

Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



# CYBERFUNK-BR

## MANUAL DO MUNDO

..... -- ... --- .. - - - - - - - - - - - - - - - -





Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.

## Sumário

<b>Notas.....</b>	<b>2</b>
Criatividade e personalização da campanha.....	2
Regras de jogo(evitar confusão).....	2
<b>Introdução.....</b>	<b>3</b>
Localidade.....	3
<b>Criação de personagem.....</b>	<b>4</b>
Atributos.....	4
Modificadores.....	5
Classes.....	5
Profissões.....	13
Traumas.....	13
<b>Famílias.....</b>	<b>15</b>
Relação entre os personagens e as famílias.....	15
Fazendo parte de uma família.....	15
Divinos.....	16
Antigos.....	17
Afogados.....	18
Adubados.....	19
Matilha.....	20
<b>Comércio.....</b>	<b>21</b>
Dinheiro.....	21
Feira do rolo.....	21
Armas.....	22
Itens.....	25
Modificações.....	31
Quantas modificações seu personagem pode ter.....	31
Exemplo de modificação:.....	32
<b>Veículos.....</b>	<b>32</b>
Fugas/ perseguições.....	32
Descanso rápido.....	32
Imagem.....	32
Tipos de veículos:.....	32
<b>Habilidades e passivas.....</b>	<b>33</b>
Passivas.....	33
Habilidades.....	34
Passivas míticas.....	44
<b>Combate.....</b>	<b>45</b>
Atributos dos inimigos.....	46
Família e inimigos.....	46



# Notas

## Criatividade e personalização da campanha.

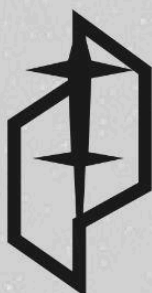
Todo conteúdo aqui é feito como um guia, não uma regra, é recomendado personalizar o sistema para suas necessidades e histórias, mas caso queira seguir o padrão deste documento, sinta-se à vontade.

## Regras de jogo(evitar confusão).

Reforço o parágrafo anterior, dizendo que isto é somente uma recomendação, fica a critério do líder da mesa, fazer ou não o uso destas regras.

- Todos os valores que forem dar um número quebrado, devem ser arredondados para o valor abaixo mais próximo, seja em habilidades, rolagem de dano, passivas etc.
- Não é possível fazer parte de mais de uma família, profissão ou classe ao mesmo tempo.
- Habilidades que possuem a característica de dobrar ou triplicar dano não podem ser usadas em conjunto, a menos que seja especificado o contrário na descrição da habilidade. Essas habilidades devem ser utilizadas uma de cada vez, e seus efeitos não se acumulam.
- A característica de humanidade, uma vez feita a ficha do personagem, não pode ser alterada de forma padrão.
- O máximo de ataques que o jogador pode fazer por turno são 3.
- O máximo de bônus de defesa/ataque que o jogador pode ter é 10.
- Teste de resistência à morte, o jogador deve rolar um d20 e tirar mais que 18, usando o modificador do seu principal atributo com vantagem. Cálculo: 1d20 + mod.
- Ao invocar 3 ou mais entidades grandes(30 ou mais de vida) o jogador deve revezar a ação das entidades em uma rodada e a ação do personagem em outra rodada, ou seja o personagem irá ficar um turno sem fazer ações para que as entidades possam agir, e as entidades ficaram um turno sem se locomover para o personagem poder agir..

Outras regras estão presentes nos capítulos seguintes, estas regras são feitas como um guia de boas práticas para manter uma boa comunicação na mesa.





Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



## Introdução

Esta é a história padrão que foi usada para criar o sistema, sinta-se à vontade para poder alterar isto o quanto quiser.

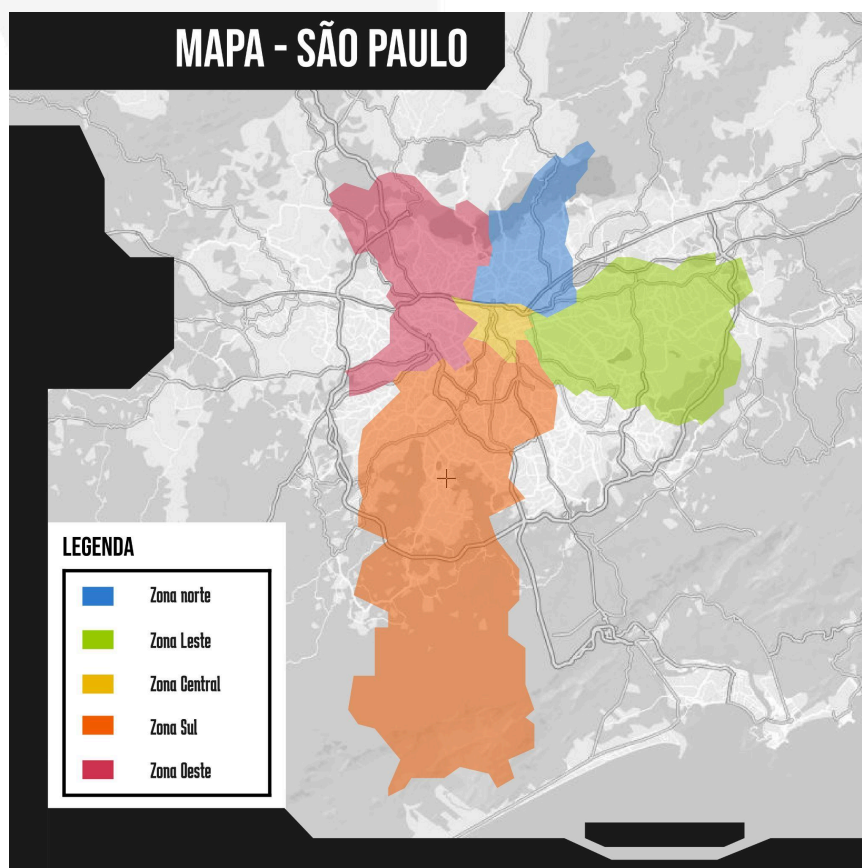
Este sistema de RPG foi inspirado no clássico Cyberpunk (1988). Situado em um futuro distópico no Brasil, o conflito entre grandes corporações, famílias poderosas e o governo dita a vida da população. Nesse mundo, a verdade é uma mercadoria, e tudo tem seu preço: saúde, tempo, família, amigos, lealdade, humanidade.

O avanço científico não foi acompanhado por convenções éticas; membros são substituídos por partes robóticas como se fossem roupas. Novas pesquisas permitiram a criação de drogas que podem transformar pessoas em super-humanos, mas isto não é de graça. tráfico e doenças se espalham igual rumores neste local.

A grande questão é: **O que você faria para obter poder?**

## Localidade

Atualmente estamos na cidade de São Paulo, ainda vamos explorar o resto do país, mas nada melhor do que começar pelo pior.





# Criação de personagem

Para entrar neste caos não pode estar despreparado, escolha sua classe, habilidades e traumas, mas já te adianto que talvez isso não seja o suficiente.

## Atributos

Os atributos são a forma de descrever as aptidões do seu personagem, ela será usada em testes de campanha e testes de combate, além de auxiliar na efetividade de algumas habilidades e passivas.

Todos os jogadores começam com 1000 Bytes(moeda/dinheiro)

### Vida

É a quantidade de pontos de vida que seu personagem possui, se este valor chegar a zero é necessário fazer um teste de resistência, se falhar 3 vezes o personagem morre.

### Destreza

É usada para medir a ordem do combate, a precisão com armas a distância, o dano de algumas armas, habilidades e passivas, se sua velocidade chegar a ser maior que 15, você pode atacar duas vezes por turno.

### Força

É usada para medir a força física do seu personagem, ela irá te auxiliar em testes de combate corpo a corpo, movimentação de objetos pesados, habilidades, passivas, portas trancadas, carros blindados e tudo o que seja possível quebrar ou arremessar.

### Inteligência

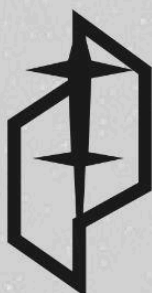
É usada para medir a inteligência do seu personagem(não a do jogador, cuidado), ela irá te ajudar a usar habilidades, passivas, hacks, criação de produtos químicos, construção e reparos de maquinários.

### Ram

É a medida de energia do seu personagem, ela é usada para controlar quantas habilidades/passivas você pode utilizar.

### Carisma

É usada para medir a comunicação do seu personagem, ela irá te ajudar a descobrir o que quer, negociar o seu serviço, conseguir um preço melhor, usar habilidade e passíveis, mas saiba a hora de parar de falar.







Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



## Humanidade

É a capacidade do seu corpo de lidar com traumas e implantes/modificações tecnológicos, se este valor chegar a zero seu personagem irá perder o controle de algumas funções básicas como a locomoção e o raciocínio, este valor se deve ser retirado em 1d20 e arredondado para um número divisível por 5 mais próximo(5,10,15 ou 20)

## Modificadores

Os modificadores são o valor total dos seus atributos dividido por 5, ou seja, se você possui 15 de força, seu modificador é 3, caso o atributo não seja divisível por cinco e de um número quebrado, sempre se deve arredondar esse valor para baixo.

### Valor

Valor é a forma de medir sua influência e nível no jogo, ela não irá te auxiliar de forma explícita em combates, mas te garanto que é algo importante.

### Novato(0 - 1000)

Você é visto como um sonhador iludido, muitas portas nem sequer vão aparecer para você, quanto mais abrir, mas às vezes o anonimato é uma benção, sua cabeça não possui uma recompensa tão alta.

### Conhecido(1001-5000)

Você já é conhecido por algumas pessoas, seus esforços para ser alguém estão começando a ser reconhecidos, mas cuidado, muitas plantas morrem ainda sendo mudas.

### Boato(5001-15000)

Seu nome já é visto como algo de peso, agora você é respeitado por muitos e temido por outros, mas agora os peixes grandes estão de olho em você.

### Notícia(15001-25000)

Dinheiro, fama, força, liberdade, tudo isto você já possui, muitos param por aqui, seu nome não será esquecido da noite para o dia.

### Lenda(25001 - 100000)

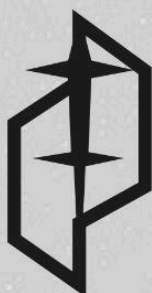
Seu nome é dito de geração para geração, seus feitos são contados para crianças dormirem e jovens se inspirarem, agora você possui uma responsabilidade enorme nos seus ombros, como quer ser lembrado?

### Mito(100001 - ??????)

A sociedade muda as pessoas e existem pessoas que mudam a sociedade.

## Classes

As classes são sua base para a construção de personagem, cada classe possui uma distribuição de atributos diferentes e passivas únicas, a classe também interfere no o'que você ganha ao subir de valor.





Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



### Por padrão todas as classes ao subir de valor recebem:

3 pontos para distribuir nos atributos.

1 de RAM

10 de vida

1 item de presente a escolha do jogador(o mestre decide se é permitido ou não, vai com calma rapaziada).



### BigBig

Sua força e tamanho te garantem a presença que nenhuma roupa de marca pode dar. Os bigs são conhecidos por serem capazes de dobrar carros e atropelar tanques só por diversão, mas isso é só história, eu acho.

Vida	50
Destreza(des)	3
Força(for)	9
Inteligência(int)	2
Ram	3
Carisma(car)	5
Humanidade	1d20
Valor	0



### Passiva:

Você pode escolher um aliado por combate para tomar metade do dano por ele, durante o combate todo. Você também pode escolher a hora de tomar o dano ou não desse aliado.

### Melhorias com o aumento no nível de valor.

**Todos:** +3d6 de vida, + 1d4 de força, +1 de Carisma e +1 de ram.

**Boato:** Você agora pode ignorar 25% de todo dano recebido, + 3d4 de vida.

**Notícia:** Você agora pode tomar dano por 2 aliados.

**Lenda:** Você pode escolher uma passiva, o mestre deve aprová-la, você agora também possui a passiva: "Duro na queda", após sua primeira morte no combate, volta com 50% dos seus pontos de vida.

**Mito:** Você deve ir na lista de passivas/habilidades supremas e escolher uma.





Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.

**Nerd**

Sua inteligência e raciocínio rápido te fazem ser capaz de realizar ações que os outros julgam como impossíveis. Os nerds são conhecidos por serem mestres em diversas áreas do conhecimento, mas no resto deixam a desejar.

Vida	25
Destreza	3
Força	2
Inteligência	9
Ram	5
Carisma	3
Humanidade	1d20
Valor	0

**Passiva:**

Não precisa fazer testes de hack em objetos simples(o mestre determina quais objetos serão simples) e possui + 2 no teste de hack.

**Melhorias com o aumento no nível de valor.**

**Todos:**+2d4 de vida, + 1d4 de inteligência e + 3 de Ram.

**Boato:**Seu bônus para os testes de hack aumenta para +4, recebe mais 4 de Ram.

**Notícia:**Você agora pode uma vez por combate, usar duas habilidades no mesmo turno + 4 de ram.

**Lenda:**Você pode escolher uma passiva, o mestre deve aprová-la, você agora também possui a passiva: "Mago virtual", após eliminar um inimigo, pode utilizar mais uma habilidade no mesmo turno, limitado a somente uma vez.

**Mito:**Você deve ir na lista de passivas míticas e escolher uma.





**Pistoleiro**

Sua força bruta pode não ser das mais impressionantes, mas suas habilidades com armas fazem com que até os maiores lutadores te considerem uma ameaça, afinal, quem é que traz uma faca para uma luta de armas?

Vida	30
Destreza	9
Força	3
Inteligência	5
Ram	3
Carisma	2
Humanidade	1d20
Valor	0

**Passiva:**

Seus ataques a distância causam + 1d4 de dano e possuem 10% de chance de causar + 1d8 de dano (dano = ataque + 1d4 + 1d8).

**Melhorias com o aumento no nível de valor.**

**Todos:** +2d4 de vida, + 1d4 de Destreza e +2 de Ram.

**Boato:** Sua distância de combate agora é 10 metros maior e aumenta a chance de causar dano adicional para 20%.

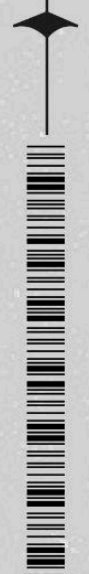
**Notícia:** Seus tiros causam um efeito e dano adicional, escolha entre:

Incêndio	+4 de dano de fogo
Envenenamento	+4 de dano de envenenamento
Curto-Circuito	+4 de dano elétrico

**Lenda:** Você pode escolher uma passiva, o mestre deve aprová-la, você agora também possui a passiva: "Se pega nos olhos", seu primeiro dano (com soma das passivas e efeitos) causado a um inimigo será dobrado.

**Mito:** Você deve ir na lista de passivas míticas e escolher uma.

Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.





Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



### Valentão

Lutadores natos, força e velocidade são as ferramentas mais eficazes para completarem suas missões. Domínio de combates corpo a corpo e a distância, mas não espere muito para assuntos que não envolvem violência.

Vida	35
Força	9
Destreza	5
Inteligência	2
Ram	3
Carisma	3
Humanidade	1d20
Valor	0

### Passiva:

Quando seu personagem estiver com menos de 50% de vida máxima, seu personagem recupera 10% do dano causado como vida.

### Melhorias com o aumento no nível de valor.

**Todos:** +2d6 de vida, + 1d4 de força e +1 de Ram.

**Boato:** Seu ataque causa +2 de dano e o efeito de sangramento, + 3 de força ou destreza + 1d8 de vida.

**Notícia:** Você agora pode curar 20% do dano causado, ganha +3d4 de dano + 1d4 de vida.

**Lenda:** Você pode escolher uma passiva, o mestre deve aprová-la, você agora também possui a passiva: "X1", escolha um inimigo do combate para ser o seu alvo, ele irá receber +  $\frac{1}{3}$  do dano total como bônus.

**Mito:** Você deve ir na lista de passivas míticas e escolher uma.



Quisquis reptans timet,  
nunquam curat.

### Açougueiro



Açougueiros são os médicos que a população normal consegue pagar, afinal é muito mais barato amputar um membro e colocar uma prótese do que cuidar de uma infecção.

Vida	30
Força	2
Destreza	3
Inteligência	9
Ram	3
Carisma	5
Humanidade	1d20 + 5
Valor	0

#### Passiva:

Seu personagem não precisa fazer teste para levantar aliados caídos e suas habilidades de cura possuem + 1d6 de efetividade.

#### Melhorias com o aumento no nível de valor.

**Todos:** +1d8 de vida, + 1d4 de inteligência e +1 de Ram.

**Boato:** Sua cura possui + 1d10 de efetividade, inimigos com efeitos negativos tomam + 4 de dano de você.

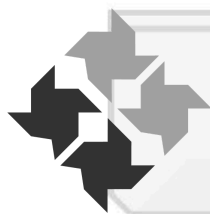
**Notícia:** Uma vez por mesa pode curar todo o grupo em 10 pontos de vida + os bônus de cura..

**Lenda:** Você pode escolher uma passiva, o mestre deve aprová-la, você agora também possui a passiva: "Coquetel químico", escolha um inimigo por mesa, ele irá receber + 20% de dano de todas as fontes, e este dano adicional será convertido e dividido em cura para todo o grupo.

**Mito:** Você deve ir na lista de passivas míticas e escolher uma.



Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.

**Ator**

Pobre ou rico, velho ou novo, amigo ou inimigo, você sabe como falar com todos. A fala é a sua arma mais perigosa, melhore o mundo com seu carisma ou manipule todos a seu favor, a escolha é sua.

Vida	30
Força	2
Destreza	3
Inteligência	5
Ram	3
Carisma	9
Humanidade	1d20 - 5
Valor	999

**Passiva:**

Seu personagem pode receber uma informação relevante sobre o caso por mesa e recebe 20% a mais de dinheiro de todas as fontes.

**Melhorias com o aumento no nível de valor.**

**Todos:** +1d8 de vida, + 1 de inteligência + 2 de carisma e +2 de Ram.

**Boato:** Seu carisma te permite pagar 10% a menos nas lojas +3 de ram.

**Notícia:** Uma vez por mesa pode contratar um mercenário com 50% de desconto + 3 de ram .

**Lenda:** Você pode escolher uma passiva, o mestre deve aprová-la, você agora também possui a passiva: "De Repente amigo", escolha um inimigo padrão por mesa para poder te servir como guarda costas, ele irá receber metade dos seus atributos como bônus e irá receber metade do dano que iria para você.

**Mito:** Você deve ir na lista de passivas míticas e escolher uma.



Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



### Máquina

Você não é humano, seus membros são de metal e suas memórias de infância se passam em uma indústria. Você é visto com estranheza pelos humanos, mas agora você é livre, ou pelo menos acredita que é.

Vida	50
Força	5
Destreza	5
Inteligência	5
Ram	5
Carisma	0
Humanidade	Pode receber quantas modificações quiser, mas não pode possuir traumas.
Valor	0

### Passiva:

Seu personagem recebe as 5 modificações do nível novato de graça.

#### Melhorias com o aumento no nível de valor.

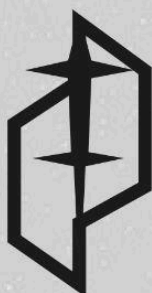
**Todos:** +1 de cada atributo, + 2 para um atributo a sua escolha e +2d4 de vida.

**Boato:** Escolha o upgrade de "Boato" de alguma classe para si e +5 pontos de atributos a sua escolha.

**Notícia:** Escolha o upgrade de "Notícia" de alguma classe para si e +5 pontos de atributos a sua escolha.

**Lenda:** Você pode escolher uma passiva, o mestre deve aprová-la, você agora também possui a passiva: "Backup", mesmo que seus pontos de vida cheguem a zero, é possível que algum membro da sua equipe salve seus dados e seu personagem volte ao jogo na próxima mesa.

**Mito:** Você deve ir na lista de passivas míticas e escolher uma.







Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.

## Profissões

Qual era seu trabalho antes de chegar no fundo do poço?

Bombeiro	Médico	Vendedor	Mecânico
+5 de Força +3 de Carisma +1 de Destreza	+5 de Inteligência +3 de Destreza +1 de Ram	+5 de Carisma +3 de Destreza +1 de Ram	+5 de Inteligência +3 de Força +1 de Destreza
Político	Lutador	Pedreiro	Pesquisador
+5 de Carisma +3 de Inteligência +1 de Ram	+5 de Força +3 de Destreza +1 de Ram	+5 de Força +3 de Ram +1 de Destreza	+5 de Inteligência +3 de Ram +1 de Destreza
Recepcionista	Policial	Técnico	Desempregado
+5 de Destreza +3 de Carisma +1 de Ram	+5 de Destreza +3 de Força +1 de Carisma	+5 de inteligência +3 de Força +1 de Ram	Um atributo a sua escolha recebe +3 e os outros +1
Ladrão	Humorista	Golpista	Professor
+5 de Destreza +3 de inteligência +1 de Força	+5 de Carisma +3 de Ram +1 de Inteligência	+5 de Carisma +3 de Destreza +1 de Inteligência	+5 de inteligência +3 de Carisma +1 de Ram

## Passado

Qual suas origens? De onde você veio? O que você trouxe ?



# Famílias

As famílias são organizações, legais ou não, que dominam a cidade. Cada família possui uma área de influência, essas áreas de influência determinam o como seu grupo será visto dentro de cada região de São Paulo, se atente a isto.



## Relação entre os personagens e as famílias

As relações dos personagens com as famílias é determinada pelas ações feitas durante a mesa, saiba que nem sempre é possível agradar todo mundo.

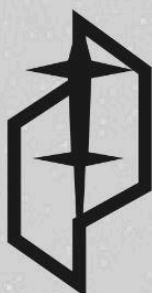
A relação com as famílias pode ser de 3 níveis:

- 1) Boa: A chance de te ataquem é baixa.
- 2) Normal: Possivelmente podem te atacar.
- 3) Ruim: A questão não é se vão te atacar, a questão é quando.

Manter boas relações também abrem oportunidades de missões específicas de cada grupo.

## Fazendo parte de uma família

Para fazer parte de uma família, escolha ela na criação de um personagem, ou tenha uma boa relação e entre em contato com o chefe para poder ser admitido. Ao entrar em uma família você recebe a marca da família, esta marca sobe de nível conforme a quantidade de jogadores do grupo na mesma família. Lembre-se, atacar alguém da família na maioria dos casos não é bem visto, cuidado para não ser expulso.



## Divinos

Os Divinos são um grupo altamente religioso que cuida das pessoas que desistiram do mundo, dando fé a elas, mas isto não significa que sejam necessariamente bons. As cruzadas armadas a outros grupos concorrentes e os diversos casos de regras absurdas em monastérios e instituições chegam ao ouvido do povo. Todos sabem que existe algo de errado nesse grupo, mas ninguém sabe exatamente ao certo o que.

### Características:

Altamente religiosos.

Alguns chegam a ser radicais.

Possuem apoio do governo por serem tratados como instituição religiosa.

Existe pouca informação sobre o grupo, pois são fechados a relações externas.

### Passiva

Você é visto como um monge, um guia espiritual, você recebe +2 em testes de diálogo. As curas que fizer recebem + 10% da vida atual do alvo como bônus, isto também conta para curas em si mesmo.

### Passiva por tamanho da equipe:

2-3 Pessoas	O bônus de cura passa a ser 20% da vida.
4 ou + Pessoas	Uma vez por mesa, a equipe pode recuperar 25 pontos de vida de todos os jogadores, esta ação não gasta turno.

## Antigos

Os antigos são um grupo formado por pessoas da burguesia antiga, são pessoas que defendem a volta dos velhos ideais e valores. Grande parte deste grupo são velhos militares, comerciantes de grande porte e donos de terra, possuem muito dinheiro para gastar como quiserem.

### Características:

Grupo liderado por pessoas de idade.

Pouco aberto a novas ideias ou valores.

Possuem muitos recursos disponíveis.

Possuem muita influência em questão financeira, pois possuem controle de grande parte da riqueza do país.

Treinamento militar e equipamentos de última geração.

### Passiva

Você veio de uma família rica, começa com 5000 Bytes a mais. Sua infância inteira foi substituída por treinos para ser um soldado que o país nunca precisou. Escolha um atributo para receber +3 e receba 10 de vida a mais.

