**TALENTOS**

**Ambidestra**

2 pontos:

O Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas. A ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela ambidestra.

**Armas**

O personagem porta, por algum motivo a ser explicado antes, uma arma ou armamento acima do comum.

1: Arma comum com atributo simples (lâmina especialmente afiada, mira telescópica)

2: Arma comum com atributo extraordinário (mira laser com silenciador, lâmina eletrificada)

3: Arma incomum (granada EMP, faca bumerangue)

4: Arma extraordinária (espada laser, foguete teleguiado)

**Biblioteca**

O Personagem possui uma vasta biblioteca em sua posse, recebida como herança de seu mentor, roubada, adquirida, ou até criada por ele mesmo em seus bons tempos de aprendiz. Se o personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos do Personagem em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros. Em termos de jogo, a biblioteca triplicará, até um máximo de 90%, o valor de alguns Subgrupos de Perícias, sempre relacionados a conhecimentos. O Jogador deve especificar durante a Criação do Personagem quais Subgrupos que a biblioteca dispõe. Podem ser Subgrupos de várias Perícias diferentes. A biblioteca pode ter qualquer forma, como um livro físico ou arquivo digital.

1 ponto: a biblioteca trata de 2 Subgrupos de Perícias.

2 pontos: 6 Subgrupos

3 pontos: 10 Subgrupos

4 pontos: 14 Subgrupos

**Bom Senso**

1 ponto: todas as vezes que um Personagem que tenha bom senso for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o mestre pode dizer a ele que o que ele pretende fazer é uma burrice. Este Aprimoramento é muito útil para Jogadores iniciantes, como uma forma de justificar a ajuda que o Mestre dá aos Personagens que estão começando, sem enfurecer os demais Jogadores. O Mestre também pode obrigar aquele Jogador “menos esperto” a comprar este Aprimoramento.

**Contatos e Aliados**

Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo (bom, até mesmo seres sobrenaturais podem morrer...).Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor.O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também tem seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre). Cada Ponto de Contato equivale a alguns pequenos contatos (o Jogador deve especificar quais, dentro das áreas abaixo) ou a um contato importante (um NPC), de acordo com os Pontos gastos. Cada subgrupo deve ser comprado separadamente.

1 ponto: um aliado importante.

2 pontos: dois aliados importantes.

3 pontos: quatro aliados importantes.

4 pontos: oito aliados importantes.

**Resistência a Elementos**

1 a 4 pontos: por algum motivo, seu Personagem nasceu resistente a algum elemento e recebe um bônus contra o mesmo. (venenos, eletricidade, calor)

O valor da resistência depende da quantidade de pontos gastos, e do elemento em questão. O jogador deve explicar o motivo dessa resistência no seu background.

**Inocência**

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

2 pontos: funciona da mesma maneira que a anterior, mas desta vez até mesmo uma testemunha pode se convencer de que se enganou ao acusar o Personagem (para isso, deve passar em um Teste Normal de Manipulação - Lábia). Ele ainda torna todos os testes de Manipulação – Interrogatório difíceis.

**Recursos e Dinheiro**

São quantos recursos seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro.

1 a 5 pontos: A quantidade de recursos, tanto monetário quanto físicos, deve ser discutida com o Mestre.

**Sábio**

3 pontos: existe uma Perícia (exceto Perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área. Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo. Durante o Jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionadas a Perícia escolhida, com idéias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado.

**Sedutor**

1 ponto: seu Personagem recebe +25% em qualquer Teste envolvendo sedução. Além disso, ele exerce uma sedução natural em qualquer membro do sexo oposto (e em algumas pessoas do mesmo sexo também!)

**Sensitivo**

2 pontos: Seu Personagem possui grande intuição, uma sensibilidade extrema que lhe permite saber sobre coisas mesmo sem ter acesso a informações sobre elas. Reduz a dificuldade de testes de percepção involuntários (perceber alguém atrás de uma parede, som de fundo ou emoções humanas).

