



2219

MAGNATRON

GHOSTS AND BEASTS



CRIAÇÃO E INCREMENTOS:

VALORES INICIAIS:

No primeiro nível, cada Jogador começará com diferentes valores para distribuir livremente entre os atributos dos seus respectivos personagens. Os valores são: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

VALORES EXTRAS:

Além dos valores iniciais do nível 1, os personagens também poderão ser beneficiados com incrementos extras nos valores de cada atributo. Os valores extras serão concedidos por Raças ou Classes, dependendo de cada uma delas. Você não poderá exceder um total de 22 pontos em cada atributo, com ou sem este artifício.

NO NÍVEL 1:

- Estamina: cada personagem terá um valor total de Estamina. Este valor será de 20 (valor base) + o seu Mod. de Destreza. O valor base de Estamina será fixo até o final do jogo.
- Vigor Mental: todos os personagens terão um valor base de 18 de Vigor Mental. Este valor pode ser aumentado pelo seu Mod. de Inteligência, alcançando assim o seu valor total de Vigor Mental. O valor base de Vigor Mental será fixo até o final do jogo.
- Perícias: neste nível, cada Jogador terá direito a escolher duas perícias para o seu personagem.
- Riqueza: cada Jogador deverá rolar 3d20 durante a Sessão Zero. Este valor será referente à sua quantidade total de unidades, em dezenas. O Dealer do grupo terá o triplo do valor total de unidades do Jogador com mais unidades fora ele.

PROGRESSÃO:

NO NÍVEL 2:

Realize um incremento na sua Vida Máxima igual ao seu Mod. Constituição, na sua Estamina igual ao seu Mod. Destreza, e no seu Vigor Mental igual ao seu Mod. Inteligência.

NO NÍVEL 3:

Após o terceiro nível, você fará os mesmos incrementos realizados ao alcançar o segundo nível.

Adicionalmente, você recebe +1 para um atributo à sua escolha, e também poderá escolher entre um Ataque Extra ou mais duas Proficiências de Combate.

NO NÍVEL 4:

Realize um incremento na sua Vida Máxima igual ao seu Mod. Constituição, na sua Estamina igual ao seu Mod. Destreza, e no seu Vigor Mental igual ao seu Mod. Inteligência.

Além disso, escolha uma perícia extra.

NO NÍVEL 5:

Após o quinto nível, você fará os mesmos incrementos realizados ao alcançar o segundo nível.

Além disso, você receberá o que não escolheu ao atingir no nível 3. Por exemplo, se optou por mais duas Proficiências de Combate no terceiro nível, receberá um Ataque Extra agora.

NO NÍVEL 6:

Realize um incremento na sua Vida Máxima igual ao seu Mod. Constituição, na sua Estamina igual ao seu Mod. Destreza, e no seu Vigor Mental igual ao seu Mod. Inteligência.

Além disso, receberá o Ultimate da sua Classe e uma perícia extra.



PROFICIÊNCIAS DE COMBATE:

TREINAMENTO BÁSICO COM PISTOLAS:

Requisitos: mínimo de 14 pontos em For. e Dex.
Receba proficiência para acertar disparos com qualquer Pistola comum não lendária.

TREINAMENTO BÁSICO DE INFANTARIA:

Requisitos: mínimo de 16 pontos em Dex.
Receba proficiência para acertar disparos com qualquer arma de fogo curta: Rifles ou Submetralhadoras não lendários.

TREINAMENTO BÁSICO DE FUZILEIRO:

Requisitos: mínimo de 16 pontos em Dex.
Receba proficiência para acertar disparos com qualquer arma de fogo automática longa: Fuzis de Assalto ou Metralhadoras Leves não lendários.

TREINAMENTO BÁSICO DE FRANCO-ATIRADOR:

Requisitos: mínimo de 13 em Int. e 15 em Dex.
Receba proficiência para acertar disparos com Snipers, Arcos Longos e Rifles Laser não lendários.

TREINAMENTO BÁSICO COM SEMI-AUTOMÁTICOS:

Requisitos: mínimo de 15 pontos em For. e Dex.
Receba proficiência para acertar disparos com X-Bestas, Escopetas e Pistolas Especiais não lendários.

EXPERIÊNCIA COM BRIGA DE RUA:

Requisitos: mínimo de 17 pontos em Força.
Receba proficiência para acertar golpes usando Bastões, Porretes, Canos, Socos Ingleses ou qualquer arma de impacto improvisada não lendária.

TREINAMENTO BÁSICO DE ARTES MARCIAIS:

Requisitos: mínimo de 15 pontos em For. e Dex.
Receba proficiência para acertar golpes com qualquer parte do corpo.

TREINAMENTO COM LÂMINAS:

Requisitos: mínimo de 17 pontos em Dex.
Receba proficiência para acertar golpes com qualquer arma branca com lâmina não lendária, com exceção de Facas.





RAÇAS:

2019
MAGNATRON
GHOSTS AND BEASTS



RAÇAS:

HUMANO

Os Humanos esculpem uma grande parte da vida no mundo, ganhando novas sub-raças a todo momento ao redor do universo. Inseridos em sociedades próprias extremamente instáveis. Atualmente, a variação Humana mais comum na Terra é a dos Mutangenes.

Os Mutangenes são pessoas que foram geneticamente modificadas, geralmente usadas para trabalhos manuais em condições ou locais perigosos como nas cidades baixas do nível intermediário ou até mesmo no nível zero. Aqueles reconhecidos como 'unidades defeituosas' eram lançados em zonas de desova de Feras voadoras em níveis baixos, para que servissem de comida aos filhotes e, assim, evitaria-se conflitos nas cidades mais altas. Destas zonas, são extremamente raros aqueles que conseguem escapar.

Os Mutangenes sobreviventes são reconhecidos por seu físico muito mais atlético que o comum e seus números de identificação de unidade, em suas nucas. Também possuem um código de barras atrás de suas orelhas.

- Humanos Normais:

- Vida: 1d10 + Mod. Const. por nível. Seu Dado de Vida é 1d10.
- Dois dos seus valores de atributo, à sua escolha, aumentam em 1.
- Sua velocidade é de 9m.
- Você recebe uma técnica extra.

