

# Antecedentes:

1- Você passou por uma cirurgia bem invasiva (à sua escolha) na cidade de Tóquio em algum momento da sua vida, que por sua vez implantou componentes cibernéticos em seu corpo. Desde então, você tem vislumbres e sonhos constantes envolvendo uma entidade artificial que conversa com você. Geralmente, ela aparenta ser inofensiva, mas a forma como ela se comporta é intimidadora e sempre lhe dá arrepios. Você nunca viu a sua silhueta e ainda não perguntou o seu nome.

Você pode escolher ter nascido com esta condição, caso tenha nascido em Tóquio com algum componente eletrônico no seu corpo.

2- Você foi ressuscitado em um corpo diferente, mas com a mesma consciência, na cidade de Tóquio. Ainda assim, você não se lembra com clareza da causa da sua morte. Tudo que você se lembra é que foi um membro de alta patente em um projeto de destacamento paramilitar chamado Yggdrasil. Você designava soldados à caça de qualquer foco arcano ou minimamente místico. Você se lembra de ter feito um pacto contra a 'magia e sua prática', além de se lembrar vagamente de breves momentos em missão. Atualmente, você sabe que foi ressuscitado à mando de alguém chamado Zedd Cayne. Você não sabe o motivo pelo qual foi trazido de volta neste corpo, e talvez consiga respostas para isso ao alcançar Zedd.

3- Você sofreu um acidente terrível no passado, e um homem auto-intitulado Octane foi quem salvou a sua vida. Ambos seguiram as suas vidas, cada um no seu caminho. Entretanto, Octane recentemente fez um contato à distância, dizendo que está tendo problemas em Tóquio. Problemas que talvez você saiba resolver. Juntamente da mensagem, ele te envia uma localização que parece ser o topo de um prédio no Nível Intermediário da cidade. Talvez seja a hora de retribuir o favor.

4- Você é um admirador de armas e equipamentos de guerra. Como hobby você coleciona peças de armas antigas, na intenção de construir o equipamento dos seus sonhos, mas sabe que nunca terá o dinheiro necessário para pagar por elas. Dentro das últimas semanas, um dos distribuidores de peças dos quais você tem contato, localizado na cidade de Tóquio, mencionou pequenos conflitos cada vez mais frequentes envolvendo milícias e facções locais. Talvez você encontre exatamente o que procura se for pra lá. Ou, quem sabe, algum serviço que te pague o suficiente.

5- Você sempre foi uma pessoa de boa índole e pacífica, e descobriu que um de seus parentes mais próximos era um membro da Yakuza, uma máfia tradicional que se opunha à facções como a dos Ghosts, causando frequentes conflitos por território e equipamentos. Você também sabe que a Yakuza era uma facção extremamente organizada devido ao seu tempo em atividade, especializada em grandes esquemas, golpes em empresas influentes e fabricação/tráfico ilegal de armas. Antes de morrer, em uma ação de arrependimento, este parente lhe revelou uma localização que pode te dar algumas informações importantes, caso decida acabar com eles. Você precisará ir para Tóquio.

EQUIPE: Você e alguns de seus conhecidos formaram uma pequena equipe que caça pequenas missões e serviços que a maioria das equipes considerariam inviáveis, na intenção de obter reconhecimento dos contratantes mais exóticos. Por muito tempo foram caçadores de recompensas, especializados nos piores tipos de serviços - geralmente os que pagam melhor. Na maioria das vezes, a grana não compensa os traumas que cada um desenvolve, mas é capaz de pagar por várias distrações de curto prazo. Atualmente, cada um tem as suas próprias metas dentro da equipe, ainda que todos eles converjam num objetivo em comum entre todos os integrantes: ganhar muito dinheiro para

conseguir o que cada um quer mais rápido? Reconhecimento em larga escala? Poder - ou o que ele é capaz de fazer? Isto fica a critério do Jogador.

## Arsenal:

Iniciando no nível 1, as suas armas terão status próprios ignorando esta lista, com exceção dos seus modelos e sistemática. As Armas Primárias do seu inventário causam 1d6 de dano e as Armas Secundárias causam 1d4 de dano. Você só pode ter UMA Arma Primária e UMA Arma Secundária como equipamento inicial. Posteriormente, isso irá mudar para se adaptar ao jogo.

