

# Véu de Aventuras do Vulpes

Véu de Aventuras do Vulpes é um projeto de mesas de RPG para jogadores iniciantes e experientes, onde o lema é “Mesas focadas nos jogadores”, como um hub social em jogos de interpretação sempre com alguma novidade em cada mesa.

## **Quem é Vulpes Alba**

Bacharelado em design, game designer amador e mestre de RPG multi sistemas há mais de 8 anos. Meu conhecimento com jogos de interpretação vem desde jogos improvisados em cenários desenhados a mão e dados de seis lados no ensino médio, homebrewing, D&D 5e, Cyberpunk 2020, GURPS, foram sistemas que meus amigos na época queriam se aventurar, mas mesmo com o nosso grupo de seis pessoas -todos em algum momento mestres iniciante- eu acabei sendo o mestre preferido do grupo. Então ao longo do tempo, o hobby cresceu ao longo do tempo, tabuleiros modulares feitos de papelão, impressões vagabundas de mapas desenhados no print em A3, compra de sets de dados de cores e padrões diferentes, livros, PDFs acumulando, eu me tornei o “mestre eterno” dos grupos de amigo que tinham interesse em RPG de mesa. Mal sabia eu, que isso acabou criando uma demanda de jogos constantes de amigos, amigos de amigos, colegas de redes sociais e que estava mestrando em média 20 horas por semana separados em finais de semanas e o contraturno do serviço.

## **Como eu Mestre?**

Eu sempre fui um mestre interpretativo de improviso, sim, isso soa como uma hipérbole, mas existem tipos diferentes de mestres de RPG que preferem a parte do “Tabuleiro” de jogos de RPGs de mesa. Engenheiros de fichas, kombeiros, *powergamers*, *minmaxer*, soam como títulos negativos e inicialmente meus encontro com esses jogadores me mostraram outra forma de jogar os sistemas que eu estava mestrando por comodidade, loops e falhas de sistema, verdadeiros game testers. Mas os outros do ambiente queriam mais saber se eles iriam continuar atrás do mago que assassinou o rei local e sua filha desaparecida do que a matemática do jogo e *builds* de classes.

Eu preferi mais focar na intriga e o sequestro da princesa do que se o jogador guerreiro humano *buildou* ou não seu personagem da melhor maneira possível. Por isso eu sou um mestre interpretativo, eu cedo habilidades que muitas vezes não seriam acessíveis dois níveis acima ou criar um continente completamente novo por que o jogador citou o nome de sua terra natal. E improviso, bom, eu escrevo minhas histórias e desenho meus mapas, mas como todo bom mestre, você está atuando uma peça que não necessariamente tem um final preciso, então se algo sai da linha, eu prefiro explorar aquele goblin inimigo que foi adotado pela party, agora Pulumpus II é tão interessante quanto o sequestro da princesa.

## **Quais Temas você mestra?**

Eu nunca me acanhei muito sobre tema, na verdade, nunca gostei tanto do mundo de alta fantasia européia que grande parte da cultura importada de RPGs de mesa do hemisfério norte se traduz para o Brasil. Guerra Fría no Falso Afeganistão, colonização de um asteroide hostil, um conto de terror com o folclore brasileiro, uma paródia de vários animes de garotas

mágicas em um mundo distópico após a mal ter ganho de todas as defensoras da Terra. Isso rendeu aventuras marcantes e campanhas duradouras que sempre se reinventaram!

A Guerra Fria no Falso Afeganistão os jogadores tinham um sistema de influência que eles definiram o desfecho da guerra, precisando equilibrar entre 4 facções opostas umas às outras, cada uma com uma vantagem e desvantagem para os jogadores se decidirem apoiar um em vez do outro.

Se existe uma premissa interessante, eu estarei criando algo nela.

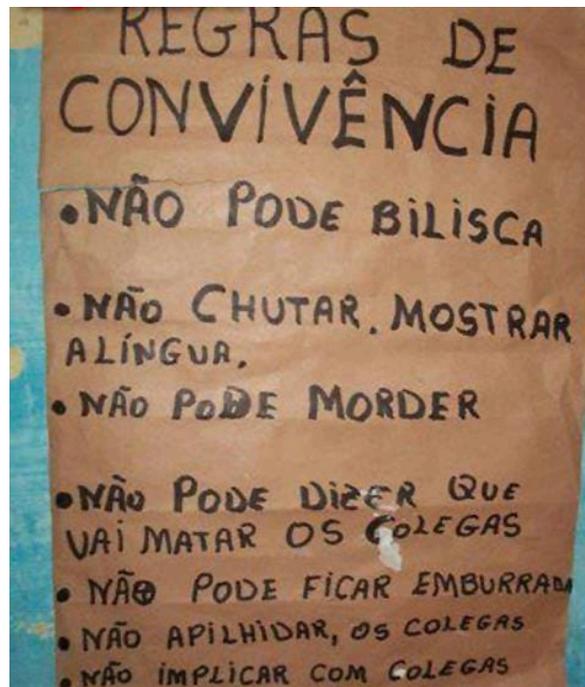
# Regrinhas de Convívio

Todos devem seguir algumas regras simples de convívio entre jogadores, como atuar em mesa e algumas dicas também sobre jogos de RPGs!

- **Não seja chato:** Jogos de RPG são histórias colaborativas e um evento social, às vezes não vamos concordar com tudo na mesa e conversar previamente é importante e é natural existir momentos de rivalidade dentro de jogo entre jogadores, mas isso não deve ser levado para o lado pessoal, converse fora de jogo caso preciso.
- **Não faça Metagaming:** Metagaming é o ato de usar informações fora de personagem para tirar vantagem em alguma parte do jogo; ex: Saber que o jogador carrega uma poção venenosa na mochila fora de jogo e anunciar que vai tentar roubar a poção sem mesmo o personagem mostrar essa poção ou se mostrar suspeito, falar algo sem seu personagem saber ou dar sugestões críticas para um jogador em meio a jogo que pode mudar a trama por completo do jogo, entre outros, em dúvida, pergunte ao mestre em particular.
- **Seja sincero com seu mestre e os jogadores:** Se alguém ou alguma coisa está lhe incomodando e dando gatilho, avise. Caso seja sensível, chame o mestre em privado.
- **Se envolva com todos:** Isso envolve seu personagem estar engajado com o mundo e os personagens nele, mesmo que seu personagem seja calado, ele ainda pode estar passivamente engajando com a conversa ou demonstrando atenção pelas atitudes do grupo.
- **Seu personagem tem vida própria:** Não é oposto ao de cima, mas complementar, seu personagem tem seus interesses individuais, desejos e objetivos pessoais que vão além da trama principal, mas é interessante o envolver com a trama principal para mais fácil interpretação e mesmo que o grupo esteja indo a uma viagem, talvez seja interessante determinar com o mestre e ou jogadores seus objetivos claramente para um traçado melhor ao longo de campanha. Todos tem seu momento de brilho, inclusive você.
- **O mundo gira sem você!:** Os NPC andam, comem, trabalham sem você precisar ver. Da mesma forma que a *quest* atual pode acabar depois de algumas sessões passarem. Fronteiras podem mudar, guerras acabarem ou dragões acordarem.
- **Não tire o “Brilho” dos jogadores:** Todos os jogadores tem seus momentos de brilhar, onde eles estão passando por alguma trama que faz parte do seu objetivo principal, como descobrir que seus pais morreram. Nessas situações, a imersão do jogador é aquele momento crítico, interromper, as vezes faz sentido, como estar em um

campo de batalha e o jogador está de luto e você tenta ajudá-lo a sair de lá, mas evite tirar o brilho deles quando o momento chegar, colabore.