2-3 Pessoas	Os jogadores da família recebem 2500 Bytes no início da mesa.
4 ou + Pessoas	Todos os integrantes da mesa recebem +2 em algum atributo a escolha da equipe e recebem 20 de vida a mais.

Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.

## Afogados

Os afogados são um grupo que abandonou a inconveniência da carne, são facilmente avistados em meio a multidão, pois já são mais máquinas do que humanos, possuem um tipo de fé que culpa a carne pela imperfeição. São uma família pequena, mas muito poderosa, possuem a força de braços de metal e a velocidade de pernas de carbono.

### Características

Possuem muitas modificações corporais.

São mais fortes e rápidos do que outras pessoas.

Um grupo com uma religião própria.

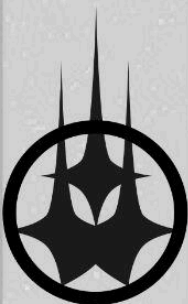
Uma família pequena em questão de membros.

Carne é imperfeita.

### Passiva

Sua primeira modificação foi adquirida aos 15 anos, um rito de passagem para os afogados, sua vida será em busca do equilíbrio entre, mente, alma e metal. Pode-se utilizar 2 modificações sem custo na humanidade.

2-3 Pessoas	Os membros da família recebem +1 de um atributo a escolha deles por cada modificação que eles tiverem.
4 ou + Pessoas	A equipe recebe um robô especial, os atributos desse robô são a média de todos os atributos equivalentes da equipe, o controle desse robô deve ser escolhido pela equipe para ficar com um membro da equipe durante a mesa.





## Adubados

Os adubados são um grupo liderado por jovens e acadêmicos que procuram melhorar ao máximo o corpo e mente humana a partir de mudanças químicas e biológicas. São um grupo aberto, querem divulgar sua mensagem em todos os meios possíveis, alguns membros são radicais e atualmente por serem um grupo grande, diversos conflitos internos começam a surgir.

### Características:

Grupo liderado por jovens e acadêmicos.

Não é muito aberto para discussões sobre os temas que defendem.

São um grupo numeroso de pessoas.

São um grupo que possui recursos financeiros e de comunicação.

São contra o uso das modificações.

### Passiva

Seu coração é rápido e jovem, sua alma procura mudança. Ganha mais +5 em rolagem de iniciativa, no seu primeiro turno você pode fazer duas ações normais.

2-3 Pessoas	Os membros da família recebem mais uma ação extra por turno.
4 ou + Pessoas	A equipe pode recuar de uma batalha rapidamente por mesa, evitando perdas.



## Matilha

A matilha é a família com mais integrantes na cidade de São Paulo, são a forma que os marginalizados encontraram de se defenderem, tanto das outras famílias quanto do governo. É um grupo com poucos recursos financeiros, mas se mantém em pé de igualdade com as outras famílias em quesitos de influência e de combate.

### Características:

Família com mais membros.

Poucos recursos financeiros comparado com as outras famílias.

Regras e valores internos próprios.

Comércio interno.

Movimentações sociais mais intensas.

### Passiva

Você cresceu e sobreviveu ao inferno no mundo, não é qualquer coisa que pode te derrubar. Seus testes de resistência e defesa recebem +2 de bônus e recebe +15 de vida.

2-3 Pessoas	cada membro da família, uma vez por mesa pode rodar o dado novamente caso o teste falhe.
4 ou + Pessoas	Na primeira vez que vocês forem morrer, ao invés de ir para o teste de resistência, retornam com 10% da vida máxima.



## Comércio

O comércio é extremamente importante, lembre-se que estamos falando de um mundo onde tudo possui um preço, então preste atenção nesta parte, ela vai te ajudar.

## Dinheiro

O dinheiro pode ser adquirido de várias formas, completar missões, vender espólios, uma negociação de trabalho/informação, ladinagem e etc.

A moeda mudou muito com o tempo, mas em resumo, passamos de Reais para Bytes. Para te dar uma noção média de como é a inflação do mundo segue uma tabela de preços em média para servir como guia.

Bebida simples	Medicamento simples	Carro popular usado	Carro de luxo
5 Bytes	50 Bytes	4000 Bytes	25000 Bytes
Lanche simples	Medicamento complexo	Modificação Novata	Van de combate
8 Bytes	250 Bytes	500 - 700 Bytes	40000 Bytes

Existem locais que só são possíveis de ser acessados se você tiver a quantia suficiente ou o valor o suficiente, então sempre tenha uma reserva, você não vai querer fazer um empréstimo.

## Feira do rolo

A feira é o melhor lugar para encontrar o que você procura, existe de tudo neste lugar, desde livros sobre o antigo mundo até carros luxuosos e armamento bélico.

Normalmente os jogadores podem ir em grupo para a feira do rolo uma vez por mesa, cabe ao mestre decidir qual seria o momento disponível para isto.

A feira do rolo pode variar na qualidade dos seus produtos, recomendação para decidir a qualidade dos itens que os feirantes irão vender:

O mestre deve pegar o número de jogadores(n), pedir para que cada um dos jogadores jogue 1d20, fazer a média do grupo e seguir a seguinte tabela:

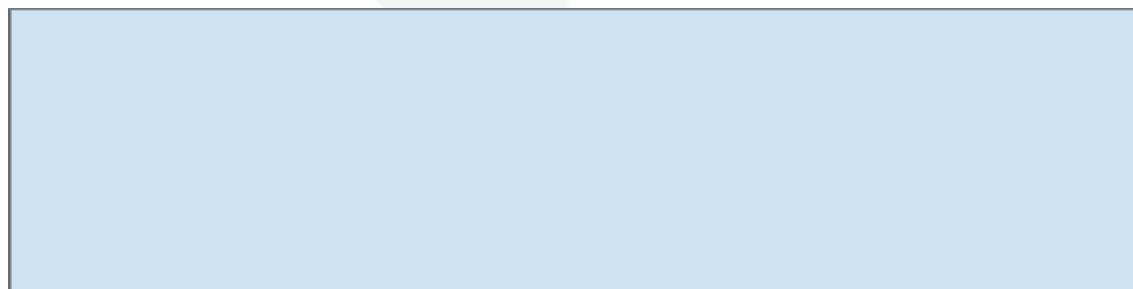




Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



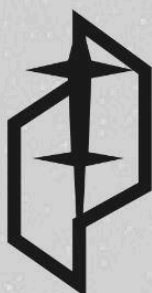
0 - 5	Itens simples até valor boato
5 - 10	Itens simples até o valor notícia
10 - 13	itens simples mais baratos e itens até valor notícia, contendo a chance de vir um item melhor, porém com um preço alto.
13 - 15	Itens simples até o valor notícia mais baratos e a chance de aparecer um item de melhor qualidade.
16 - 17	Itens de alto valor e com a possibilidade de boas promoções
18 - 20	As especificações anteriores e um item mítico.



## Armas

Sua arma pode ser sua melhor aliada durante os conflitos, sejam físicos ou mentais, escolha com cuidado. Os itens a seguir servem somente como um guia, outras condições como passivas ou condição, podem aumentar ou diminuir o preço do equipamento.

**Notas:**





Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.

- Armas grandes te impedem de fazer duas ações no mesmo turno usando a passiva de destreza, só é possível fazer duas ações usando habilidades.
- mod = modificador.
- Aumento progressivo de dado:(4,6,8,10,12,20)
- Vantagem de silêncio: As armas corpo a corpo e armas com a vantagem de silêncio evitam que o jogador seja percebido após um ataque.
- Vantagem de distância, seu personagem pode ficar mais distante do combate, forçando que os inimigos tenham que chegar mais perto.
- Tipos de armas de pequeno porte:

Armas de fogo de pequeno porte.	pistolas com baixo recoil.
Armas de fogo de pequeno porte pesadas.	Revólveres e armas parecidas.

Equipamento	Dano/passiva	Raridade	Preço
Arma branca curta cortante	1d4 + sangramento + mod de for ou des.	Para cada nível de raridade, aumente 1 dado para ser rolado.	100 Bytes. Para cada nível de raridade, dobre o valor.
Arma branca curta contundente	1d6 + mod de for.	Para cada nível de raridade, aumente 1 dado para ser rolado.	150 Bytes. Para cada nível de raridade, dobre o valor.
Arma branca média cortante	2d4 + sangramento + mod de for ou des.	Para cada nível de raridade, aumente 1 dado para ser rolado.	300 Bytes. Para cada nível de raridade, dobre o valor.
Arma branca contundente	3d6 + mod de for	Para cada nível de raridade, aumente 1 dado para ser rolado.	400 Bytes. Para cada nível de raridade, dobre o valor.
Arma branca grande cortante	2d8+sangramento + mod de for ou des.	Para cada nível de raridade, aumente 1 dado para ser rolado.	8000 Bytes. Para cada nível de raridade, dobre o valor.
Arma branca grande contundente	3d8 + mod de for 20% de chance de atordoar	Para cada nível de raridade, aumente 1 dado para ser rolado.	1000 Bytes. Para cada nível de raridade, dobre o valor.



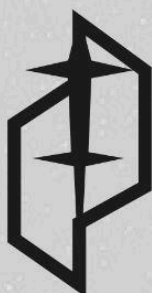


Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



Bazuca	1d16 de dano em área	Para cada nível de raridade, aumente 1 dado para ser rolado.	1000 Bytes. Para cada nível de raridade, dobre o valor.
Arco	1d8 de dano + mod de for e des + silêncio.	Para cada nível de raridade, aumente 1 dado para ser rolado.	5000 Bytes. Para cada nível de raridade, dobre o valor.
Fuzil de precisão longo	1d16 de dano + vantagem de distância.	Para cada nível de raridade, aumente 1 dado para ser rolado.	1000 Bytes. Para cada nível de raridade, dobre o valor.

Arma de fogo de pequeno porte.	2d4 de dano + mod de des	Para cada nível de raridade, aumente progressivamente o dado até 20.	200 Bytes. para cada nível de raridade, dobre o valor.
Arma de fogo de pequeno porte pesada.	3d4 de dano + mod de des	Para cada nível de raridade, aumente progressivamente o dado até 20.	250 Bytes. para cada nível de raridade, dobre o valor.
Submetralhadora	2d4 de dano + mod de des	Para cada nível de raridade, aumente progressivamente o dado até 12, após isto nos próximos níveis, aumente 1 dado de dano.	300 Bytes. para cada nível de raridade, dobre o valor.
Metralhadoras	2d6 de dano + mod de des	Para cada nível de raridade, aumente progressivamente o dado até 20, após isto nos próximos níveis, aumente 1 dado de dano.	600 Bytes. para cada nível de raridade, dobre o valor.
Rifle	1d10 de dano + mod de for	Para cada nível de raridade, aumente progressivamente o dado até 20, após isto nos próximos níveis, aumente 1	800 Bytes. Para cada nível de raridade, dobre o valor.





Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



		dado de dano.	
Fuzil de precisão	1d12 de for + mod de des.	Para cada nível de raridade, aumente progressivamente o dado até 20, após isto nos próximos níveis, aumente 1 dado de dano.	700 Bytes. Para cada nível de raridade, dobre o valor.
Espingarda	4d4 de dano + mod de for.	Para cada nível de raridade, aumente progressivamente o dado até 12, após isto nos próximos níveis, aumente 1 dado de dano.	700 Bytes. Para cada nível de raridade, dobre o valor.

## Modificações das armas

As modificações de armas são efeitos adicionais que podem ser aplicados às suas armas. Apenas armas com raridades superiores à **Notícia** podem receber modificações. O número de modificações que uma arma pode ter aumenta com sua raridade, com uma modificação adicional concedida a cada nível de raridade superior. Estas são exemplos, outras pode ser criadas, converse com

<b>Mira automática</b>	Aumenta seu bônus nos testes de ataque em +1
<b>Cano incendiário</b>	Causa dano de fogo adicional por ataque equivalente ao seu maior modificador, mas não ativa o efeito negativo de queimação.
<b>vampirismo</b>	Recupera 10% da vida perdida ao atingir o primeiro inimigo no combate, também faz com que o alvo perca 10% da vida máxima, esse dano não funciona em chefes ou criaturas grandes.
<b>PowerBank</b>	Transforma todo o dano da arma em dano elétrico.
<b>Sangramento</b>	Faz com que o alvo sofra sangramento, caso a arma já possua essa característica essa modificação não pode ser escolhida.
<b>Perfuração</b>	Faz com que o alvo escondido atrás de uma cobertura pegue o bônus de defesa.





Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.

## Itens

Os itens são parte fundamental do RPG, escolha o que você vai levar com você na jornada. Lembre-se de usar os itens com criatividade, use uma granada para chamar a atenção dos inimigos, um personagem não foi com a sua cara? Pague uma bebida para ele, as vezes funciona. Use a cabeça.

A cor dos itens define como eles são categorizados em raridade, isso interfere na chance deles aparecerem na feira do rolo. Só é possível carregar até 10 itens por vez

Item	Uso	Preço
Bebida simples	Recupera 2 de vida. Gasta a ação extra para usar.	5 Bytes.
Lanche de rua	Recupera 1d4 de vida Gasta a ação extra para usar.	8 Bytes.
Medicamento simples	Recupera 2d4 de vida + maior modificador do usuário. Gasta a ação extra para usar.	50 Bytes.
Granada falha	Causa 2d6 de dano em área.	50 Bytes.
Gazua descartável	Abre uma fechadura simples.	35 Bytes.
Tralha	Normalmente usado para vender ou criar algo.	2 Bytes.

Bomba de fumaça.	Gera uma fumaça que aumenta a dificuldade para acertar os alvos.	100 Bytes.
Corda.	Pode amarrar algo.	35 Bytes.
Doce diferente.	Aumenta sua destreza em 3 por um combate. Gasta a ação extra para usar.	200 Bytes.
Shake de Proteína.	Aumenta sua força em 3 por um combate. Gasta a ação extra para usar.	200 Bytes.
Lanterna descartável(uso único).	Melhora a percepção do seu personagem em +2 quando	150 Bytes.



Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



	usada, após ela ser usada em um teste.	
Saco de areia.	Dá pra fazer uma barricada simples com 15 pontos de vida. Gasta a ação extra para usar.	200 Bytes.
Caixa de bombom.	Faz sucesso com algumas pessoas, é um bom presente.	150 Bytes.
Equipamento de trilha de rede barato.	Te dá +2 em testes de hack simples. Só pode usar 1 por vez.	120 Bytes.
Maço de cigarro.	Faz sucesso com algumas pessoas, é um bom presente.	50 Bytes.
Bebida boa.	Recupera 4 + 1d4 de vida. Gasta a ação extra para usar.	45 Bytes.
Cachorro quente de Osasco superfaturado.	Recupera 6 + 1d4 de vida. Gasta a ação extra para usar.	60 Bytes.
Corrente.	Dá para amarrar algo que a corda não consegue.	75 Bytes.
Granada simples.	2d12 de dano em área.	200 Bytes
Escudo improvisado.	Te protege de 20% do dano recebido por 3 turnos. Gasta a ação extra para usar.	250 Bytes.





Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



Saco de cimento.	Dá pra fazer uma barricada simples com 40 pontos de vida. Gasta a ação extra para usar.	350 Bytes.
Vinho Barato.	Faz sucesso com algumas pessoas, é um ótimo presente.	300 Bytes.
Equipamento de trilha rede.	Recebe +2 em todos testes de hack. Só pode usar 1 por vez, dura até 3 testes.	350 Bytes.
Granada incendiária.	Causa 1d8 de dano em área e aplica queimação para inimigos dentro da área.	300 Bytes.
Caixa de ferramentas.	Recebe +2 em todos os testes de mecânica. Só pode usar 1 por vez.	350 Bytes.
Tralha de qualidade superior.	Normalmente usado para vender ou criar algo.	5 Bytes.
Rastreador	Pode ser colocado em algo para rastreá-lo.	500 Bytes.
Kit médico.	Cura 10% da vida máxima + 2d8 de vida + mod mais alto. Gasta a ação extra para usar.	500 Bytes
kit de Recuperação.	Restaura 5 pontos de Ram. Gasta a ação extra para usar.	650 Bytes.
Manual extenso .	Aumente sua inteligência em 6 até o final da cena.	500 bytes
Caixa de maquiagem pesada.	Aumente seu carisma em 6 até o final da cena.	500 bytes

Leitor corporal.	Faz uma leitura do status do alvo. Gasta a ação extra para usar.	250 Bytes.
Boa noite.	Medicamento para desmaiar alvos, é bom para evitar mortes desnecessárias. O alvo precisa	150 Bytes.





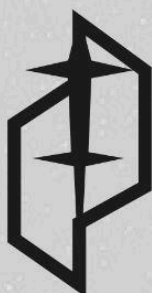


Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



	estar com 10% da vida. O alvo pode tentar resistir.	
Bebida de qualidade.	Recupera 2d8 de vida + 3 de um atributo até o final do combate a sua escolha.	500 Bytes.
Almoço de kilo.	Recupera 2d8 +4 de vida + 5 de um atributo até o final do combate a sua escolha.	650 Bytes.
Armadilha atordoante.	Uma armadilha que prende o alvo, impedindo-o de se locomover e atacar, para o alvo sair, deve rolar um teste com - 5.	400 Bytes.
Armadilha simples.	Causa 1d8 de dano para o alvo e causa 1d6 de sangramento e lentidão.	500 Bytes.
Barricada de metal.	Dá pra fazer uma barricada simples com 65 pontos de vida. Gasta a ação extra para usar.	650 Bytes.
Pelúcia fofa bem cuidada.	Faz sucesso com algumas pessoas, é um presente perfeito.	1000 Bytes.
Pequeno drone de espionagem.	Um pequeno drone com câmera que te permite entrar em locais menos seguros. 15 pontos de vida e 9 metros de locomoção.	750 Bytes.
Parede holográfica.	Uma pequena e fina parede holográfica, ele te esconde de inimigos, mas não te protege dos tiros.	800 Bytes.

Torreta fixa.	Torreta com 30 Pontos de vida causa 2d6 de dano.	1300 Bytes.
Torreta fixa pesada	Torreta com 50 Pontos de vida causa 3d6 de dano.	2500 Bytes.
Granada desativação. de	Gera uma área de 9 Metros onde não é possível usar habilidades.	1500 Bytes.



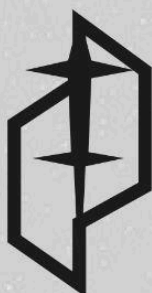


Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



Muralha diversificada.	Dá pra fazer uma barricada simples com 100 pontos de vida. Gasta a ação extra para usar.	1500 Bytes
Barricada biológica.	Dá pra fazer uma barricada simples com 75 pontos de vida, essa muralha cura quem está próximo em 1d6 por turno. Gasta a ação extra para usar.	1500 bytes
Granada de fragmentação.	causa 3d8 de dano em área, pode causar atordoou de 2 turnos nos inimigos	2000 Bytes.
Maria fedida.	Uma granada de lançamento que gera uma fumaça fedida, impedindo os alvos dentro dela de atacar com armas a distância por 2 turnos.	2000 Bytes.
Shake abençoado.	Aumente um atributo a sua escolha em 9 até o final da cena. Gasta a ação extra para usar.	1300 Bytes.
Reset de sistema.	Recupera 12 pontos de ram. Gasta a ação extra para usar	1500 Bytes.
Lanterna de marca boa.	+3 em todos os testes de investigação. Só é possível ter uma por pessoa e fazer uso de uma por vez.	1200 Bytes.
joias.	Material de revenda.	1000 Bytes.
Primeiro e último socorros.	Recupera 25% da vida máxima +4d8 de vida. Gasta a ação extra para usar.	2000 Bytes.

Armadilha de Atordoou de Última Guerra.	Causa 2d12 de dano e prende o alvo por 3 Turnos. Para se soltar o alvo deve ter que rodar um teste com - 8.	5000 Bytes.
Armadilha da Última Guerra.	Causa 3d20 de dano em área. deixa todos os inimigos com lentidão e queimação.	5000 Bytes.





Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



Barricada eletromagnética.	Levanta uma barricada com vida infinita.	5000 Bytes.
Aberração genética.	Granada que causa 3d8 de dano e 4 efeitos negativos na escolha do jogador em área.	5000 Bytes
Torreta móvel.	Torreta com 50 Pontos de vida causa 3d6 de dano.	5000 Bytes.
Processador.	Usado para montar algo.	5000 Bytes.
Placa mãe.	Usado para montar algo.	5000 Bytes.
Carcaça de metal.	Usado para montar algo.	5000 Bytes.
Protagonismo.	Dá + 5 em todos os testes até o final da mesa.	5000 Bytes.
Humanidade.	+5 de humanidade, é a única forma de aumentar este atributo.	5000 Bytes.
Rebobinador.	Ressuscita um aliado, ele volta com 30% dos pontos máximos de vida.	5000 Bytes.
Presentão.	O melhor presente que é possível comprar.	5000 Bytes.
Capa holográfica permanente.	Te permite ficar invisível para a maioria dos inimigos.	5000 Bytes.
Armadura Militar permanente.	Faz com que receba -10% de dano.	5000 Bytes.
Doce raro.	Melhora um atributo em + 6 permanentemente.	5000 Bytes.
Melhor amigo.	Agora você tem um cachorro robótico, tem 35 pontos de vida e causa 1d10 de dano + um efeito negativo a sua escolha. Quanto a vida do cachorro zerar ele irá ser encaminhado para base, e poderá ser utilizado na próxima mesa.	5000 Bytes
Apagador de memória.	Faz um NPC esquecer o diálogo.	5000 Bytes





Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



## Modificações corporais

As modificações são alterações feitas no corpo do seu personagem, braços de metal, pernas de carbono, olhos que enxergam o ultravioleta ou o infravermelho, aqui tudo é possível. Embora as modificações não sejam obrigatórias, saiba que elas irão facilitar sua vida muito, não seja a pessoa que leva uma faca para um tiroteio.

Cada modificação possui alguma alteração relacionada ao membro substituído e alteração nos atributos.

As modificações são classificadas em tipos e raridades.

As modificações podem ser de cinco tipos:

- **Sistema nervoso**
- **Olhos**
- **Pele**
- **Braços**
- **Pernas**

A raridade das modificações podem ser classificadas igualmente ao nível de valor dos personagens, elas medem a qualidade dos bônus dados pela modificação.

Raridade das modificações:

- **Novato(0 - 1000)**
- **Conhecido(1001-5000)**
- **Boato(5001-15000)**
- **Notícia(15001-25000)**
- **Lenda(25001 - 100000)**
- **Mito(100001 - ???????)**

## Quantas modificações seu personagem pode ter

A primeira modificação do seu personagem não irá custar nada, mas a partir da segunda em diante, haverá um custo de 5 de humanidade.

Se passar disto é questão de tempo até seu personagem perder o controle.



Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.

## Exemplo de modificação:

Modificação	Bônus/Passiva
Íris eletrônica	+2 de dez +3 de int Passiva: Agora você pode enxergar com nitidez no escuro ou em outros ambientes que atrapalham sua visão.

## Veículos

Os veículos são responsáveis pela sua locomoção dentro da cidade, sua velocidade em fugas/perseguições, descanso rápido e também influenciam como as pessoas te enxergam. Só é possível ter até 2 carros por missão no grupo, mas na hora do descanso os jogadores devem escolher somente 1 bônus.

Os veículos possuem 2 atributos: Vida e velocidade.

### Fugas/ perseguições

Em determinadas cenas, é possível que seja necessário correr do local por questão de sobrevivência, ou alcançar algo/alguém. Por estas e outras questões é interessante possuir um veículo decente. As fugas são testes, caso falhe no d20 um combate irá iniciar.

### Descanso rápido

Uma vez na mesa os jogadores recuperam 25% da vida e 5 pontos de Ram, a qualidade do veículo determina mais algum buff para os jogadores.

### Imagem

Os veículos também servem como uma extensão da sua imagem, lembre-se disto, não tente se passar por um grande chefe do submundo andando de ônibus.

### Tipos de veículos:

- Transporte público.
- Carro popular.
- Carro de corrida.
- Carro de luxo.
- Van.
- Carro militar.