- Humanos Mutangenes:

- Vida: 1d12 + Mod. Const. por nível. Seu Dado de Vida é 1d12.
- O valor da sua Força aumenta em 2.
- Sua velocidade é de 9m.
- Resistência: como Mutangene, o seu Humano possui resistência contra danos de veneno. Além disso, você terá vantagem em Rolagens de Constituição para resistir a efeitos especiais causados por venenos.

- Dureza: uma vez entre descansos longos, você poderá reduzir seus pontos de vida para 1 ao invés de receber um golpe fatal.





única raça robótica dotada de um livre arbítrio verdadeiro, juntamente dos Androids. Os responsáveis pela fabricação de Replicantes originais, atualmente, são incrivelmente raros.

- Vida: 1d10 + Mod. Const. por nível. Seu Dado de Vida é 1d10.
- O valor do seu Carisma aumenta em 1, e de outro atributo à sua escolha em 2.
- Sua velocidade é de 9m.
- Mudança de Forma: através de uma Ação, você poderá mudar a sua aparência em um ato polimórfico para uma forma humanóide que você já tenha visto, ou de volta para a sua forma original. Entretanto, suas roupas não irão mudar, nem o equipamento que estiver com você. Caso morra ou caia inconsciente, você retornará automaticamente para a sua forma original.
- Como uma inteligência artificial, você é incapaz de adoecer, morrer de fome ou sufocar. Você pode ingerir alimentos ou beber líquidos, se quiser, embora não surtam efeito algum. Ao invés de dormir, você apenas entra em um estado inativo, necessitando de apenas metade do tempo necessário para descansar. Durante a inatividade, você ainda tem plena consciência, noção de aproximações normais e percepção aos sons ao seu redor como se estivesse ativo.

REPLICANTE

Inteligências artificiais mestras do disfarce e do subterfúgio. Replicantes são robôs em um estado líquido, comprimidos em uma pasta orgânica que simula a carne, abraçada por uma membrana sintética de silicone muito fina – algo que imita a pele. Sua 'carne' tem uma tonalidade rosa claro e contém vários processadores moleculares que se mantêm operando graças ao Tírio (líquido verde fluorescente que flui lubrificando suas juntas e alimentando os seus circuitos, quase como o sangue tradicional) que corre pelo sistema do Replicante.

Geralmente, Replicantes não costumam ser vistos na sua forma original, visto que a maioria deles prefere se misturar ao máximo com a aparência humana, para uma melhor interação e convivência. Replicantes são possivelmente a



VED

Uma raça extraterrestre que fez contato com a civilização no passado. Eles vêm para a Terra uma vez a cada cem anos. Sua visita pode ser vista pela sociedade como divina ou amaldiçoada.

Veds são humanóides mais altos e magros, de membros alongados e finos – assim como seus rostos. Seus olhos são muito maiores que os humanos e as pupilas destes são mais dilatadas. Suas testas são bem mais largas que seus queixos e suas narinas são muito pequenas. Sua pele é acinzentada e fria, e não possui pelos em nenhuma região.

Os Veds que habitam regiões urbanas costumam adotar estilos modernos das megacidades e penteados comuns através de perucas, na intenção de se misturar. Suas habilidades de socialização e personalidades neutras facilitaram muito a sua interação com Humanos normais, fazendo com que atualmente seja possível gerar decendentes destas raças.

- Vida: 1d8 + Mod. Const. por nível. Seu Dado de Vida é 1d8.
- O valor da sua Inteligência aumentará em 2 pontos.
- Sua velocidade é de 10m.
- Visão Noturna: como Ved, você é capaz de enxergar normalmente até 30m ao seu redor dentro de penumbras ou escuridões totais.
- Sensibilidade: como Ved, você recebe as perícias de Percepção e Persuasão.



ELLIAT

Humanóides com um aspecto reptiliano, mais baixos e largos que Humanos comuns. Acredita-se que sejam lagartos mutantes ou, até mesmo, fruto de algum experimento envolvendo Feras; de qualquer forma, não se sabe ao certo quem culpar por isso. A cor das suas escamas e outras características físicas variam muito entre os indivíduos (alguns até mesmo nascem com uma cauda longa e pesada), embora a sua agilidade e habilidade de escorregar para fora de vista sejam uniformes.

- Vida: 1d12 + Mod. Const. por nível. Seu Dado de Vida é 1d12.
- O valor da sua Destreza aumenta em 2.
- Sua velocidade é de 9m. Se o seu Elliat possuir cauda, sua velocidade é reduzida para 8m.
- Escorregadios: Elliats possuem as perícias de Furtividade e Acrobacia.
- Cauda de Elliat: alguns Elliats nascem com uma cauda grande e pesada, supostamente devido a sua linhagem. Através de uma Ação, você poderá realizar um ataque especial com a sua cauda. O dano é de 1d4 + o seu nível de jogador o inimigo atingido deverá fazer uma Rolagem Defensiva de Força para não ser arremessado ao chão. Você pode atacar com a sua cauda uma vez a cada 5 turnos.



ANDROID

Robôs formados por peças brutas, conectadas por uma teia de cabos de conexões, assumindo uma forma bípede. Foram fabricados em larga escala pelos Estados Unidos, Rússia e China até o ano de 2150 e atualmente não são mais fabricados, uma vez que têm inteligência o suficiente para se replicarem de forma independente.

Androids vêm em uma variedade de modelos e cores, embora todos sejam pelo menos um tanto humanóides, e sua teia interna pode ser vista através de seu invólucro translúcido.

- Vida: 1d10 + Mod. Const. por nível. Seu dado de vida é 1d10.
- O valor da sua Constituição aumenta em 1.
- Sua velocidade é de 9m.
- Armadura Natural: a sua construção incorpora várias placas feitas de diferentes metais e plásticos duros, garantindo a você um bônus de +2 em jogadas para se defender de ataques (Constituição).
- Como uma inteligência artificial, você é incapaz de adoecer, morrer de fome ou sufocar. Você não pode ingerir ou consumir alimento algum, porém líquidos podem ser ingeridos esteticamente.
- Baterias: como Android, você possui um sistema recarregável de baterias e microrrobôs de reparos. Suas recargas funcionam da seguinte forma: você poderá usar uma Bateria para receber os benefícios de um descanso curto instantaneamente. Para isso, você consome toda a energia desta Bateria e precisa subir de nível para recarregá-la. Se quiser substituir uma Bateria enquanto estiver em combate, você precisará consumir uma Ação para isso. Seu número total de baterias é 2 até o nível 3, recebendo +1 sempre que subir de nível depois disso.