- **Comunique suas expectativas:** Todos os jogadores querem um tipo de aventura, interpretação ou jogada que é única ao próprio, então é importante organizar sessões zero (onde se organiza fichas e perguntas sobre interesses) e isso implica também o desenvolvimento colaborativo.
- **Realismo ou Fantasia?:** Dependendo do cenário e temática de uma aventura, podemos ter momentos onde é mais interessante ter um personagem e mecânicas baseado em pessoas reais- no sentido de humanamente possíveis- ou o oposto, pergunte com outros jogadores da aventura qual a ideia deles de personagens e com o seu mestre para saber até onde vamos no espectro de realismo e fantasia.
- **Sistemas e regras são convenções:** Fica à discrição do mestre e jogadores simplificar ou ignorar uma regra se isso melhorar a dinâmica de mesa. Algumas regras são menos úteis para algumas aventuras em comparação com outras e algumas regras são extensas demais para uma sessão de duração saudável.
- **Se divirta, em primeiro lugar!:** O foco das mesas é se divertir! Se houver algo que incomode, avise!



GURPS

GURPS é um sistema genérico universal para mesas de RPG, ele é super extenso e interessante pela sua modularidade.

Esta página é deixada em branco, por enquanto.

# GURPS Handouts

# AUXILIO DE COMBATE

## Ação de Combate

Essa é uma lista de ações que você pode fazer na rodada, lembrando que você pode fazer apenas uma dessas ações por rodada.

AÇÃO	DETALHES	Movimento	Defesa
Mirar	Gasta 1 turno mirando uma arma à distância; +1 acc a cada turno mirando até seu número máximo de acc, mirar é descartado se você precisar defender-se	Um passo	
Ataque Total	Gaste defesa para um ataque melhor, escolha um abaixo:		
*Determinado	+4 para acertar	Metade	Nada
*Dobrado	Dois ataques sem desvantagem (-4 mão não dominante)	Metade	Nada
*Fintar	Finte e depois um golpe normal	Metade	Nada
*Forte	+2 dano ou +1/dado se melhorado	Metade	Nada
*À Distância	+1 para acertar	Metade	Nada
*Supressão	Metralhe uma área com tiro automático.	Metade	Nada
Defesa Total	Sacrifique seu ataque para focar em defesa. Escolha um abaixo:		
*Defesa	+2 bonus para sua defesa ativa (reação contra golpe), metade de seu movimento se decidir usar Dodge (desvio)	Um Passo ou Metade	+2
*Dobrada	Consegue fazer duas <i>defesas</i> diferentes contra o <i>mesmo</i> ataque.	Um Passo	Qualquer
Atacar	Faça um ataque com uma arma preparada. Opcionalmente, você pode escolher um desses em vez de apenas um ataque:	Passo	Qualquer
*Ataque Enganoso	Para cada -2 que você toma na sua rolagem de ataque, o oponente recebe -1 para sua defesa, pode ser combinado com outras ações de ataque ou Ataque Total	Passo	Qualquer
*Ataque com	Faça 2 ataques com duas armas	Passo	Qualquer

Duas Armas	preparadas, cada uma com -4 (-8 mão não dominante)		r
*Golpe Rápido	Faça dois ataques com uma única arma, cada um com -6 de penalidade, pode ser combinado com Ataque Total	Passo	Qualquer
Mudar Postura	Troque de posturas. De pé, sentado, ajoelhado, engatinhando ou deitado	Nada	Qualquer
Concentrar	Ative uma habilidade mental (feitiços) ou performe uma atividade mental (Operar Eletrônicos). Se você defender, role Will-3 ou perca concentração	Passo	Qualquer
Fazer Nada	Início de combate, ou quando stunnado você faz nada. Defesa -4 se stunnado	Passo	Qualquer
Mover	Corra até o total de seu movimento. +1 se estiver movendo em turnos consecutivos.	Total	Qualquer
Investida	Corra o máximo de seu movimento e faça um golpe feroz com -4, com dificuldade 9 máxima.	Total	Desviar ou Bloqueio
Preparar	Prepara uma arma ou item para uso	Passo	Qualquer
Esperar	Espera para um evento específico e interrompe o turno do inimigo que iria atacar. Mover e Defesa são como golpe especificado (atacar, fintar, Ataque Total ou preparar). Movimento é volta quando esperar é ativado.	Nada	Qualquer
Opções de defesa:	Você pode colocar qualquer uma das opções seguido de uma ação de Defesa	-	-
*Desviar e Deitar	Se jogue um passo de distância de um tiro, +3 defesa mas você fica deitado.	-	-
*Recuar	Dê um passo de distancia de seu atacante, ganhando +3 para 1 Defesa	-	-
Fintar	Finja um ataque, criando uma abertura para um inimigo no próximo turno. Faça um teste de rolagem de habilidades, se você ganhar, o inimigo sofre um debuff de Defesa igual a margem de sucesso	Passo	Qualquer

	da rolagem.		
Analisar	Você avalia o inimigo, ganhando +1 para hit no próximo turno.	Passo	Qualquer

## ÁREA DE DANO E SEUS MULTIPLICADORES

O corpo humanoide em Gurps tem uma tabela de onde você como atacante pode mirar e atacar, vou simplificar essa tabela.

### Glossário

**DR** (Difficulty Rating, Classificação de Dificuldade, define o modificador para rolagem de acerto contra um local específico.)

**PI:** Piercing ou Perfurante, um tipo de dano que algumas lâminas ou armas a distância tem.

**PI+:** O mesmo do acima, mas mais forte

**P++:** O mesmo do acima só que ainda mais forte

**Cr:** Crushing ou esmagamento/dano contundente.

**Cut:** Cutting ou Cortante, golpes errantes e com lâminas.

**Imp:** Impalement ou Empalamento, lanças, algumas lâminas longas tem essa característica.

**Choque:** *Stunning* e *Shock* são intercambiáveis, quando um inimigo recebe um tipo de dano ou dano massivo ele precisa rolar HT para saber se ele não está em estado de choque por uma rodada ou outra.

**Rolagem de Nocaute:** Quando HP chega a 0 e um dano de pede rolagem contra Nocaute, se coloca o modificador negativo na rolagem de HT (Vida), caso falhe, você cai inconsciente.