### Fogo automático

Um personagem usando uma arma automática pode optar por fazer um ataque com fogo automático como uma ação, ao invés de seu ataque normal. Quando você usa a ação de fogo automático, você tem como alvo uma área de 3 x 3 metros, e todas as criaturas dentro dela recebem o dano da arma. Você não adiciona seu modificador de Destreza (ou o atributo referente ao dano da arma) a este dano. Usar este artifício dispara dez cartuchos de munição.

As criaturas nos quadrados afetados recebem metade do dano em um teste de Destreza bem-sucedido, com uma CD igual a 8 + seu modificador de Destreza (ou, novamente, o atributo referente ao dano da arma). Se você é proficiente com a arma utilizada para o fogo automático, você também adiciona seu bônus de proficiência à CD total da Rolagem Defensiva dos alvos em questão.

### Rajada

Algumas armas de fogo são capazes de permitir que você utilize este artifício. Se tiver utilizando uma destas armas, determine que o seu próximo disparo será uma rajada, antes de atacar. Isso fará com que a arma dispare três cartuchos de munição de uma só vez no alvo e, se a rolagem de ataque for bem-sucedida,

adicione um dado extra igual ao dado de dano da arma utilizada.

Por exemplo, se você atirou em rajada com uma Submetralhadora que aplica 1d6 de dano e acertou o ataque, role 2d6 para o dano ao invés de 1d6. Você não tem restrições de intervalos de tempo (cooldowns) para realizar este tipo de disparo, desde que tenha munição suficiente para isso na sua arma.

### Gadgets:

#### Spray de pimenta:

Preço: 150 Unidades. Um irritante químico que pode cegar temporariamente um alvo. O spray de pimenta vem em um recipiente de dose única. O alvo atingido com spray de pimenta deve fazer uma Rolagem Defensiva de Constituição (CD 15) ou ficará cego por 1d4 rodadas.

#### Taser:

Preço: 400 Unidades. Um taser usa molas ou ar comprimido para disparar um par de dardos em um alvo. Com o impacto, os dardos liberam uma poderosa corrente elétrica. Em um acerto bem-sucedido (DEX), os dardos causam 1d4 pontos de dano elétrico e o alvo deve fazer uma Rolagem Defensiva de Constituição (CD 13) ou Força (CD 15) ou ficar atordoado por 1d4 rodadas. Recarregar um taser executa uma Ação Normal.

### Armas Brancas:

#### Espada Comum:

Uma lâmina afiada conectada a um handle de couro macio e aderente às mãos. Utiliza Dex. para rolagens de ataque e causa 1d6 de dano.

#### Katana:

A katana é uma espada tradicional samurai japonesa. Uma katana pode ser usada com uma mão (DEX), causando 1d6 de dano, ou com as duas mãos (FOR), causando 1d8. Este item custa 600 unidades.

### Kukri:

Esta adaga curva e pesada tem sua ponta afiada na parte interna da curva. Causa 1d4 de dano. Ataca com Dex.

### Navalha:

Favorecido pela "mecânica" do crime organizado da velha escola e pela discricção, esse item ainda pode ser encontrado em algumas barbearias e kits de barbear. Causa 1d4 de dano. Ataca com Dex.

### Bastão de espada (LENDÁRIA):

Esta é uma espada leve e oculta que esconde sua lâmina na haste de uma bengala ou guarda-chuva. Por causa dessa construção especial, uma bengala de espada é sempre considerada oculta; ela será percebida apenas com um teste de Percepção CD 17. (A bengala ou guarda-chuva não estão escondidos, apenas a lâmina dentro).

Você utiliza Dex para rolagens de ataque utilizando esta arma e o seu dano é de 1d8. Você precisa comprar este item com créditos.

## Pistolas:

### Bravo M9 (autoloader):

**Alcance: 60M/Dano: 1d4 Balístico/Ataque:**

**Dex./Preço: 0 - item inicial**

A pistola de serviço padrão das forças armadas globais dos Estados Unidos e de muitas de suas agências de aplicação da lei.