WIREWRECK

Os restos de um programa fracassado de aprimoramento cibernético fetal. Experimentos na história cibernética anterior levaram a tentativas de bio-engenheiros de criar seres humanos "melhores", introduzindo deformações genéticas e partes cibernéticas microscópicas em bebês ainda por nascer. Os resultados destas alterações foram confusos, bagunçados e bem desagradáveis; embora os bebês apresentassem certas funções cerebrais e musculares expandidas, outros aspectos anatômicos falharam ou nunca se completaram da maneira correta, ou da maneira esperada. Fiações expostas, metais salientes, membros desproporcionais ou desalinhados e rupturas gerais na pele eram comuns.

Hoje em dia, os Wirewrecks são o triste legado. Muitos estão completamente aleijados ou muito danificados cedo e rápido demais para que os avanços da medicina sejam capazes de acompanhar para corrigir. Os poucos sortudos que conseguem operar normalmente, no entanto, são incrivelmente potentes para os seus tamanhos, e conseguem surpreender pelas suas formas. Ainda são facilmente identificados por suas proporções estranhas e pelos implantes cibernéticos que escapam de sua pele para se fundir com sua superfície.

- Vida: 1d8 + Mod. Const. por nível. Seu dado de vida é 1d8.
- O valor da sua Força e Constituição aumentam em 1.
- Sua velocidade é 8m. Seu tamanho é pequeno.
- Visão Noturna: como Ved, você é capaz de enxergar normalmente até 30m ao seu redor dentro de penumbras ou escuridões totais.
- Deformação Cibernética: Durante o seu turno, você pode Deformar como uma Ação Bônus, permitindo que a bagunça cibernética dentro de você se estenda sobre e para fora do seu

corpo e carne. Enquanto deforme, você ganha pontos de vida temporários iguais ao seu nível e velocidade de escalada igual à sua velocidade de movimento. A Deformação dura um minuto ou até que você a encerre com uma Ação Bônus. Você precisa fazer um descanso curto ou longo antes de poder Deformar outra vez.





CLASSES:

2019
MAGNATRON
GHOSTS AND BEASTS



MESTRE DAS LÂMINAS

Os Mestres das Lâminas aprendem o básico de praticamente todos os estilos de combate e artes marciais, sejam elas formais ou sujas. Cada Mestre é capaz de se especializar no combate com facas em curta distância, utilizar espadas elétricas em média distância ou criar o seu próprio estilo de luta utilizando ambos, caso 'maestria' não seja o seu objetivo. Dessa forma, esta classe é formada por combatentes superiores tanto em campos de batalha quanto em escaramuças de rua.

PASSIVA – Pele Grossa:

Danos do tipo Cortante lhe causarão menos dano. A redução no dano recebido é igual ao seu nível de Mestre das Lâminas (mínimo de 2 de dano recebido por ataque).

Nível 1 – Investida:

Avance sobre o alvo ganhando um bônus de +2 em seu ataque. Se a rolagem de ataque for igual ou superior a 20, você causará 1d6 como dano bônus. Você pode utilizar esta habilidade 1 vez a cada 3 turnos.

Nível 2 – Finalização:

Sepre que realizar um acerto crítico com uma arma corpo a corpo, seja capaz de adicionar um bônus igual ao seu nível no dano do ataque.

Nível 3 – Aspecto do Duelista:

A partir deste nível, você será capaz de escolher o tipo de armamento no qual será especialista, dentre Combate Corpo a Corpo, Facas e Espadas/Machados. Sempre que flanquear um inimigo utilizando esta 'arma', você causará um dano extra igual a 1d6 até o nível 5, e de 2d6 a partir do nível 6. Você pode, ao invés disso, aprimorar o dano de dois tipos de armamento, tendo um bônus menor; de 1d4 até o nível 5 e 2d4 a partir do nível 6.

Nível 4 – Polimento Vitorioso:

Com esta classe, seja capaz de adicionar +1 ao bônus de aprimoramento de atributos, sendo possível aprimorar um atributo em +2 ou 2 atributos em +1 ao chegar neste nível.

Nível 5 – Ataque do Caçador:

Assim que um combate se iniciar, receba vantagem na jogada de Iniciativa. Além disso, você será capaz de marcar um alvo. Você terá vantagem nos próximos 3 ataques contra este alvo e o mesmo terá desvantagem no primeiro ataque contra qualquer criatura amiga. Você é capaz de marcar um alvo por combate usando uma Ação Bônus.

ULTIMATE – Onda de Ação:

A partir do nível 6, você é capaz de levar o seu condicionamento além dos seus próprios limites por um curto período de tempo. Como uma Ação Bônus, seja capaz de ativar o ultimate e realizar uma Ação Normal extra no seu turno de ação. Você pode realizar este ultimate duas vezes por dia.



STREET FIGHTER

Símbolos da sagacidade urbana. Street Fighters representam o quão possível dar uma surra em criaturas maiores que você, sem o mínimo de técnica, pode ser. São crias das ruas e becos das zonas mais perigosas das cidades, ensinados pelo medo, terror, fome e todo tipo de sujeira imaginável por cidadãos do nível intermediário.

PASSIVA – Chefe de Esquina:

Gratuitamente, você receberá as perícias de Street Wise e Sobrevivência. Além disso, você terá um bônus para jogadas de Persuasão igual ao seu nível.

Adicionalmente, você receberá proficiência para qualquer tipo de arma corpo a corpo de uma mão, caso prefira usá-las ao invés das próprias mãos (ainda assim, somente a arma primária receberá o bônus de proficiência por vez).

Nível 1 – Briga de Rua:

Passivamente, atacar com as próprias mãos causará o mesmo dano de sua arma primária.

