida. E o que você faz e fala, eles escutam e na medida do possível obedecem. Pra isso você deve manter um estilo de vida no mínimo excêntrico, criando vídeos com conteúdo pra manter sua base de fãs interessada.

**ITENS.** Cabelo de cor exótica, roupas caras, drone com câmera.

**BENEFÍCIOS.** Diplomacia, Intimidação, Influência Digital.

## INFLUÊNCIA DIGITAL

Tem um bônus de +5 em testes sociais usando as redes sociais como fonte de intimidação para autoridades, guarda-costas, políticos e pessoas comuns.

## MÉDICO

Mesmas estatísticas de Curandeiro do **Tormenta20**.

## TAXISTA

Vai pra onde, chefia? Você é um motorista urbano das megacidades. Sabe de tudo um pouco, conhece as ruas e os horários

de tráfego. Sobrevive com pouco, mas você não se importa com isso. Um pouco de conversa mole e muitos passageiros acabam revelando coisas interessantes que podem lhe render uns trocados no final do dia.

**ITENS.** Pistola pesada,

**BENEFÍCIOS.** Iniciativa, Pontaria, Pilotagem, Rede de Contatos, Corrida Urbana.

## CORRIDA URBANA

Você consegue chegar antes que qualquer um em um local na área de uma cidade. Faça um teste de Pilotagem, se for bem-sucedido você chegou primeiro a quem estava competindo. Esse teste mede a capacidade do taxista de evitar congestionamento e pegar vias livres, só pode ser realizado em tráfego normal, não em pistas de corrida ou estradas livres ( não pode em corridas de drift, por exemplo).

## MARIONETE DO ANCESTRAL

Você tem a mente de um ancestral instalado em seu implante neural. Ele vê, ouve e sente tudo que você vê, ouve e sente. Infelizmente o seu ancestral ainda possui influência no mundo físico mesmo depois de morto, usando a Rede para gerenciar seus negócios. Você é usado pro ele para existir, pura e simplesmente. O Narrador é livre para criar capacidades de dominar o Personagem para o ancestral (bomba no cérebro, hackeamento de implante, etc.). Entretanto, seu ancestral não são só problemas: ele pode lhe ensinar perícias, poderes e possuir seus próprios recursos que podem ser usados pra ajudar o personagem se ele assim quiser.

**ITENS.** Roupas comuns, pistola leve, colete leve.

**BENEFÍCIOS.** Pontaria, Luta, Iniciativa, Reflexos, Aliado (Mentor IA), Aliado Aprimorado (Mentor IA).

## ALIADO APRIMORADO: MENTOR IA



O seu Mentor IA faz mais do que lhe dar um único bônus. Ele é uma entidade sentiente e viva digitalmente, estendendo sua influência além de sua mente. Ele usa seu implante neural como conexão para o mundo exterior, comandando seus negócios e interesses. Ele funciona como uma forma de patrono para o Personagem, e pode oferecer dinheiro, equipamento, ajuda e informações a cargo do que o Narrador achar necessário para o andamento da campanha.

## SHINOBI

Em um mundo dominado por corporações, criminosos do Império de Jade expandiram seus tentáculos, trazendo não só seus melhores hackers, mas também métodos mais tradicionais de espionagem e assassinato. É aí que você entra. Treinado na arte da furtividade e assassinato, você é a arma das organizações criminosas quando precisa-se de alguém que possa fazer algo nas sombras.

**ITENS.** Traje ninja, roupas comuns, katana de monofilamento, 10 shurikens.

**BENEFÍCIOS.** Furtividade, Ladinagem, Atletismo, Mienai.

## MIENAI

Você aprendeu a arte suprema da invisibilidade. Mediante o custo de 1 PM, pode dobrar seu bônus no teste de Furtividade.

## MONITOR DE ANDRÓIDES

Você vigia andróides para corporações para garantir que eles funcionem de acordo com suas funções. Eventualmente precisa fazer manutenção ou retirar algum do local de funcionamento, programar um novo e substituí-lo. Você também tem um chefe que recebe seus relatórios todo mês e ele não gosta quando as coisas saem do controle. Andróides renegados são um alerta vermelho na sua função e é sempre bom dar um jeito para eles sumirem antes que eles causem muitos problemas no seu relatório, não é?

**ITENS.** Programa de monitoramento no implante neural, roupas comuns.

**BENEFÍCIOS.** Investigação, Diplomacia, Intuição, Pontaria, Conhecimento, Hackear, Ofícios, Tecnopsicólogo.

## TECNOPSICÓLOGO

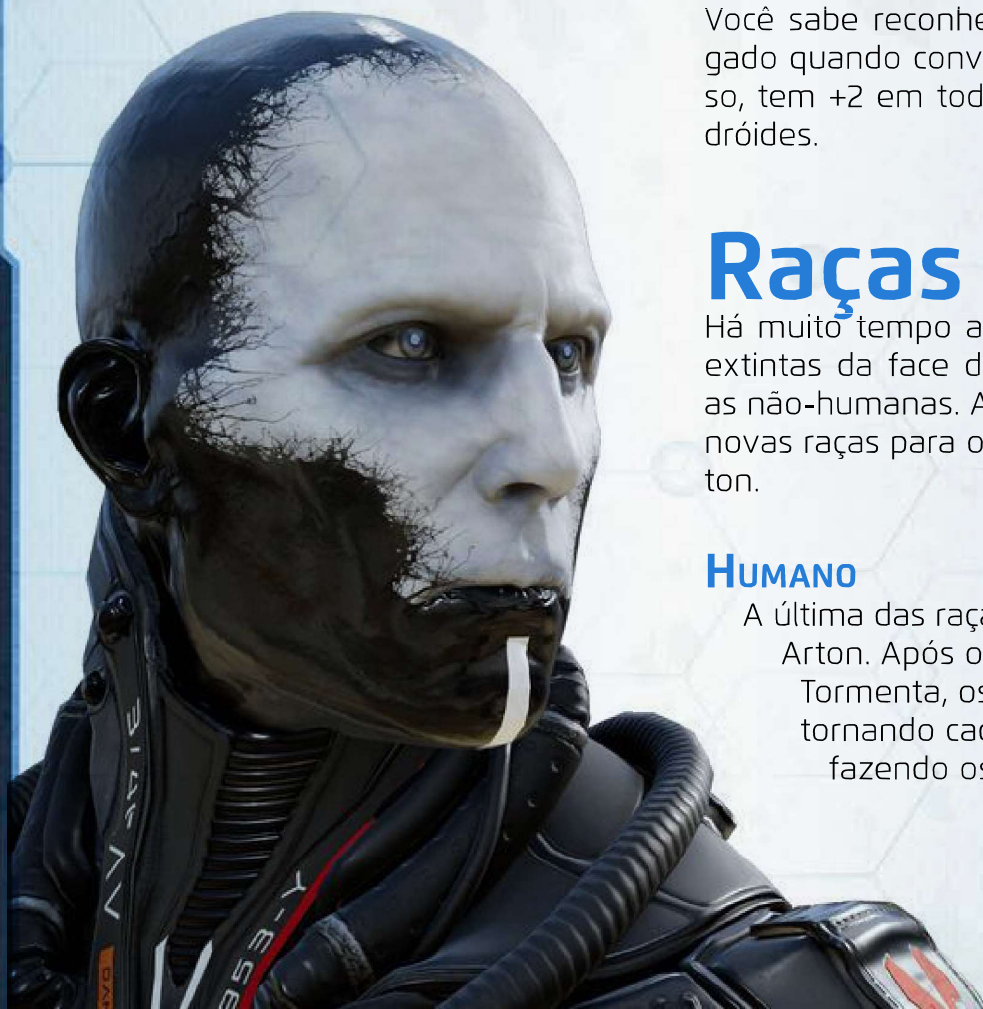
Você sabe reconhecer um andróide renegado quando conversa com um. Além disso, tem +2 em todos os testes contra andróides.