**Senso de Posição**

1 ponto: seu Personagem sabe se orientar com ajuda das bases visuais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido.

2 pontos - O mesmo que a habilidade acima, mas nao importa em que lugar ele esteja.

**Sentidos Aguçados**

1 ponto para cada sentido: o Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos. Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se Fácil; e para um Teste Fácil não é preciso rolar os dados).

**Sono Leve**

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

**Sortudo**

2 pontos: este Personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, o Jogador pode Rolar nova-mente um dado caso tenha falhado em um Teste (qualquer tipo de rolagem de dados).Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados(ou seja, se conseguir logo na primeira tentativa, assim mesmo terá gasto a “sorte” da sessão).

**Talento**

1 ponto por Arte: todos os Testes Normais ligados a uma determinada Arte (Perícia) são feitos como se fossem Testes Fáceis e Testes Difíceis são feitos como Normais. A critério do Mestre, outras Perícias podem ser escolhidas pelo Jogador, desde que não sejam Perícias de Combate.

**Mãos ou Pés rápidos**

1 ponto para cada: O personagem tem mãos ou pés mais rápidos que o normal, concedendo habilidades aguçadas.

**Atributos Aguçados**

1 ponto: O personagem tem um atributo mais desenvolvido, conferindo +1 no modificador do mesmo.

2 pontos: O personagem tem um atributo mais desenvolvido, conferindo +2 no modificador do mesmo. O jogador só poderá escolher dois atributos +1 ou um atributo +2.

**Talento em Pericia**

O personagem tem facilidade em aprender e executar uma pericia especifica.

1 ponto: Torna os testes um nível de dificuldade abaixo do proposto.

2 pontos: Diminui a dificuldade dos testes e diminui pela metade os pontos necessários para aumentar a pericia.

**Foco Aprimorado**

O personagem tem uma capacidade acima da média em focar-se em algo, objeto ou pessoa, tornando todos os testes um nível de dificuldade abaixo, quando lidado com o mesmo.

2 pontos: Apenas 1 alvo.

3 pontos: Até 2 alvos.

**Cibernéticos**

O Personagem possui itens biônicos conectados ou implantados no próprio corpo. Podem ser aparelhos robóticos que ele carrega consigo.

**1 ponto:** 1 ponto de Cibernéticos.

**2 pontos:** 2 pontos de Cibernéticos.

**3 pontos:** 4 pontos de Cibernéticos.

**4 pontos:** 6 pontos de Cibernéticos,

**5 pontos:** 8 pontos de Cibernéticos.

**6 pontos:** 10 pontos de Cibernéticos.

**7 pontos:** 12 pontos de Cibernéticos.

**8 pontos:** 14 pontos de Cibernéticos.

**9 pontos:** 16 pontos de Cibernéticos.

**10 pontos:** 18 pontos de Cibernéticos.

**Identidade Secreta**

**1 ponto:** o Personagem possui uma identidade totalmente falsa. Embora todas informações a respeito dele de fato estejam contidas em cartões de crédito, contas bancárias, documentos e registros legais, TODAS não passam de exímias falsificações.

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

**Presença Invisível**

**2 pontos:** você tem a habilidade de não ser notado, as pessoas só percebem sua presença quando você anuncia-se. O personagem não está realmente invisível, mas parece tão insignificante que as pessoas não prestam atenção nele, a menos que venha a se expor abertamente.

**Zerado**

**1 ponto:** não existem arquivos sobre seu personagem.

De alguma forma, a existência dele foi apagada dos computadores do mundo todo: talvez seja um fugitivo das corporações que pagou um serviço bem-feito à um netrunner, talvez seja um terrorista mercenário; seja o que for, o que importa é que nem o governo, nem as corporações, nem mesmo a professora do primário tem dados sobre o personagem!