Nível 2 – Descarga:

Ativar esta habilidade em uma Ação Bônus fará com que o seu próximo ataque seja um golpe especial. Se a rolagem tiver um resultado igual ou superior a 17, o alvo deverá fazer uma Rolagem Defensiva de Força para não ser arremessado ao chão. A CD para esta rolagem será de 12 + o seu nível de Street Fighter.

Você pode ativar esta habilidade uma vez a cada 3 turnos.

Nível 3 – Enrigecer:

Ativar esta habilidade através de uma Ação Bônus o fará sentir uma imensa ira por um curto período de tempo. Este tempo será equivalente a 5 turnos (30 segundos).

Pela duração, você receberá Vantagem em ataques, Rolagens Defensivas e, adicionalmente ignorará 50% do dano causado contra você. Além disso, sua visão e olfato ficam mais aguçados, lhe garantindo um bônus igual ao seu nível para rolagens de Percepção.

Você pode utilizar esta habilidade 2 vezes por dia até o nível 4, e 3 vezes por dia a partir do nível 5.

Nível 4 – Auto Provocação:

Sempre que sofrer uma rolagem de ataque inimiga, você poderá utilizar a sua Reação para receber o dano do golpe automaticamente e receber direito a um Ataque de Oportunidade instantâneo contra a criatura. Este ataque será um ataque com Descarga (habilidade segundo nível), mas ainda assim a rolagem deverá ser igual ou superior a 17 para receber o benefício.

A todo modo, a habilidade Descarga não entrará em cooldown por ter sido ativada automaticamente em conjunto com esta.

Nível 5 – Presença Imponente:

Passiva: inimigos de mesmo tamanho ou menores que você terão desvantagem em Ataques de Oportunidade contra você e, adicionalmente, você tem um bônus igual ao seu nível para Intimidá-los dentro ou fora de combate.

Ativa: realize uma rolagem de Intimidação contra uma criatura. Se obtiver sucesso, esta criatura terá desvantagem para te atacar de qualquer modo nos próximos 2 turnos. Se a rolagem for um crítico, ela será impossibilitada de agir em seu próximo turno.

A CD para esta rolagem é de 12 + o nível da criatura e você pode ativá-la uma vez por combate.

ULTIMATE – Sujeira:

No nível 6, você se tornou um lutador extremamente habilidoso, independente do seu inimigo. Passivamente, todos os golpes letais que fizer contra um oponente lhe darão direito a um ataque extra. Além disso, a partir de agora, se as suas rolagens de ataque corpo a corpo falharem, você pode rolar 1d4 e adicionar o resultado à rolagem de ataque, na intenção de obter sucesso nesta.

CYBER NINJA

Cyber Ninjas contam com habilidade, furtividade e exploram as vulnerabilidades dos seus inimigos na intenção de obter as melhores performances em combate. São constantemente enviados à serviços de contratantes ou das suas respectivas facções para missões de infiltração, reconhecimento e, principalmente, neutralização de unidades de risco da maneira mais objetiva e eficiente possível.

PASSIVA – Especialização:

Esta classe possui dois caminhos de especialização: Assassino e Caçador. Cada uma possui passivas e habilidades adaptadas. Como Assassino, você será mais furtivo e focará o combate em curtas distâncias. Já como Caçador, você utilizará Arcos (de qualquer tipo), X-Bestas e lâminas curtas e de arremesso para abater os seus alvos sem ser visto, a distancias mais longas.

Nível 1:

- ASSASSINO – Mestre de Esquiva: seja capaz de adicionar um bônus igual ao seu nível para a rolagem de esquiva em um a cada 3 ataques recebidos.
- CAÇADOR – Presa: escolha um tipo de inimigo principal ao qual dedica a sua vida para caçar. Entre eles, tem-se: Robôs de Segurança, Humanóides Normais, Feras ou Anormalidades. Sempre que fizer um ataque contra a sua Presa, adicione 1d4 ao dano causado. O dano

extra será de 2d4 a partir do nível 4 e de 3d4 no nível 6. Os bônus de dano referentes a esta habilidade não são escalares.

Nível 2

Ninja Escorregadio:

Independente do caminho que escolheu, a partir deste nível, como Cyber Ninja, você será capaz de utilizar ações como Dash, Disengage e Hide através de Ações Bônus.

Nível 3:

- ASSASSINO – Explorar Fraqueza: flanquear inimigos como Assassino fará com que você possa adicionar um bônus ao dano causado igual ao seu nível.
- CAÇADOR – Assinatura Fatal: seja capaz de marcar um alvo através de uma Ação Bônus. O alvo marcado terá desvantagem em qualquer jogada ofensiva contra você e, automaticamente, se torna uma Presa (habilidade do nível 1). Se o alvo já for uma presa naturalmente, adicione um dado extra ao bônus da habilidade. Por exemplo, se o alvo receberia 1d4 de dano, aplique 2d4 e por aí vai. Você pode marcar dois alvos (somente um por vez. Este permanecerá marcado até que morra ou se distancie demais) até precisar de um descanso curto ou longo para fazê-lo novamente.

Nível 4 – Polimento:

Independente do caminho que escolheu, a partir deste nível, como Cyber Ninja, você será capaz de incrementar o valor de habilidade de qualquer atributo em +1. Além disso, sempre que um combate se iniciar, receba vantagem na jogada de Iniciativa.

Adicionalmente, rolagens com resultados iguais a 19 em um d20 já serão consideradas um acerto crítico.



Nível 5:

- ASSASSINO – Laceração: consumindo uma Ação Normal em seu turno, seja capaz de realizar dois ataques. Não só isso.. se a primeira rolagem se suceder, a segunda é automaticamente um acerto. Além disso, escolha um dos resultados de dano das duas rolagens – este dano será causado como dano extra no próximo ataque bem sucedido. Você pode utilizar este recurso uma vez por combate.
- CAÇADOR – Boa Mira: assim que realizar um acerto crítico em um ataque, você receberá direito a um ataque extra. Além disso, o seu ataque extra causará o bônus de dano que as suas Presas receberiam (habilidade de nível 1) – se o alvo atingido pelo alvo extra já for uma Presa, adicione mais um dado ao bônus de dano da habilidade Presa. Por exemplo, se estiver no nível 6, role 4d4 ao invés de 3d4. O efeito desta habilidade não pode acontecer mais do que quatro vezes em cada combate.