# Raças

Há muito tempo as raças de Arton foram extintas da face do planeta. Pelo menos, as não-humanas. A seguir vamos tratar de novas raças para o cenário futurista de Arton.

## HUMANO

A última das raças sobreviventes em Arton. Após o crescimento da Tormenta, os recursos foram se tornando cada vez mais escassos, fazendo os povos entrarem em conflitos cada vez mais acirrados até a eclosão de guerras. Com o





passar os séculos, menos e menos das outras raças eram vistas nas cidades restantes. Quando começaram a erguer as muralhas das megacidades (verdadeiras favelas verticais com seu próprio ecossistema), o racismo atingiu patamares alarmantes, fazendo muitos povos não-humanos fugirem ou passarem por surtos de "limpeza racial". Humanos possuem estatísticas como no módulo básico **Tormenta20**.

## ANDRÓIDE/ROBÔ

Andróides foram a evolução natural dos golens após a extinção da magia em Arton. Enquanto que a tecnologia abria caminho entre a população, era necessário seres cada vez mais aptos a sobreviver ao ambiente fora das megacidades tomados pela Tormenta para angariar recursos. Baseados em antigos livros de história onde a vida artificial era uma realidade, foram criados os andróides. A grande maioria dos andróides possui um dono que lhe obriga a todo tipo de serviços.

Talvez seja a interação com raças vivas com livre arbítrio, mas eventualmente um andróide encontra uma situação que faz superar suas diretrizes primárias: seja um vínculo de amizade com uma criança, enxergar o amor entre dois seres ou apenas ver o rancor contra os seres vivos nascer em seu íntimo. Quando essa situação acontece, o andróide aprende a ter livre arbítrio. Geralmente seu primeiro instinto é fugir e se tornar um andróide renegado, sendo muitas vezes destruído no processo. Outros, disfarçam sua condição e continuam a viver entre os "orgânicos" para aprendizado e sobrevivência.

Andróides possuem as mesmas estatísticas do Golem no módulo básico **Tormenta20**. Opcionalmente, o Jogador pode escolher pra jogar com um robô, que em termos de regras nada mais é que um andróide com aparência inumana.

## REPLICANTE

Com o avanço da biotecnologia, a humanidade acabou avançando no campo da clonagem. Inicialmente com várias ressalvas éticas entre os governos sobre direitos humanos, logo percebeu-se que todos tinham seus próprios programas de clonagem. Durante muito tempo foi falado de "escravidão" acerca de clones, mas logo que a escassez começou a se alastrar, a humanidade perdeu seus princípios. As vantagens dos clones eram inúmeras, e temendo que possam gerar mutações na genética humana e novas doenças, bem como mantê-los a curto prazo no mercado para sempre haver demanda, foram criados os replicantes: clones com prazo de validade. Assim que um replicante vence sua validade, seu corpo apenas cai inerte no chão. Todo replicante sabe o quanto ainda vai viver, está entre as inúmeras modificações neurológicas que possuem em seus corpos.

**VEJA DESCRIÇÃO ABAIXO.**

**MODELO DE TRABALHO.** Criados para o trabalho

braçal em fábricas, indústrias, estufas e todo tipo de trabalho, possuem Força +2, Constituição +2, Inteligência -2. Possuem um prazo de validade curto (role 1d6+3 para definir os anos restantes de vida do replicante). Possuem +2 de Fortitude. Modelos de trabalho ganham Ofício como perícia treinada.

**MODELO DE PRAZER.** Produzidos para oferecer sexo em casas de prazer, boates, clubes ou mesmo para uso pessoal, esses modelos tem Inteligência +2, Carisma +2, Força -2. Possuem um prazo de validade curto (role 1d6+3 para definir os anos restantes de vida do replicante). Ganham Acrobacia, Diplomacia e Ofícios como perícia treinada de classe.

**MODELO MILITAR.** Criados como seguranças, soldados e agentes de corporações, possuem Força +2, Destreza +2, Inteligência -2. Possuem um prazo de validade curto

(role 1d4 para definir os anos restantes de vida do replicante). Devem comprar obrigatoriamente pelo menos 1 nível de Agente, Sniper ou Mercenário. O modelo militar ganha +4 em Fortitude e Ofícios como perícia treinada.

## CIBORGUE

Mesmo com o avanço da tecnologia, existem limites naturais para o quanto de estresse o corpo humano aguenta de implantes. Ciborgues são humanos que possuem um talento natural pra exceder os limites humanos de implantes cibernéticos. De fato, eles podem exceder tanto esses limites que alguns perdem tanto de seu corpo que não possuem nem áreas orgânicas visíveis.

### ATRIBUTOS VARIAM.

#### CONSTITUIÇÃO +2, +2 EM DOIS ATRIBUTOS DIFERENTES.

Ciborgues são em essência humanos e recebem atributos como tal.