### TABELA DE LOCAL DE DANO

Rolagem	Local	Detalhes	Mod.
3-4	Crânio	Errou por 1, acerta torso, DR+2, danox4 Nocaute em -10	-7
5	Rosto	Errou por 1, acerta torso, rolagem contra nocaute em -5	-5
6-7	Perna Direita	Pi++,Pi+,Imp é multiplicado por 1, Dano > ½ hp quebra	-2
8	Braço Direito	Pi++,Pi+,Imp é multiplicado por 1, Dano > ½ hp quebra	-2
9-10	Torso	1d, tirando 1-2 é na área vital se imp,pi e dano de lazer apenas.	-
11	Virilha	Machos recebem choque se 2x de cr, rolagem contra nocaute é -5	-3
12	Braço Esquerdo	Pi++,Pi+,Imp é multiplicado por 1, Dano > ½ hp quebra	-2
13-14	Perna Esquerda	Pi++,Pi+,Imp é multiplicado por 1, Dano > ½ hp quebra	-2

15	Mão	Pi++,Pi+,Imp é multiplicado por 1, Dano >1/3 hp quebra	-4
16	Pé	Pi++,Pi+,Imp é multiplicado por 1, Dano > 1/2 hp quebra	-4
17-18	Pescoço	Errou por 1, acerta torso, Cr x1.5,Cut x2	-5

## HABILIDADE UNIVERSAIS

A maioria dos cenários onde todos são adultos aventureiros, indiferente o nível de tecnologia ou temática, habilidades tendem a se repetir e ser “bom” em algo é complexo em gurps. Então é recomendado que se tenha algumas dessas habilidades.

Claro, converse com o mestre para saber se todas as habilidades aqui são interessantes ou não de se ter na aventura.

### Habilidades sociais como:

**Diplomacy, Fast-Talk, Carousing ou Interrogação,Savoir-Fare ou Streetwise,** são habilidades bem comuns de se usar quando conversando ou interagindo de forma geral com pessoas.

### Habilidades Físicas:

**Climbing, Hiking, Forced Entry (arrombar portas), Throwing, Brawling e Judô/Sumo/Wrestling** são habilidades importantes, afinal imobilizar alguém, arremessar granadas, escalar, fazer trilhas longas, luta com suas mãos são mais comum do que parecem.

### Habilidades Gerais:

**Gesture,First Aid, Driving ou Riding, Observation/Scrounging ou Search e Holdout,** fazer gestos no silêncio como sinais, curas simples em combate, dirigir ou montar em animais, observar ou buscar e saber esconder armas e objetos em você mesmo, são interessantes.

### Habilidades de Combate:

Combate é muito individual, às vezes você não terá combate a longa distância ou até mesmo combate como um todo se seu personagem for um pacifista, mas medianamente ter pelo menos uma habilidade de combate é preferencial.

**Axe/Mace,Broadsword,Knife,Shortsword ou Staff:** combate com armas de lâmina, mesmo que seja uma faca, pode te salvar.

**Beam Weapons, Bow,Crossbow ou Guns:** Combate a longas distâncias.

# Levels (Am I any good?)

#...	...in an attribute is:	...in a skill is:	Roll dice #	is %	
≤3			≤3	<1%	always a <b>critical success</b>
4			4	2%	
5			5	5%	
6	crippling		6	9%	
7	poor		7	16%	critical <b>success</b>
8		untrained	8	26%	if effective skill
9	low average	novice	9	38%	is 15+
10	average		10	50%	is 16+
11	high average		11	63%	always a <b>failure</b> , also a <b>critical failure</b>
12		professional	12	74%	
13	exceptional		13	84%	
14		expert	14	91%	
15	astonishing		15	96%	if effective skill ≤15
16			16	98%	always a <b>critical failure</b>
17		master	17	99%	
≥18			≥18	100%	

Acima é a média para saber a ideia de o quão bom você é.

Então ter 10 você tem 50% de chance de acertar uma rolagem, 11 você é acima da média e tem 63% de chance de acerto.

Como ter 150 pontos é a média geral de jogo, ter 13 pontos em uma habilidade é muito mais que suficiente para acertar a maioria das habilidades, então, por via de regra, não passe de 13 pontos por habilidade, até mesmo para ter mais habilidades que são interessantes mas não precisamente habilidades bem desenvolvidas, como 9 ou 10 pontos.

FIST

# FIST:ULTRA

Fist é um sistema de RPG desenvolvido pela CLAYMORE Roleplaying Games com a temática de um grupo de mercenários no final do século XX com mistura de eventos paranormais e tramas de drama e espionagem, quando uma missão é extraordinária ou perigosa de mais para as equipes de inteligência do mundo, FIST é chamada!

## COMO JOGAR FIST

FIST é similar a Storyteller, onde o teatro da mente é a ferramenta mais importante para o desenrolar dos cenários de FIST, sem sistemas focados em distância de armas, golpes especiais, ou seja, FIST não é um “wargame” ou um “RPG Tático” no sentido esticado e desconstruído da coisa. Assim, os jogadores são incentivados a serem descritivos e criativos em suas ações e personagens, afinal o jogo “realmente” se refere a decisão deles e seus agentes sobre humanos, mas FIST é letal e rápido em seu combate descritivo.

Todos os agentes e mercenários em FIST são baseados em seus “TRAITS\SKILLS” e “ROLES”, traços ou funções que são habilidades e características únicas aos seus agentes.

Eu, Vulpes Alba, não posso passar “diretamente” 300+ traits e roles, mas isso é algo extremamente criativo, abstrato e pode ser resolvido na hora com seu mestre

*Ouu...* você pode arranjar uma cópia da comunidade de FIST e ler a partir da página 39 do livro e já avisar previamente seu mestre atributos de seus interesses

Lembre-se de agir como um mercenário, **mentir, trapacear e roubar são precisos** quando você está em desvantagem numérica, mas isso é focado principalmente em **COMO AGIR contra os desafios, não contra o árbitro ou outros jogadores**. Completar seus objetivos roubando armas de guardas adormecidos, sabotar uma rota logística militar para facilitar uma futura operação ou simplesmente mentir na cara dura para seus inimigos que você não matou o amigo deles, ele que se matou com 3 tiros nas costas. Seja criativo! Você pode se safar das piores situações inimagináveis juntando esses 3 conceitos.

Seu mercenário FIST precisa ter 2 traits e 1 role(uma descrição ou um título para seu personagem) e decidir se ele vai ganhar 1 item de uma tabela de “Itens Padrões” de 1d6 no início do livro ou rolar 2 dados (daqui para frente qualquer “dado” se refere a d6) e acionar individualmente cada um para +HP MAX e WAR Die

Todos os mercenários FIST começam com 0 pontos de atributos.

Mas a criação da ficha pode ser assistida pelo mestre.

Sessões são chamadas de “Missões”.

Você pode começar com quantos ITENS você quiser, mas devem ser itens interpretativos, onde não lhe carregam *bônus em atributos*, mas funciona como um tempero para seu personagem e usar o quanto de acessórios que quiser, já armaduras e armas você apenas pode ter 1 equipada por vez. Não se pode carregar +2 duas armas por vez ou múltiplos acessórios de armaduras; i.e. Capacetes, Cotoveleiras, Óculos Balísticos (*Regras da casa*)

# Atributos e Rolagens

Seu agente tem 4 atributos roláveis: **FORCEFUL(força)**, (Força, intimidação e Metabolismo), **TACTICAL(tático)**, (Conhecimento, Habilidades, Intelecto) **CREATIVE(criativo)** (Diplomacia, Enganação, Psiônicos e Magia.) e **REFLEXIVE(reflexo)** (Precisão, Destreza, Mira).