ULTIMATE – Sanguinário:

Independente do caminho que escolheu, como Cyber Ninja, você alcançou um nível de maestria que poucos conseguiram atingir. Sempre que um combate se iniciar, você receberá vantagem para rolagens ofensivas contra qualquer criatura que ainda não realizou um ataque. Além disso, todos os ataques feitos em turnos nos quais você se moveu menos que a metade de seu total de deslocamento terão vantagem.

Adicionalmente, Ataques de Oportunidade contra você não receberão vantagem a não ser que o atacante esteja invisível, tenha feito um ataque surpresa ou você esteja caído.

Por fim, em adição, a partir de agora você poderá utilizar uma Reação entre os seus turnos para reduzir o dano de um dos seus ataques recebidos pela metade.





ATIRADOR

Atiradores são exímios especialistas na utilização de armas de fogo dos mais diferentes tipos e formatos. Utilizados na maioria das vezes para missões sofisticadas e que demandam abates rápidos, por conta do seu rápido manuseio e vasto conhecimento com armamentos high-tech. Por isso, geralmente grupos underground possuem os melhores entre os Atiradores, pela sua experiência e habilidades de sobrevivência. Mas, ainda assim, praticamente todo pelotão militar os recruta.

PASSIVA – Preparo Militar:

Naturalmente, você tem proficiência com qualquer arma de fogo não lendária, ainda que não seja a sua arma primária. Você também recebe a perícia de Atletismo.

Além disso, você sabe como construir silenciadores caseiros através de sucatas. Construir silenciadores consome uma Ação Normal e a quantidade de usos na sua arma dependerá da mesma. Criar silenciadores caseiros leva 5min.

Nível 1 – Recruta:

No nível 1 você receberá alguns benefícios para determinados armamentos, que irão se tornar melhores a cada nível.

- Pistola: silenciadores caseiros acoplados nas suas pistolas terão +2 usos antes de se quebrarem.
- Rifle/Submetralhadora – Rajada: rolagens acima de 18 em um d20 farão com que mais de uma bala acerte o alvo. Adicione o seu nível como bônus de dano nessas situações.
- Sniper – Enfileirar: rolagens acima de 17 em um d20 farão com que a bala atravesse o alvo e continue percorrendo a sua trajetória até encontrar o alvo mais próximo na linha do tiro. Os alvos acertados recebem o mesmo dano. Acertos críticos lhe permitem Enfileirar até três alvos em uma única bala.

Nível 2 – Soldado:

- Pistola: silenciadores caseiros acoplados nas suas pistolas terão +3 usos antes de se quebrarem.
- Escopetas: recarregar escopetas (independente do tipo) não irá interferir no seu deslocamento.
- Sniper – Apneia: seja capaz de consumir uma Ação Bônus para entrar em Apneia. Enquanto estiver neste estado, terá um bônus de +1 para acertar o alvo. Você pode entrar em Apneia uma vez a cada 2 turnos.

Nível 3 – Sargento:

Ao atingir o terceiro nível, você se torna capaz de construir Granadas de Fragmentação caseiras através de sucata. Isto consome 10 minutos. O dano da Granada é de 1d6 em uma circunferência com 3m de raio. Você pode carregar até 3 como esta. Para lançá-la, você precisa consumir uma Ação Normal. No seu próximo turno de ação ela irá explodir e todos os inimigos nesta área receberão o dano.

A partir deste nível, você terá vantagem em jogadas de Iniciativa sempre que um combate se iniciar. Adicionalmente, você receberá um bônus de +1 para distribuir em dois valores de atributo, à sua escolha.

Nível 4 – Primeiro Tenente:

Ao atingir esta patente, você aprimorou a sua mira até atingir o nível de maestria necessário para explorar pontos fracos do seu oponente.

Ative esta habilidade em sua Ação Bônus. Seu próximo disparo será direcionado para uma parte específica do seu alvo. A condição aplicada será à sua escolha, dentre as seguintes:

- Joelho: acertar o joelho do inimigo o fará realizar uma Rolagem Defensiva de Força com CD igual 14 + o seu Mod. Dex.. Se falhar, cairá no chão e perderá 50% do seu deslocamento para levantar, e 50% em seu turno seguinte.
- Ombro: acertar o ombro do inimigo o fará

realizar uma Rolagem Defensiva de Força com a mesma CD citada acima. Se o alvo falhar, terá todos os das jogadas de Força e Dextreza reduzidas em 2 pelos próximos três turnos.



- Cabeça: acertar a cabeça do alvo o permitirá realizar uma rolagem de Destreza (somando a sua proficiência à rolagem) para desviar do projétil disparado. A CD desta rolagem é a mesma citada anteriormente e, se o alvo falhar, receberá o dobro do dano do disparo comum.

Em todos os casos, se você obter um acerto crítico no ataque, o alvo atingido não terá direito às Rolagens Defensivas e sofrerá a respectiva condição automaticamente. A todo modo, você é capaz de utilizar a habilidade uma vez a cada 5 turnos.

Nível 5 – Capitão:

A partir deste nível, você alcançou uma patente deveras intimidadora. Todos os inimigos não bestiais ou lendários terão desvantagem para jogadas de Intimidação contra você.

Em adição, você receberá um bônus de +1 para distribuir em um valor de atributo, à sua escolha.

Adicionalmente, o dano adicional das suas rajadas com o rifle será igual ao dobro do seu nível. E a rolagem máxima para realizar uma rajada é reduzida para, ao invés de 18, 17 ou maior, em um d20.

ULTIMATE – General:

Ao atingir o nível máximo, você receberá incrementos para diversas finalidades:

- Pistola: a partir daqui, silenciadores caseiros não quebrarão mais se usados por você.
- Sniper: naturalmente, você desenvolveu um ótimo fôlego a ponto de ter +1 para acertar disparos sem entrar em Apneia. Se decidir entrar, não mais terá um bônus de +1 mas, ao invés disso, será capaz de adicionar o seu bônus de proficiência ao dano causado (mesmo cooldown da habilidade Apneia).
- Escopeta: a distância máxima para atirar com uma Escopeta sem ter o seu dano

reduzido, se usada por você, aumentará em 2 metros.