**Senso Numérico**

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

**Talento Matemático**

**1 ponto:** o personagem tem estrema facilidade em lidar com números, conseguindo fazer cálculos complexos instantaneamente. Pode medir distâncias, contar o número de pessoas em uma multidão, dizer o valor exato de uma maleta cheia de notas de 100, e fazer muitos outros cálculos, que exigiriam um longo processo matemático, com um raciocínio rápido e preciso.

**Saque Rápido**

1 ponto: Você treinou bastante a técnica de sacar uma arma (seja ela de fogo ou branca), antes mesmo de seus oponentes verem você. Você pode sacar uma arma sem gastar um turno e ganha +4 na sua iniciativa neste turno.

**PERICIAS**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Perícia** | **Primário** | **Secundário** | ***Natural*** |  | **Ciências** |
| Armadilha | INT | DEX | *S* |  | Gases |
| Arma Branca(Subgrupo) | AGI | DEX | *S* |  | Polimero |
| Arma de Fogo(subgrupo) | DEX | - | *S* |  | Metalurgia |
| Artes(Apenas Subgrupos) | Depende do assunto | | *N* |  | NanoTecnologia |
| Artífice | INT | DEX | *S* |  | Computação |
| Avaliação de Objetos | INT | PER | *S* |  | Biotecnologia |
| Camuflagem | PER | INT | *S* |  | Magnetismo |
| Condução/pilotagem | - | AGI/DEX | *S* |  | Inteligência Artificial |
| Disfarce | INT | - | *S* |  | Psicologia |
| Esquiva | AGI | - | *S* |  | Energia |
| Acrobacia | - | AGI | *S* |  | Fisiologia |
| Escalada | AGI | - | *S* |  | Química Orgânica |
| Arremesso | DEX | - | *S* |  | Mecatronica |
| Etiqueta | CAR | INT | *N* |  | Biologia |
| Explosivos | - | INT | *N* |  | **Manipulação** |
| Engenharia Reversa | - | INT | *S* |  | Intimidar |
| Falsificação | INT | DEX | *N* |  | Interrogar |
| Furtar | DEX | - | *S* |  | Barganha |
| Furtividade | AGI | - | *S* |  | Impressionar |
| Idiomas | - | - | *N* |  | Lábia |
| Braile/Morse/Sinais… | - | - | *N* |  | Liderança |
| Hack | - | INT | *N* |  | Sedução |
| Manipulação(Subgrupos) | CAR | WILL | *S* |  |  |
| Fechaduras | - | DEX | *N* |  | **Artes** |
| Medicina(Especialidade) | - | INT | *N* |  | Dança |
| Primeiros Socorros | INT | - | *S* |  | Canto |
| Investigação | INT | PER | *S* |  | Malabarismo |
| Procura/Rastreio | PER | - | *S* |  | Escultura |
| Malabarismo | DEX | - | *S* |  | Pintura |
| Sucatear | PER | INT | *S* |  | Musica |
| Hipnose | - | - | *N* |  | Mímica |
| Conhecimento Específico | INT | - | *N* |  |  |
| Streetwise(Subgrupo) | - | PER | *S* |  |  |
| Projeto(Subgrupo) | INT | - | *N* |  |  |

**CLASSES**

**Militar**

* **Soldado:**

O aventureiro teve treinamento militar durante adolecencia, tendo portanto algum conhecimento nos meios militares, tais como armas, disciplina, e até estratégias de combate. Em algum momento do treinamento, o soldado teve que se especializar em:

* **Vanguarda**:

O soldado de vanguarda se especializa em combate direto, de preferencia corpo-a-corpo, com equipamento de proteção médio.

**Custo:** 3 ptos. Talento, 150 perícia

**Perícias:**

Arma Branca(qualquer) 30/30,

Arma Branca(outra) 20/10,

Arma Branca(todas) 10/10,

Arma de Fogo(pistola qualquer) 10,

Escudo 20, Esquiva 30,

Arremesso 10,

Primeiros Socorros 20,

Pilotagem (todas) 20,

Etiqueta (Militar) 30,

Código Morse 20,

Conhecimento Específico (Armas Brancas) 20,

Streetwise(batalha) 30.