FIST geralmente é rolado para situações onde seu mercenário lendário teria dificuldade ou se arriscaria para fazer, então você rolaria TACTICAL se tentasse arrombar uma porta com gazuas sem a TRAIT\SKILL para abrir travas sem necessidade de rolagens, cogitando a dificuldade da situação, você não consegue com facilidade abrir uma porta trancada de forma precisa se está sendo baleado, mesmo alguém com a TRAIT apropriada, isso é considerado arriscado. FORCEFUL é usado para uso de armas corpo a corpo e luta de rua como imobilizar alvos ou um soco na mandíbula de alguém. REFLEXIVE é para atirador e desviar de balas, mas também implica sobre a agilidade de seu corpo, calma ao mexer com algo frágil, flexibilidade e *furtividade*.

Seus atributos apenas sobem de acordo com os TRAITS de seu personagem, que geralmente lhe oferecem itens e pontos de atributos adicionais.

As rolagens de FIST são diferentes de jogos tradicionais de RPG, todos rolam 2d6(PbtA), mais qualquer atributo, caso seja aplicável. Antes de QUALQUER ROLAGEM, se é descrito a ação com detalhes rítmicos, algo que vai além de “Atirar contra meu inimigo” como “Eu miro contra a mão dominante do meu inimigo e atiro!” assim isso abre brechas para sucessos parciais e abre espaço para imaginação na mesa fluir. **O jogo é separado em 4 resultados diferentes:**

**2-6: FALHA**, seu personagem falha por completo aquilo que você descreveu a fazer.

**7-9: PARCIAL**, seu personagem tem um certo PARCIAL, pode ser lido como: Você consegue fazer, MAS . . . esse “mas” é alguma condição adicional que pode ser negativa, exemplo: “Eu miro no meu alvo para atirar contra o refém que ele está segurando”, você acerta o alvo, MAS, o refém também é ferido não letalmente no processo. Isso é um sucesso parcial.

**10-11: SUCESSO**, você faz exatamente o que você descreveu fazer com seu personagem.

**12 (2 SEIS) : ULTRA**, você faz um ULTRA sucesso! Você faz aquilo que descreve com precisão E consegue a possibilidade de fazer algo a mais! Equivalente a um sucesso crítico.

Os NPCs não rolam dados CONTRA os jogadores por conta da estrutura de falha e sucessos de 2d6 descrita acima, mas o Árbitro (Mestre), pode rolar para descobrir alguma questão nova da situação descrita.

Outros atributos importantes são:

**HP\HP MAX:** a vitalidade de seu mercenário, que começa sempre com 6 pontos base. **Quando chegar a zero, ele morre** e você pode fazer uma **inserção de emergência** com um novo personagem, FIST incentiva você ter mais de uma ficha por missão, os combates são letais e rápidos.

**WAR DIE:** ou só WAR, é o equivalente a sorte ou pura teimosia do mercenário, quando o jogador sabe que vai passar em uma situação complicada em uma rolagem, ele pode gastar um dado WAR, que adiciona 1d6 a soma total da rolagem. Ela pode ser invocada a qualquer momento. Dados WAR são ganhos pela progressão de personagem ou a decisão do árbitro. Eles são consumíveis limitados, use com sabedoria dados WAR. Alias, dados WAR “*explodem*” ou seja, se você tirar o número máximo do dado (6), você tem direito a rolar outro dado, isso se repete até você rolar qualquer número diferente de seis.

## COMBATE EM FIST

Fist o combate é focado em pura interpretação, onde dados de dano são abstraídos para o tamanho de dano que um tipo de arma pode infringir contra o seu oponente.

Combate as rolagens são feitas ao jogador, **sempre quando um jogador FALHA** uma rolagem em combate ativo (i.e. dois oponentes ativamente tentando matar um ao outro) **o jogador recebe o dano equivalente que o NPC pode causar**. Ou seja, o NPC não rola dados de reação ou tem um atributo de “Armor Class” para passar, se você teve sucesso, você danifica o oponente e não se fere no processo.

NPCs escalam seu dano em níveis, 3 flat (3 dano puro), 1d6, 1d6+1, 2d6, 2d6+1 são as possíveis progressões, geralmente são encontrados inimigos com 3, 1d6 e 1d6+1 de dano em missões com inimigos que são civis, soldados e chefões finais. Geralmente esses inimigos tem algum TRAIT único ou detalhe que dificulta a missão dos mercenários.

### Regra EXTRA: MUNIÇÃO (Não usado por hora, reestruturando)

Para aumentar ainda mais a tensão e realismo no combate ágil e letal de FIST, o DADO de MUNIÇÃO é adicionado juntamente ao item MUNIÇÃO para ser usado imediatamente para recarregar sua arma.

Quando um jogador FALHA em um combate ativo (ou seja os dois alvos tem ciência de um do outro, em situações diversas

# Inserção de Emergência

Quando seu querido mercenário morrer, você volta a jogar com um novo mercenário em um ponto de encontro e inserção (ícones que são colocados no mapa pelo árbitro), quando você está pronto para aparecer, role 2d6 e siga as instruções:

**6 ou menos:** Sua inserção dá errado, de alguma maneira, mas isso não impede você de jogar, apenas que algo ruim acontece, converse com seu árbitro.

**7-9:** A Inserção é feita com sucesso normal.

**10 ou acima:** Faça sua Inserção com um "Item Padrão" extra, role 1d6.

**Dois Seis:** Igual acima, mas sua primeira rolagem tem +3.

# Pontos de Encontros

Uma vez por missão, um ponto de encontro é colocado no mapa com obstáculos no caminho (como travas de segurança, guardas armados ou lobos demoníacos). Pontos de Encontros são similares a casas seguras de uso único, podem ser construções abandonadas, acampamentos barricados, uma igreja com gárgulas guardiãs, esses locais os jogadores podem escolher um dos seguintes bônus:

**DESCANSO:** recupere 1d6 HP

**RESTOCAR:** recarregue um item de uso único

**INTELIGÊNCIA:** Receba uma informação útil sobre a missão do árbitro.

# Regras da Casa

Além de Pontos de Encontros e Inserções de Emergência, "Créditos" são ofertados por operação para os mercenários em campo.

**Créditos**, são *meta-moedas* que jogadores espertos e criativos podem usar para dar facilidades narrativas em uma operação; exemplos de seus usos são, mas não limitados à: Requisitar um veículo(blindado ou não);transporte de ponto A para B; Inteligência Tática ou Estratégica da operação;chamar um "Contato MIRE" que auxiliará em uma função pré determinada e específica na operação,seus usos variam;Troca de agentes em campo;caixa tática de bombons para moral dos agentes e mercenários. Enfim- use sua criatividade, o árbitro irá comentar se é aplicável o uso do crédito. **Créditos são limitados, eles raramente são cedidos mais que a operação permite, valores variam. Use-os com sabedoria e pergunte ao grupo se eles concordam com o uso do crédito;** os bombons são gostosos, mas nem sempre uma boa maneira de gastar seus créditos

**Dinheiro**, todo dinheiro é gasto é interpretativo. Exceto se for algo muito caro, carros, casas e afins, use os créditos. Mas dependendo da quantia de dinheiro(barras de ouro, relíquias, coisas muito raras e caras por volume) que mercenários saem de uma missão, pode conceder o grupo

+1 crédito. O mercenário decide se quer ceder esse crédito para todos ou apenas para ele mesmo.