**FISIOLOGIA CIBERNÉTICA.** Humanos normais podem possuir um valor de Toxicidade igual a Constituição. Ciborgues contam todo implante como -1 de seu valor de Toxicidade (mínimo 1).

## HÍBRIDO

Durante muito tempo houve uma especulação mundial sobre o uso ético da transgenia. A remoção de órgãos animais para transplante em humanos foi aceita pela sociedade pouco antes das clínicas e corporações verem a utilidade de inserir DNA humano em animais para melhorar a compatibilidade dos transplantes. Logo vários experimentos ilegais começaram a ocorrer e não foi de se espantar quando começaram a surgir porcos com inteligência humana.

Gradualmente vários híbridos começaram a aparecer pela sociedade, seres meio felinos, meio porcos e até mesmo meio gatos e meio rinocerontes. Movimentos sobre a vida dessas criaturas começaram a pipocar pelo mundo todo até que as nações tiveram que começar a reconhecer os direitos desses animais quase-humanos e hoje são um pequeno mas vivo nicho da sociedade.



## HABILIDADES DE RAÇA

**FORÇA +2, DESTREZA +2, CONSTITUIÇÃO +2.**

**PREDADORES.** Híbridos, independente de sua origem animal, possuem presas e garras que causam 1d6 de dano em ataque corpo a corpo.

**SENTIDOS ANIMAIS.** Essas criaturas possuem sentidos ampliados, ganham +2 em testes de Percepção e podem enxergar na penumbra.

## HUMANO 2.0

Filhos e filhas de empresários ricos e astros de cinema, humanos 2.0 como são conhecidos são indivíduos com seu DNA projetado ao seu melhor, possuindo corpos perfeitos, mentes geniais e carisma estonteante.

A maioria deles está nas castas mais altas da sociedade como corporativos, celebridades ou apenas vivendo com o melhor que o dinheiro pode pagar.

## HABILIDADES DE RAÇA

**+2 EM UM ATRIBUTO, +4 EM UM ATRIBUTO À**

**ESCOLHA E DIFERENTE.** Humanos 2.0 foram projetados geneticamente para atingir o pico da perfeição em um aspecto da existência humana. Seja força brutal, beleza e carisma perfeitos, inteligência genial, vigor físico de um pentatleta olímpico, humanos 2.0 excedem todas as marcas da humanidade deixando os não-projetados para trás com o resto.

**VERSÁTIL.** Você se torna treinado em duas perícias a sua escolha (não precisam ser da sua classe). Você pode trocar uma dessas perícias por um poder geral a sua escolha.

## LEFEU

Estatísticas como no módulo básico **Tormenta20**.

Lefeu foi a única raça de Arton que sobreviveu até os dias de hoje além dos humanos e a maioria deles vivem na tormenta.

# Classes

Abaixo seguem algumas classes para o cenário. Muitas delas são versões originais do próprio **Tormenta20**, ficando apenas a referência para consulta no livro.

## CORPORATIVO

Corporativos são homens de negócios, empresários e representantes das grandes corporações. Corporativos de menores escalões são geralmente personagens iniciantes que sujam mãos em trabalhos obscuros no lugar de seus chefes, mantendo contatos com agentes das ruas, longe da folha de pagamento oficial da empresa (e das câmeras da mídia e das redes sociais). Não é sempre mas aconselha-se ao Narrador permitir que um Corporativo avance em cargos na empresa a medida que seus níveis de personagem vão evoluindo. Corporativos seguem as regras da classe Nobre presente no livro **Tormenta20**.