- Rifle: você, agora, é capaz de adicionar o seu bônus de proficiência ao dano causado por disparos efetuados pelos seus rifles (só poderá fazer isso com um rifle por vez).
- Silenciadores Caseiros: criar silenciadores caseiros para as suas armas levará apenas 24s a partir de agora.
- Granadas: a fabricação de granadas é reduzida de 10min para 1min.

Além disso, você terá vantagem em todos os seus ataques no primeiro Turno de Ação, sempre que um combate se iniciar.



SPAMMER

Spammers são inteligentes e virtuosos. Com a ajuda da cibernética, Spammers são extremamente habilidosos calculando situações e planejando seus atos. A maioria deles caça vulnerabilidades em sistemas de segurança, ganhando a vida estorquindo empresas e grandes corporações. Na maioria das vezes, você nem os vê ou não faz ideia de quem possa ser um.

Completamente autodidatas, é praticamente impossível saber do que um Spammer é capaz; até entende-se que podem ser bons hackers, ladrões ou algo mais sobrenatural.. mas a verdade é que: somente sendo um Spammer você será capaz de saber quais serão as suas habilidades e os seus limites.

PASSIVA – Over Powered:

Spammers possuem as perícias de Arcanismo, Computação e Persuasão, tendo as duas últimas um bônus igual ao seu nível sempre que uma rolagem for necessária.

Adicionalmente, você tem um bônus passivo igual ao seu nível para hackear equipamentos ou dispositivos independentes.

Nível 1 – Hackear:

Você é capaz de obter controle sobre unidades de inteligência artificial simples e independentes (torretas armadas, câmeras ou dispositivos como celulares ou computadores simples, por exemplo) e assumir o controle de suas funcionalidades por um curto período de tempo.

Para isso, consuma uma Ação Bônus para Hackear o alvo. Enquanto hackeado, o alvo será incapaz de agir a não ser que você determine a sua ação. O alvo hackeado estará sob o seu controle até o fim do seu próximo turno. Você pode hackear uma vez a cada 4 turnos.

Nível 2 – Integrar:

A partir do nível 2, você poderá Integrar efeitos às suas ações. Para isso, você gastará Pontos de Spam. Sua quantidade máxima de pontos é igual ao seu nível -1 (mínimo de 2 pontos). Para recuperar os pontos gastos, é preciso realizar um descanso longo.

- Deformar Duração: utilize 3 Pontos de Spam e seja capaz de alterar o tempo de realização de uma Ação Normal para uma Ação Bônus, ou o oposto.
- Trapacear: quando fizer uma rolagem de dano para um ataque bem sucedido, você poderá gastar 1 Ponto de Spam para rolar novamente este dado e substituir o resultado obtido. Você deverá manter o



resultado da segunda rolagem. Além disso, você só pode integrar este efeito uma vez por rolagem.

- Impor Desvantagem: quando uma criatura inimiga, que estiver em uma distância igual ou menor ao seu deslocamento total e que você possa ver, realizar uma Rolagem Defensiva de qualquer atributo, você poderá gastar 3 Pontos de Spam em sua Ação de Interceptação para impor uma desvantagem nesta rolagem.
- Atravessar: quando você realizar um ataque bem sucedido com uma arma de longa distância, seja capaz de gastar 2 Pontos de Spam para fazer o dano ser causado adicionalmente no primeiro corpo atrás do alvo. Este deverá estar alinhado perfeitamente com o alvo original e a sua posição ao disparar.

Este efeito é capaz de atravessar paredes ou anteparos pequenos. Para isto ser possível, você deverá rolar 3d6 e somar

a sua proficiência ao resultado. Se o resultado for maior do que a rolagem original do ataque, o disparo atravessará o anteparo e atingirá o alvo atrás dele.

Nível 3 – Exploit:

Você é capaz de explorar uma falha no sistema de combate enquanto age. Através de uma Ação Bônus, você será capaz de obter vantagem nas suas próximas 3 rolagens de ataque ou hacking. Você pode fazer isso uma vez a cada 5 turnos.

Nível 4 – Overdrive:

Ativar esta habilidade através de uma Ação Normal lhe garantirá um bônus igual ao seu nível sobre a sua Inteligência e Destreza, durante 30 segundos. Você é capaz de fazer isso uma vez por dia, e duas a partir do nível 6.

Nível 5 – Miragem:

A partir de uma Ação Normal, você cria uma duplicata falsa, que terá uma Ação Normal própria logo após o seu turno de ação. Esta duplicata atacará automaticamente qualquer criatura inimiga que se aproximar até a sua distância corpo a corpo. O dano do ataque da sua duplicata é igual a 2d6.

Você pode determinar que a duplicata se desloque, porém o seu deslocamento é igual a metade do seu (arredondando para baixo). Além disso, você pode escolher não atacar criaturas em seu turno, caso se mova até uma voluntariamente antes. A duplicata é inalvejável e dura 30 segundos. Você precisará finalizar um descanso longo para poder criar uma duplicata novamente.

ULTIMATE – The Real Deal:

No último nível, você receberá +1 e +1 pontos para distribuir livremente em valores totais de atributo. Mas isto não é tudo.

Escolha três atributos e seja capaz de redistribuir a soma dos seus valores totais entre eles, livremente. Você poderá alcançar um máximo de até 24 pontos em um só atributo com este artifício. The real deal, bitches.



PUNK

Verdadeiros poetas das ruas. Punks são a consciência e a rebeldia das cidades. Com a ajuda da tecnologia e da cibernética, Punks são capazes de levar as suas mensagens para as ruas através da musicalidade. Utilizando instrumentos próprios, os Punks farão qualquer manifestante fritar, em todos os sentidos possíveis.

PASSIVA – Rockerboys:

Como Punk, você manja das manhas nas ruas e sabe se virar lidando com pessoas e grupos. Naturalmente, você recebe as perícias de Street Wise e Persuasão.