## Habilidades e passivas

As habilidades e passíveis são usadas para te auxiliar durante o combate, sendo que as habilidades possuem um custo de ram. A cada 3 de inteligência, seu personagem recebe um espaço de habilidade ou passiva.

### Passivas

Passivas são parecidas com as habilidades, porém não existe a necessidade de serem ativadas.

<b>Amor ao próximo</b>	<b>Armadura natural</b>	<b>Alma pura</b>
Em conversas pacíficas, recebe + 2 em testes.	Recebe -2 de dano para cada ataque recebido.	Ao curar um aliado, se cura em 4 pontos.
<b>Alma impura</b>	<b>Borbulho</b>	<b>Bons olhos</b>
Ao causar dano, gera lentidão nos inimigos.	No terceiro turno do combate, seu dano será aumentado em 20%.	Recebe +1 em testes de ataque.
<b>Cabeça fria</b>	<b>Corredor</b>	<b>Conselheiro</b>
Recupera 1 de ram por turno.	Aumenta em 2 metros sua mobilidade.	Dá bônus de +2 para seu dado nas ações em grupo.
<b>Espião</b>	<b>Farmacêutico</b>	<b>Força natural</b>
Bônus de +2 em cenas de investigação.	Bônus de +2 em testes ligados com matéria orgânica.	Recebe +2 em testes de força não ligados a combate.
<b>Garimpo</b>	<b>Gênio</b>	<b>Historiador</b>
Consegue 20 Bytes por inimigo derrotado.	Bônus de +1 em testes ligados à inteligência.	Recebe + 2 em testes ligados à história do mundo.
<b>Inspirador</b>	<b>Sombra viva</b>	<b>Zombaria</b>
Após combate sua equipe cura 2d4 de vida.	Recebe +1 em testes ligados a destreza.	Recebe +1 em testes ligados a carisma.



Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.

## Habilidades

As habilidades são grandes ferramentas para atingir seus objetivos ou atingir seus alvos. As habilidades para serem ativadas necessitam um custo de ram, as habilidades também possuem níveis, os níveis podem ser utilizados com personagens de qualquer nível, apenas tendo que respeitar o custo de ram.

As habilidades com cores só podem ser utilizadas por determinadas classes:

**BigBig**

**Nerd**

**Valentão**

**Pistoleiro**

**Açougueiro**

**Ator**

**Máquina**

Aceleração	Adaptação neural	Anatomia eletrônica
Aumenta sua locomoção, assim como também aumenta sua destreza	Melhora sua resistência à hacks por alguns turnos.	Permite modificar alguma parte cibernética do seu corpo e dar algum buff até o final do combate(só pode usar uma vez por combate) entre: For,Car ou Des
custo de energia: 3 - 4 - 5 Nível(1): Locomoção 30%/ des +3. Nível(2): Locomoção 40%/ des +4. Nível(3): Locomoção 50%/ des +5.	custo de energia: 2 - 3 - 5 Nível(1): Mais 2 de resistência Nível(2): Mais 3 de resistência Nível(3): Mais 5 de resistência	custo de energia: 2 - 3 - 5 Nível(1): +2. Nível(2): +3. Nível(3): +5.

Apagão	Admin	F.I.A.
Causa uma queda de energia, inimigos que necessitam de energia devem fazer um teste de resistência, caso não passem devem esperar 1 turno para voltar ao combate.	Passiva: permite entrar em 1 sistema por mesa sem precisar de testes. Ativa: Fala um teste de Int para descobrir onde estão os inimigos conectados na área.	Um robô de suporte irá te auxiliar em campo durante uma batalha. Ele pode te curar e atacar.
custo de energia: 3 - 4 - 5 Nível(1): 5 Metros. Nível(2): 10 Metros. Nível(3): 15 Metros.	custo de energia: 3 - 4 - 5 Nível(1): 3 inimigos. Nível(2): 5 inimigos. Nível(3): Todos inimigos.	custo de energia: 5 - 7 - 10 Nível(1): Cura: 1d6/ Dano = 1d4/ Vida = 10. Nível(2): Cura: 2d6/ Dano = 2d4/ Vida = 20. Nível(3): Cura: 3d6/ Dano = 3d4/ Vida = 40.



Quisquis reptans timet,  
nunquam curat.

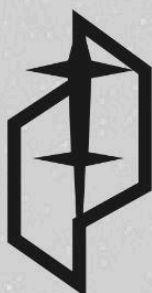


Barreira de fumaça	Barreira de carbono	Bioamplificação
Uma área de fumaça é lançada, pessoas sofrem penalidade em mira dentro desta área.	Uma barreira é colocada e serve como proteção durante combate.	Aumenta todos seus (ou de um aliado) atributos base durante uma certa quantidade de turnos.
custo de energia: 2 - 3 - 4 Nível(1): 5 Metros / -2 de mira. Nível(2): 10 Metros / -3 de mira. Nível(3): 15 Metros / -5 de mira.	custo de energia: 3 - 4 - 5 Nível(1): Vida = 30. Nível(1): Vida = 50. Nível(1): Vida = 100.	custo de energia: 3 - 4 - 5 Nível(1): +1 em 2 turnos. Nível(2): +2 em 3 turnos. Nível(3): +3 em 4 turnos.

Biohacker	Bio-amigo	Bio Escudo
A habilidade permite invadir o corpo de um inimigo e fazer perder controle de alguma parte cibernética.(O inimigo pode tentar resistir ou retomar controle usando a ação bônus.)	Um pequeno ser mutante com aparência de sua escolha, irá te auxiliar durante toda a sessão, só pode ser usado uma vez por mesa.	Sua Vida ou a de um aliado é aumentada temporariamente, usando como base a quantidade de partes <b>NÃO</b> robóticas do seu corpo.
custo de energia: 3 - 4 - 5 Nível(1): sem bônus na rolagem + mod de int. Nível(2): +2 de bônus na rolagem + mod de int.. Nível(3): +4 de bônus na rolagem + mod de int..	custo de energia: 6 dano = 2d10 + seu mod de int + o mod de car. vida = 50 + mod de int + mod de car.	custo de energia: 3 - 4 - 5 Nível(1): +1d4 de vida por parte. Nível(2): +1d6 de vida por parte. Nível(3): +1d10 de vida por parte.

Bombardeio neural	Cortina digital	Conexão-neural
Hack que permite invadir o sistema de um inimigo e atacá-lo à distância sem ser rastreado.	Permite uma pessoa atravessar áreas com sistema de seguranças sem ser rastreado.	Permite entrar dentro do sistema de um aliado e auxiliá-lo em algum teste.
custo de energia: 3 - 4 - 5 Nível(1): Dano = 2d5 + mod de Int. Nível(2): Dano = 2d10 + mod de Int. Nível(3): Dano = 3d8 + mod de Int.	custo de energia: 4	custo de energia: 3 - 4 - 5 Nível(1): +1d4 + mod de car.. Nível(2): +2d4 + mod de car. Nível(3): +3d4 + mod de car.

Criptografia	Clonagem	Corrosão de hardware
Permite decifrar a maioria dos textos/mensagens/document	Cria uma imitação idêntica a você para distrair inimigos.	Causa dano em um inimigo e diminui sua velocidade em 3, causando o dobro de dano





Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



os ou escondê-los.		em robôs.
custo de energia: 3	custo de energia: 3	custo de energia: 3 - 5 - 7 Nível(1): 1d8 de dano + mod de Int. Nível(2): 2d8 de dano + mod de Int. Nível(3): 3d8 de dano + mod de Int.

<b>Drenagem de dados</b>	<b>Domesticação</b>	<b>Domínio de rede</b>
Role um teste de resistência, se tirar mais que 15 o inimigo fica incapacitado instantaneamente, é impossível usar em inimigos com o mais ou mesmo level que você.	Permite domar criaturas mutantes.	Te dá controle do sistema de segurança da rede, menos sentinelas ou sistemas ofensivos.
custo de energia: 5.	custo de energia: 5- 7 - 10. Nível(1): sem bônus na rolagem. Nível(2): +2 de bônus na rolagem. Nível(3): +4 de bônus na rolagem.	custo de energia: 5- 7 - 10. Nível(1): sem bônus na rolagem. Nível(2): +2 de bônus na rolagem. Nível(3): +4 de bônus na rolagem.

<b>Danificação dobrada</b>	<b>Drone</b>	<b>Estrondo</b>
Aumenta o próximo dano.	Permite utilizar um pequeno drone para investigar áreas que estão fora do alcance.	Um grande golpe no chão que causa dano em área e diminui a mobilidade dos inimigos.
custo de energia: 3 - 4 Nível(1): +1d6 de dano. Nível(2): +2d6 de dano.	custo de energia: 4	custo de energia: 4 - 5 - 6 Nível(1): 5 metros/ 1d6 de dano/ -30%Mob. Nível(2): 7 metros/ 1d6 de dano/ -40%Mob. Nível(3): 10 metros/ 2d6 de dano/ -50%Mob.





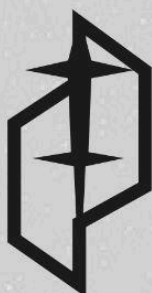
Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



Esteróides	Fragmentos de aço	Fabricação emergencial
Perde um turno em preparação, após isto, até o final do combate, o seu dano corpo a corpo aumenta dano corpo a corpo a mais	Solta pequenos fragmentos de aço que causam sangramento nos inimigos que pisarem em cima.	Cria um pequeno aparelho eletrônico à sua escolha, porém é necessário sacrificar objetos à sua volta.
custo de energia: 3 - 4 - 6 Nível(1): 1d4 a mais + mod de for. Nível(2): 2d4 a mais + mod de for.. Nível(3): 3d4 a mais + mod de for..	custo de energia: 4 - 5 - 7 Nível(1): 2Metros /1d6 de dano por 3 turnos. Nível(2): 4 Metros /1d6 de dano por 4 turnos. Nível(3): 5 Metros /2d6 de dano por 4 turnos.	custo de energia: 4

Farmácia	Feromônios	Fúria
Permite fabricar remédios, venenos e outras substâncias farmacêuticas.	Faz com que os inimigos se atrapalhem e possa convencê-los mais facilmente a realizar outras ações.	Aumenta todo o seu dano, porém também aumenta o dano que recebe.
custo de energia: 4	custo de energia: 3 - 6 - 8 Nível(1): sem bônus na rolagem. Nível(2): +2 de bônus na rolagem. Nível(3): +4 de bônus na rolagem.	custo de energia: 5 - 6 - 7 Nível(1):+30% de dano/+20% de dano rec. Nível(2):+50% de dano/+30% de dano rec. Nível(3):+70% de dano/+50% de dano rec.

Foco	Farol	Firewall
Aumenta sua capacidade de foco, permitindo realizar ações melhores	Cria uma luz que te auxilia a ver no escuro.	Aumenta a resistência sua e de mais 1 aliado a hacks durante 2 turnos.
custo de energia: 3 - 4 - 5 Nível(1): Aumenta sua mira em 3 para testes de ataque à distância. Nível(2): Aumenta sua mira em 4 para testes de ataque à distância. Nível(3): Aumenta sua mira em 5 para testes de ataque à distância.	custo de energia: 2 - 3 - 4 Nível(1): A luz dura 3 turnos. Nível(2): A luz dura 5 turnos. Nível(3): A luz dura 8 turnos.	custo de energia: 3 - 5 - 7 Nível(1): +1 de resistência. Nível(2): +2 de resistência. Nível(3): +4 de resistência.







Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



Golpe rápido	Gerador	Golpe Térmico
Causa um mais um golpe com metade do dano, essa habilidade não gasta um turno para ser lançada.	Permite ligar aparelhos sem energia.	Seu próximo golpe pode causar dano de queimação ou congelamento.
custo de energia: 5 - 6 - 7 Nível(1): metade do dano. Nível(2): metade do dano + 1d8. Nível(3): metade do dano + 2d8.	custo de energia: 2	custo de energia: 4 - 6 - 8 Nível(1): metade do dano é causado com o efeito. Nível(2): todo dano é causado com o efeito. Nível(3): todo dano + 2d8 é causado com o efeito.

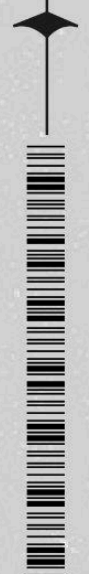
Hidrofobia	Hiper Aceleração	Hibernação sintética
Causa um curto circuito em inimigos, fazendo com que percam uma quantidade de de água corporal. Causa dano que ignora a armadura.	Durante 3 turnos sua destreza e mobilidade aumentam consideravelmente tendo 3 ações por turnos, mas pelo resto do combate sofre uma penalidade de 50% da sua Vel.	Para de atacar durante 2 turnos e recupera uma quantidade de vida. Só pode utilizar uma vez por batalha.
custo de energia: 4 - 6 - 8 Nível(1): Causa 1d8 de dano + mod de Int. Nível(2): Causa 2d8 de dano + mod de Int. Nível(3): Causa 2d8 + 10% da vida atual do alvo + mod de Int.	custo de energia: 5	custo de energia: 5 - 8 - 10 Nível(1): 20% de vida máxima. Nível(2): 35% de vida máxima Nível(3): 50 % de vida máxima.

Holograma	Ignição	H.O.S.T.
Serve para criar distrações, apresentações ou intimidação.	Causa em curto-circuito em um alvo, o incendiando e o fazendo não conseguir usar habilidades no turno. Após finalizar o efeito desta habilidade, o alvo fica invulnerável a ela por 5 turnos.	Cria um robô que causa dano e um debuff aleatório a cada 3 turnos entre: 1. Sangramento 1d6 2. lentidão 30% 3. Envenenamento 1d6 4. Chamas 1d6 5. Atordooou 1 Turno
custo de energia: 3 - 4 Nível(1): +2 de bônus na rolagem. Nível(2): +4 de bônus na rolagem.	custo de energia: 3 - 5 - 8 Nível(1): 1d8 de dano e 1 turno sem habilidades. Nível(2): 2d8 de dano e 1 turno sem habilidades. Nível(3): 2d8 de dano e 2 turnos sem habilidades.	custo de energia: 5 - 7 - 10 Nível(1): Dano = 2d4/ Vida = 15. Nível(2): Dano = 3d4/ Vida = 30. Nível(3): Dano = 4d4/ Vida = 50.





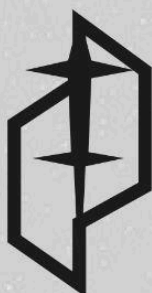
Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



Injeção de emergência	Interação social	Imunidade temporária
Recupera uma quantidade de vida sem gastar uma ação.	Aumenta sua capacidade de interagir com as pessoas.	Reduz a porcentagem do dano levado por 2 turnos. Só pode ser utilizado uma vez por mesa.
custo de energia: 5 - 7 - 9 Nível(1): 2d4. Nível(2): 3d4 Nível(3): 4d4	custo de energia: 4 - 6 Nível(1): +2 de bônus na rolagem. Nível(2): +4 de bônus na rolagem.	custo de energia: 3 - 6 - 9 Nível(1): 20 % de dano evitado. Nível(2): 50 % de dano evitado. Nível(3): 100 % de dano evitado.

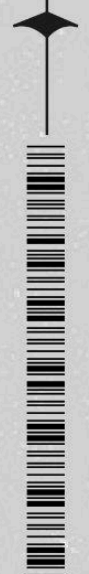
Jaula de energia	Inspiração	Juggernaut
Cria uma arena de energia impedindo que inimigos fujam.	Quando um inimigo sofre um ataque de um aliado, pode usar esta habilidade para causar um dano extra com base na vida atual do alvo. Esta habilidade ignora a armadura.	Aumenta muito sua resistência e dano, porém perde metade de sua movimentação durante 3 turnos.
custo de energia: 4	custo de energia: 5 - 10 - 25 Nível(1): 10% da vida atual. Nível(2): 20% da vida atual. Nível(3): 30% da vida atual.	custo de energia: 5 - 7 - 9 Nível(1): Locomoção -30%/ Vida+20%. / dano + 10%. Nível(2): Locomoção -40%/ Vida+40% / dano + 20%. Nível(3): Locomoção -50%/ Vida+60% / dano + 10%.

Jato de veneno	Karma	K.O.
Dispara um jato de veneno em direção a um inimigo, causando dano ao longo do tempo.	Retira todos os efeitos negativos de um inimigo, mas para cada efeito negativo, causa 2d8 de dano.	Um golpe que causa dano baseado na vida perdida do alvo.
custo de energia: 4 - 6 - 8 Nível(1): 1d6 por 3 turnos + mod de Int. Nível(2): 2d6 por 3 turnos + mod de Int. Nível(3): 3d6 por 3 turnos + mod de Int.	custo de energia: 8	custo de energia: 5 - 8 - 15 Nível(1): causa 10% da vida perdida do alvo. Nível(2): causa 20% da vida perdida do alvo. Nível(3): causa 30% da vida perdida do alvo.





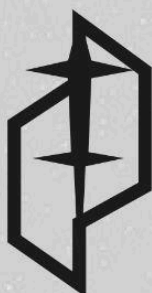
Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



Kamikaze cibernético	lábria	Lamúria
Hack que causa dano em inimigos (distribuindo o dano total) a distância, o valor do dano é baseado na quantidade de vida que você quer sacrificar.	Aumenta sua chance de passar em testes de enganação e negociação.	Desmotiva um alvo, após isto diminui a chance de entrar em combate ou de resistir a outras ações.
custo de energia: 5 - 7 - 10 Nível(1): Toda a vida sacrificada. Nível(2): Toda a vida sacrificada + 20 %. Nível(3): Toda a vida sacrificada + 50 %.	custo de energia: 3 - 4 - 5 Nível(1): sem bônus na rolagem + mod de Car. Nível(2): +2 de bônus na rolagem + mod de Car. Nível(3): +4 de bônus na rolagem + mod de Car.	custo de energia: 3 - 4 - 5 Nível(1): rolagem + mod de Car. Nível(2): +2 de bônus na rolagem + mod de Car. Nível(3): +4 de bônus na rolagem + mod de Car.

Missil anti aéreo	Mão rápidas pés lentos	N.E.M.E.S.I.S.
Um míssil é jogado em direção a um grupo de inimigos, causando 3d20 de dano + seu modificador principal.	Permite que faça ataques corpo a corpo duas vezes por turno, mas tira metade de sua mobilidade.	Um robô com uma única missão: eliminar um alvo. Este robô causa 1d20 de dano e tem 80 de vida, mas ele só ataca um alvo específico.
custo de energia: 20	custo de energia: 5	custo de energia: 10

Magnetismo	Nuvem tóxica	Necromancia cibernética
Te permite controlar objetos metálicos. Pode ser usado para causar dano também.	gera uma nuvem tóxica a distância que causa dano de envenenamento em uma área.	Te permite reanimar um inimigo abatido para te auxiliar durante o combate, ele terá metade dos atributos do inimigo em vida.
custo de energia: 2 - 6 - 8 Nível(1): 1d6 de dano. Nível(2): 1d12 de dano. Nível(3): 2d12 de dano.	custo de energia: 4 - 8 - 12 Nível(1): 1d4 de dano. Nível(2): 2d6 de dano. Nível(3): 2d8 de dano.	custo de energia: 10





Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



Óptica melhorada	Ninjutsu elétrico	Onda de raiva
Seus tiros causam dano a mais baseado na sua distância do alvo durante 3 turnos.	Seus ataques furtivos de qualquer fonte causam dano elétrico adicional durante 3 turnos.	Desorienta alvos dentro de uma área, causando uma histeria em massa.
custo de energia: 3 - 4 - 5 Nível(1): +1d6 de dano a cada 5 metros. Nível(2): +2d6 de dano a cada 5 metros. Nível(3): +3d6 de dano a cada 5 metros.	custo de energia: 3 - 4 - 5 Nível(1): 1d10 de dano. Nível(2): 2d10 de dano. Nível(3): 3d10 de dano.	custo de energia: 10  Bônus de mod de car.

Nanobots	Onda óptica	Presa fácil.
Envia mini robôs para curar ou causar dano que ignora armadura durante 3 turnos.	Causa dano as ópticas dos inimigos dentro de 5 metros fazendo com que recebam desvantagem em testes de ataque, só pode usar uma vez por batalha.	Se marca fazendo com que inimigos foquem em você. Recebe o dobro de dano, mas causa o dobro de dano para inimigos que te tentarem atacar.
custo de energia: 3 - 7 - 10 Nível(1): 1d6 de cura ou dano. Nível(2): 2d8 de cura ou dano. Nível(3): 3d6 de cura ou dano.	custo de energia: 3 - 5 - 8 Nível(1): -1 de desvantagem. Nível(2): -2 de desvantagem. Nível(3): -3 de desvantagem.	custo de energia: 5

Purificação	Recap	Recarga rápida
Retira um efeito negativo do alvo.	Permite que quando um aliado tome um dano, parte deste valor seja causado a ele no seu próximo dano.	Você será a primeira pessoa a ter ação na próxima rodada.
custo de energia: 6	custo de energia: 3 - 5 - 8 Nível(1): 10% do dano. Nível(2): 25% do dano. Nível(3): 40% do dano.	custo de energia: 3





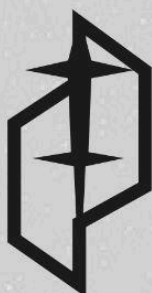
Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



Rugido	Sismo	Raio
Afasta os inimigos próximos, forçando-os a usar sua mobilidade para longe do usuário da habilidade.	Causa um grande golpe no chão que torna o terreno em volta em uma área de lentidão.	Dispara um raio que atordoa o inimigo mais próximo e causa dano aos 3 mais próximos.
custo de energia: 3 - 5 - 7 Nível(1): 3 Metros. Nível(2): 5 Metros. Nível(3): 9 Metros.	custo de energia: 3 - 5 - 7 Nível(1): 3 Metros. Nível(2): 5 Metros. Nível(3): 9 Metros.	custo de energia: 3 - 5 - 7 Nível(1): 1 turno e causa 2d6 de dano. Nível(2): 1 turno e causa 3d6 de dano. Nível(3): 2 turnos e causa 4d6 de dano.

Sopro criogênico	Trauma	Sentinela
gera uma fumaça que causa dano e faz com que quem estiver em cima da área possa escorregar.	causa dano a um inimigo e faz com que o mesmo tenha medo de você assim ele sofre punições ao tentar te atacar.	Cria uma pequena torreta imóvel que distrai os inimigos e pode curar aliados próximos.
custo de energia: 3 - 5 - 7 Nível(1): 1 turno e causa 2d6 de dano. Nível(2): 1 turno e causa 3d6 de dano. Nível(3): 2 turnos e causa 3d6 de dano	custo de energia: 5 - 10 - 15 Nível(1): 3 turnos, causa 2d6 de dano e o alvo tem -1 ao tentar te acertar.. Nível(2): 3 turnos, causa 3d6 de dano e o alvo tem -2 ao tentar te acertar.. Nível(3): 3 turnos, causa 3d6 de dano e o alvo tem -4 ao tentar te acertar..	custo de energia: 10 Vida: 50 Cura 1d10 + mod de Int.