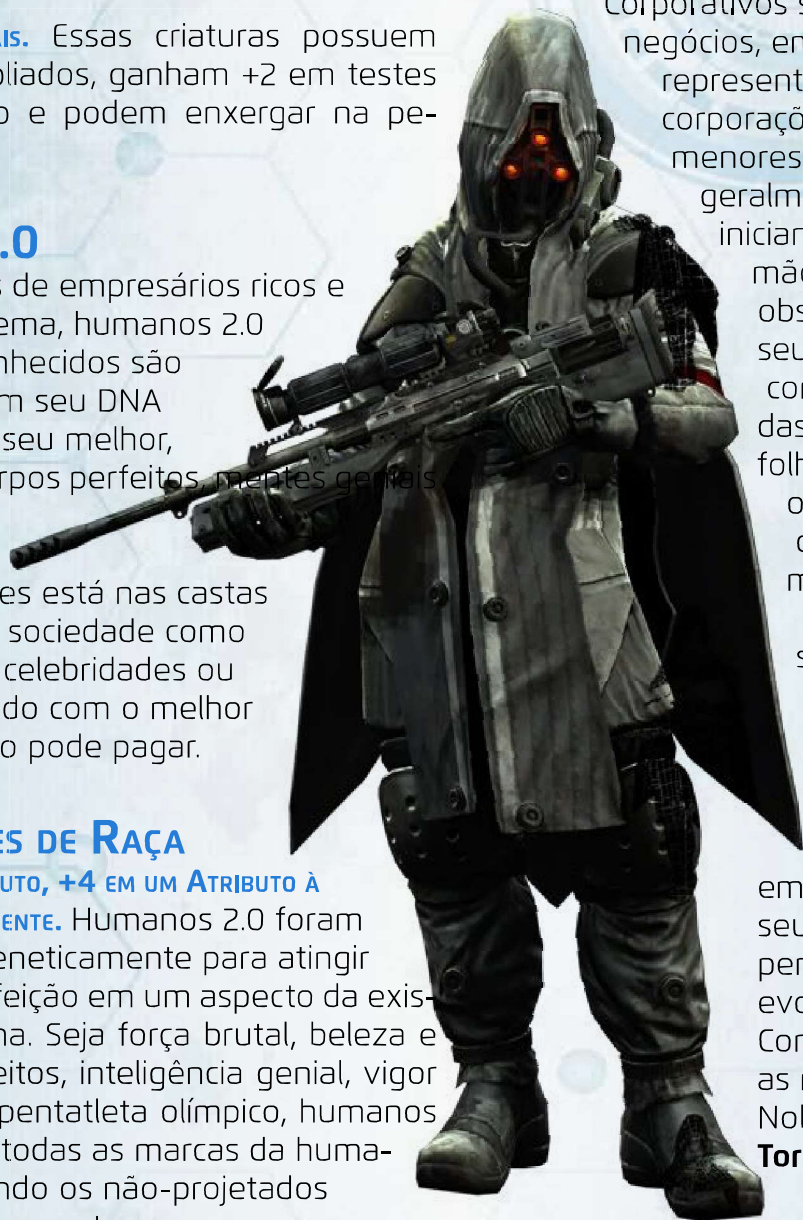
## AGENTE

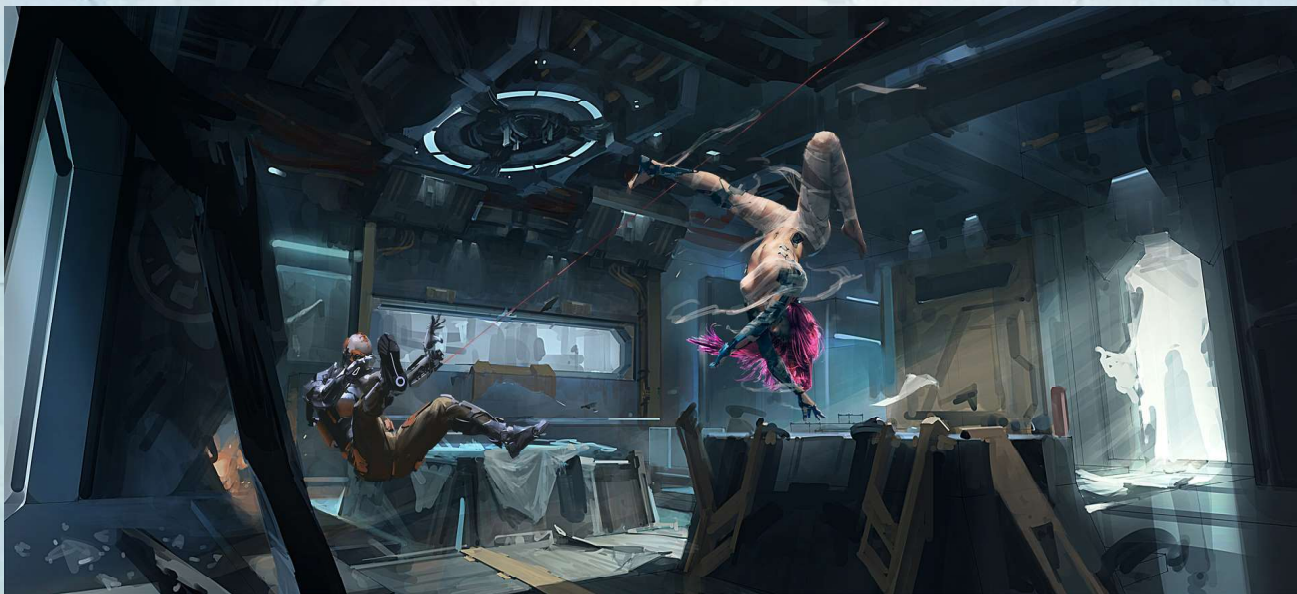
Agentes são os homens de armas, sejam eles policiais, seguranças ou apenas soldados da fortuna, estando presentes em toda boa ação.

Agentes seguem as regras da classe Guerreiro presente no livro **Tormenta20**.

## MERCENÁRIO

Mercenários são semelhantes aos agentes, mas mais indisciplinados na arte do combate, porém mais imprevisíveis.





Mercenários seguem as regras da classe Bárbaro presente no livro **Tormenta20**.

Assassinos seguem as regras da classe Ladino presente no livro **Tormenta20**.

## MUTANTE

Indivíduos nascidos com habilidades sobre-humanas, muitas vezes frutos de experimentações de nações bélicas, replicantes criados para trabalhos insalubres ou apenas acidentes. Mutantes podem ou não ter uma aparência humana ou totalmente aberrante. Encoraja-se a compra de Poderes da Tormenta para Mutantes.

Mutantes seguem as regras da classe Arcanista Feiticeiro, porém seu atributo-chave é Inteligência e só pode escolher magias de um único tipo de escola de magia. A classe Arcanista está presente no livro **Tormenta20**. Podem possuir linhagem mas dificilmente vão saber a origem desses poderes.

## SNIPER

Snipers são assassinos de elite, mestres da arte do assassinato a longa distância.

Snipers seguem as regras da classe Caçador presente no livro **Tormenta20**.

## ASSASSINO

Assassinos são especialistas na arte de matar, atingindo seus alvos a longa distância com rifles de precisão ou próximos com katanas de vibrofilamento em letais ataques furtivos. Muitos assassinos profissionais trabalham para a Yakuza e outras organizações criminosas, mas não é incomum ver muitos deles na folha de pagamento de grandes corporações.

## HACKER

Especialista em manipulação de dados e sistemas digitais, o hacker domina tecnologias de informação, realidade virtual e aumentada. Movendo-se pelas sombras da Rede, eles são mestres na arte de driblar os mais sofisticados sistemas de segurança, seja para obter informações sensíveis, roubar dados corporativos valiosos ou até mesmo desestabilizar governos opressivos. Com implantes cibernéticos que amplificam suas habilidades mentais e aumentam sua conexão com a Rede, são conhecidos por sua ousadia e individualismo. Em um mundo onde megacorporações controlam quase todos os aspectos da vida, esses indivíduos habilidosos se tornam símbolos de resistência e liberdade, lutando pela autonomia dos cidadãos e revelando a verdade oculta por trás das cortinas digitais do poder.

Além de suas habilidades técnicas, esses hackers também se destacam por sua estética distintiva, incorporando elementos cibernéticos em seu visual e misturando moda futurista com um toque retrô. Operando nas ruas sombrias e becos escondidos, eles têm um código de ética próprio, favorecendo a informação como uma moeda poderosa. Muitos hackers são movidos por ideais revolucionários e uma vontade inabalável de desafiar o status quo, enquanto outros buscam seus próprios objetivos, às vezes mergulhando nas profundezas dos sistemas mais perigosos, onde a

própria noção de realidade pode se tornar instável. Em um mundo onde a linha entre o virtual e o real não existe, os hackers se tornaram arautos de mudanças e incitadores de uma revolução digital.

### CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

**PONTOS DE VIDA.** Um hacker começa com 8 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 2 PV (+ mod. Con) por nível.

**PONTOS DE MANA.** 6 PM por nível

**PERÍCIAS.** Hackear (Int), Conhecimento (Computação) (Int) e Vontade (Sab), mais 1 a sua escolha entre Conhecimento (Int), Iniciativa (Des), Ofício (Int) e Percepção (Sab).