Você possui um instrumento próprio no qual tem proficiência, através do qual efetuará algumas habilidades e inspirará novos aliados durante o jogo. Escolha entre:

- Voz: utilize a sua voz para engajar a sua inspiração. Seus gritos e guturais serão a fonte das suas habilidades. Utilizando a sua voz, você mesmo se inspira, ganhando passivamente +2 pontos para incrementar o seu valor total de Carisma.
- Guitarra: pode ser usada para golpear inimigos (DEX), causando 1d4 no nível 1, 1d6 a partir do nível 3 e 2d6 a partir do nível 5. Você efetuará algumas habilidades através dela. Se a perder, não poderá usar as habilidades até arranjar uma nova.
- Baquetas: qualquer objeto se torna uma bateria quando se tem baquetas e criatividade. Você usa as baquetas para batucar coisas, que serão a origem das suas habilidades. Suas baquetas também podem ser usadas para golpear inimigos (DEX), causando 1d4 de dano e 2d4 a partir do nível 4. Você pode golpear uma vez em sua Ação Normal, e novamente usando uma Ação Bônus (este que não terá o seu bônus de proficiência adicionado à rolagem de ataque).

- Contra-Baixo: você utiliza um contra-baixo para ativar algumas habilidades. Além disso, você poderá golpear inimigos (FOR) utilizando este instrumento, causando 1d8 de dano e 2d8 a partir do nível 4. Acertos críticos com este instrumento atordoarão o alvo atingido por um turno. Além disso, este instrumento lhe garante a perícia de Sobrevivência – todos nós sabemos como é difícil ser baixista hoje em dia.



Nível 1 – Aura Musical:

Esta habilidade é passiva em todas as instâncias de instrumento.

- Voz: depois de um combate se iniciar, todos os seus aliados terão vantagem na próxima rolagem após o seu terceiro ataque bem sucedido.
- Guitarra: quando um combate se iniciar, todo terceiro ataque que você realizar causará dano extra igual a 1d4. Errar este ataque zera a contagem assim como se tivesse sido bem sucedido. Você pode escolher um aliado para receber este benefício ao invés de você.
- Baquetas: escolha a si ou um aliado, sempre que um combate se iniciar, para ter um ataque extra no primeiro turno contra cada oponente diferente.
- Contra-Baixo: após um combate se iniciar, o seu primeiro ataque contra cada criatura a fará realizar uma Rolagem Defensiva de Força para não ser arremessada ao chão. A CD para esta rolagem é igual a 12 + o seu Mod. de Dex.

Nível 2 – Fresh Punk:

Todas as variações ativas desta habilidade são ativadas por uma Ação Normal.

- Voz: rasque a garganta em um grito inspirador, concedendo cura igual a 1d6 para si e os aliados em uma circunferência com 4m de raio em volta de você. Você pode fazer isso uma vez a cada 4 turnos. A cura não pode exceder a vida máxima.
- Guitarra: você fará um bend tão agudo que o seu instrumento parece gritar, causando 1d4 de dano em todos os inimigos em uma circunferência com 4m de raio de distância. Você pode fazer isso uma vez a cada 5 turnos.
- Baquetas: você efetua um golpe especial na cabeça de um oponente usando as suas baquetas, te curando em 1d6 e em 1d4 ao aliado que você escolheu para o benefício da habilidade anterior. Você pode fazer isso uma vez a cada 4 turnos.

- Contra-Baixo (passiva): todo quinto ataque será um estrondo grave com o seu instrumento. O dano será o mesmo de um ataque normal na criatura alvo, entretanto metade deste valor será convertido em pontos de vida temporários para você ou um aliado à sua escolha. Você não pode exceder 7 pontos de vida temporários com este benefício até o último nível, onde o limite será estendido para 10 pontos de vida temporários.

Nível 3 – Granada Biótica:

Através de uma Ação Normal, você arremessará uma granada que, no turno seguinte, explodirá em uma área circular com 2m de raio. Todos os inimigos dentro desta área receberão 2d4 de dano e todos os aliados nesta área serão curados no mesmo valor. Você pode realizar esta habilidade uma vez a cada 30s (5 turnos).



Nível 4 - Amplificação:

- Voz: ative a habilidade em uma Ação Normal. Após ativar, você e os seus aliados terão um bônus de deslocamento igual a 3, em metros. A duração do efeito é de 30 segundos e você pode fazer isto uma vez por combate.
- Guitarra: ative esta habilidade uma vez por combate, através de uma Ação Bônus. Após ativar, escolha a si mesmo ou um aliado para receber o efeito. O próximo ataque de quem estiver sob este efeito causará o dobro de dano.
- Baquetas: ative a habilidade em uma Ação Bônus. Quando ativada, todos os aliados em uma área de 2m de raio em volta de você receberão um bônus igual ao seu nível para a próxima rolagem. Você pode fazer isso uma vez a cada 4 turnos.
- Contra-Baixo: você ativará esta habilidade com uma Ação Bônus. Seu próximo ataque bem sucedido causará um impacto em área igual à metade do dano causado no alvo original (a área será igual ao alcance corpo a corpo do alvo), e todos os inimigos atingidos por este impacto deverão fazer uma Rolagem Defensiva de Força com CD14 para não serem jogados ao chão. Você pode fazer isso uma vez a cada 7 turnos.

Nível 5 – Hardcore:

Após ter a sua vida reduzida a 4 ou menos, você receberá uma descarga de adrenalina no seu corpo por um curto período de tempo. Durante a duração do efeito, você terá a sua Força e Destreza aumentados em 3 e seus ataques corpo a corpo curarão você em 1d4. O efeito dura por 2 turnos e você precisa finalizar um descanso longo para ter este benefício novamente.

ULTIMATE – Barreira do Som:

Através de uma Ação Normal, golpee o chão com o seu instrumento (ou grite enquanto o faz com as mãos) em um estrondo sonoro inacreditável.

Após realizar esta ação, você e todos os seus aliados receberão pontos de vida temporários iguais aos pontos de vida perdidos pelo próximo turno. Você deverá realizar um descanso longo para que possa realizar o ultimate novamente.



CAÇADOR DE DEMÔNIOS

Mercenários que ganham a vida explorando a bestialidade das Feras do Nível Zero. Contam com as suas técnicas e habilidades de sobrevivência para identificar, rastrear e neutralizar as Feras que ameaçam as vidas daqueles capazes de pagar pelos seus serviços.