Trevo de quatro folhas	Trevo de Três folhas	Tradução
Aumenta a sorte do alvo sobre a rolagem de dados.	Diminui a sorte do alvo sobre a próxima rolagem de dados.	Te permite traduzir textos antigos ou em outras línguas ou textos criptografados.
custo de energia: 3 - 5 - 7 Nível(1): Da +1 de bônus na próxima rolagem. Nível(2): Da +2 de bônus na próxima rolagem. Nível(3): Da +3 de bônus na próxima rolagem.	custo de energia: 5 - 8 - 10 Nível(1): Da -1 de desvantagem na próxima rolagem. Nível(2): Da -2 de desvantagem na próxima rolagem. Nível(3): Da -3 de desvantagem na próxima rolagem.	custo de energia: 5







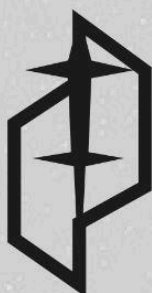
Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



Transtorno	União vital	Veneno intravenosa
Causa um dano ao sistema nervoso do alvo, fazendo com que o mesmo entre em fúria, dobrando o dano e atacando qualquer coisa que estiver no caminho.	Escolha um aliado para dar 50% de um dos atributos e recebe 50% de um dos atributos dele.	Causa uma infecção que causa 1d4 de dano a um inimigo que ignora armadura, esse dano aumenta em 2 (até 20) o valor do dado a cada 2 turnos, este efeito dura até o final do combate.
Custo de energia: 8	Custo de energia: 10	custo de energia: 8

## Passivas míticas

<b>Amor próprio</b>	No início do seu turno se cure 3d8 de vida e retire todos os efeitos negativos que você tem.
<b>Conhecedor</b>	Você tem 20% de chance de passar direto em todos os testes.
<b>Comerciante</b>	Os itens na feira do rolo recebem 50% de desconto para você.
<b>Corredor</b>	Dobra sua mobilidade e aumenta sua vida em 20%.
<b>Dureza</b>	Recebe 100 + 20% da vida atual.
<b>Humorista</b>	Recebe + 4 em todos os testes de diálogo, rola um teste, se tirar mais que 15 pode evitar um combate.
<b>Olho de águia</b>	Não precisa mais rolar testes para acertar os ataques.
<b>Imortal</b>	Revive e volta com 50% da vida e da ram na primeira vez que morrer.
<b>Multitarefa</b>	Permite ter até cinco entidades grandes, ou duas gigantes.





Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



# Combate e Jogo

## Iniciando o combate

No combate, você pode alcançar seus objetivos de forma rápida e decisiva. Para iniciar um combate, todos os jogadores devem rolar 1d20. O jogador com o maior resultado atacará primeiro. Boa sorte! Após isso, você precisa entender os conceitos principais:

## Movimentação

Cada personagem tem um valor de movimentação que determina a distância que ele pode percorrer. A movimentação total é calculada pela movimentação base do personagem, somada aos bônus de habilidades e passivas, além do modificador de destreza.

## Ação e Ação Extra

No turno do seu personagem, você possui uma **ação** e uma **ação extra**. A **ação** é utilizada para **causar dano ou aplicar um debuff**. Já a **ação extra** é usada para utilizar um **item consumível que não causa dano**, **aplicar um buff**, **realizar uma cura** ou **ter um diálogo durante o combate**.

## Ataque e Resistência

Para causar dano a um inimigo, você e o alvo devem rolar 1d20. Se o seu resultado for maior que o do inimigo, o ataque é bem-sucedido; caso contrário, o alvo desvia. A mesma regra se aplica para resistir a ataques inimigos. Algumas habilidades, passivas e equipamentos podem modificar seu valor de rolagem para ataque ou resistência.

## Posicionamento

Quando seu personagem está atrás de uma cobertura, como uma parede, um carro ou até mesmo um aliado, você recebe +2 em testes de resistência, exceto de armas que causam dano em área ou combate corpo a corpo. Além disso, inimigos que se encontram fora do alcance do combate (como aqueles com rifles de precisão de longo alcance) exigem que você se aproxime para acertá-los, a menos que você também esteja usando um rifle de precisão de longo alcance, permitindo que você ataque à distância.





## Hackeamento

Personagens com a habilidade de hack devem realizar um teste para acessar equipamentos. Os alvos de hackeamento possuem três níveis de dificuldade, cada um exigindo um teste adicional. O mestre da mesa determinará o valor necessário para passar no teste. É possível melhorar o bônus da sua habilidade de hack com itens, habilidades ou passivas.

## Diálogo

Cenas de diálogo devem ser decididas entre um acordo do mestre com os jogadores, alguns personagens podem ser mais complicados de conversar e outros mais fáceis, a situação também pode fazer isto variar. Mas além disto em testes ligados a diálogo/negociação/mentira, um teste deve ser realizado e junto a isto o modificador de carisma.

## Outros testes

O valor de todos os testes é decidido pelo mestre. Testes ligados a percepção, investigação, ladinagem, acrobacia e etc.. Devem ser rolados com o atributo que melhor se encaixe, o jogador pode tentar negociar com o mestre qual atributo usar.

## Efeitos negativos

**Envenenamento:** Causa dano conforme a intensidade, seu primeiro ataque de envenenamento irá durar 3 turnos, após isto seu alvo irá se livrar do envenenamento. Se você envenenar o alvo novamente antes de ele se livrar, aumente o valor do dado em 2(até o limite de 20) e aumente o tempo de envenenamento em +1 turno(limite de 5).

**Sangramento:** Causa dano conforme o tempo, o primeiro dano de sangramento irá durar 3 turnos, após isto seu alvo irá se livrar do sangramento. Se você causar sangramento no alvo novamente antes de ele se livrar, aumente o valor do dado em 2(até o limite de 10) e aumente o tempo de envenenamento em +2 turnos(limite de 10).

**Fogo:** Causa desvantagem em concentração, o primeiro dano de fogo irá durar 2 turnos, após isto seu alvo irá se livrar do incêndio e irá resistir ao efeito de fogo durante 3 turnos. Durante o período que o alvo ficar em chamas ele recebe 1d6 de dano e tem +2 de desvantagem em ataques e resistências.





Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



**Congelamento:** Causa desvantagem de locomoção, o primeiro dano de congelamento irá durar 2 turnos, após isto seu alvo irá se livrar do congelamento e irá resistir ao efeito de gelo durante 3 turnos. Durante o período que o alvo ficar congelado ele recebe uma desvantagem perdendo metade da mobilidade dele.

**Lentidão:** A lentidão pode ser causada de diversas formas, seja pois o alvo está carregando um objeto pesado, ou foi alvo de algum item, habilidade ou passiva.

**Visão afetada:** A visão do alvo pode ser afetada por diversos fatores, seja um cano de gás quebrado no cenário causando uma fumaça, uma habilidade ou passiva de um inimigo. Esta fumaça tira 5 pontos na rolagem de ataque.

## Inimigos

Aqui está um pequeno resumo dos inimigos que você irá encontrar, fique a vontade para ver, mas cuidado para não estragar a surpresa. Os inimigos estão classificados em raridade e famílias, olhe na lateral esquerda da página para ver qual a família o alvo pertence, você poderá ver alguns status base e uma breve descrição.

### Atributos dos inimigos

Cada tipo de inimigo possui um tipo de distribuição de pontos, ou seja, mesmo que sejam inimigos do mesmo tipo, eles podem ter atributos diferentes, embora parecidos. Para descobrir os atributos de um inimigo é necessário fazer uso de algum equipamento ou habilidade para ter as informações exatas.

### Família e inimigos

Os inimigos de determinadas famílias possuem as mesmas passivas que os jogadores, lembrem- se disso durante o combate.

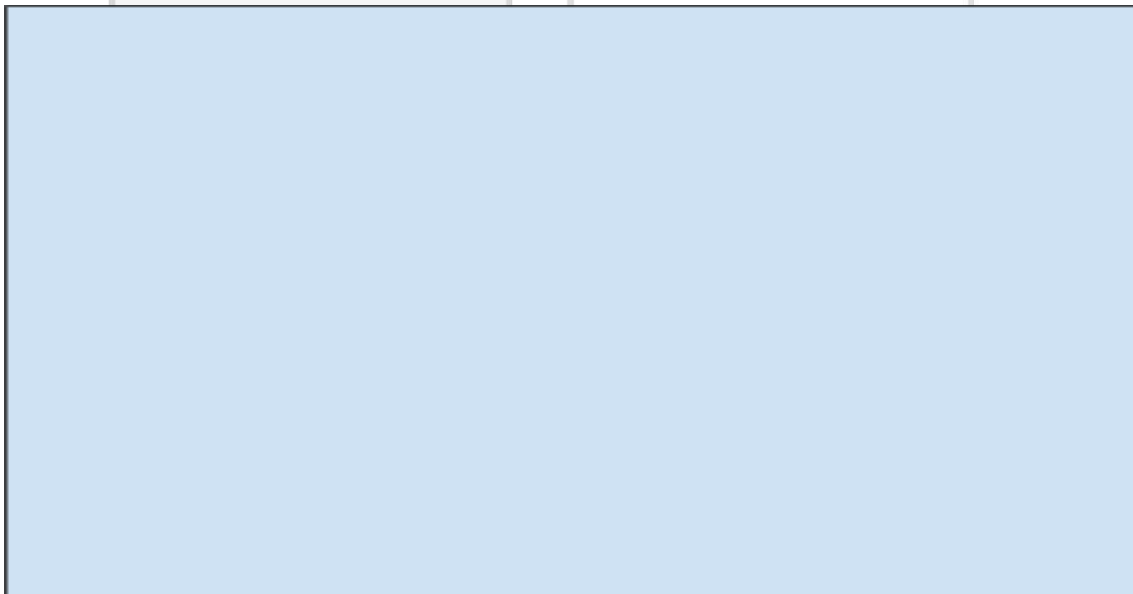




Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



## Guarda de trânsito

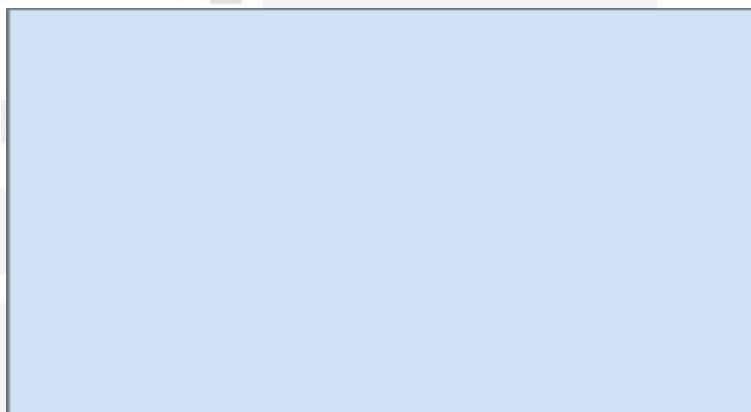


## Descrição

São os olhos do governo dentro da cidade, são numerosos e estão em quase todos os lugares, embora isso não seja o suficiente para proteger toda a população. São normalmente jovens e possuem um treinamento básico para situações de conflito e tendem a andar em grupos de ronda, também é possível encontrá- los em locais próximos a acidentes na estrada. São agentes do governo, caso cause algum dano mortal á algum dos gordas, outras tropas serão chamadas para dar um jeito em você.

## Atributos

Vida	15 - 25
Força	8 - 12
Destreza	8 - 15
Inteligência	5 - 8
Ram	4 - 6
Carisma	8 - 10



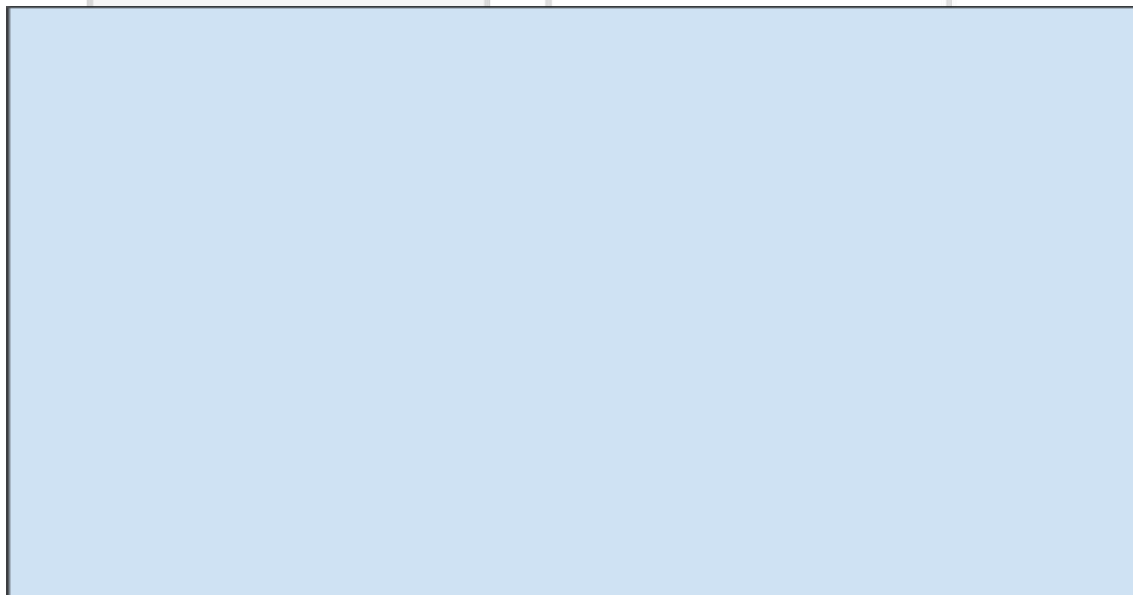




Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



## P.M.F.

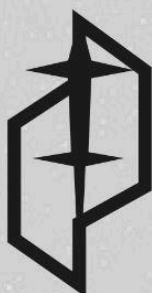
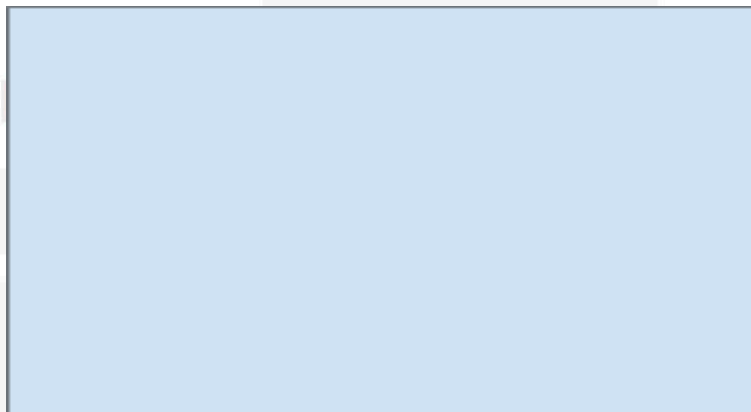


## Descrição

São a frente de combate do Governo, são soldados com treinamento militar e tecnológico, possuem modificações uniformizadas para melhorar seu desempenho em combate. São menos numerosos que os Guardas, mas ainda sim é possível grupos de P.M.F. fazendo rondas pela cidade, principalmente em áreas mais violentas da cidade. Normalmente quando acontece algum incidente na cidade eles são os primeiros a chegar após a notificação dos guardas. Alguns podem ter um uniforme branco, estes são os líderes do esquadrão, normalmente estes são mais perigosos, tenha cuidado.

## Atributos

Vida	25 - 50
Força	13 - 17
Destreza	12 - 15
Inteligência	10 - 15
Ram	8 - 10
Carisma	8 - 10

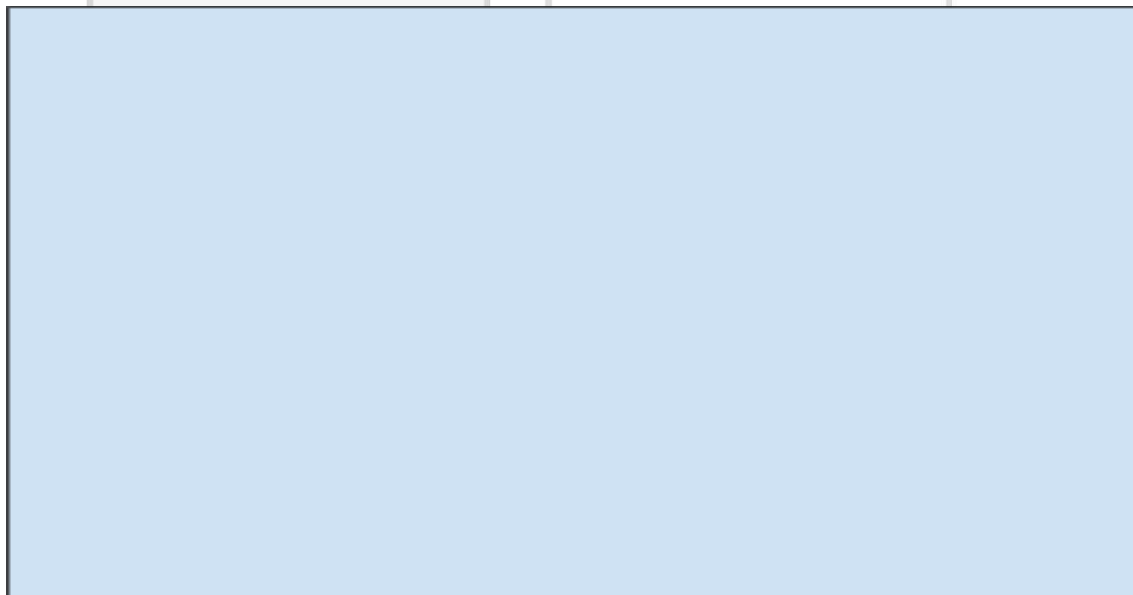




Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



## P.M.C.

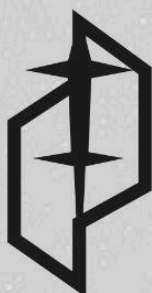
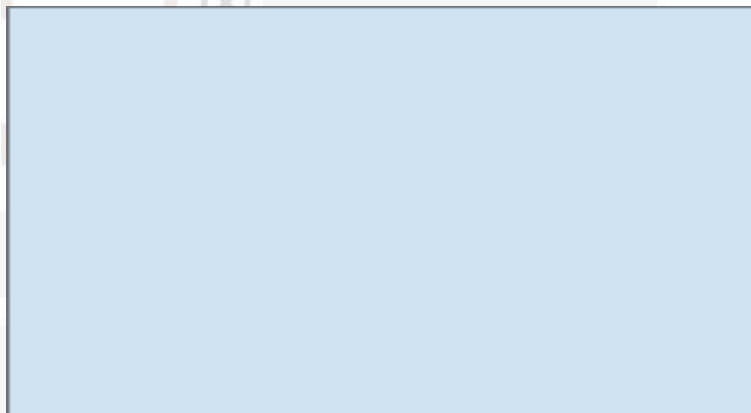


## Descrição

São robôs fortemente armados e preparados para qualquer tipo de situação, os P.M.C. são feitos de latão e aço, são vistos como um símbolo da segurança da cidade, são usados somente em casos severos. Normalmente são soltos usando um V.A.T., isto faz com que os alvos dessas máquinas normalmente sejam pegos desprevenidos. Seu sistema de radar interligado faz com que se um P.M.C. detecte algo, todos os outros estão notificados instantaneamente. São imunes a veneno e sangramento, tomam o dobro de dano de choque.

## Atributos

Vida	75
Força	20
Destreza	10
Inteligência	15
Ram	10
Carisma	15

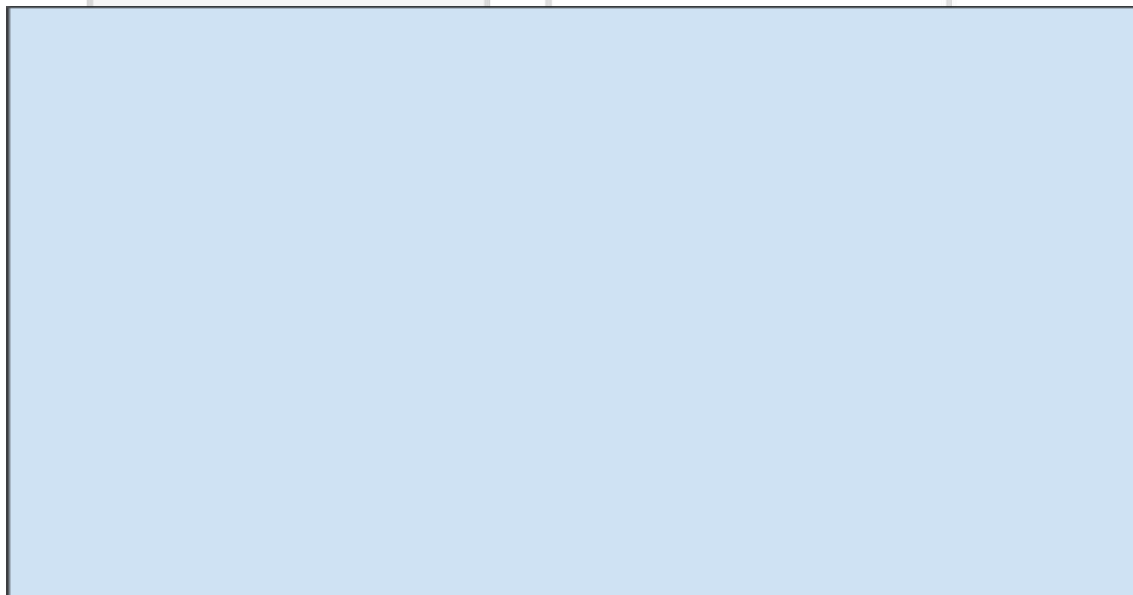




Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



## V.A.T.

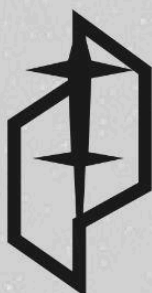
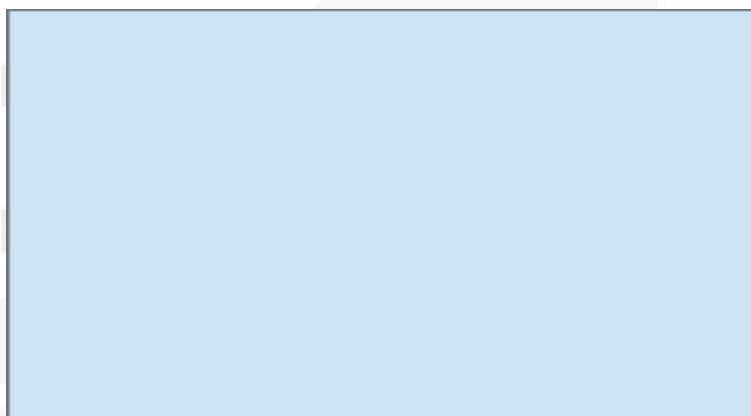


## Descrição

É um grande veículo de transporte aéreo de tropas do governo, ele é fortemente blindado e possui armamento bélico para combate emergencial. Não é recomendado tentar entrar em combate com um desses e muito menos tentar pegar um desse para fuga, existem diversos rastreadores e mecanismos de segurança, mas isso não quer dizer que seja impossível.