### **INTELIGÊNCIA E TEMPO** (Inspirado em OPFRAME, Módulo feito pela comunidade de FIST)

Toda boa investigação tem camadas, no mundo da espionagem inteligência é uma língua de cobra dourada; valiosa, mas traiçoeira.

Jogadores, a qualquer momento podem ser requisitados a rolarem TATICAL para liberar uma parte escondida da inteligência, geralmente escolhida pelo mestre.

Toda rolagem de INTELIGÊNCIA com TATICAL, consome TEMPO de operação!

Existem 2 tipos de inteligência: **Tática e Estratégica**.

**INTEL. ESTRATÉGICA:** Tudo que é relacionado à vista de movimento de patrulhas, protocolos de segurança (armadilhas), fragilidades e sensibilidades de comunicação de grupos oponentes e aliados que podem ser usados de forma interpretativa para construir um caso melhor de lidar com os desafios em campo.

Intel estratégica é fundamental para saber “**ONDE**” as coisas estão e “**COMO**” elas se encaixam de forma maior, assim coisas no mapa que não ficam claras, podem ser investigadas com mais precisão ou cautela.

**INTEL. TÁTICA:** Tudo que é relacionado à força, equipamento, protótipos sobrehumanos, clones geneticamente modificados e armas bípedes não tripuladas nucleares; ficam aqui, descritos com dicas de operação e como lidar com eles.

Tática ajuda a ter noção do potencial do seu oponente e os ritmos que eles em esquadrões ou sozinhos tendem a agir! Se são treinados, têm poderes mágicos ou implantes cibernéticos. Consulte as duas fichas de Inteligência com frequência; pode lhe salvar tempo de operação e de dar mais tempo para jogar e interpretar seus personagens e cenários fantásticos.

### **TEMPO e Missões**

Uma boa missão é feita de tempo e objetivos temporais. TEMPO é visto na direita inferior de todas as telas da mesa jogada. Esse TEMPO pode ser 1 hora, 1 dia, 1 semana ou 1 minuto. Sempre quando esse relógio de no mínimo 3 partes até 12 partes, marca uma de suas frações, algo importante pode acontecer. Inclusive a falha de objetivos e a conclusão de outros ainda não descoberto pelos jogadores. Completar o Relógio quase sempre envolve um evento chave para a história.

**Então, o TEMPO é uma medida importante de se manter em olhos.**

Alguns mercenários conseguem **voltar no tempo**, o árbitro e jogadores devem avaliar se é relevante para aquele espaço de TEMPO é possível o mercenário voltar uma fração ou mais de tempo do relógio.

### **NIVEL DE ALERTA**

Similar ao tempo, **ALERTA** é dividido em 4 fases, níveis de alerta ditam a atividade oponente na região e a quebra das rotinas da inteligência estratégica, talvez a inclusão de um oponente diferente não esperado. Os quatros níveis são:

0 (**normal**), 1 (**Suspeito**), 2 (**Investigando**), 3 (**Alerta**). **Alerta 3** é onde o inimigo sabe EXATAMENTE a posição dos mercenários, por tanto fugir e se esconder é geralmente a única maneira de diminuir o nível de alerta. **Investigando 2**, os oponentes sabem que existem inimigos próximos ou algo estranho que estavam suspeitando agora se confirmam e eles não irão atuar de forma comum. **Suspeito 1**, algo estranho aconteceu, a luz acabou, alguém não responde, o inimigo pode ir até a situação para averiguar o que aconteceu. O nível de alerta sobe se no nível **Suspeito 1** é confirmado a estranheza ou perigo pelo oponente. **ALERTA 3**, geralmente é ativado em grandes tiroteios e onde há comunicação ativa do oponente com sua central para ajuda com reforços. Caso não haja central, o uso do ALERTA 3 é apenas para evidenciar combate ativo.

## Exemplos de Fichas de Personagens

Como de costume, uma ficha de FIST é super simples e prática. 2 traits, uma premissa de personagem e talvez 2 rolagens de dado e você tem um personagem feito. Abaixo tem alguns personagens com traits traduzidos do livro FIST:ULTRA Edition.

**CODENAME**

Ace

**PRONOUNS****ROLE**

O Piloto de Fuga

**FORCEFUL****+1****TACTICAL****0****CREATIVE****0****REFLEXIVE****+1****ARMOR****0****WAR DICE****6****MAX HP****12****HP****12****SKILLS****+****ACE**

Você pode fazer manobras veiculares complicadas, como derrapar ou fazer um barrel roll, sem rolar os dados. Se for algo realmente difícil, como voar de lado por uma pequena abertura ou pilotar uma motocicleta em uma corda bamba, você pode fazer isso, mas um componente importante do seu veículo será destruído - o árbitro lhe dirá qual. Quando você tiver tempo de inatividade para consertá-lo, você poderá usá-lo novamente. Dado difuso (dá a qualquer veículo +2 HP MÁX), +1 REFLEXIVO

**Hijack**

Você assume controle de qualquer veículo, jogando para fora seu operador sem precisar rolar dados, desde que o operador esteja exposto. Para veículos fechados e ou blindados, o processo será mais complicado e difícil. O Arbitro lhe dirá como. - Kit de Ligação Direta (Abre e liga qualquer veículo, Uso único)+1 FORCEFUL

**INVENTORY****+****Caixa de Ferramentas**

Uma caixa com um vasto arsenal de chaves de boca, fenda, macacos, fita adesiva anti-aderente, colas, você nomeia. Tudo que envolve algum reparo de eletrônicos ou máquinas está dentro desta caixa barulhenta.

**CODENAME**

Bug

**PRONOUNS****ROLE**

A Centopéia das Travas

**FORCEFUL****+1****TACTICAL****0****CREATIVE****0****REFLEXIVE****0****ARMOR****0****WAR DICE****2****MAX HP****11****HP****11****SKILLS****+****Centopeia**

Você tem um parasita tipo minhoca vivendo dentro de você. Você pode rolar +FORCEFUL para fazer ela morder alguém. Em um sucesso o parasita cria uma "corrente" de corpos. Para cada corpo que você coloca à corrente você ganha seu HP e qualquer habilidades especiais que eles tem, mas recebem um penalte -1 para REFLEXIVE. Você pode soltar um corpo no final da corrente a qualquer momento, mas eles rapidamente se recompoem. Focinheira (Onde o parasita fica, Acessório), 1+ FORCEFUL

**Chaveiro**

Com o tempo de preparo necessário e fora de combate, você pode usar seu kit Anti-Segurança para abrir qualquer Cofre ou Trava rolando +REFLEXIVE

**INVENTORY****+****Focinheira**

Usado como acessório, a centopeia parasitoid se espreita por ali. Ela não é preciso ser usada no rosto, pode ser escondida em qualquer parte do corpo. Assustador visto sem esconder o parasita.