**Talentos**: Pontos Heróicos 4, Arma Preferencial (Uma Branca)

* **Retaguarda:**

O soldado de retaguarda se especializa em combate direto, porém a longa distância, contando com armas de longo alcance, e proteção leve.

**Custo:** 3ptos. Talento, 170 perícia

**Perícias:** Arma Branca(qualquer) 20/20

Arma de Fogo(rifle qualquer) 30

Arma de Fogo(pistola qualquer) 20,

Esquiva 30,

Arremesso 20,

Primeiros Socorros 20,

Pilotagem (todas) 20,

Etiqueta (Militar) 30,

Código Morse 20,

Escutar 10,

Conhecimento Específico (Armas de Fogo) 20,

Streetwise(batalha) 30.

**Talentos:** Pontos Heróicos 4, Arma Preferencial (Uma de Fogo)

* **Defensor:**

O aventureiro teve treinamento militar durante a adolecencia, porém se especializou na defesa de seus companheiros, em detrimento ao ataque. Em geral não porta grande capacidade ofensiva, mas carrega proteção pessoal pesada, armas de imobilização, e escudo. Também tem algum treinamento em primeiros socorros.

**Custo:** 4ptos. Talento, 200 perícia

**Perícias:**

Arma Branca(qualquer) 30/30

Arma Branca(não letal) 20/30

Arma de Fogo(não letal) 20,

Escudo 40, Esquiva 20,

Arremesso 10,

Primeiros Socorros 30,

Pilotagem (todas) 20,

Etiqueta (Militar) 30,

Código Morse 20,

Conhecimento Específico (Qualquer, voltado para defesa) 20,

Streetwise(batalha) 20.

**Talentos:** Pontos Heróicos 4, Foco Aprimorado 2, Pacifista 1.

* **Médico:**

O aventureiro foi treinado como médico de combate, possuindo pouca capacidade ofensiva, porém alta capacidade de suporte aos seus companheiros de luta.

**Custo:** 4ptos. Talento, 240 perícia

**Perícias:**

Arma Branca(qualquer) 20/20

Arma Branca(não letal) 20/20

Arma de Fogo(pistola qualquer) 10,

Arma de Fogo(não letal) 10,

Escudo 10, Esquiva 20,

Arremesso 20,

Primeiros Socorros 40,

Pilotagem (todas) 30,

Etiqueta (Militar) 30,

Código Morse 20,

Medicina (Geral) 40,

Ciências (Fisiologia) 40,

Ciências (Química Orgânica) 20,

Streetwise(batalha) 20.

**Talentos:** Pontos Heróicos 3, Foco Aprimorado 2.

**Civil**

* **Justiceiro:**

O aventureiro vive sob o proprio codigo de honra, combatendo sem nunca ter tido treinamento formal, optando pelo ataque ante a defesa.

**Custo:** 3ptos. Talento, 200 perícia

**Perícias:**

Arma Branca(qualquer) 40/30

Arma Branca(Improvisada) 20/20

Arma de Fogo(qualquer) 30,

Esquiva 30,

Arremesso 20,

Primeiros Socorros 20,

Avaliação de Objetos 10,

Camuflagem 20,

Armadilha 10,

Acrobacia 20,

Rastreio 20,

Sucatear 20,

Streetwise(urbano) 20.

**Talentos:** Pontos Heróicos 2, Sensitivo.

* **Marginal:**

O aventureiro vive sob as regras das ruas, ora agindo como ladrão solitário, ora como capanga. O marginal prefere a intimidação ao combate, e o respeito proveniente do medo.

**Custo:** 2ptos. Talento, 180 perícia

**Perícias:**

Arma Branca(qualquer) 30/10

Arma Branca(Improvisada) 20/10

Arma de Fogo(qualquer) 20,

Esquiva 10,

Avaliação de Objetos 20,

Etiqueta(Submundo) 30,

Armadilha 20,

Rastreio 30,

Sucatear 30,

Intimidação 30,

Falsificação 20.