## Atributos

Vida	500
Dano por turno	3d10

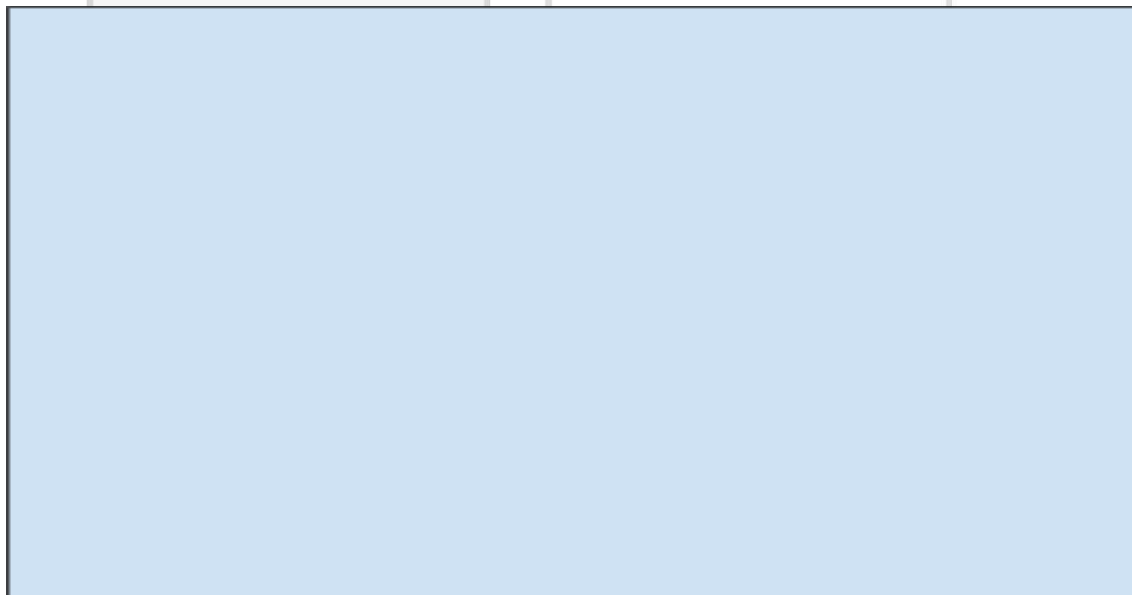




Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



## Canhão de Tunac

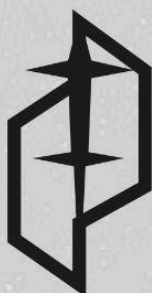
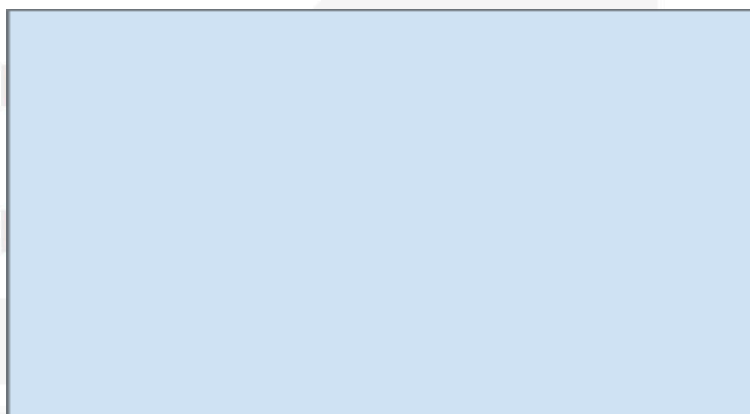


### Descrição

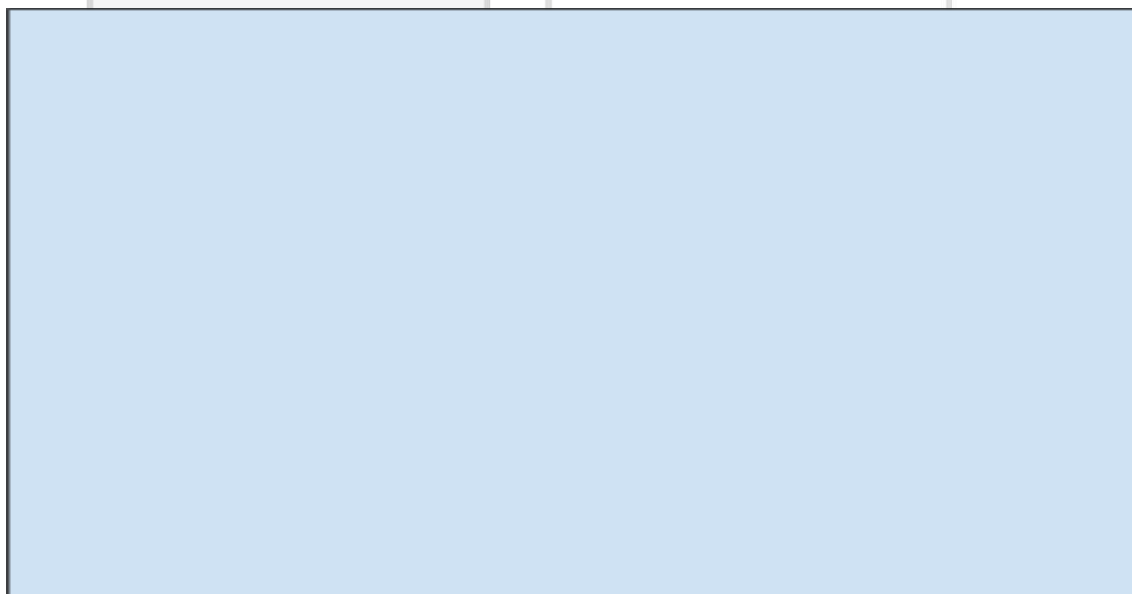
É um grande armamento bélico feito especialmente para ocasiões militares, poucas vezes foram utilizados, são normalmente mostrados em desfiles e eventos para mostrar o poder do governo. Ninguém sabe como eles funcionam direito, afinal ninguém que tentou ir de frente contra um desse voltou para contar história.

### Atributos

Vida	?
Força	?
Destreza	?
Inteligência	?
Ram	?
Carisma	?



## Seguidor

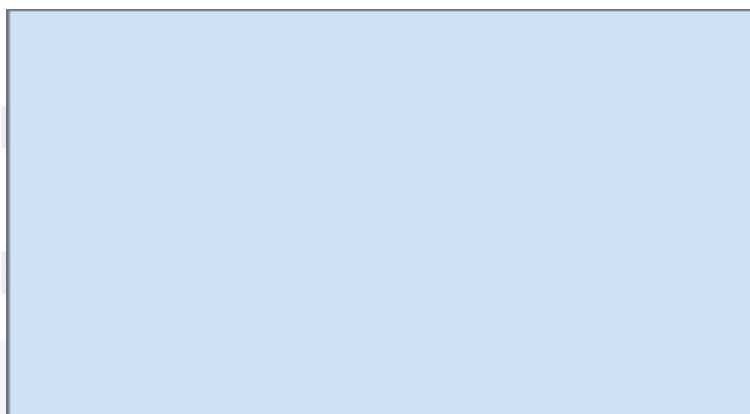


## Descrição

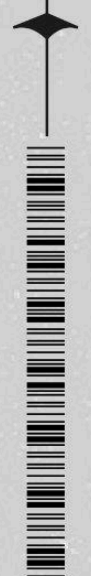
Seguidores são pessoas comuns que, embora não possuam habilidades de combate, estão dispostas a arriscar tudo por aquilo que elas acreditam. São pessoas de diversas idades, tamanhos e tipos. Não existe uma forma correta de combatê-los, apenas fique esperto e não subestime a fé dos outros.

## Atributos

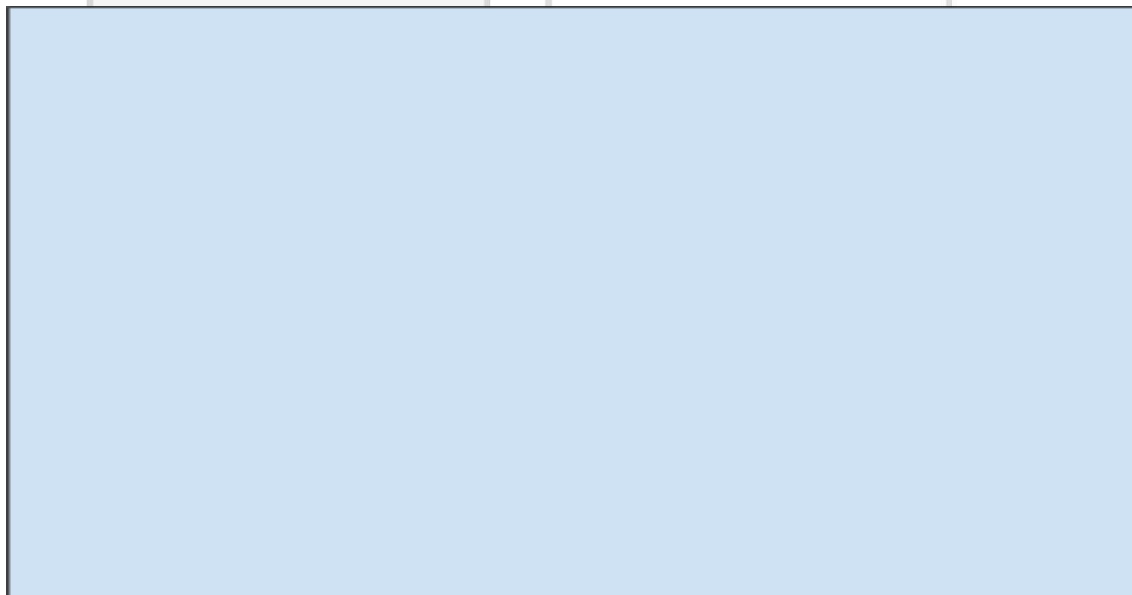
Vida	10-15
Força	5-10
Destreza	5-10
Inteligência	5-10
Ram	6
Carisma	10 - 15







## Fiél

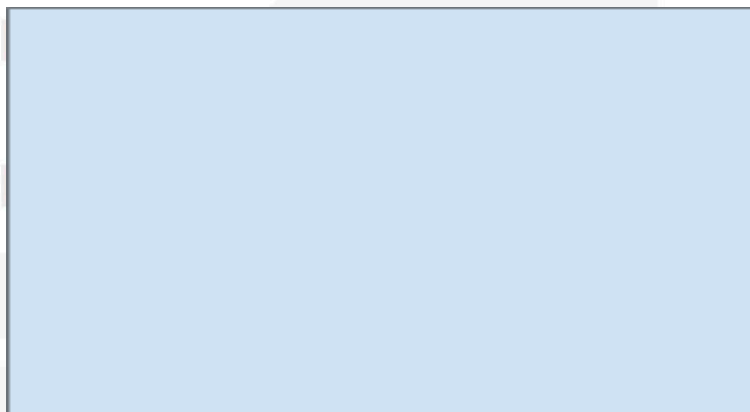


## Descrição

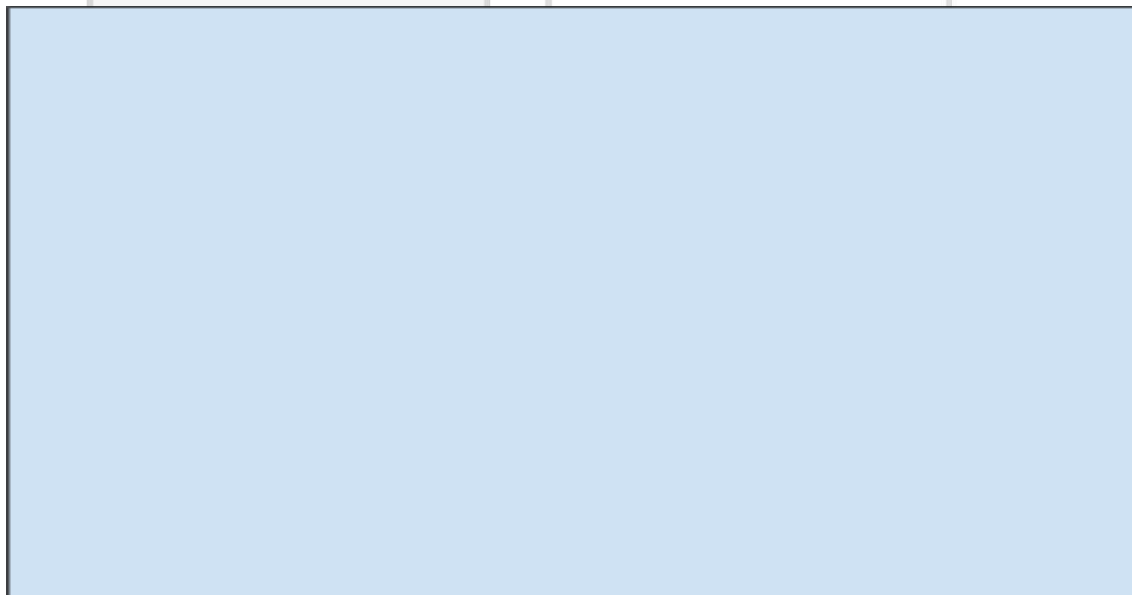
Fiéis são pessoas com mais tempo no grupo, pessoas que já possuem experiência, seja de combate, seja de vida. Os fiéis são os principais responsáveis pela ação dentro da família dos divinos, seja pela sua quantidade, seja pela sua vontade. Os fiéis não são agressivos, mas eu não gostaria de entrar em um combate com eles, é difícil lutar com alguém que não teme a morte.

## Atributos

Vida	20 - 32
Força	15 - 20
Destreza	10 - 13
Inteligência	10 - 13
Ram	10 - 15
Carisma	20 - 26



## Monge

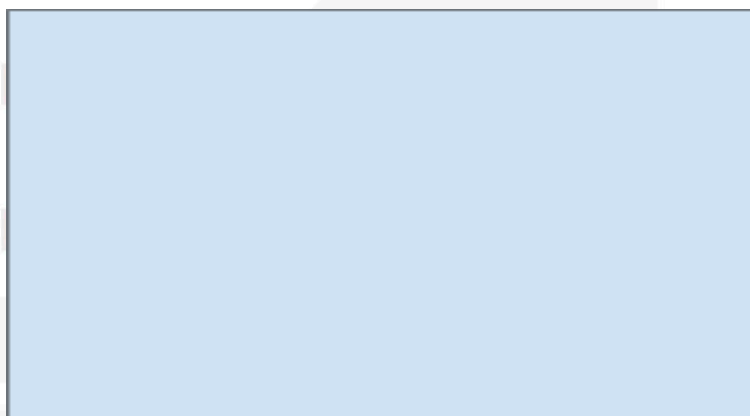


## Descrição

Monges são distribuidores das palavras e integrantes da parte militar dos Divinos. Os monges são facilmente identificados, sua vestimenta se assemelha a imagens dos anjos metálicos. São alvos difíceis de derrubar, sua vestimenta além de religiosa serve como armadura, mas o fato de não utilizarem armas de fogo auxiliam um pouco.

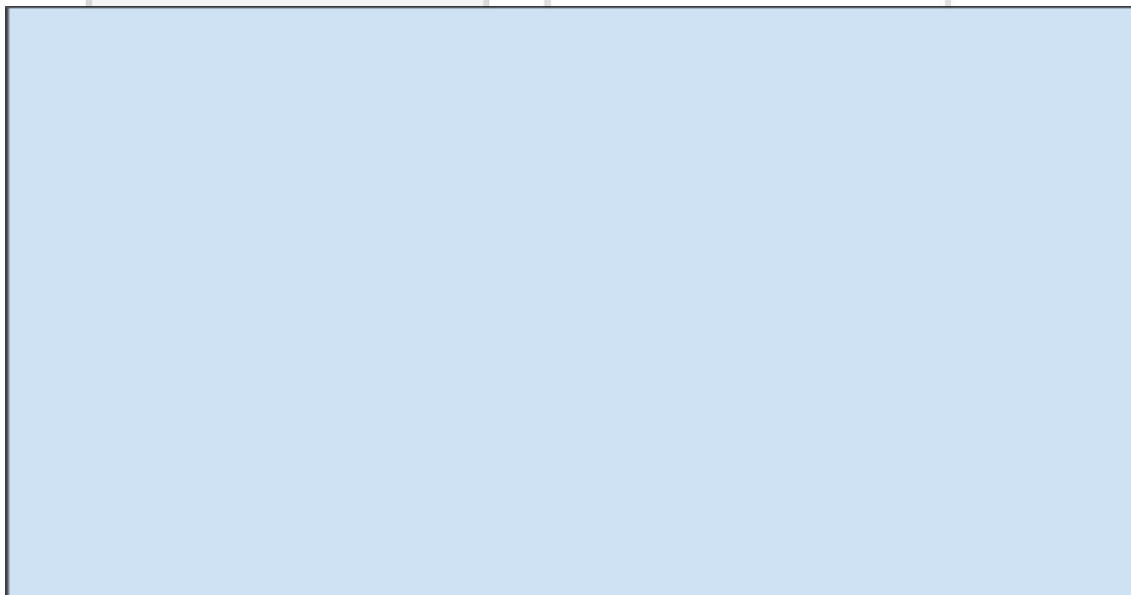
## Atributos

Vida	100-150
Força	20 - 25
Destreza	5 - 10
Inteligência	15 - 20
Ram	10 -15
Carisma	20 - 25



Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.

## Flagelante

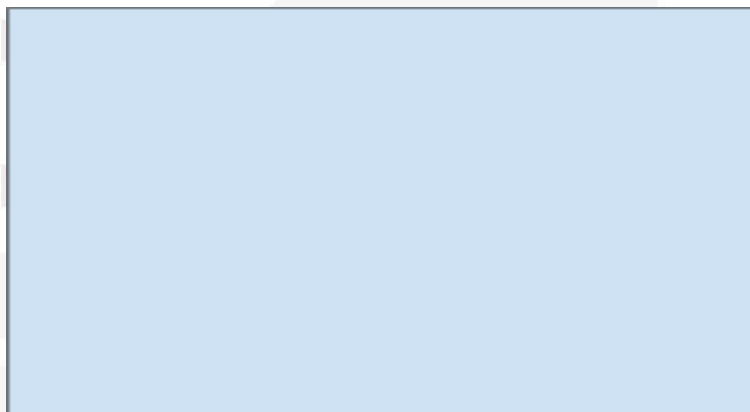


## Descrição

São as tropas militares dos divinos, os flagelantes banham o chão de sangue, seja deles ou dos seus alvos, quando são enviados para algum local, o diálogo não é mais uma opção. São pessoas fortemente equipadas e com ânsia para combates, eles acreditam que a única forma de se livrar dos pecados é libertando a carne. Durante o combate, tenha cuidado ao deixar um flagelante com pouca vida, eles ficam mais motivados quando chegam perto da morte.

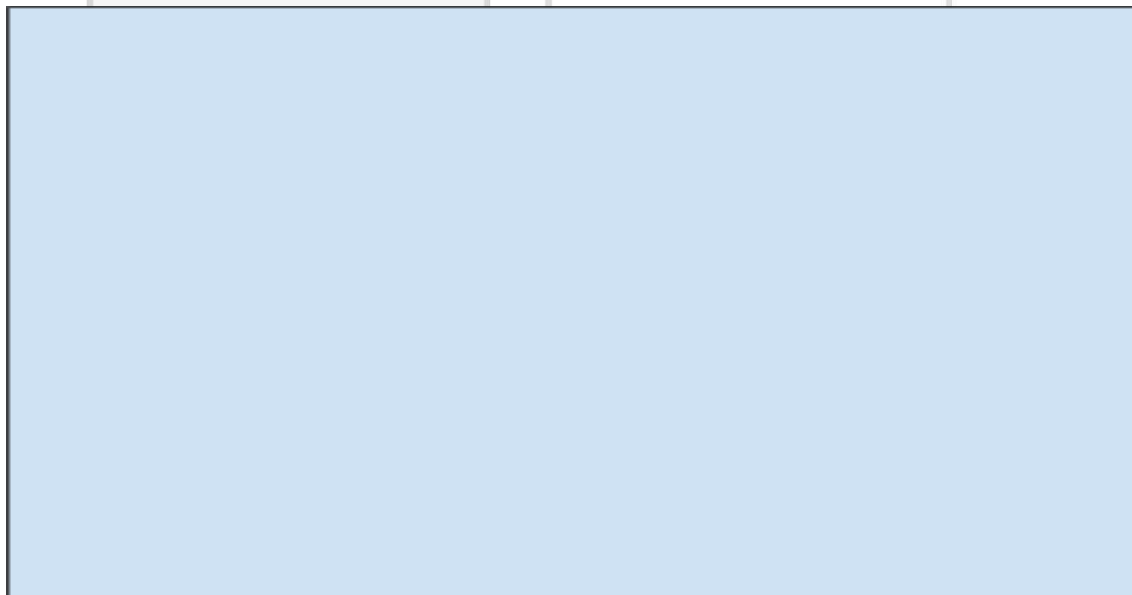
## Atributos

Vida	100
Força	25 - 35
Destreza	15 - 25
Inteligência	10 - 15
Ram	20 - 25
Carisma	10 - 20



Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.

## Apostolo

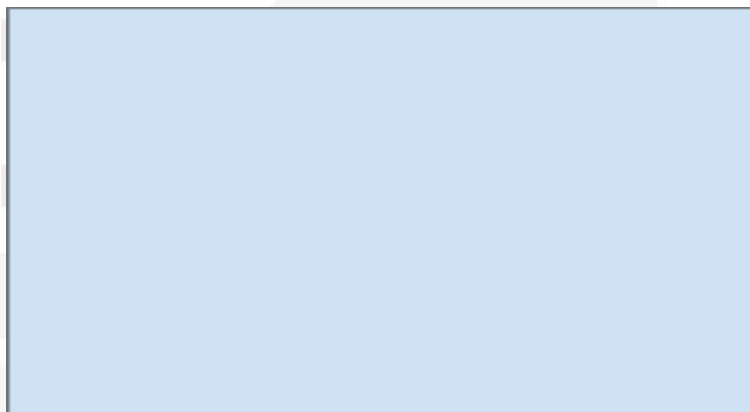


## Descrição

Ser apóstolo é o maior cargo que um fiel pode ter, para se tornar um é necessário ter fé, força, inteligência, destreza e não pode ter piedade. As palavras do líder são as leis, esta é a única regra que esse grupo segue, seus capuzes servem para se esconderem entre os seguidores e pegarem seus alvos de surpresa. para o combate, corra, se não conseguir, é bom começar a rezar.

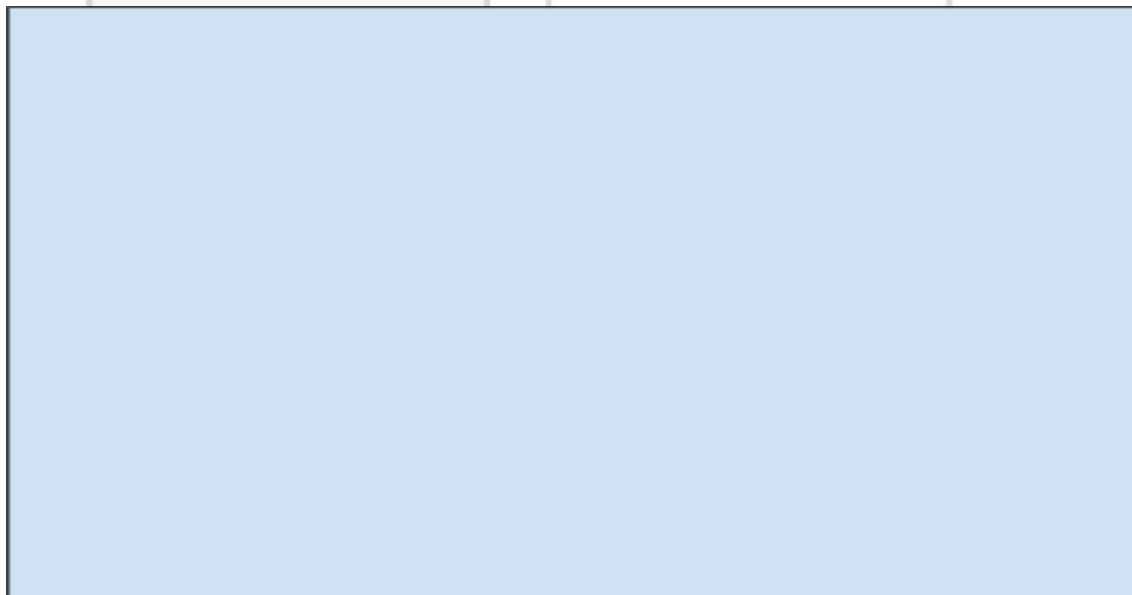
## Atributos

Vida	200-400
Força	35 - 40
Destreza	30 - 40
Inteligência	20 - 25
Ram	30 - 36
Carisma	0



Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.

## Aspirante a soldado

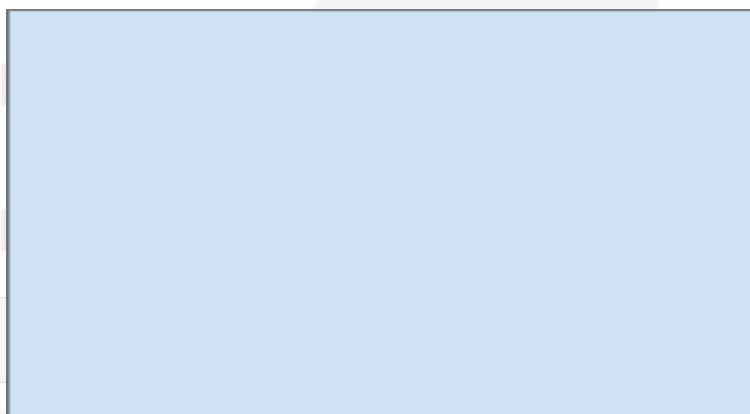


## Descrição

Tropas humanas não são mais necessárias, mas ainda existem pessoas que acreditam que nasceram para serem soldados e heróis de guerra. São normalmente jovens sonhadores que não podem mais ir para guerras, então procuram os conflitos internos da cidade. Não existe uma regra certa para poder combatê-los.