**Kit Anti-Segurança**

Gazuas, Imãs gigantes, estetoscópio, cortador de vidraças, matelos, termite em baixa dosagem. Tudo o necessário para arrombar qualquer fechadura ou cofre existente, na sua mão.



## CODENAME



C4

## PRONOUNS

## ROLE

Homem Bomba

**FORCEFUL**

**+2**

**TACTICAL**

**0**

**CREATIVE**

**0**

**REFLEXIVE**

**0**

**ARMOR**

**2**

**WAR DICE**

**4**

**MAX HP**

**10**

**HP**

**10**

## SKILLS



### Akimbo

Você pode usar duas armas ao mesmo tempo, mas sua precisão é diminuída: quando um ataque é acertado, role dano para as duas armas, então tire um dado do total e aplique o dano. - Duas Submetralhadoras (1d6 DANO cada) +1 FORCEFUL

### Detonador

Você pode explodir, UMA VEZ, fazendo isso lhe mata, destruindo de forma suja as estruturas próximas, infligindo 2d6 DANO a todos ao seu redor. Traje de Bomba (2 ARMOR), +1 FORCEFUL

## INVENTORY



### Traje Anti-Bomba [2 ARMOR]

O Traje Anti-Bomba, é projetado para diminuir o máximo dano de choque de explosão e seus estilhaços, por isso é uma ótima armadura para aparar balas.

### Skorpion VZ. [0/10 USES] [1D6 DAMAGE]

Usado por gangues e forças paramilitares, confiável mas pesada com coronha retrátil. 9mm

### Skorpion VZ. [0/10 USES] [1D6 DAMAGE]

### Carregador 9mm [0/1 USES]

### Carregador 9mm [0/1 USES]



## CODENAME

Dracula

## PRONOUNS

## ROLE

Vampiro Interrogador

**FORCEFUL**

-1

**TACTICAL**

0

**CREATIVE**

0

**REFLEXIVE**

0

**ARMOR**

0

**WAR DICE**

0

**MAX HP**

6

**HP**

6

## SKILLS

+

### Interrogador



Você pode travar um suspeito em um mata-leão e perguntar eles uma pergunta, não importa a pergunta eles sempre vão responder verdadeiramente antes de tentar escapar. -1 Forceful, Faca de Combate (1d6)

### Vampiro



Você é pálido e sombrio, sedento por sangue. Se você se alimentou recentemente em uma nova vítima, sua próxima rolagem será um destral de sucesso acima. Caso exposto a luz do sol suas rolagens são um destral a mais de falha. Amuleto Gótico (Usado para se transformar em um morcego e voltar a forma humana) -2 Forceful.

## INVENTORY

+

### Amuleto Gótico



Usado por emos e góticos pelo globo em protesto ao capitalismo selvagem, mas para Vampiros, é usado para se transformar em morcego e voltar ao desejo próprio.

### Faca de Combate [1D6 DAMAGE]



Um faca padrão militar de combate, as vezes usada como baioneta no ponta de rifles.



## CODENAME

Filósofo

## PRONOUNS

## ROLE

Irritantemente Letal

**FORCEFUL**

0

**TACTICAL**

0

**CREATIVE**

0

**REFLEXIVE**

0

**ARMOR**

0

**WAR DICE**

4

**MAX HP**

9

**HP**

9

## SKILLS

+

### Debateur



Se você convencer ou mudar a mente de um NPC com um argumento sólido contra ele, você pode imediatamente causar 6 de dano psíquico para ele. (ignorando armadura)

### Gênio



Você é realmente esperto. Você tem que fazer presença que todos saibam disso. Se você corrigir alguém, especialmente em algo pendântico (chato ou irritante e que você está - de verdade - certo), cure 1 HP.

## INVENTORY

+

**CODENAME**

Fleming

**PRONOUNS****ROLE**

O Espião Bonitão

**FORCEFUL****0****TACTICAL****+1****CREATIVE****+1****REFLEXIVE****0****ARMOR****1****WAR DICE****4****MAX HP****8****HP****8****SKILLS**

+

**Disfarce**

Você pode se disfarçar como qualquer um, desde que você tenha tempo de preparo suficiente. Entretanto, seu disfarce acaba se você falar, se mover rapidamente ou tomar dano - o Arbitro (mestre) decide qual. - Colete Balístico (1 ARMOR) +1 TACTICAL

**Charmoso**

Você SEMPRE pode manipular pessoas em fazer o que você quer, sem rolar nem um dado, mas você vai precisar fazer um sacrificio siginificante ou tentar manter uma mentira dificil - O Arbitro lhe dirá como. - Smoking de Combate (1 ARMOR), +1 CREATIVE

**INVENTORY**

+

**Colete Balístico [1 ARMOR]**

Um colete à prova de balas que consegue parar balas de baixo calibre, possível de se escondido abaixo da roupa.

**Smoking de Combate [1 ARMOR]**

Um traje digno de qualquer agente de espionagem de cinema, revestido com malha balística para situações arriscadas.

**CODENAME**

Whiskey

**PRONOUNS****ROLE**

Informante da Rua

**FORCEFUL****-1****TACTICAL****0****CREATIVE****+1****REFLEXIVE****0****ARMOR****0****WAR DICE****6****MAX HP****9****HP****9****SKILLS****+****Mendingo**

Dos vários anos de sem teto foram dolorosos para você, mas você é mestre na arte de sobreviver sem dinheiro ou teto. Você pode rolar o dado +CREATIVE para mendigar na presença de inimigos- em sucesso, pelo menos um inimigo vai dar a você algo que ele tem de graça. Aqueles que ignoram os sem tetos nunca vão lhe notar, mesmo que você esteja tentando se esconder na frente de todos. Casaço Rasgado (Um ITEM no bolso a cada missão) -1 Forceful

**Improvise**

Você pode improvisar uma arma de um ou mais itens comuns, para matar instantaneamente um inimigo por missão. Você sempre criar essa arma improvisada discretamente e rapidamente, mesmo preso ou incapacitado de forma similar, sem rolar nem um dado. Estilingue (3 DANO), +1 Criativo

**INVENTORY****+**

Cy-Borg

# CY\_BORG

## Como é jogar Cy-Borg?

**Cy-Borg** é um RPG desenvolvido por Christian Sahlen e Johan Nohr, os mesmos desenvolvedores de Mork Borg. Onde guerras nucleares, desestabilização de estados-nações, conglomerados corporativos controlam tudo e todos no resto do mundo civilizado. Uma distopia Cyberpunk onde beleza existe só para a elite e violência é absoluta e sempre existente na vida dos moradores da fortaleza-cidade Cy. Um sistema onde crítica um futuro anarco-capitalista e a morte da dignidade humana em um mundo aparente mais próximo do fim do mundo do que o final do capitalismo. Cy-Borg é brutal e simples sistematicamente ao mesmo tempo, onde todos os jogadores são punks que vivem vidas medíocres como trabalhadores de escritório análogo a escravidão, propaganda *en mass*, poluição visual e discursos de meritocracia por celebridades ricas torna as pessoas em zumbis do sistema ou terroristas.