PASSIVA I – Sobrevivente:

Um bom Caçador de Demônios, como é comumente chamado, já passou por diversas situações em que a sua vida foi posta em jogo. Desta forma, carregam uma grande experiência construída através do tempo. Naturalmente, você possui as perícias de Street Wise, Sobrevivência e Investigação.

PASSIVA II – Visão de Calor:

Você possui um dispositivo que te confere visão de calor. Ele te permite enxergar criaturas invisíveis ou detectar movimentos na escuridão, por exemplo. Para ligá-lo e desligá-lo, você precisa consumir uma Ação Bônus. Entretanto, este dispositivo superaquece com o tempo, e não pode permanecer ligado por mais de 30s (ou 5 turnos). Caso contrário, ele irá parar de funcionar e você precisará comprar um novo.

Nível 1 – Criar Armadilha:

Você possui a habilidade de criar armadilhas para capturar presas. Você possui um limite de espaços para carregá-las com você, este que é igual ao seu nível +1 (mínimo de 3).

Armadilhas Pequenas causam 1d4 de dano ao serem ativadas e consomem 1 espaço.

Armadilhas Médias causam 2d4 de dano e consomem 2 espaços.

Armadilhas Grandes causam 3d4 e consomem 3 espaços.

Criar qualquer uma das armadilhas consome 10 minutos. Você consome uma Ação Normal para armá-las. Após armar uma armadilha no local determinado, você pode consumir uma Ação Bônus para tentar escondê-la através de um dado de Furtividade (ou 1d20 + Dex). Se o resultado da rolagem for acima de $\frac{3}{4}$ do total, somente você e os seus aliados saberão da sua posição.

Nível 2 – Reconhecer Ameaça:

Você é capaz de realizar algumas ações especiais, visando identificar a monstruosidade com a qual está lidando antes mesmo de vê-la.

- Rastrear: através de uma rolagem de Investigação, você será capaz de encontrar rastros da criatura em questão, se houver algum. Você poderá saber de onde ela veio e pra onde vai, quantas delas são e de que tipo ela é (Bípede, Quadrúpede, Anormal ou Voadora). Este artifício só funcionará com criaturas invisíveis se o seu dispositivo de visão de calor estiver ligado.



- Assinar: caso tenha encontrado a criatura que rastreou anteriormente, você poderá consumir uma Ação Bônus para marcá-la. Uma criatura marcada tem desvantagem em Rolagens Defensivas contra você ou qualquer aliado, receberá o dobro de dano se ativar uma armadilha e, adicionalmente, terá o seu dano causado reduzido em 1d4 contra você. Você só pode marcar uma criatura por vez, e a marca perdura até que ela morra ou que você se distancie mais de 250m desta.

Nível 3 – Nano-Robôs:

Você possui injeções de nano-robôs, máquinas microscópicas capazes de fazer reparos em tecidos orgânicos, ossos e qualquer material vivo bem rapidamente.

Iniciando este nível com 3 injeções completas, você pode construir uma nova consumindo 10 minutos, e o seu estoque de nano-robôs é suficiente para mais 3 recargas de injeção. Após utilizar as recargas, você precisa de um descanso longo para poder recarregar os seus nano-robôs.

O valor da cura desta injeção é igual a 1d4 + o Mod. de Constituição do utilizador. Porém, se for usada em você, terá um bônus igual ao seu nível. Você pode utilizar a injeção para curar a si ou um aliado quando quiser, consumindo uma Ação Normal.

Nível 4 – Gancho Retrátil:

Através de uma rolagem de Destreza com Proficiência em uma Ação Normal, lance uma seta metálica conectada a um cabo de aço, que se abrirá em formato de gancho após atingir o alvo.

Este impacto causa 1d6 de dano perfurante se atingir um alvo vivo e este deverá realizar uma Rolagem Defensiva de Força (CD13 + o seu Mod. Dex) para resistir ao efeito do puxão. Se o alvo falhar, receberá 1d4 de dano pela retração do gancho e será trazido até a sua frente. Se passar, apenas receberá 1d4 de dano e permanecerá no lugar.

Você também pode lançar o gancho em locais altos e se puxar até o topo. Para isso, faça a mesma rolagem para lançá-lo e um teste de Acrobacia para se manter firme enquanto é puxado para cima. Se falhar, você cai.

A distância para lançar o gancho em ambos os casos é igual ao seu deslocamento e você pode fazer isso uma vez a cada 5 turnos.

Nível 5 – Envenenar:

Você é capaz de envenenar uma arma corpo a corpo à sua escolha, através de uma Ação Bônus. Sua arma envenenada terá o seu bônus de proficiência como dano adicional no primeiro ataque contra o alvo. Um alvo envenenado pode fazer uma Rolagem Defensiva de Constituição para resistir aos efeitos de veneno. Se falhar, ele receberá um dano extra escalar (mínimo de 1) no final de cada turno até que o seu turno chegue novamente.

Por exemplo, existem 4 lutadores em um combate, incluindo você e o alvo envenenado. No final do turno do alvo, ele receberá +1 de dano, +2 no final do próximo turno e assim por diante até que o seu turno chegue novamente, então o efeito será desfeito a não ser que você o acerte com uma arma envenenada novamente. Neste caso, o dano permanecerá escalando até que o efeito acabe.

Você também pode envenenar projéteis laminados de armas de longa distância menos convencionais como setas de x-bestas ou flechas. Você pode envenenar algo uma vez a cada 3 turnos.

ULTIMATE – Dilacerar:

Esta habilidade tem uma versão passiva e uma ativa.

- Passiva: todo terceiro ataque realizado contra uma Fera de qualquer tipo causará dano extra adicional igual ao seu nível. Qualquer arma terá este benefício, desde que você tenha proficiência para golpear ou disparar com ela. Ataques corpo a corpo com as mãos também terão o benefício.

- Ativa: através de uma Ação Normal, você terá um surto nervoso, recebendo +2 para qualquer rolagem ofensiva durante 30s (ou 5 turnos). Você precisa finalizar um descanso longo para poder fazer isto novamente.