## Atributos

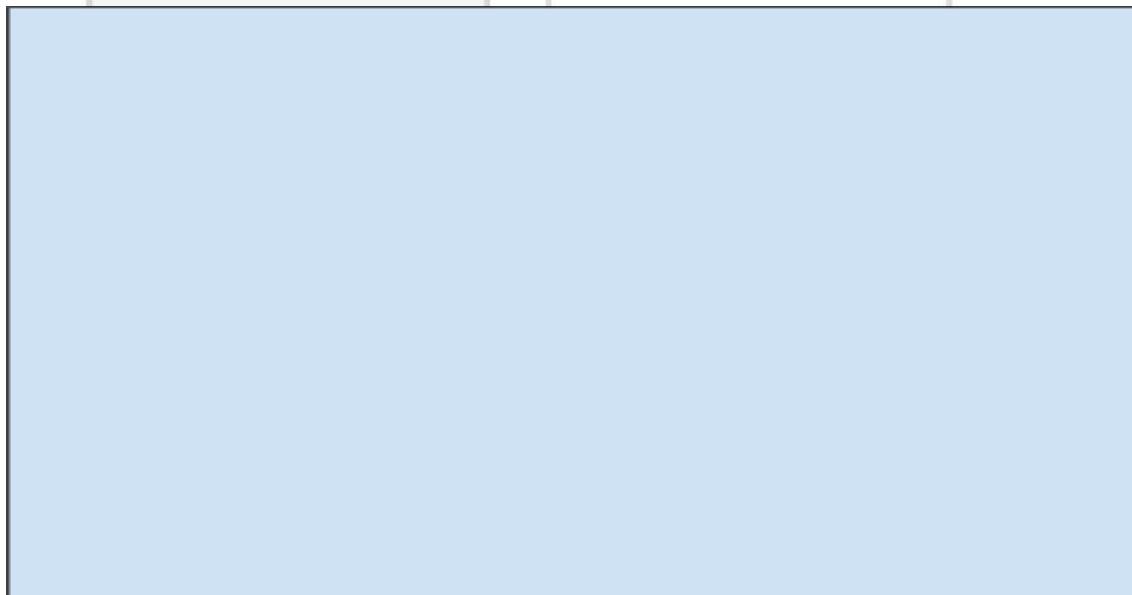
Vida	75
Força	5 - 12
Destreza	5 - 10
Inteligência	5 - 8
Ram	15
Carisma	4 - 8





Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.

## Paramilitar

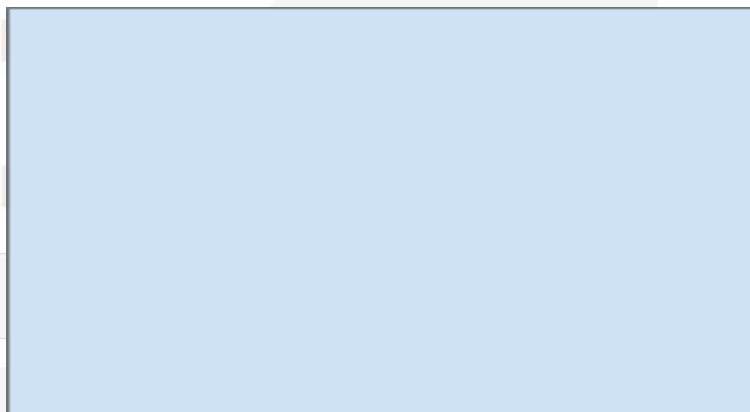


## Descrição

São pessoas que apesar de não fazerem parte do exército, agem como se fizessem. São principalmente pessoas que vêm de origens militares e devem seguir a tradição da família de alguma forma, pois foram criados desde pequenos para serem isso. São bons combatentes para conflitos pequenos, mas ficam desmotivados após verem que a batalha não está indo da forma que queriam.

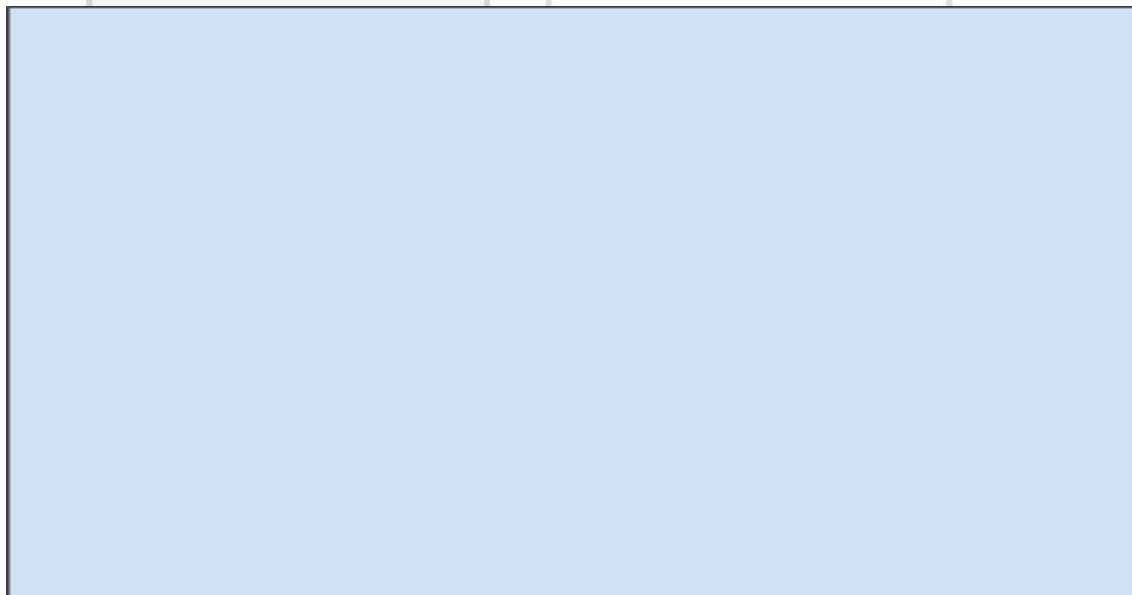
## Atributos

Vida	120
Força	15 - 20
Destreza	10 -15
Inteligência	15-18
Ram	15
Carisma	8 - 10



Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.

## Tenente

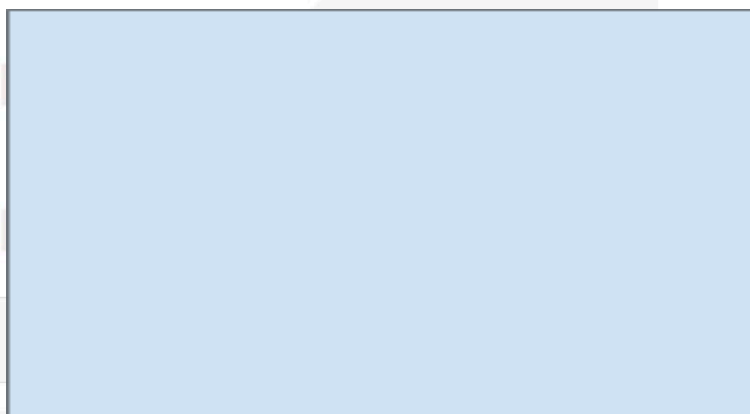


## Descrição

São ex-soldados da época que guerras se usavam braços e pernas, possuem modificações militares antigas e um pensamento mais antigo ainda. São normalmente homens acima dos 40 anos. Em casos de combate eles possuem mais experiência do que muitas pessoas, eles conseguem ter uma melhor posição de combate.

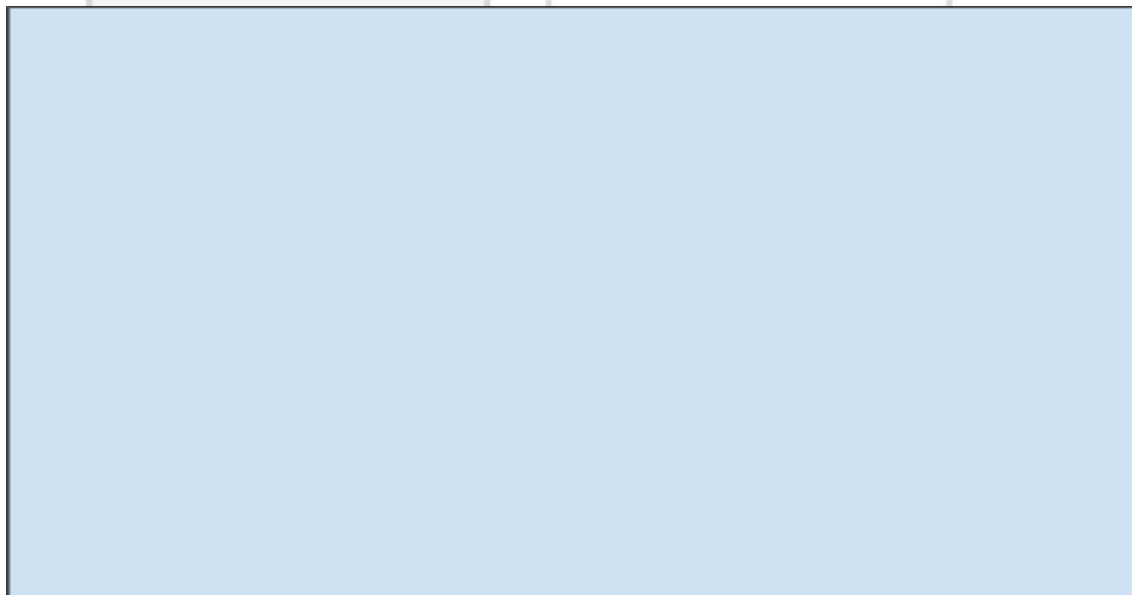
## Atributos

Vida	150
Força	15 - 20
Destreza	30 - 40
Inteligência	15 - 20
Ram	20
Carisma	5 -10



Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.

## V.C.T.

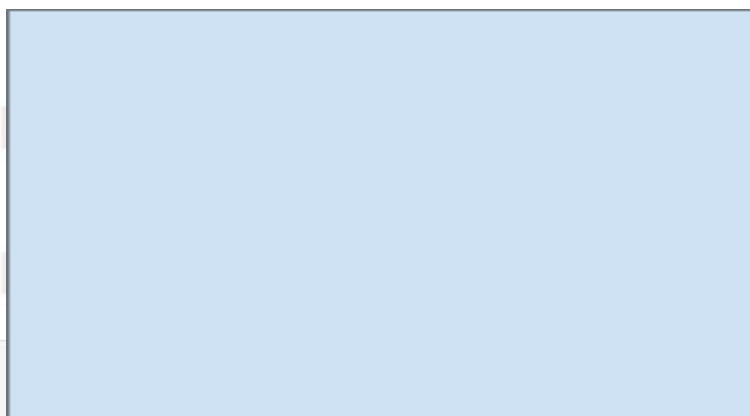


## Descrição

São veículos de combate utilizados nas antigas guerras, andam em quase qualquer terreno, podem destruir qualquer muro e possuem camuflagem holográfica, são o veículo perfeito para combate. Em combates é recomendado ficar fora da mira do canhão, tirando isso, boa sorte.

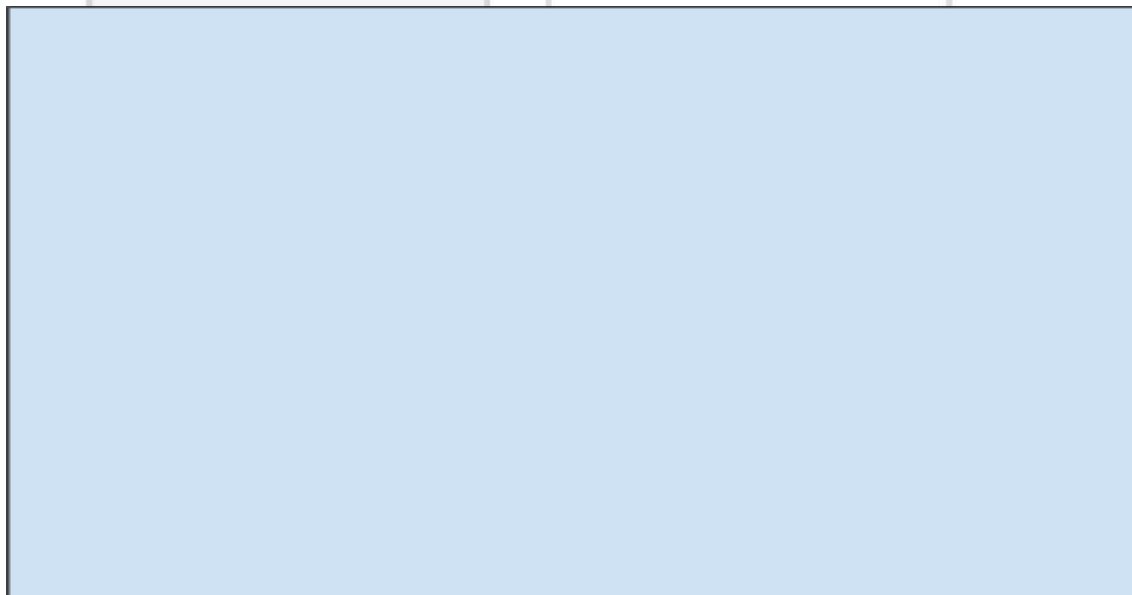
## Atributos

Vida	600
Dano canhão	5d20
Dano normal	4d6



Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.

## Major

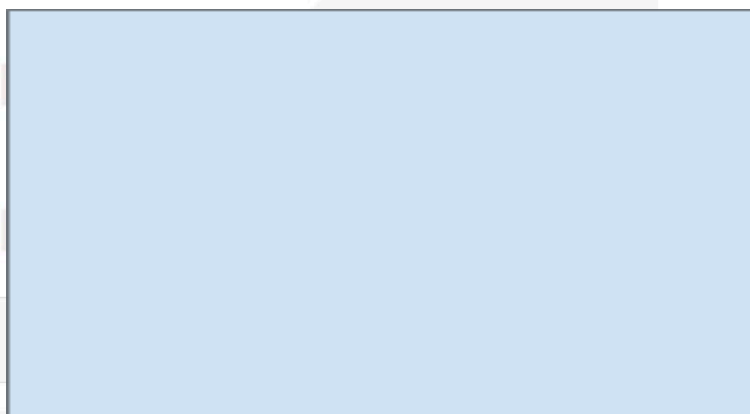


## Descrição

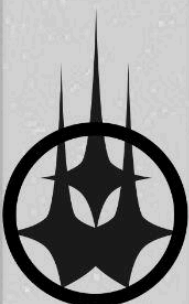
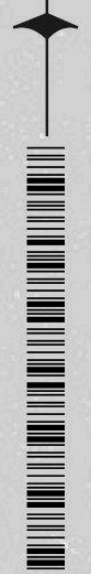
Os majors são os últimos comandantes de guerra que restaram no país, a maioria deles está com mais de 80 anos, mas todos ainda são grandes combatentes e possuem modificações especiais da frente de batalha. Em combate, se lembre que são idosos, algumas partes já não funcionam direito, foque nessa vantagem.

## Atributos

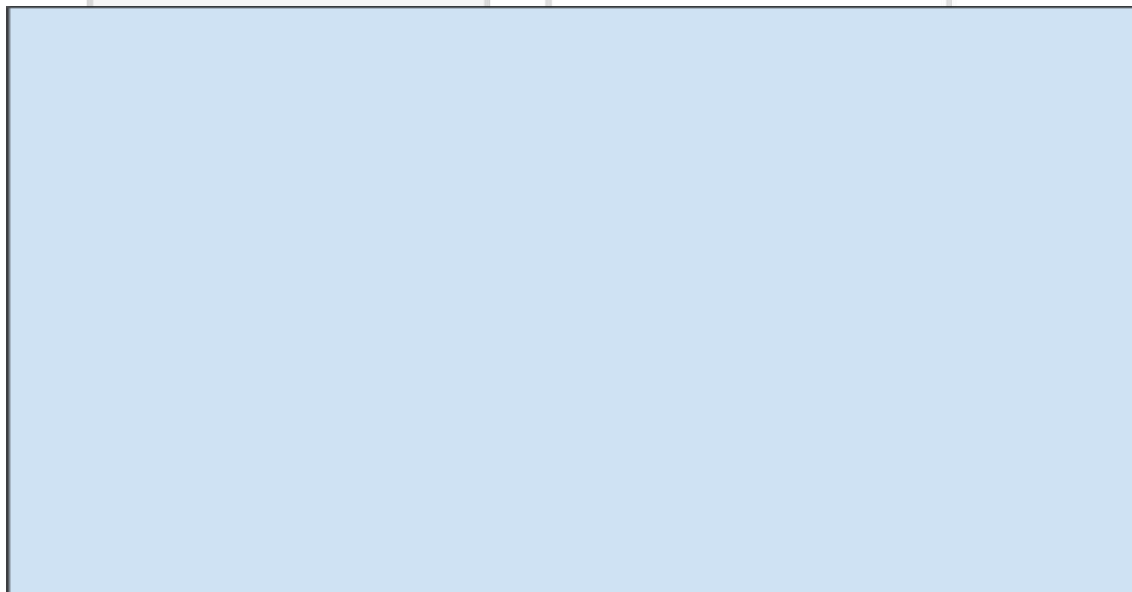
Vida	250-400
Força	10 - 50
Destreza	10 - 50
Inteligência	15 - 25
Ram	40 - 60
Carisma	20 -40



Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



## Engraxado

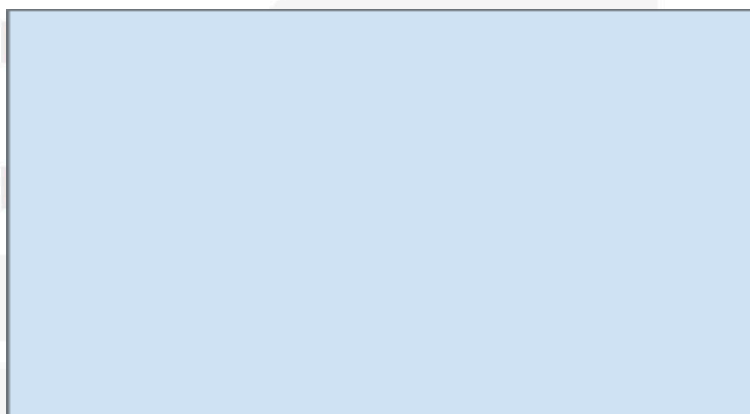


## Descrição

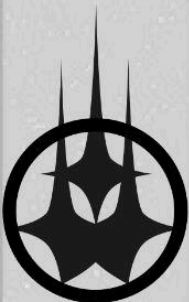
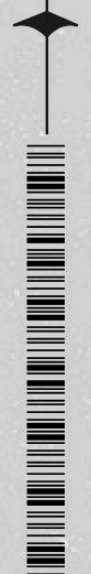
Os engraxados são jovens afogados, possuem diversas modificações, mas são poucas se for comparar com membros mais antigos da família. Não possuem muita experiência de combate, mas suas falhas podem ser cobertas pelos implantes. Em combate não existe uma forma correta de se combatê-los, apenas não os subestime, uma arma na mão de uma criança continua sendo uma arma.

## Atributos

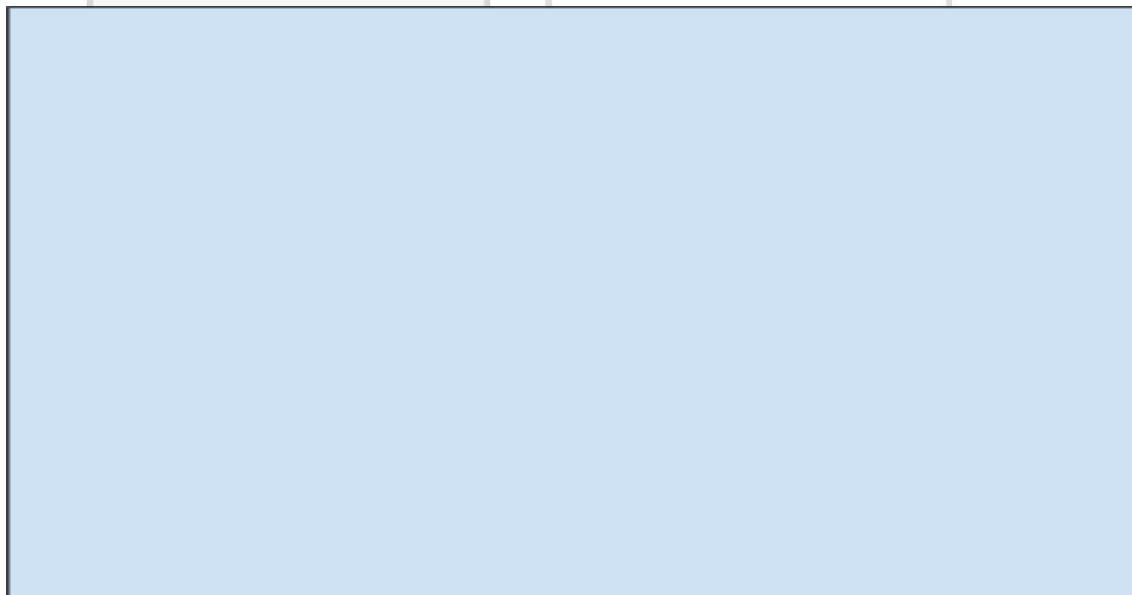
Vida	20 - 40
Força	5 - 15
Destreza	5 - 20
Inteligência	5 - 15
Ram	10 - 25
Carisma	2 - 5







#### 4.0.4.

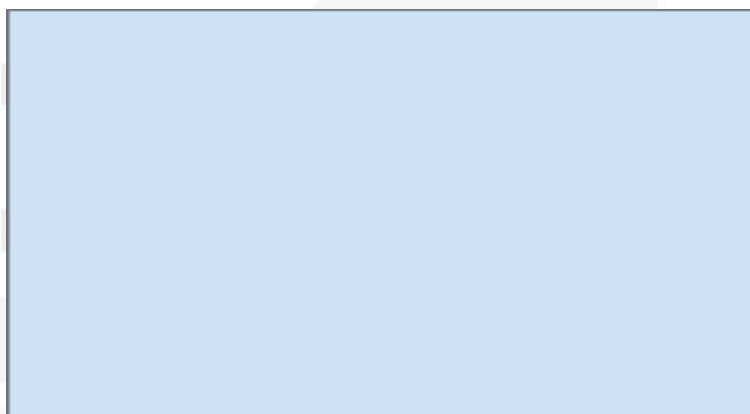


#### Descrição

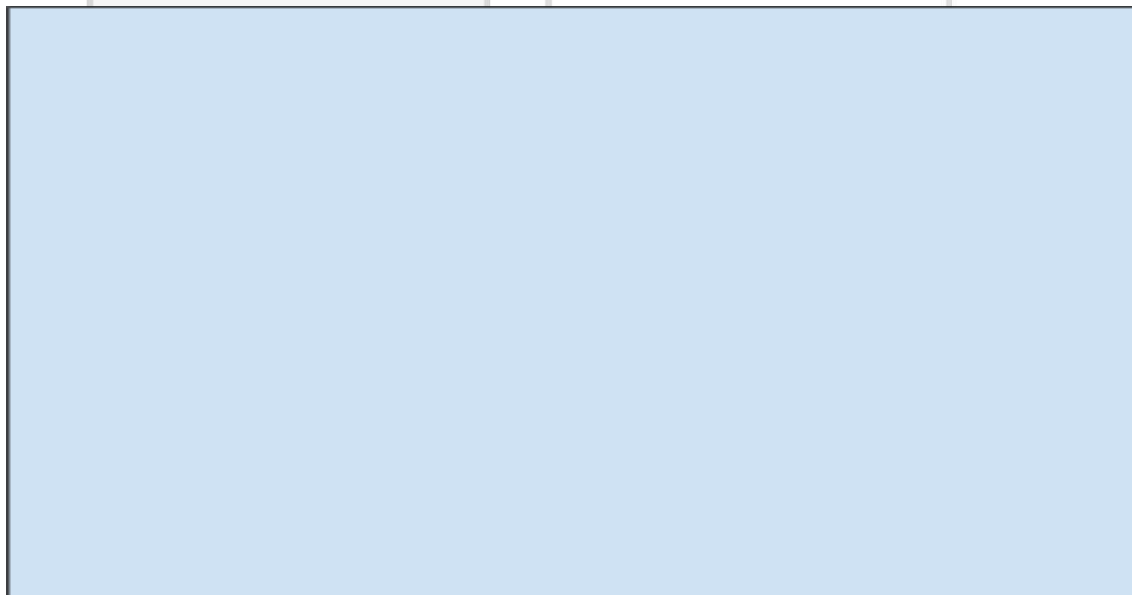
Os 4.0.4 são membros “falhos” da família dos afogados, são membros que não conseguiram passar pelo ritual de renascimento. Possuem diversas modificações, mas muitas falhas, isto faz com que tenham diversos problemas de controle das próteses mecânicas. Durante o combate os 4.0.4. podem apresentar falhas.