**PROFICIÊNCIAS.** Armaduras leves, pistolas.

### HABILIDADES DE CLASSE

**PROGRAMAS.** O hacker possui em seu implante neural diversos programas ilícitos que lhe permitem penetrar e alterar softwares de sistemas, realidade aumentada, dispositivos eletrônicos, cibernéticos e até outros implantes neurais. Poderes que tenham descrição como magias possuem custo em PM igual às mesmas, testes de resistência do Hacker se tornam testes da perícia Hackear e o dano sempre é mental.

**PODER DE HACKER.** No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

**Silêncio de comunicação.** Você gasta 1PM para desligar os sistemas de comunicação dos inimigos em um raio de 30 quadrados. Esse efeito dura 1 hora e é uma ação padrão.

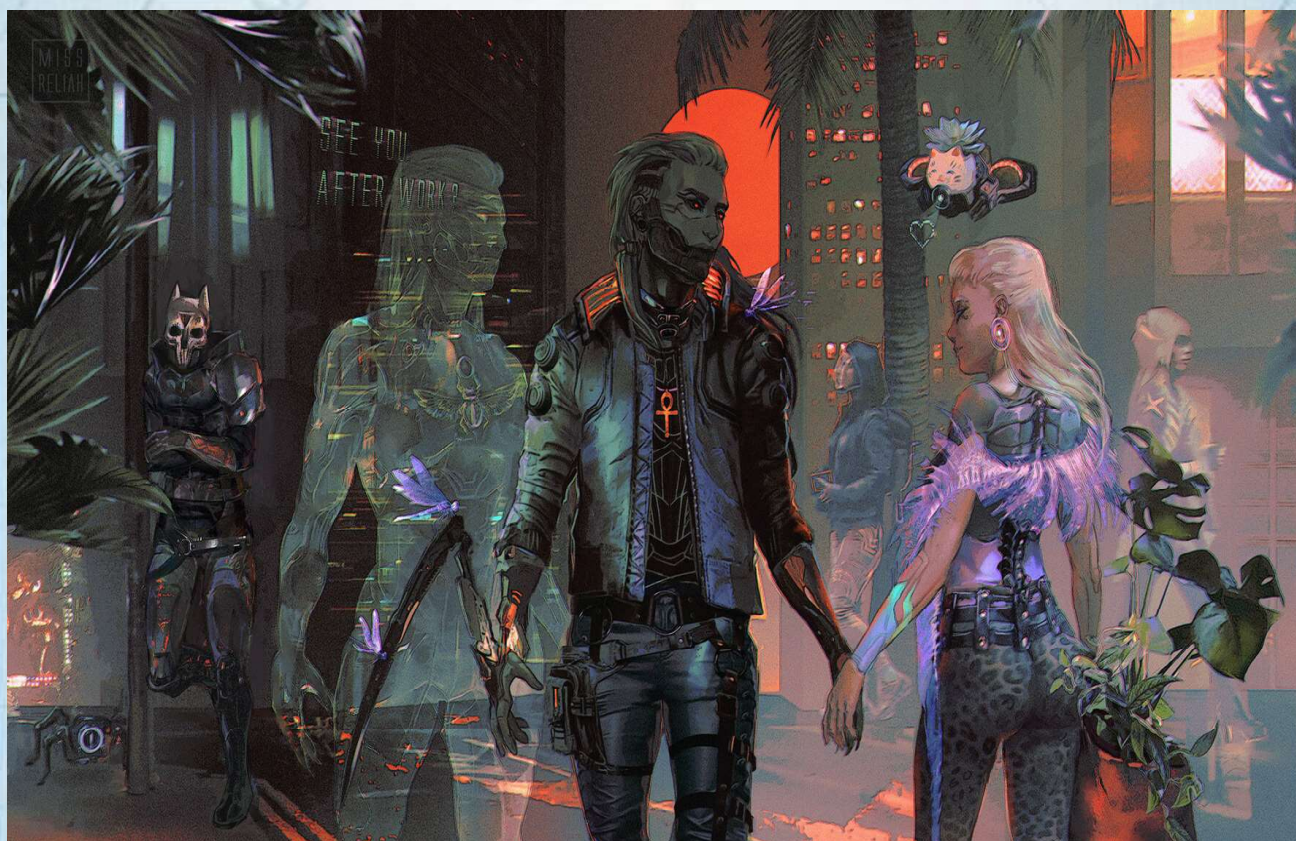
**Acessar sistemas.** Mediante um teste de Hackear, pode acessar um computador para obter informações. A distância do terminal acessado é irrelevante visto que acessa pela Rede. Fica a cargo do Narrador definir a dificuldade para invadir o sistema. Custa 1PM e é uma ação padrão.

**Aumento de Atributos.** Como o poder semelhante de todas as classes do **Tormenta20**.

**Acessar câmeras.** Agora o hacker não precisa mais andar fisicamente com o grupo, podendo acompanhá-los em tempo real com câmeras locais, de vigilância, de drones, etc. Ainda é necessário algum tipo de suporte via áudio, que o hacker pode acessar também com este poder se seus colegas tiverem equipamento. Funciona como a magia **Vidência**, mas desconsiderando valores de distância.

**Cegueira de pop-up.** Mediante um teste de Hackear contra Vontade do alvo, pode entupir o implante neural dele de propagandas de todo tipo, obstruindo sua visão com todo tipo de pop-up de realidade aumentada. Funciona como a magia **Escuridão**.

**Rastreamento.** Mediante o gasto de 2PM e



um teste de Hackear, você pode marcar a localização de algum dispositivo com GPS que o alvo possua e segui-lo. Esse poder dura 30 minutos até os servidores detectarem o hackeamento. Essa é uma ação padrão.

**Controle de robôs.** Pode controlar drones e robôs mediante um teste de Hackear (CD 15 para drones simples, CD 20 para robôs mais completos, CD 25 para robôs de combate, CD 30 para mechas) e o gasto de 2 PM. Robôs Jogadores não contam para esse poder e só podem ser manipulados com o poder a seguir.

**Controle de andróides.** Agora o hacker pode invadir e manipular sistemas mais complexos como a mente de um andróide. O teste é a perícia hackear contra a Vontade do alvo.

**Ilusão digital.** Como a magia *Criar Ilusão*.

O personagem hackeia o implante neural do alvo, gerando imagens de realidade aumentada indistinguíveis da realidade.

**Loucura digital.** Como a magia *Desespero esmagador*.

**Controle digital.** Como a magia *Marionete*.

Requisito: nível 16 de Hacker.