Caso queira experimentar um cyberpunk que é *de fato* uma distopia suja, esse é o jogo para você.

## A regra zero de Cy-borg

Os Personagens de Jogadores, **não devem** ser leais ou ter simpatia para os corporativos, a política ou o sistema capitalista.

Eles podem estar trabalhando de forma relutante forçadamente em missões para eles ou seus capangas. Mas não se engane- eles são o inimigo.

## Quais são os atributos em Cy-borg?

5 atributos definem as qualidades de seu Punk, elas sendo: Agility (Furtividade, direção, tiro automático, desviar), Knowledge (Ciência, usar tech ou apps), Presence (Atirar/Mirar, usar Nano, Charme), Strength (Golpear, agarrar, levantar, jogar), Toughness (Sobreviver quedas, venenos e elementos)

## Quais são os tipos de testes de rolagens possíveis?

Todos os testes são feitos exclusivamente pelos jogadores, em vez dos oponentes atacar, os jogadores devem rolar para "Resistir" ou "Defender", em casos extraordinários, é rolado 1d20 contra a Classe de Dificuldade (Difficulty Rating ou DC daqui pra frente)

**Em combate os DR são fixos**, exceto se for dito o oposto pelo mestre:

**Corpo a Corpo : DR12 de Strength**, sucesso, role dano

**A Distância:** Tiro Único ( **Presença DR12**), Autofire (**Agility DR12** e role dano, acerto permite um segundo ataque contra o mesmo alvo ou outro proximo ao maximo de 3 ataques, check armadura para cada ataque)

**Defesa:** Agilidade DR12 para desviar o golpe do inimigo.

**Quando a fumaça abaixar** (Estar em cobertura e/ou final de turno)

Role D8 (ou D6 se autofire) para cada arma atirada. Resultado entre 1-3 indica que seu cartucho tá vazio e você tem que recarregar.

**Se tiver tempo**, você pode tentar relaxar. Recupere d4 HP

**Fogo de Supressão:** Gasta um cartucho todo de uma arma com Autofire podendo suprimir d3 alvos. Jogadores suprimidos podem:

**Sair do caminho!** (Correr, deitar no chão, ect.) colocando +4DR na sua proxima ação ou ficar de pé e se defender, contra um DR14 de um ataque de autofire.

NPCs devem fazer teste de supressão com dois resultados possiveis:

**Sucesso:** Eles ficaram de pé e viram alvo de um autofire de DR10.

**Falha:** Sair do Caminho! -4dr para defender contra seu próximo ataque no próximo round.

## Exemplo de DRs

6 simples

8 rotineiro

10 facil

12 NORMAL

14 difícil

16 muito difícil

18 quase impossivel.

*Detalhe estatístico: como o DR normal não é 11 (50% de acerto), tem 45% de acertar um dado sem vantagens*

## Como gerar um Punk em Cy-borg

Todo punk começa com 2d6\*10 creditos em um credstick anônimo, roupas baratas e um RCD (Dispositivo de Comunicações de Retina), como tudo no mundo, também pode ser hackeado.

**Para personagens simples** (Onde não é selecionado classe) siga abaixo:

Role suas habilidades (3d6) para as 5 habilidades seguindo a tabela:

Rolagem	1-4	5-6	7-8	9-12	13-14	15-16	17-20
Valor	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3

Se existe sistema de crédito, existem dívidas, role a **dívida** de seu personagem, e seus credores querem **muito** o dinheiro deles de volta.

**3d6\*1.000 creditos em divida, role.**

### **Você deve para quem? (d12)**

- 1- sindicato do crime
- 2-um coletivo hacker anônimo
- 3-um parente distante, o assistente de um político corrupto
- 4-uma gangue liderada pelo seu valentão de infância
- 5-um clã de roadrunners que podem pedir serviços ou moradia enquanto a dívida não estiver paga.
- 6-Um colaborador desconhecido que assina a suas mensagens com as corporações (YN)
- 7-Um culto de morte liderado por um stockholder de uma corp poderosa.
- 8-O dono de um bar seedy ou dive bar. (Bares, baladas, casa noturnas e casa de RV)
- 9-Um contato/fixer com a policia na sua folha de pagamento.
- 10-Alguém que você confia, hospitalizado com contas medicas aumentando.
- 11-Uma colmeia de IAs semi-cientes lentamente criando sua influencia
- 12- Uma pequena mas extremamente violenta SecCorp

### **Ganhe d2 Glitches**

Defina seus **pontos de vida rolando seu Toughness+d8**

*É recomendado olhar a seção de Style, Feature e completar com Wants, Quirk e Current Obsession, check o livro entre as páginas 54 a 58 para exemplos.*

### **Role sua arma inicial! (d12+4 cartuchos se aplicável), letra “a” significa capacidade de autofire.**

- 1- garrafa quebrada (d3 dano)
- 2- Machete (d6)
- 3- Facas de Arremesso (d4 dano, 2 ataques/round)
- 4- Revolver Ancião (d8)
- 5- ArmaSmart (d6a dano) - d10a dano com smartJack
- 6- Duas SMGs pequenas (d6a) -Autofire apenas
- 7- Escopeta (d8)
- 8- Mono Espada (d8)
- 9- Rifle de Assalto (d8a)
- 10- RA com lança granada (d6 dano até 3 alvos)
- 11- Rifle de Pulso (d10a)
- 12- Rifle Sniper (2d10) x3 dano crit, quando mirar por 2 rounds: -4DR e +2 dano

### **Role sua ARMADURA inicial! (d3)**

- 1- Sem armadura (apenas suas roupas baratas)
- 2- StyleGuard (-Tier I = -d2 dano)
- 3- Armadura Densa (Tier II = -4d dano)

***E seu Punk foi gerado!***

*Para outros itens e detalhes, verifique o livro.*

## ÍNDEX DE CORPORAÇÕES

# ACGS

**ACGS** (IA, Tech bélica, Bio/Medtech, seguro e serviços de saúde, veículos.)



## ALLIANSEN<sup>INC</sup>



**Alliansen Inc.** (Setor Imobiliário, segurança, entretenimento, análise comportamental, votação, pesquisa.)



# AST

ENDLESS SEAS

**AST** (Produtos de Peixes/alga, restaurantes, lobismo e ações em água)



**Cynergy\***

Water & Power Co

Cynergy Water & Power Co (Fábricas, infraestrutura, transporte, setor imobiliário, esportes)



FIDEISTIC  
TRANSFORMATION

Fideistic Transformation (religião, interfaces celebrais, egotech, medtech e drogas)

 **GRAVF  
MELLBERG  
TOSK**

Gravf Mellbeg Tosk ou GMT (Justiça & Lei, gerência de risco, segurança e crédito, setor imobiliário)



**SPECTRAL FT**  
**BANKS & HOLDINGS**

Spectral FT (Bancos e Ações)



Herdeiros de Kergoz (Adoração Nano & Morte)



**KAYTELL**  
**MAKERS**

Kayell Makers (Materiais, produções, construção, Bio/Cybertech)