#### Atributos

Vida	50 - 1100
Força	10 - 40
Destreza	10 - 40
Inteligência	2 - 5
Ram	10 - 15
Carisma	0 - 5



## Recém renascido

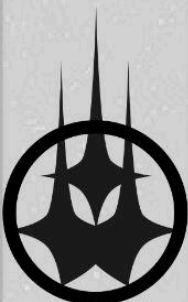
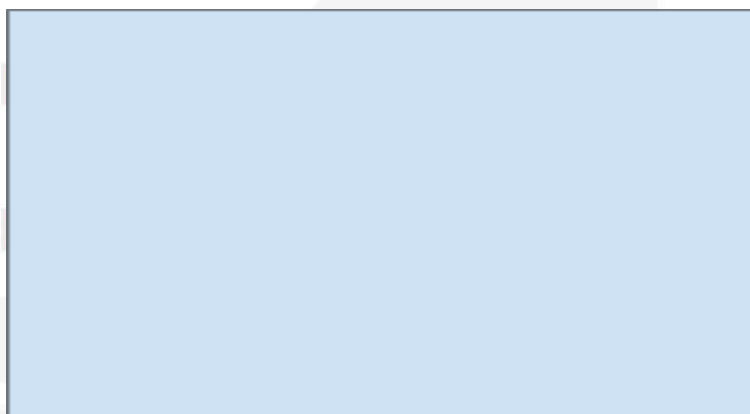


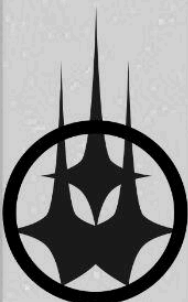
## Descrição

São os membros que passaram pelo processo de renascimento a pouco tempo e não possuem controle completo do corpo. Após o processo de renascimento o corpo e mente estão bem frágeis, isto leva a movimentos perigosos e instáveis. Em combate tenha certeza de que se isso te tocar vai ser um problema.

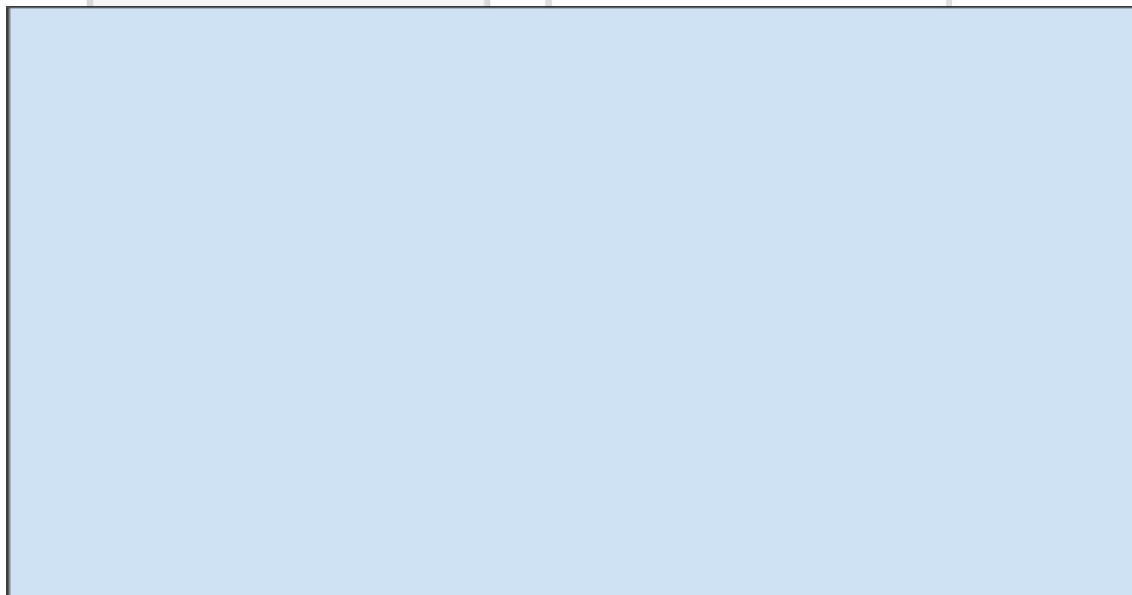
## Atributos

Vida	20 - 30
Força	30 - 50
Destreza	30 - 50
Inteligência	10 - 15
Ram	20 - 30
Carisma	0





## Androide

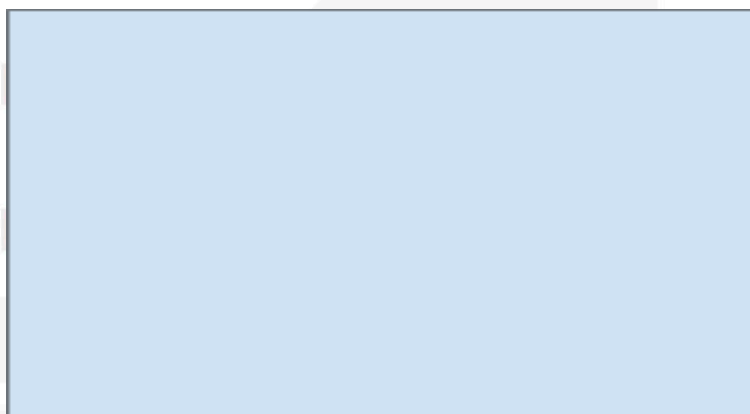


## Descrição

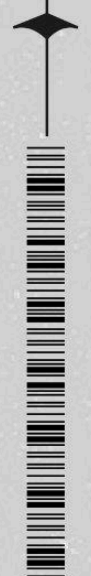
Os androides são formas de vida diferentes da comum, eles contêm apenas os membros vitais para sobreviverem, o resto de seu corpo é metal, carbono e fiação. Eles possuem grandes responsabilidades dentro do mundo corporativo, sendo considerados os melhores guardas costas, pois seguem instruções iguais as máquinas e possuem a malícia humana.

## Atributos

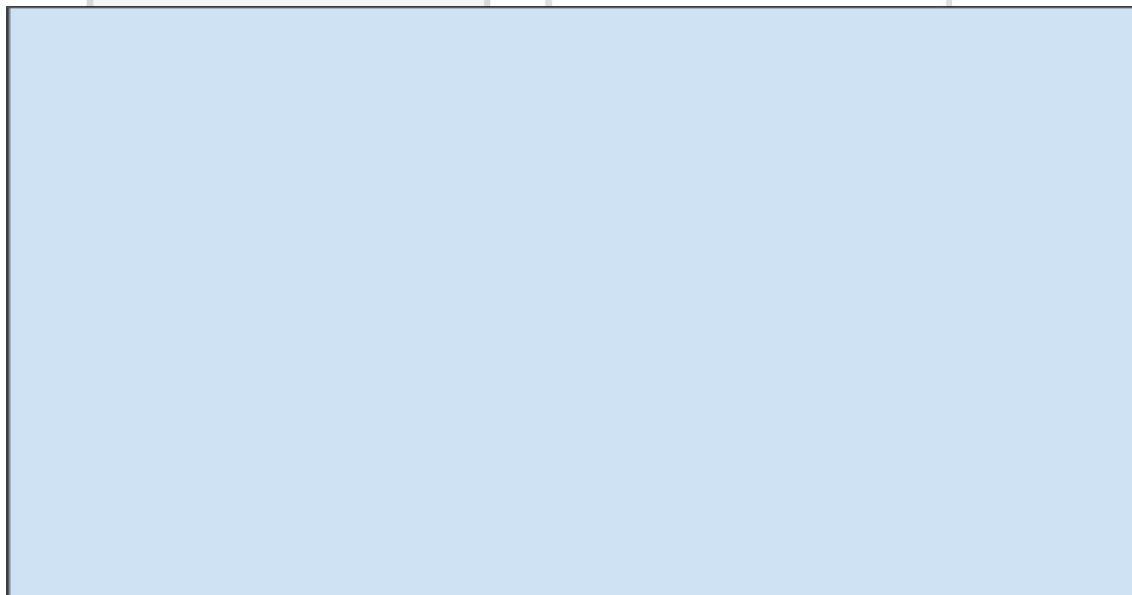
Vida	150-300
Força	20 - 50
Destreza	20 - 30
Inteligência	20 - 35
Ram	20 - 40
Carisma	10



Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



## Inumano

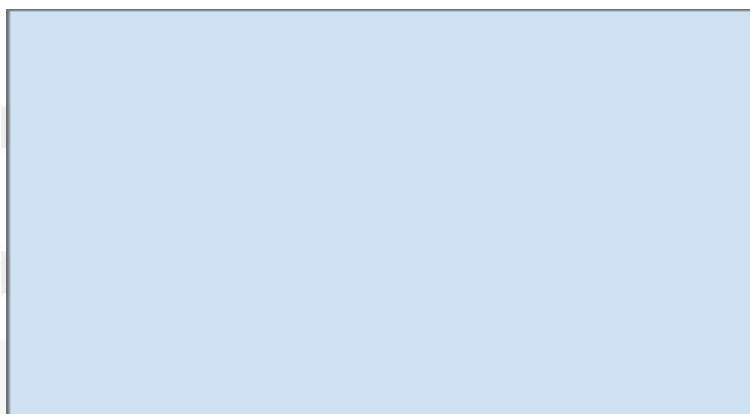


## Descrição

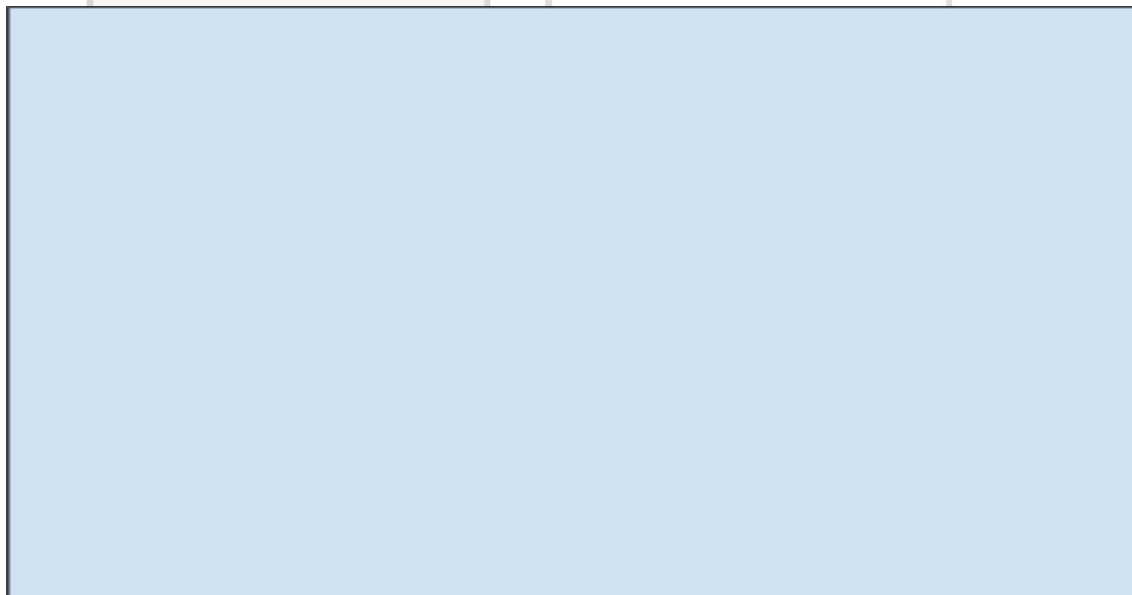
Os inumanos passaram a barreira do corpo, o limite agora é somente o limite das modificações, pele camuflada, braços ejetáveis, olhos móveis, tudo em somente uma criatura. O predador perfeito do ser humano foi criado a base de metal e sangue.

## Atributos

Vida	?
Força	?
Destreza	?
Inteligência	?
Ram	?
Carisma	?



## CDF

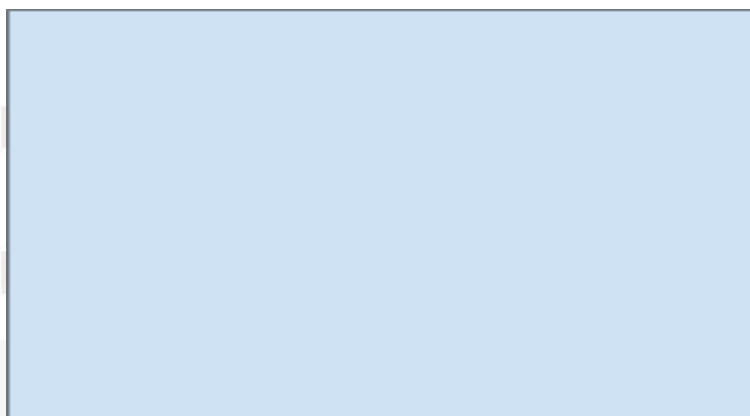


## Descrição

Jovens com grande habilidade acadêmica, mas com pouca habilidade social e experiência de vida. Possuem muito conhecimento técnico dos equipamentos, mas não possuem prática de combate, cuidado com suas ideias, os jovens são muito criativos e pouco prudentes.

## Atributos

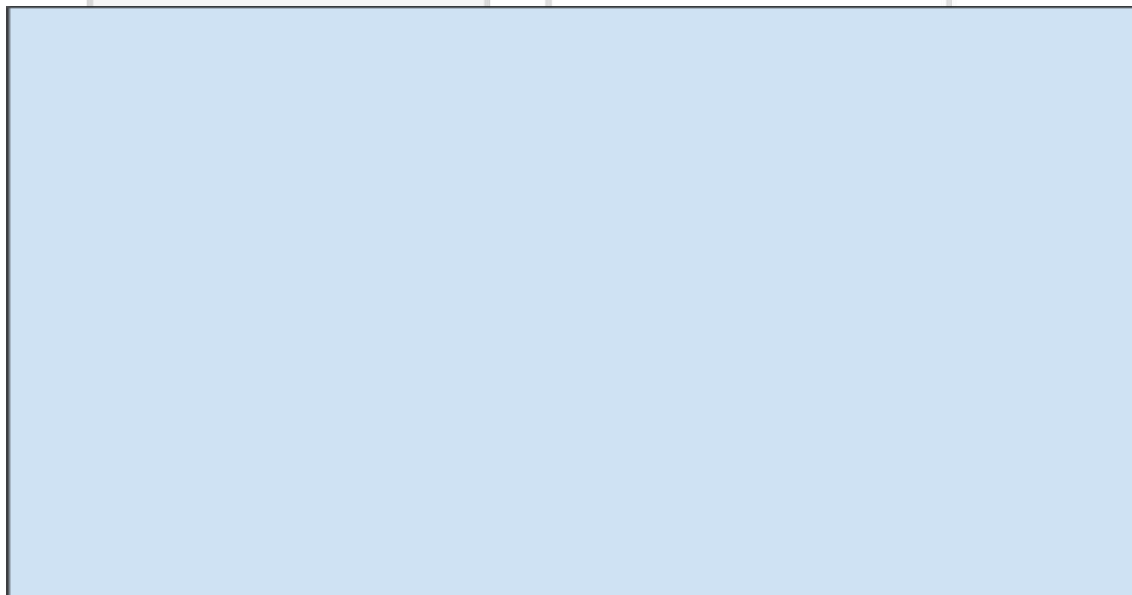
Vida	10 - 20
Força	5 - 8
Destreza	2 - 8
Inteligência	15 - 20
Ram	15 - 20
Carisma	5 - 10





Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.

## Alterado

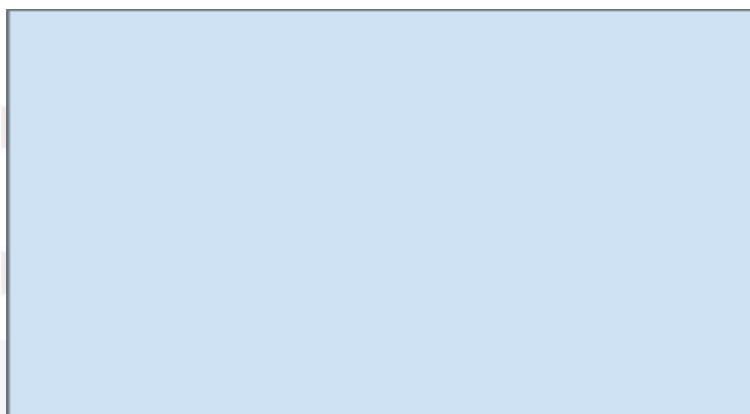


## Descrição

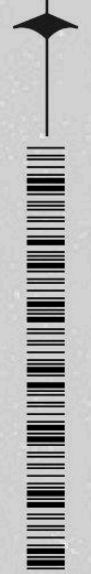
Testes de substâncias no próprio corpo geram problemas irreversíveis, os alterados um dia já foram pessoas normais, hoje carregam o fardo de seus erros do passado. Em combate, fique esperto, cada alterado possui uma mutação diferente, não se preocupe muito, mas se prepare para tudo.

## Atributos

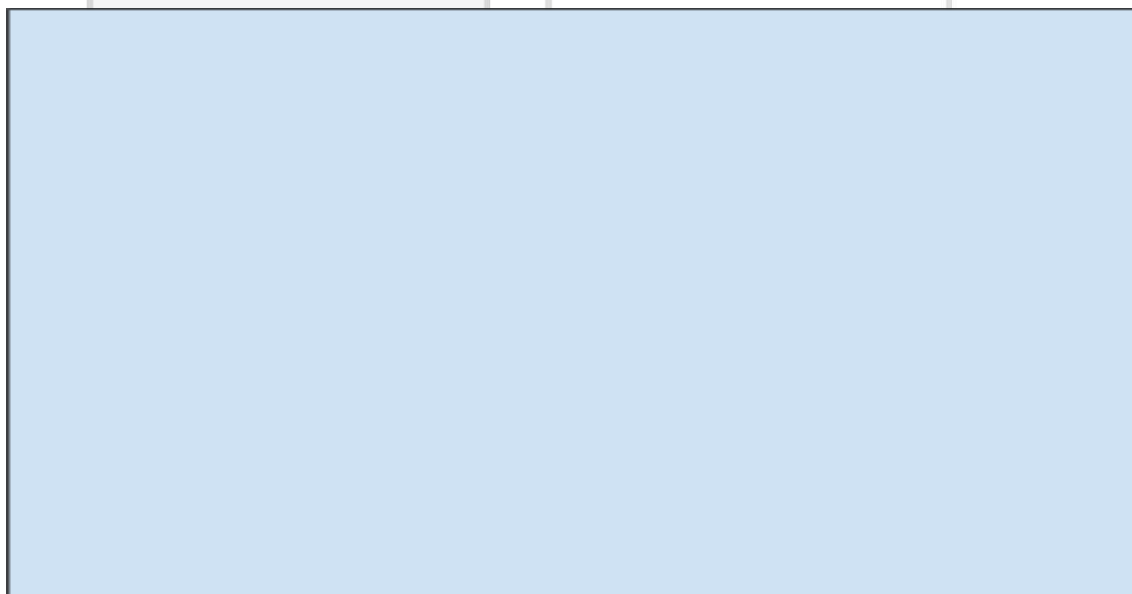
Vida	?
Força	?
Destreza	?
Inteligência	?
Ram	?
Carisma	?



Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



## nerdola

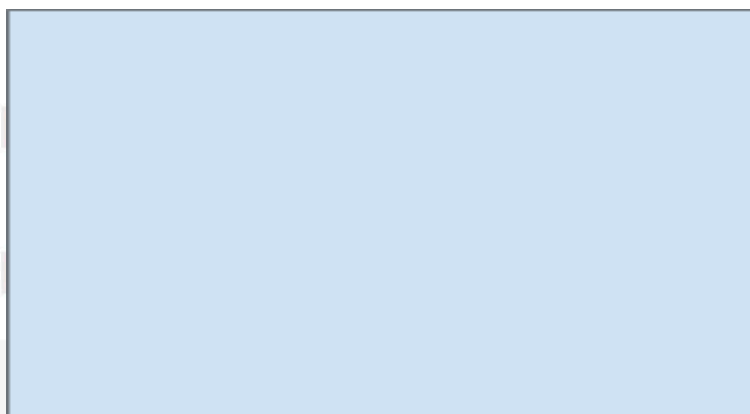


## Descrição

Pessoas com habilidades únicas em diversas áreas científicas, fazendo com que cada um seja especial de sua maneira .Junto a sua inteligência, se soma a radicalidade, drogas, equipamentos experimentais e coisas que nem imaginamos podem vir a aparecer.

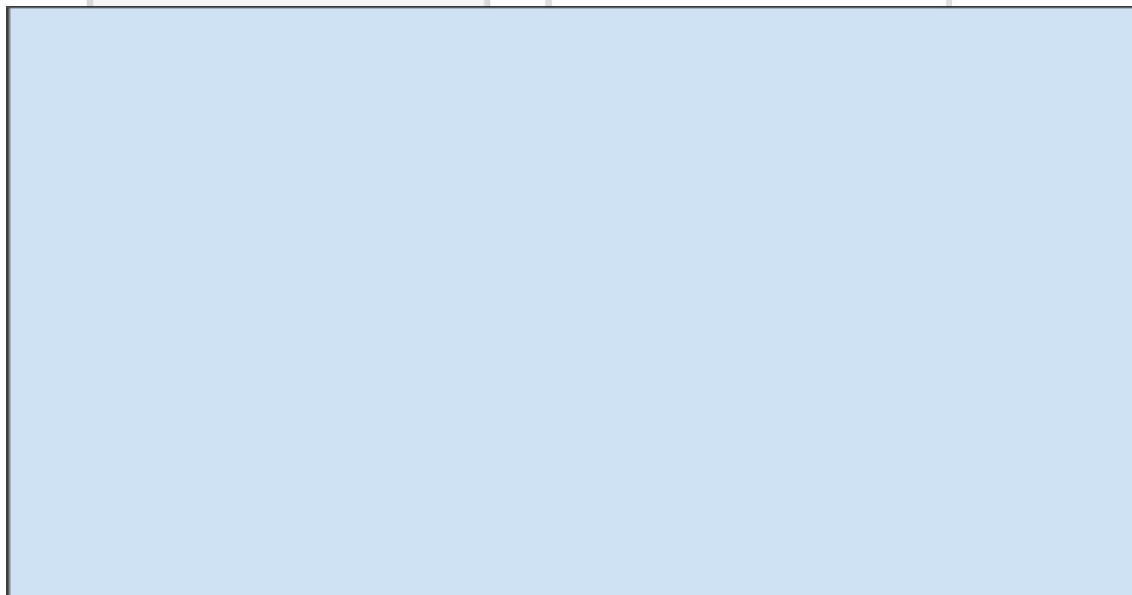
## Atributos

Vida	30 - 45
Força	10 -15
Destreza	10 - 15
Inteligência	25 - 35
Ram	20 - 30
Carisma	10 -15





## Semi Humano

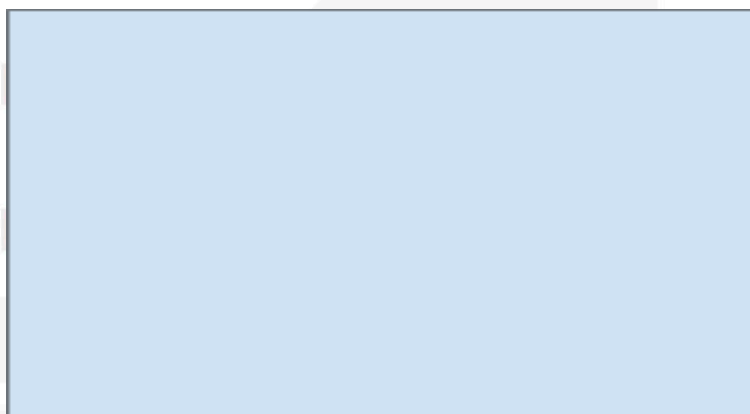


## Descrição

Os semi humanos são pessoas que por algum motivo, seja por necessidade, curiosidade ou ambição, alteraram tanto o seu corpo e DNA que se tornaram criaturas à parte. Embora possam ter uma aparência mais animalesca, diferente dos alterados, os semi humanos conseguiram passar pelo processo de transformação sem perderem intelecto. Em combate, se adapte.