**Adaga Mental.** Como a magia de mesmo nome.

**Disfarce RA.** Sobre põe a imagem do Hacker com a de outra pessoa no implante neural do alvo. Semelhante a magia *Disfarce ilusório*.

**Imagem espelhada.** Semelhante a magia de mesmo nome.

**Leque cromático.** Semelhante a magia de mesmo nome.

**Mapear.** Semelhante à magia de mesmo nome.

**Sussurros insanos.** Semelhante a magia de mesmo nome. **Requisito:** Hacker nível 4.

**Ataque neural em massa.** Semelhante a

magia *Bola de Fogo*, mas o dano é mental e não possui efeitos visíveis. **Requisito:** Hacker nível 4.

**Aparência perfeita.** Semelhante a magia de mesmo nome. **Requisito:** Hacker nível 4.

**Invisibilidade.** Semelhante a magia de mesmo nome. **Requisito:** Hacker nível 4.

**Difícultar detecção.** Semelhante a magia de mesmo nome. **Requisito:** Hacker nível 8.

**Imobilizar.** Semelhante a magia de mesmo nome. **Requisito:** Hacker nível 8.

**Miragem.** Semelhante a magia de mesmo nome. **Requisito:** Hacker nível 8.

**Visão da verdade.** Semelhante a magia de mesmo nome. **Requisito:** Hacker nível 12.

**Alterar memória.** Semelhante a magia de mesmo nome. **Requisito:** Hacker nível 12.

**Duplicata ilusória.**

Semelhante a magia de mesmo nome.

**Requisito:** Hacker nível 12.

**Explosão**

**caleidoscópica.**

Semelhante a magia de mesmo nome.

**Requisito:** Hacker

nível 12.

**Lobotomização.** Semelhante a magia *Desintegrar*, porém em vez de morrer o alvo tem sua mente lobotomizada (Inteligência fica igual a 0). **Requisito:** Hacker nível 12.

**Lobotomização em massa.** Semelhante a magia *Mata-dragão*, mas seu dano colateral se limita a queimar todos os eletrônicos que tiver na área de efeito e o dano é mental. **Requisito:** Hacker nível 16.

**Réquiem.** Semelhante a magia de mesmo nome. **Requisito:** Hacker nível 16.

**Roubar a Alma.** Semelhante a magia de mesmo nome, porém o alvo tem sua mente copiada para um sistema externo e a original lobotomizada. **Requisito:** Hacker nível 16.

**Desejo.** Semelhante à magia de mesmo nome, o Hacker pode manipular o sistema pra que seus mais loucos desejos se tornem realidade. Claro que isso não ocorre magicamente: para melhoria de atributos ele consegue hackear o sistema de uma clínica cirúrgica, para objetos pode comprá-los com cartões roubados, e assim por dian-



te. Existe algumas limitações, por exemplo esse poder não pode voltar no tempo. As consequências do uso desse poder são as mesmas da magia: quanto mais absurdo o desejo, maiores são as consequências. **Requisito:** Hacker nível 16.

**DPS CIBERNÉTICO.** Concede um bônus de +1d6 para cada 1 PM extra gasto em poderes. **Requisito:** Hacker nível 5. Esse poder aumenta para 2d6 no nível 10 e 3d6 nível 15.

**ANTI-HACKING.** O hacker adquire defesas contra ataques de outros hackers, substituindo testes de Vontade por teste de Hackear. Esse poder confere bônus de +1 no nível 2, +2 no nível 4, +3 no nível 8, +4 no nível 12, +5 no nível 16 e +6 no nível 20.

**FANTASMA DIGITAL.** O hacker descobre um meio de se tornar uma inteligência artificial viva e independente na Rede, podendo ter uma representação na realidade aumentada. Em termos de jogo, ele adquire a condição Incorpóreo, não precisa mais comer, beber ou dormir, não envelhece, pode se manifestar como realidade aumentada no implante neural de outras pessoas, não recebe mais dano físico mas ainda pode ser afetado por ataques elétricos ou poderes de Hacker.

## Implante Neural

Atualmente, todas as pessoas possuem um implante neural que lhe permite acesso à Rede. Obrigatoriamente instalado após o nascimento por medida governamental, o implante neural não só permite acesso à rede mundial de computadores como uma gama de funções básicas, como ligações, chamadas de vídeo, acessar realidade aumentada, entre outros. É como um smartphone instalado no cérebro. Pode-se fazer atualizações desse implante, mediante autorização governamental, mas ninguém pode viver sem ele. De fato, é ilegal não ter um implante neural e aqueles escaneados por autoridades sem um são presos, fichados e encaminhados para a cirurgia.

Personagens podem ser rastreados pelo implante? O governo tratou de criar uma criptografia densa o suficiente para que os melhores hackers não conseguissem quebrar o código para rastreá-lo. O GOVERNO

rastreia eles? Fica a cargo do Narrador essa decisão.

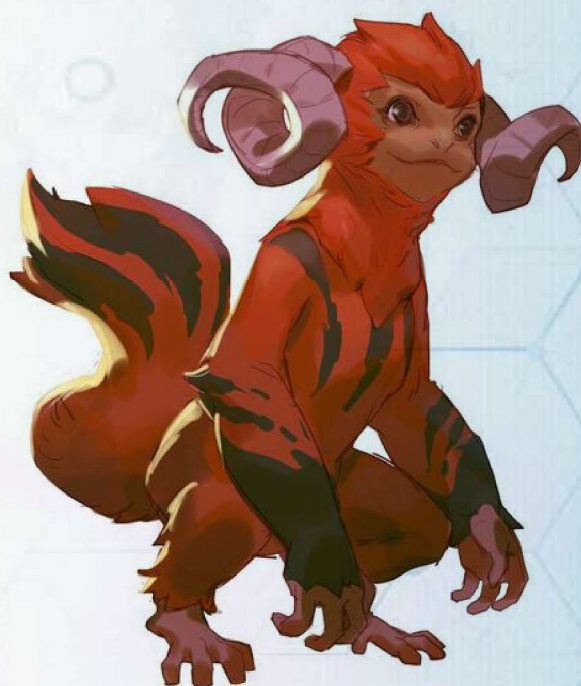
## Aliados

### MUTANTE

Um mutante pode ser um colega de fuga de alguma instalação corporativa, um prisioneiro, um sobrevivente da Tormenta ou o que o Jogador desejar para seu companheiro. Ele concede +5PM diários para o Personagem.