### Swarm Ultra (autoloader):

**Alcance: 50M/Dano: 1d4 Balístico/Ataque:**

**Dex./Preço: 0 - item inicial**

Com o objetivo de ser uma arma compacta para tripulações de tanques, esta arma dos Estados Unidos é agora uma arma comum e barata, popular entre as gangues de rua.

### Bravo Firestorm (loader):

**Alcance: 40M/Dano: 1d4 Balístico/Ataque:**

**Dex./Preço: 500 Unidades**

Este parente próximo do Bravo M9 parece um grande autoloader, mas pode disparar automaticamente. Ele ostenta uma empunhadura dobrável na frente do guarda-

mato, uma coronha de aço extensível que é anexada à coronha da pistola e um carregador estendido.

### Catan 45MM (autoloader):

**Alcance: 100M/Dano: 1d4 Balístico/Ataque:**

**Dex./Preço: 500 Unidades**

Uma arma relativamente nova. A Catan 45 Marksman usa um gyrojet avançado de 45mm. Esses projéteis são equipados com minúsculos foguetes autopropelidos que aumentam drasticamente o seu alcance efetivo.

### Revólver Crystal 3X (autoloader):

**Alcance: 50M/Dano: 1d6 Balístico/Ataque:**

**Dex./Preço: 700 Unidades**

O Crystal 3X é uma arma de dupla ação com câmara para o cartucho .357 Magnum, construída na grande estrutura em X da Crystal. 3Xs têm uma reputação de precisão, Precisão em matar. O acionamento do gatilho é suave e um cilindro de travamento apertado está incorporado na arma.

### Canhão de Mão Dreg .357 (loader):

**Alcance: 60M/Dano: 1d4 Balístico/Ataque:**

**Dex./Preço: 100 Unidades**

Esta pistola se abre na culatra como uma espingarda de cano duplo. A arma de dois tiros tem um cano sobre o outro e tem apenas 12 centímetros de comprimento, o que a torna fácil de esconder. Canhões Dreg são armas feitas em casa, rudemente montadas por armeiros de pequeno porte e gangues de rua. Todos eles compartilham uma construção semelhante, mas existem muitas pequenas variações como em todo o universo. São assim chamados porque geralmente são as únicas que os viciados em armas, ou resíduos, podem pagar. Recarregar esta arma (a cada dois disparos) consome todo o seu deslocamento em um turno.

### Triple Thrill 99M (loader):

**Alcance: 50M/Dano: 1d4 Balístico/Ataque:**

**Dex./Preço: 900 Unidades**

Anteriormente uma pistola utilizada pela polícia de Tóquio contra mafiosos da Nirawata, a Triple Thrill 999 é uma pistola barata e popular entre os criminosos porque pode ser

modificada (teste de Inteligência CD 13) para disparar em rajada (3 balas por disparo). A pistola só funciona em tiro semiautomático ou, se modificada, só em automático (rajada). Depois de modificada para disparar no automático, a arma não pode ser alterada de volta para semiautomática. Seu pente possui 24 balas, informe-se sobre a mecânica de rajadas neste guia.

Energy Pistol Dresden UNC90 (autoloader):

**Alcance: 70m/Dano: 1d6 Radiante/Ataque:**

**Dex./Preço: 800 Unidades**

Uma arma de mão recentemente projetada. A UNC90 ainda está sendo introduzida nas forças das Nações Unidas e, portanto, não está amplamente disponível. A munição da UNC90 substitui a pólvora por propelente eletroquímico, inflamado com um choque curto mas massivo no cartucho em vez do pino de disparo antiquado. O propelente se converte em plasma incandescente, resultando em uma expansão mais suave e poderosa do que a pólvora, e fornece uma 'slug' com velocidade de cano consideravelmente maior que a normal.

Revólver 'Pacifista' .95m (autoloader):

**Alcance: 60m/Dano: 2d4 Balístico/Ataque:**

**Dex./Preço: 1000 Unidades**

Desenvolvido nos últimos dias do governo dos Estados Unidos, este revólver foi visto como uma resposta desesperadamente necessária ao poder de fogo cada vez maior das gangues de criminosos e combatentes da resistência que ameaçavam a estabilidade dos territórios ocupados. Embora tenha falhado em salvar o império dos Shimira, esta arma ainda é uma arma poderosa, confiável e leve.