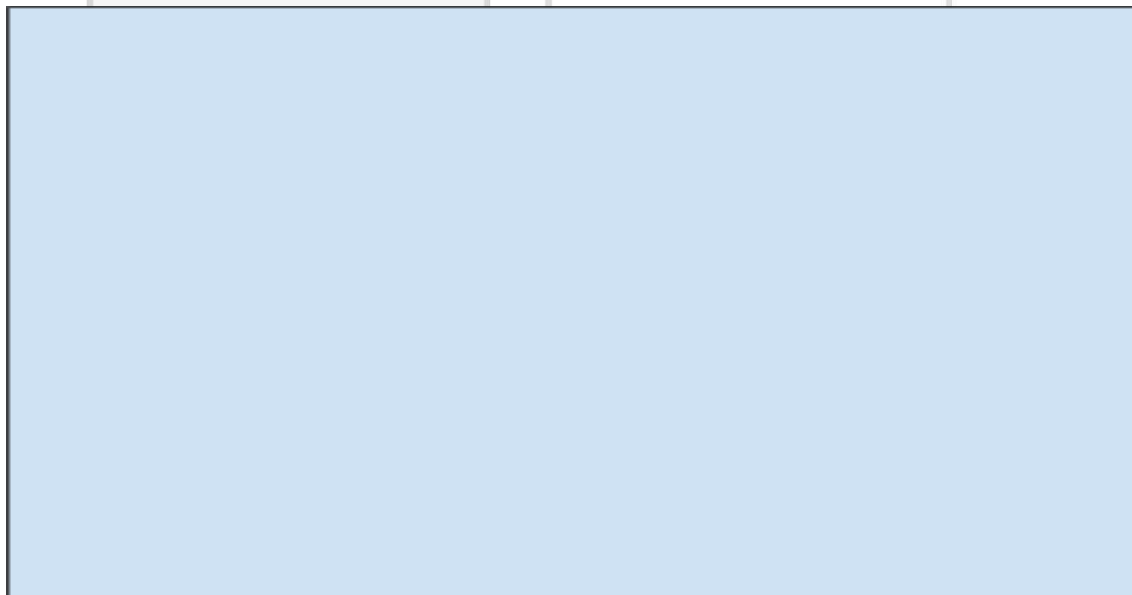
## Atributos

Vida	20 - 200
Força	2 - 50
Destreza	2 - 50
Inteligência	30 - 60
Ram	30 - 50
Carisma	20 -55



Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.

## Erva daninha

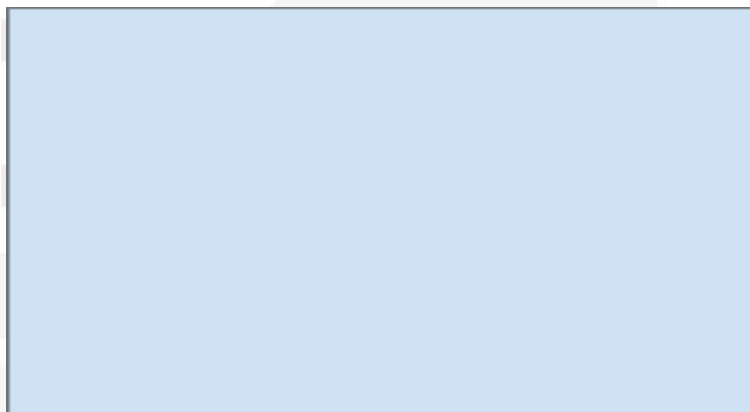


## Descrição

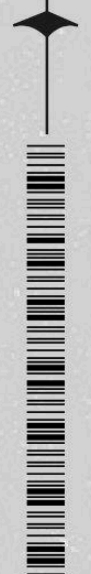
O corpo humano é limitado, a não ser que você consiga alterar toda sua natureza e se torne algo a mais. Ervas daninhas são pessoas que se tornaram seres orgânicos superiores, não precisam comer pois fazem fotossíntese, podem respirar em locais impossíveis para pessoas normais, podem produzir alimentos a partir do próprio corpo e outras coisas nojentas. Em combate use fogo.

## Atributos

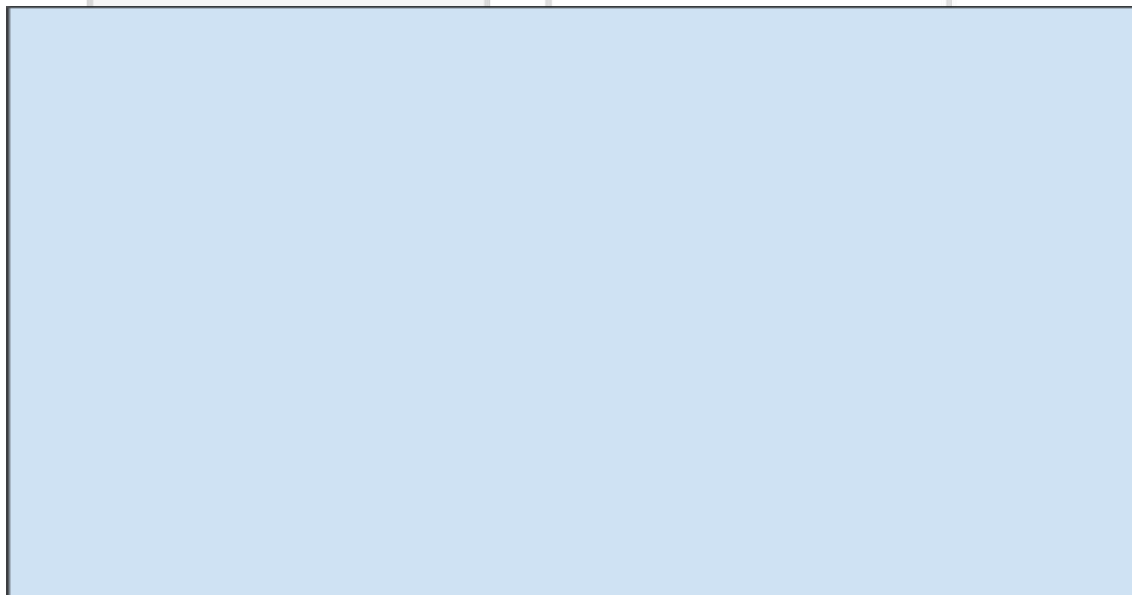
Vida	300-1000
Força	0 - 80
Destreza	0 - 80
Inteligência	50 - 80
Ram	40 - 60
Carisma	30 - 45



Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



## Povão

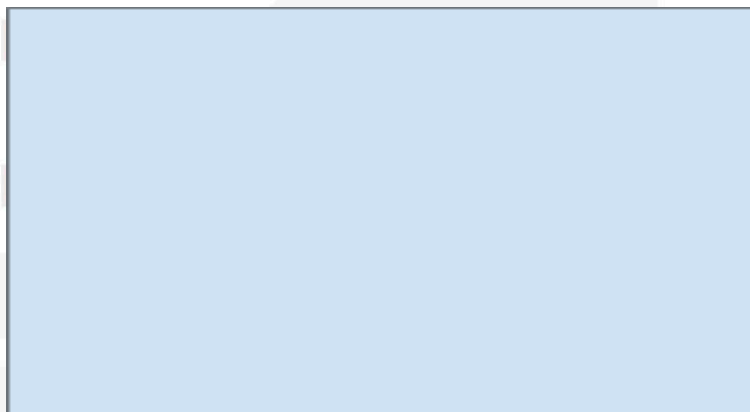


## Descrição

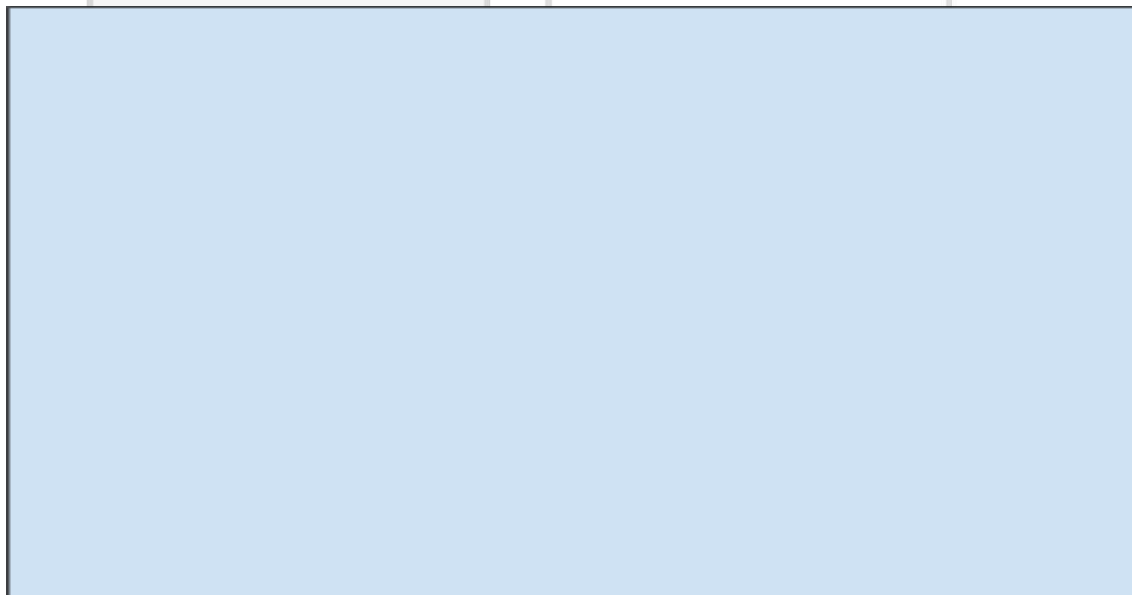
O corpo humano é limitado, a não ser que você consiga alterar toda sua natureza e se torne algo a mais. Ervas daninhas são pessoas que se tornaram seres orgânicos superiores, não precisam comer pois fazem fotossíntese, podem respirar em locais impossíveis para pessoas normais, podem produzir alimentos a partir do próprio corpo e outras coisas nojentas. Em combate use fogo.

## Atributos

Vida	300-1000
Força	0 - 80
Destreza	0 - 80
Inteligência	50 - 80
Ram	40 - 60
Carisma	30 - 45



## Pivete

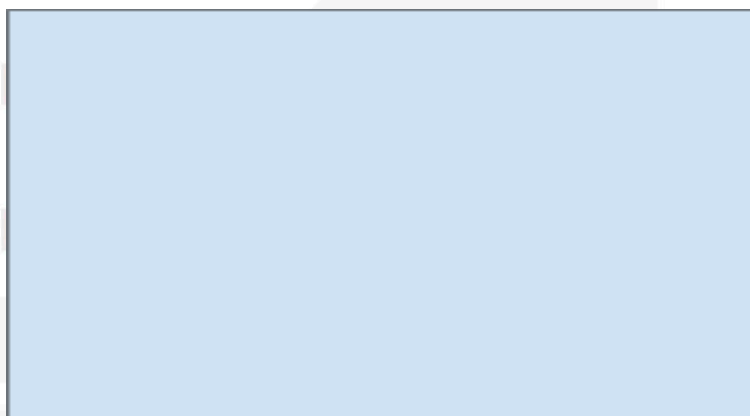


## Descrição

São jovens que vivem na periferia que não tiveram oportunidade de saírem do local, são altamente territorialistas e possuem desconfiança de pessoas de fora. Em combate com um, tenha cuidado, podem não ter equipamentos de última geração, mas estão acostumados a serem criativos e resistentes desde o nascimento.

## Atributos

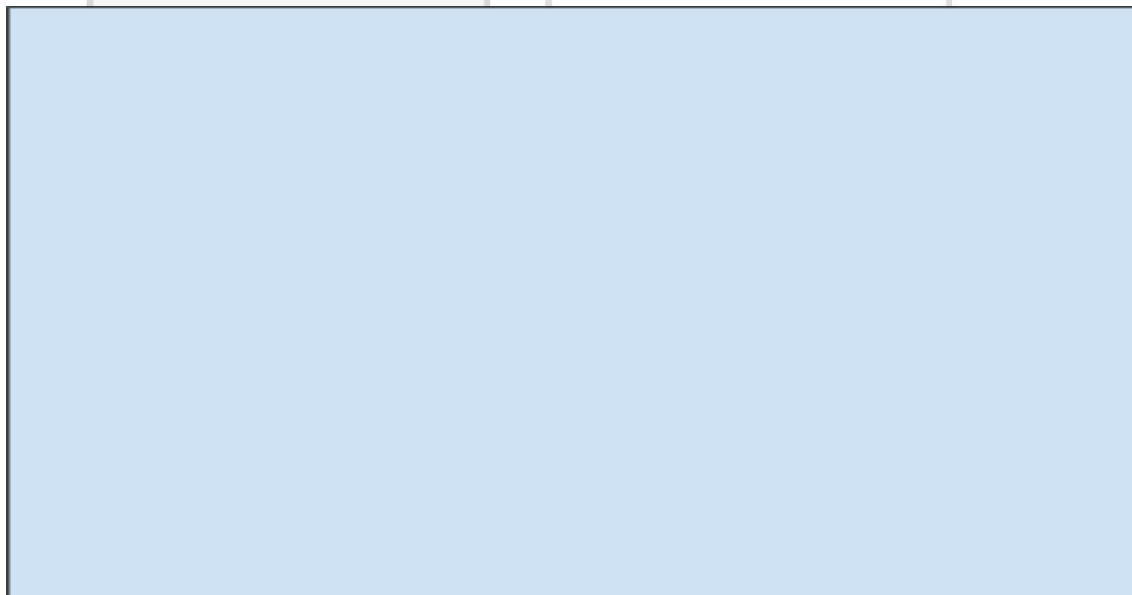
Vida	20 - 50
Força	10 - 15
Destreza	10 - 15
Inteligência	10 - 20
Ram	2 - 5
Carisma	10 - 25







## Malandro

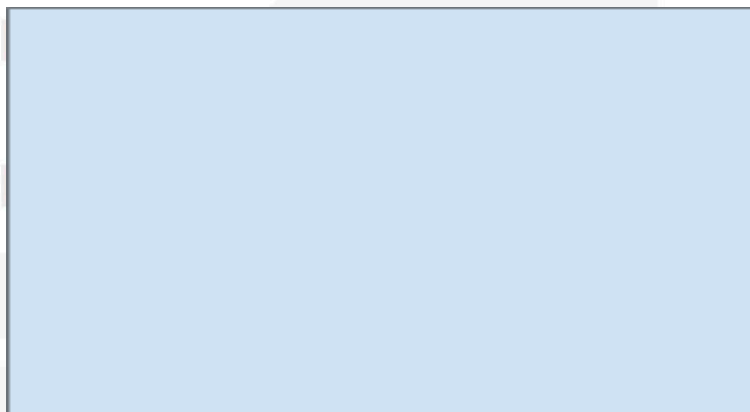


## Descrição

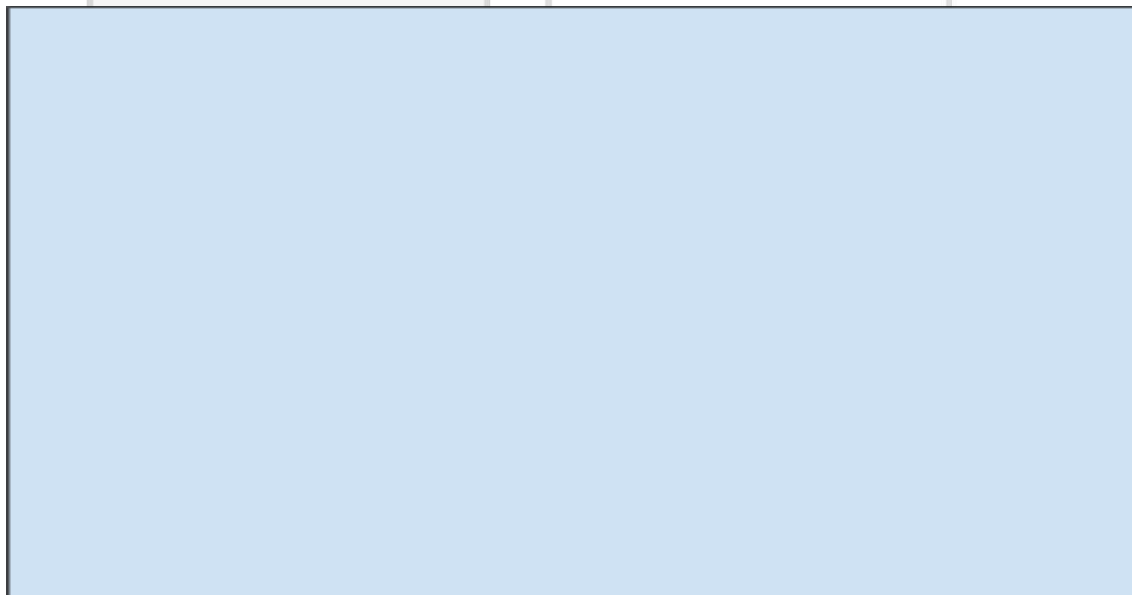
Bom de papo, amigo de todo mundo, conhecedor das ruas, filho da noite, o malandro sabe o que faz, com quem está e onde está. São pessoas que não tiveram oportunidade de estudar na escola, mas tiveram a melhor professora de todas a vida. Em combate com um malandro, cuidado, fique esperto pois os amigos dele chegam rápido.

## Atributos

Vida	40 - 60
Força	10 - 15
Destreza	20 - 25
Inteligência	10 - 20
Ram	10 - 22
Carisma	30 - 35



## Bizonho

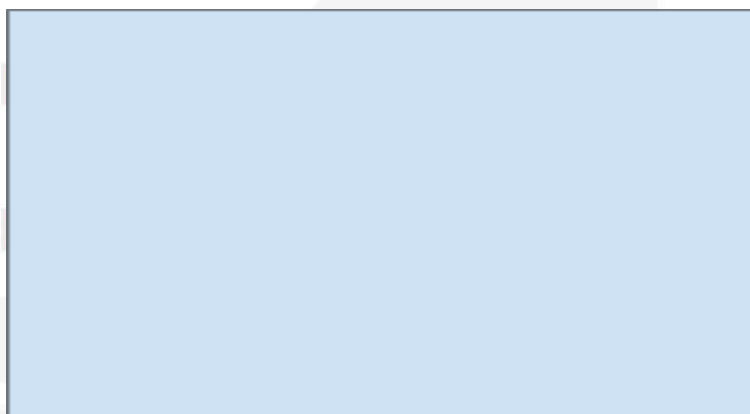


## Descrição

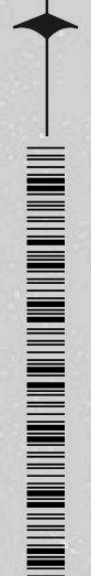
Desde pequeno ele já mostrou pra que veio ao mundo: causar o caos, por quê? porque é engraçado. Binhosos são únicos, mas possuem a característica especial de serem extremamente caóticos, em combate sejam aliados ou inimigos, o que estiver na frente dele está propício a ser um alvo.

## Atributos

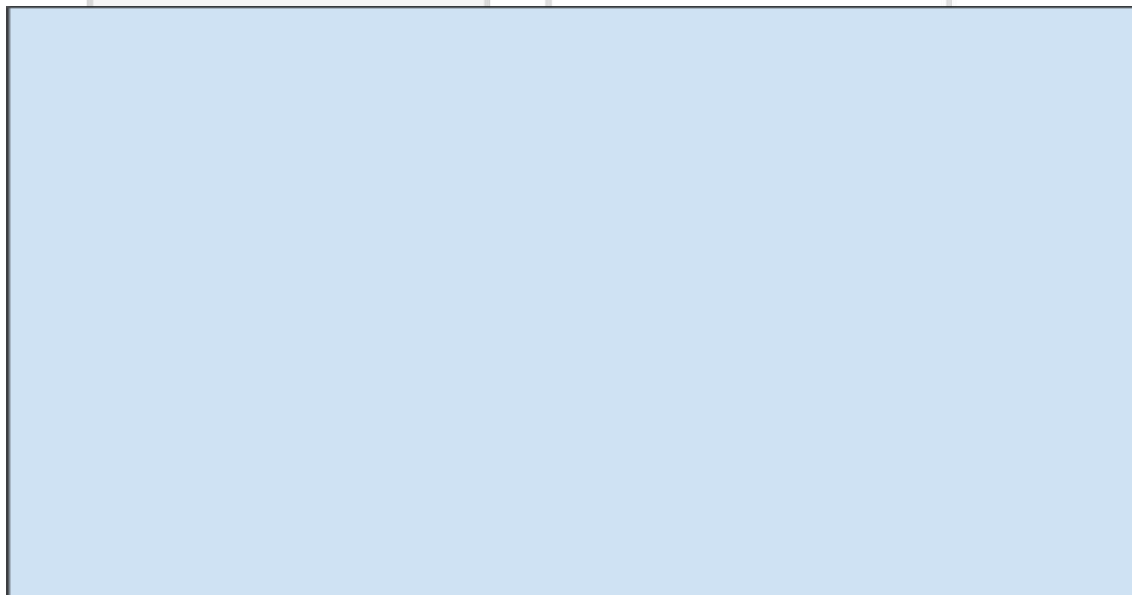
Vida	100 - 150
Força	20 - 35
Destreza	10 - 15
Inteligência	10 - 20
Ram	20 - 32
Carisma	30 - 35



Quisquis reptans timet,  
nunquam currat.



## Mestre

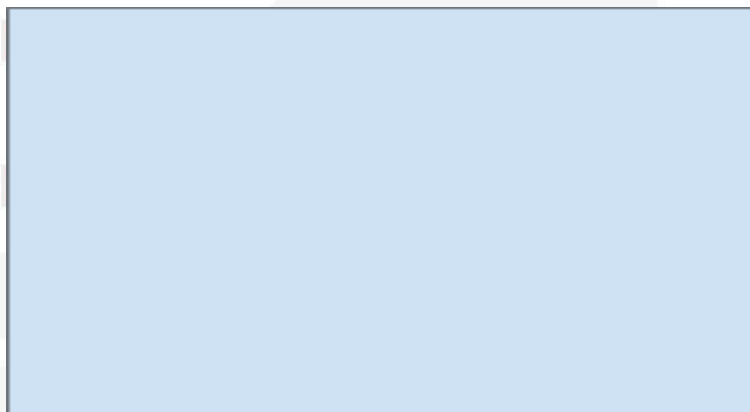


## Descrição

Quando se chega em uma idade avançada na comunidade, você é avô ou avó de todos, os mestre compartilham seus conhecimentos com todos os membros da família. Não são muito bons em combates, já não estão mais no ápice da idade, mas ao entrar em um campo de batalha, todos os inimigos ficam inspirados.

## Atributos

Vida	50 - 100
Força	5 - 10
Destreza	10 - 15
Inteligência	20 - 30
Ram	40 - 60
Carisma	50 - 75





## Vigias



## Descrição

São a frente militar da periferia, pessoas de todos os tipos e costumes, juntos por um bem maior. Normalmente possuem equipamentos reciclados de outras famílias, mas isto não quer dizer que sejam inferiores. Em combate são organizados e criativos, podem não ter conhecimento estratégico militar, mas conhecem a vida e como as pessoas funcionam.

## Atributos

Vida	100 - 160
Força	50 - 75
Destreza	50 - 75
Inteligência	20 - 30
Ram	30 - 42
Carisma	40 - 55