### ANIMAL FANTÁSTICO REPLICANTE

Um animal clonado com características físicas exóticas, como uma cor fluorescente, asas, um macaco de 4 braços, um cavalo com um único chifre ou o que quer que a imaginação e o dinheiro do personagem deseje. Animais fantásticos não podem ser maiores do que Médio. O animal concede um bônus de +1d6 de ataque.



### HÍBRIDO ANIMAL FANTÁSTICO RV

Uma inteligência artificial que acompanha o Personagem vivendo em seu implante de realidade aumentada, podendo ser visto tanto dentro da Rede como no mundo físico. O Personagem escolhe se seu companheiro pode ou não ser visto por outros personagens. Em jogo ele concede um

## ARMAS A DISTÂNCIA

| <i>nome</i>          | <i>custo</i> | <i>dano</i> | <i>critico</i> | <i>peso</i> | <i>propriedades</i> |
|----------------------|--------------|-------------|----------------|-------------|---------------------|
| Pistola leve         | \$500        | 1d6         | 20             | 1kg         |                     |
| Pistol pesada        | \$1000       | 1d8         | 20             | 1,5kg       |                     |
| Pistola laser leve   | \$700        | 1d6         | 19             | 1kg         | dano de fogo        |
| Pistola laser pesada | \$1500       | 1d8         | 19             | 1,5kg       | dano de fogo        |
| Submetralhadora      | \$700        | 1d8         | 20             | 2kg         |                     |
| Fuzil                | \$2000       | 1d10        | 20             | 4kg         |                     |
| Fuzil de precisão    | \$3000       | 2d8         | 20             | 8kg         |                     |
| Fuzil laser          | \$4000       | 1d10        | 19             | 4kg         | dano de fogo        |
| Lança-foguete        | \$10000      | 2d12        | 20             | 7kg         |                     |

## ARMAS CORPO A CORPO

| <i>nome</i>              | <i>custo</i> | <i>dano</i> | <i>critico</i> | <i>peso</i> | <i>propriedades</i> |
|--------------------------|--------------|-------------|----------------|-------------|---------------------|
| Faca                     | \$10         | 1d4         | 19             | 0,5kg       |                     |
| Katana                   | \$100        | 1d8/1d10    | 19             | 3kg         |                     |
| Katana de vibrofilamento | \$5000       | 1d10/1d12   | 18             | 2,5kg       |                     |
| Taco de baseball         | \$20         | 1d6/1d8     | 19             | 1,5kg       |                     |
| Tonfa                    | \$30         | 1d6         | 19             | 1,5kg       |                     |
| Soqueira elétrica        | \$400        | 1d8         | 20             | 0,5kg       | dano elétrico       |
| Shuriken                 | \$5          | 1d4-1       | 20             | 0,1kg       |                     |
| Faca de arremesso        | \$5          | 1d4-1       | 20             | 0,2kg       |                     |

## ARMADURAS

| <i>nome</i>             | <i>custo</i> | <i>defesa</i> | <i>penalidade</i> | <i>peso</i> |
|-------------------------|--------------|---------------|-------------------|-------------|
| Colete leve             | \$200        | +4            | 0                 | 1kg         |
| Colete pesado           | \$500        | +5            | -1                | 3kg         |
| Traje de combate        | \$1000       | +7            | -2                | 10kg        |
| Traje de combate pesado | \$2000       | +10           | -3                | 15kg        |
| Traje de sobrevivência* | \$1000       | +4            | 0                 | 6kg         |
| Traje espacial**        | \$1000       | +4            | -1                | 7kg         |
| Traje de camuflagem***  | \$2000       | +4            | 0                 | 5kg         |

\* O traje possui uma série de modos de sobrevivência, conferindo um bônus de +3 em Sobrevivência.

\*\* O traje permite sobreviver aos rigores do espaço por até 1d4 dias até precisar recarregar.

\*\*\* O traje simula a magia *Invisibilidade* com mesmo custo em PM.

bônus de +3 em testes sociais.

## IA DE SUPORTE

Uma inteligência artificial desenvolvida unicamente para suporte online. Pode ter a forma e a personalidade que o personagem desejar, desde um amigo morto até si próprio, um monstro de RPG ou mesmo uma celebridade, concedendo um bônus de +3 na perícia Hackear.

## MENTOR IA

Algumas vezes a morte não é o fim. Mesmo com a opção de clonagem, alguns líderes de organizações criminosas, chefes de famílias poderosas ou apenas pessoas bastante ricas preferem uma existência virtual, eternizando suas mentes dentro dos implantes de indivíduos especiais. Muitos líderes da Yakuza imprimem suas mentes dentro de seus filhos ou novos líderes



da organização, guiando-os a cada passo, aconselhando ou apenas vigiando. Um Mentor IA dá um bônus de +1d6 de ataque mas tem infinitas possibilidades de roleplay, podendo ser um NPC tão profundo quanto o narrador quiser. Para mais recursos para este NPC, veja a Origem *Marionete de Ancestral*.

## Equipamento

Um personagem inicial começa com \$15.000.

## Serviços

### CLONAGEM

Um Personagem pode ter um clone, uma cópia física e mental sua. Ela é mantida hibernando em cápsulas de clínicas de clonagem até sua ativação. O dono do clone possui um implante (sem custo em Toxicidade) que alerta a clínica quando o cérebro de seu usuário perde suas funções cerebrais. Nesse caso a clínica possui autoriza-

ção legal de ativar o clone, que possuirá as memórias da última vez que o cliente foi até ela fazer uma cópia (geralmente visitas mensais). Cada clone custa \$100.000 incluso manutenção anual do clone suspenso (cada ano extra custa \$5.000).

## Implantes

Implantes são melhorias físicas e mentais que um personagem pode adquirir mediante custo em dinheiro. Implantes são comprados em hospitais, clínicas, mas também em traficantes de implantes, de forma legal e ilegal. Implantes mais poderosos não são abertos ao público, vendidos apenas no meio militar ou para guarda-costas de grandes corporações.