### Automáticos e Semi-automáticos:

Rifle de Assalto Akamov 16K (autoloader):

**Alcance: 110m/Dano: 1d6 Balístico/Ataque:**

**Dex./Preço: 0 - item inicial**

Um rifle de assalto barato e confiável. O Akamov 7K é popular entre os criminosos e forças paramilitares por sua estrutura de liga de metal leve, porém durável, mecanismo de

disparo simples e o ruído agressivo de sua ação.

Rifle de Assalto Catan Strider (autoloader):

**Alcance: 120m/Dano: 1d6 Balístico/Ataque:**

**Dex./Preço: 100 Unidades**

Essencialmente apenas uma versão maior do Catan 45M, o Strider usa munição 'gyroget' equipada com minúsculos foguetes autopropelidos, aumentando drasticamente seu alcance. Rajadas com este rifle tem +1 de dano.

Submetralhadora HK MP5 (autoloader):

**Alcance: 100m/Dano: 1d6 Balístico/Ataque:**

**Dex./Preço: 300 Unidades**

A Henry Kissinger MP5 é uma submetralhadora que teve ampla utilização nas forças policiais do Japão. Recebeu o nome de um ex-herói americano naturalizado fundamental para construir as bases para o império Shimira. Pode alternar para modo Rajada (3 projéteis por disparo) com uma Ação Bônus.

Submetralhadora Nanban 64mm (autoloader):

**Alcance: 100m/Dano: 1d6 Balístico/Ataque:**

**Dex./Preço: 450 Unidades**

A japonesa Type 64 foi projetada do zero como uma submetralhadora suprimida, em vez de ser adaptada de um projeto existente. Redes de contrabando foram empregadas para inundar essas armas em territórios ocupados pelos Estados Unidos nos últimos dias de seu governo, na esperança de armar guerrilheiros nativos.

A Type 64 possui um supressor embutido. Embora qualquer um ao alcance da voz ainda possa ouvi-lo disparando, será necessário um teste de Percepção CD 15 bem-sucedido para detectar exatamente de onde. Pode alternar para modo Rajada (3 projéteis por disparo) com uma Ação Bônus.

## Fuzis de Precisão:

### Sniper Bravo Light Fifty (loader):

**Alcance: 15-300m/Dano: 1d8 Balístico/Ataque:**

**Dex./Preço: 0 - item inicial**

A pesada mas robusta Light Fifty é uma arma incrivelmente poderosa para o seu tamanho. Embora seja uma arma de precisão, ela dispara uma bala de metralhadora calibre .50, um cartucho muito mais poderoso do que qualquer outra munição de rifle. Foi usado pelos Estados Unidos, geralmente em uma capacidade anti-material. Seu pente comporta 8 balas e você consome o seu movimento para recarregá-la.

### Sniper Vlad SS.39mm (autoloader):

**Alcance: 15-350/Dano: 1d8 Balístico/Ataque:**

**Dex./Preço: 300 Unidades**

O Vlad SS russo é projetado para atirar com precisão usando o cartucho de 9 x 39 mm. Como o Nanban Tipo 64, muitas dessas armas de fogo foram contrabandeadas para os territórios dos Estados Unidos para armar a população nativa e desestabilizar a região.

O Vlad SS possui um supressor embutido. Enquanto qualquer um ao alcance da voz ainda irá ouvi-lo disparando, um teste de Percepção CD 15 bem-sucedido é necessário para detectar exatamente de onde.

## Escopetas:

### Breaker BP Shotgun (loader):

**Alcance: 1-5m/Dano: 1d8 Balístico/Ataque:**

**Dex./Preço: 0 - item inicial**

Este braço longo pesado dispara uma grande munição de espingarda, um projétil de calibre .10mm da Yakuzo. Seu pente comporta 5 balas e você gasta o seu deslocamento total para recarregar.

### Escopeta Madman P.9200 (autoloader):

**Alcance: 1-7m/Dano: 1d8 Balístico/Ataque:**

**Dex./Preço: 300 Unidades**

A 9200 "Persuader" é uma espingarda semiautomática com ação movida a gás e um carregador tubular. Era popular entre as forças policiais dos Estados Unidos, e as sobras

podem ser encontradas com frequência em seus antigos territórios.