Streetwise(urbano) 40.

**Talentos:** Pontos Heróicos 1, Talento em Perícia 1 (alguma manipulação), Talento em Perícia 1 (Intimidação).

* **Ladrão:**

O aventureiro vive fora da lei, trabalhando nas sombras e evitando conflito direto. Em combate, prefere a manipulação e ataques furtivos, e a esquiva à defesa.

**Custo:** 2ptos. Talento, 225 perícia

**Perícias:**

Arma Branca(qualquer pequena) 30/10

Arma Branca(faca) 30/10

Arma de Fogo(pistola qualquer) 20,

Esquiva 30,

Camuflagem 10,

Furtividade 20,

Disfarce 10,

Furto 30,

Hack 20,

Fechadura 20,

Avaliação de Objetos 30,

Etiqueta(Submundo) 10,

Armadilha 30,

Sucatear 20,

Falsificação 30.

Streetwise(urbano) 30.

**Talentos:** Pontos Heróicos 1, Bom Senso 1.

**Ciência**

* **Tecnopata:**

O aventureiro não teve treinamento formal, porém tem uma imensa afinidade com os elementos, manipulando os objetos ao seu redor.

**Custo:** 4ptos. Talento, 150 perícia

**Perícias:**

Arma Branca(exótica) 30/10

Arma Branca(Improvisada) 20/10

Esquiva 20,

Avaliação de Objetos 20,

Sucatear 40,

Artífice(Mecanismo) 20,

Artífice(Armas) 10,

Hack 30,

Ciência(escolher uma) 20,

Engenharia Reversa 10.

**Talentos:** Pontos Heróicos 2, Sensitivo 2, Resistência a Elemento 3(divididos como quiser)

* **Engenheiro:**

O aventureiro nasceu em meio a tecnologia, tendo sido ensinado pela família. Tem conhecimento prático em máquinas e no funcionamento das coisas, bem como uma capacidade superior de produzir e reparar equipamentos.

**Custo:** 2ptos. Talento, 300 perícia

**Perícias:**

Arma Branca(qualquer) 20/20,

Arma de Fogo(qualquer) 20,

Avaliação de Objetos 30,

Armadilha 20,

Sucatear 30,

Artífice(Mecanismo) 30,

Artífice(Armas) 20,

Projeto(Mecanismo) 30,

Projeto(Armas) 20,

Hack 30,

Explosivo 10,

Primeiros Socorros 20,

Ciência(2 subgrupos com 40 ou 3 com 30 ou 4 com 20) 80,

Projeto(mesmo subgrupos e valor da ciência) 80,

Engenharia Reversa 30.

**Talentos:** Pontos Heróicos 2, Talento em Perícia 1 (Artífice).

* **Pesquisador:**

O aventureiro estuda a ciência e suas implícações desde pequeno, especializando-se e alcançando conhecimento superior em uma area.

As áreas de atuação mais comuns são: Energia, Magnetismo, Gases, Metalurgia, Inteligência artificial, Psicologia, Nano-Tecnologia, Biotecnologia.

**Custo:** 4ptos. Talento, 350 perícia

**Perícias:**

Arma Branca(qualquer) 20/20,

Arma de Fogo(qualquer) 10,

Avaliação de Objetos 20,

Projeto(Mecanismo) 40,

Projeto(Armas) 30,

Hack 20,

Explosivo 20,

Primeiros Socorros 30,

Ciência(3 subgrupos com 50 ou 4 com 40) 160,

Projeto(mesmo subgrupos e valor da ciência) 160,

Engenharia Reversa 40,

Conhecimento Específico(pesquisa) 40.

**Talentos:** Pontos Heróicos 2, Talento em Perícia 2 (UMA Ciência), Biblioteca 1