Quando se fala em implantes, logo nos vem à mente a idéia de um braços cromado revestido de metal ou fios saindo da cabeça. Bem, isso não é de todo irreal. Há vários tipos de implantes, são eles os **cibernéticos** ou cyberware, implantes feitos com partes mecânicas e eletrônicas, como braços biônicos. Outros implantes assumem tecnologias menos prejudiciais ao organismo, feitos de carne e sangue, órgãos desenhados com o próprio DNA do usuário (e algumas coisas a mais), permitindo processar alimentos que envenenariam um ser humano, enxergar perfeitamente à noite, aumentar a força e rapidez, entre outros, são chamados de **bioimplantes** ou bioware. Um bioimplante não precisa ser necessariamente um tratamento gore feito por um cientista louco: pode ser um tratamento genético limpo e esteticamente bonito, pode ser um órgão criado para desempenhar funções hormonais que melhoram o carisma do personagem, entre outras soluções que apenas melhoram a ficha do personagem (ou controlam sua vida).

O Narrador deve atentar que todo implante possui um nível de **Toxicidade**, a capacidade do corpo de rejeitar o excesso de implantes de forma que sua saúde começará a deteriorar até que possa ser tratado por um médico e retirado o excesso de implantes. **Via de regra a Toxicidade máxima de um personagem é igual seu valor de Constituição.**

## IMPLANTES

| nome                | custo                        | toxicidade |
|---------------------|------------------------------|------------|
| Atributo +1         | \$2000                       | 1          |
| Atributo +2         | \$4000                       | 2          |
| Atributo +3         | \$5000                       | 3          |
| Atributo +4         | \$10000                      | 4          |
| Atributo +5         | \$15000                      | 5          |
| Perícia +1          | \$1000                       | 1          |
| Perícia +2          | \$2000                       | 2          |
| Perícia +3          | \$3000                       | 3          |
| Perícia +4          | \$7000                       | 4          |
| Perícia +5          | \$10000                      | 5          |
| Habilidades raciais | \$5000                       | 5          |
| Magia               | (Círculo de Magia) x \$10000 | 5          |
| Poder da tormenta   | \$5000                       | 3          |
| Órgão substituto    | \$1000                       | 1          |

Dito isso, vamos seguir à lista de implantes do jogo. O Narrador é livre para criar novos implantes baseados em magias, poderes e habilidades raciais de outros livros. Porém, deve ter discernimento ao adaptar magias se forma que os efeitos escolhidos não sejam de um nível tecnológico muito superior ao do cenário de jogo. Afora esse detalhe, o Jogador é livre para escolher a forma que seu implante irá manifestar seu poder: uma Bola de Fogo pode ser um canhão implantado na palma da mão, uma flecha ácida pode sair de jatos da boca do Personagem, a Flecha Infalível de Talude pode ser um raio laser saído de um olho biônico e assim por diante.

Os custos de Atributos e Perícias são contabilizados diferentemente para diferentes Atributos e Perícias. Um chip de Luta +2 custará \$2.000 e se o personagem depois quiser implantar um chip de Pontaria +1 custará apenas \$1.000. Porém, se quiser aumentar seu chip de Luta +2 para +4 deverá fazer um upgrade custando mais \$5.000.

## Hipertech

A história de Arton até os dias de hoje foi extremamente longa, recheada de todo tipo de eventos. A humanidade criou tecnologias e maravilhas que poderiam ter feito eles alcançarem as estrelas. Os últimos

cientistas élficos e anões antes de deixarem a humanidade haviam criado tecnologias tão incríveis que humanos podiam sequer conceber sua criação. Algumas dessas tecnologias estão na mão de corporações, outras estão perdidas para sempre. O Narrador deve ter discernimento em colocar hipertech em jogo, visto que sua presença pode mudar os rumos de uma campanha. Em termos de jogo, para facilitar o Narrador pode recriar qualquer magia de forma tecnológica como hipertech ou criar suas próprias. Abaixo seguem alguns exemplos. Os custos em PM para realizar os efeitos ainda são os mesmos das magias.

### ARMA DE PORTAL

SPistola que simula os efeitos da magia *Telepotransporte*.

### SIMBIONTE

Organismo vivo que pode ser inoculado em outro organismo, se replicando e alterando o DNA do personagem, concedendo habilidade de gerar qualquer tipo de arma branca feita de material orgânico estranho. Além disso, recebe metade do dano de algum tipo a escolha do narrador.

### ARMADURA NEUROREATIVA

Armadura com IA alimentada por cargas neurais convertidas em impulsos de com-

bate. Em termos de regras, o personagem pode usar Inteligência como atributo-base para as perícias Luta e Pontaria.

### ARMADURA FÁSICA

Permite o usuário ficar intangível, ganhando Defesa +5 e recebendo metade do dano de ataques físicos. Visualmente o corpo do personagem parece estar "piscando" enquanto a armadura tiver ativa.

### MOCHILA A JATO

Pequeno aparato do tamanho de uma pequena mochila, permite o personagem voar como na magia *Vôo*.

### GRANADA TEMPORAL

Todos os personagens na área de 5m ao redor da granada perdem ações de movimento, ataques extras e não podem usar poderes para ter ações extras.

### REALIDADE EXTRA-AUMENTADA

Headset de dispositivos que permite o usuário criar uma realidade aumentada interativa que hackeia instantaneamente os implantes neurais de todos numa área de 10m. Em termos de jogo o personagem simula a magia *Ilusão Lacerante*.

### RAIO MUTACIONAL

O alvo desse estranho fuzil adquire uma mutação aleatória. Role 1d100: 0-50 é um poder da tormenta, 51-00 é uma versão de uma magia. O narrador deve escolher aleatoriamente. A mutação durará 24 horas. Usar esse fuzil custa 5PM do usuário para cada alvo. O alvo ainda deve pagar o custo em PM para usar a mutação.

### KATANA SAGRADA

Ninguém sabe de onde veio essa poderosa espada japonesa. É uma *espada formidável* +5. Ignora RD, causa dano x5 automático em objetos e em Agentes com Durão e Mercenários com Espírito Inquebrável, caso usem esses poderes, o dano normal é x2.

## Agradecimentos

*Esse material é apenas uma adaptação de jogo. Originalmente criado para jogar com meu grupo de RPG, vi nessa idéia um bom momento para levar essa adaptação para outros jogadores.*

*Deixo aqui meus agradecimentos para a Jambô e a equipe tormenta por terem criado um sistema de RPG tão simples e fluido baseado no D20 System, bem como a Gun Metal Games por criar o Interface Zero, outra grande inspiração para esse material. Reforço aqui que tudo é feito como suporte do módulo básico de Tormenta20 e não poderá ser jogado sem o livro principal, visto que informações sobre raças e magias (tratadas nesse livro como implantes, mutações e hypertech) estão apenas referenciadas para o **Tormenta20**.*