## Extras:

### Arco composto:

**Alcance: 80m /Dano: 1d6 Perfurante/Ataque:**

**Dex. ou For./Preço: 0 - Item Inicial**

A caça com arco é uma visão rara hoje em dia, mas algumas pessoas ainda apreciam o silêncio das flechas em situações de combate. Um personagem pode usar tanto o seu modificador de Força como seu modificador de Destreza para jogadas de ataque e dano feitas ao usar esta arma. Você recebe também 20 flechas.

### X-Besta:

**Alcance: 90m /Dano: 1d8 Perfurante/Ataque:**

**Dex./Preço: 250 Unidades.**

Uma x-besta requer duas mãos para ser usada. Puxar uma alavanca dispara a flecha. Atirar em inimigos despreparados causa 1d10 de dano, entretanto recarregar uma x-besta é uma ação de movimento que provoca ataques de oportunidade. Utiliza Dex para atacar e o seu dano é de 1d8. Comprando este equipamento, você recebe também 20 setas.

### Metralhadora Leve Bravo M2 (autoloader):

**Alcance: 80m/Dano: 1d12 Balístico/Ataque:**

**Dex./Preço: 0 - item inicial**

Essa metralhadora calibre .50 foi introduzida no início da invasão dos Estados Unidos na Europa e permaneceu como sua metralhadora preferida durante o restante da história de seu império após a Terceira Guerra.

Esta arma vem com um bipé acoplado. O usuário deve apoiar o bipé em uma superfície sólida (normalmente o solo, exigindo que ele fique deitado) ou sofrerá desvantagem em suas jogadas de ataque devido ao recuo.

### Lança-chamas (LENDÁRIA):

Um lança-chamas consiste em uma mochila pressurizada contendo combustível, conectada a um tubo com um bico. Ele atira um cone de chamas de 4,5 metros que causa 2d6 de dano de fogo a todas as criaturas e objetos em seu

caminho. Qualquer criatura pega na linha de fogo pode fazer uma Rolagem Defensiva de Destreza com CD 15 para receber metade do dano do ataque.

A mochila de um lança-chamas tem 5 pontos de vida. Sempre que você for atacado, role 1d12 + a sua Destreza. Se o resultado for menos da metade do total, a mochila perderá 1 ponto de vida (não recuperável a não ser que você pague um conserto). Uma mochila reduzida a 0 pontos de vida se rompe e explode, causando 4d6 de dano de fogo ao usuário (nenhuma Rolagem Defensiva permitida) e 2d6 pontos de dano de fogo a criaturas e objetos em um raio de 2m (Rolagem Defensiva de Destreza CD 16 para receber metade do dano).

Qualquer criatura ou objeto inflamável que receba dano de um lança-chamas pega fogo, causando 1d6 de dano de fogo no início de cada um de seus turnos por até três turnos. Uma criatura em chamas pode apagar as chamas como uma ação com um teste de Destreza com CD 12.

Um lança-chamas pode atirar 10 vezes antes que o suprimento de combustível se esgote. O reabastecimento ou substituição de um pacote de combustível deve ser comprado por 2000 unidades. Este item só pode ser comprado com créditos.

#### Lançador de Granadas M80 LAW (LENDÁRIA):

A LAW (Light Antitank Weapon) é um lançador de foguetes descartável de um tiro. Ele vem com um tubo curto de fibra de vidro e alumínio telescópico. Antes de usar a arma, o atirador deve primeiro armar e estender o tubo, que é uma Ação de Movimento completa.

Quando esta arma atinge o alvo, ela explode e causa 10d6 de dano em um raio de 3 metros. Quaisquer criaturas pegadas na explosão podem reduzir pela metade o dano com um teste de Destreza com CD 15 bem-sucedido.

Esta arma tem um alcance mínimo de 9 metros. Se disparado contra um alvo a menos do que isso, sua carga não explode, em vez disso, causando 2d8 de dano perfurante apenas ao alvo atingido. Você pode comprar a munição para esta arma separadamente.