# ROYAL WEST SHIPPING CO

Royal West Shipping (Logística, armazenamento, revenda, infraestrutura, viagem)



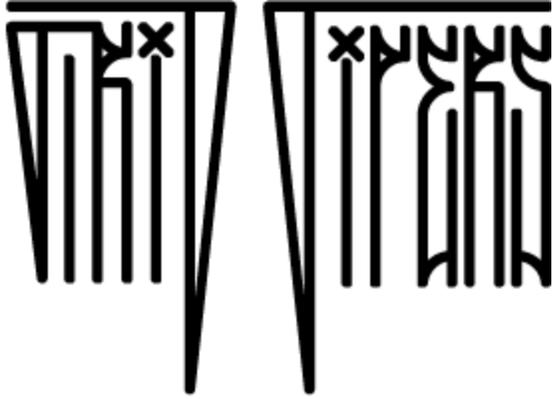
TG Labs (P&D em Bio/Nano/Med/Gene/Space/outras tech)

*Tulles&deVerte*

Tulles&deVerte (Rede Sociais/Feeds, produtos de estilo de vida, drogas, famosos por serem famosos)



United Citadel Security UCS (Segurança, TechBélica, Aumentadores de Combate)



**Virid Vupers** (Drogas, segurança, Aumentadores de Combate)

## Glossário do Punk

**Punk:** um movimento contracultura, seja artístico, político ou terrorista (no nosso contexto), oposto a cidade de CY e seus líderes absolutos.

**Cidade de CY:** a única cidade em milhares de quilômetros que não foi afetada pelas múltiplas guerras nucleares, separada por setores produtivos de hiper gentificação, violência sistêmica, trabalho corporativo zumbificante analago a escravidão, s

**Smart Wear:** Similar a Cyberware, máquinas pequenas ligadas a alguma vestimenta.

**Nu-Capitalistas/Nu-Capitalismo:** Aristocratas, fascistas, quem domina CY e suas SecCorps e alimentam o sistema do Novo Capitalismo, em comunidades fechadas em mansões armadas em enclaves nas Colinas.

**Glitch:** Um bug gráfico ou sistêmico de computadores, um glitch pode ser usado qualquer momento para as seguintes ações: Dar dano max em um golpe, re-rolar um dado (seu o de outra pessoa), diminuir dano recebido por d6, neutralizar um crítico ou fumble (falha crítica)

**SecCorp:** PMCs, soldados violentos que agora servem como polícia militarizada de autoridade beirando maxima ao lado da polícia.

**Nano:** Nanorobos que operam como se fossem parasitas, um mito diz que uma bactéria alienígena sequestrou estes nano-robôs e agora permitem pessoas fazerem poderes sobrehumanos, seja uma benção ou maldição, os hóspedes de Nano não entendem seus motivos, e cada poder vem ligado a uma infestação aleatória, que quando ativada, faz seu dia muito pior do que já era.

**Cybertech:** implantes cyberneticos, softwares implantados na sua retina, tudo que é externo ao saco de carne que você chama de “corpo”, eles podem ser instalados em Ripperdocs ou auto instaladores.

**Ripperdocs:** Médicos amadores ou cirurgiões especializados em cortar corpos e implantar Cybertech sem restrições.

**Roadrunner:** Sucateiros da terra-de-ninguém, territorialismo brutal, veículos armados e treinados passam medo aqueles que escutam que Roadrunners estão fazendo suas paradas em Cy.

**Cyberdeck:** Um hardware especializado em interagir com a net e qualquer coisa ligado a ela. Usa Apps para funcionar.

**Apps:** Software, aplicativos usados por sistemas operacionais.

**As Colinas:** A Casa Grande de Cy, onde os poderosos ficam em suas fortalezas.

**C/Vortex:** droga, teste envolvendo criatividade, como usando Nano, são -2DR por d10 minutos.

**Pink Ooze:** Droga, Estimula todos os receptores de dor e prazer. Toughness 14DR ou todos os hits recebido nos proximos 5 min dão d4 de dano adicional.

**Red-Juice:** droga, cura d10HP uma vez por dia.

Andrenachrome\_HST: cura d6HP, +1 em todas as habilidades por d6 rodadas, depois -1 até descanso.

**MIURA:** droga, teste Toughness DR12 ou Frenzy por d6 rodadas, atirando em alvos aleatórios com a arma mais efetiva disponível. Ataques são DR10 e defesa é D14.

# City of Mist

# City of Mist (em desenvolvimento)

*Mistérios sobre a neblina do sobrenatural e natural*

## Como é jogar City of Mist

City of Mist cria a premissa de que pessoas comuns, por algum motivo, passam a lidar com o sobrenatural após um ou mais eventos-chave invocarem um **mythos**, ou um mito em si. Alguns lidam com estes poderes como se fossem mais um dom ou maldição de suas vidas comuns, City of Mist é altamente interpretativo, teatro da mente e sistemas de criação de personagens e progressão são o foco aqui. Combate não usa grid ou métricas, mas sim o poder do senso comum e guia do mestre.

City of Mist tem uma estrutura como um seriado de TV, onde cada sessão é um episódio e capítulos de campanha são temporadas. Ele é altamente colaborativo, sessões zeros detalhadas e intenções de personagens devem ser bem descritas e combinadas com o mestre e o grupo, drama e investigação são as palavras chaves para este livro de 500+ páginas.

## O que são “Themebooks”/Cartas Temas

Themebooks ou Cartas Temas, como será chamado daqui para frente, é o dorso de seu personagem, são seus atributos, características, habilidade e perícias e história todos juntos condensados em um grupo conveniente de cartas explicativas.

City of Mist não é nem um pouco tradicional ao construir um personagem e se baseia quase que completamente apenas nas Cartas Temas dos personagens.

Eles são separados em dois grupos, o **Mythos**(Mito) que diz a respeito do sobrenatural, o desconhecido e seus poderes e **Logos** (Face) que é a parte comum e normal de sua vida, rotina, problemas cotidianos, família e ambições que podem influenciar as decisões de um personagem. Todas as cartas existem “Tags”(Identificações) do que aquela habilidade pode ou não fazer, definindo de forma rápida e abrangente uma profissão ou poder mágico daquele personagem específico.

## Quais são as Tags em cada Carta Tema?

## Quais são as cartas temas disponíveis?

Mythos

Logos

## Quais são os tipos de rolagens possíveis?

### **CONVINCE**

Quando você usa suas habilidades para falar, ameaçar ou seduzir alguém a fazer algo. Sua Rolagem+Poder, em um acerto você seleciona um status relevante de acordo com o número de poderes usados (2 poderes = nível 2 de status) Seu alvo pode escolher em receber o status ou: 7-9, ele cede um pouco mas mantém sua agenda, em 10+ ele muda sua agenda para incluir a sua, pelo menos pelo tempo atual.

### **CHANGE THE GAME**

Quando você usa suas habilidades para dar a si ou seus aliados uma vantagem, Role+Poder. Em acerto, você ganha (JUICE)=Poder investido, você pode gastar seu JUICE para ganhar os efeitos seguintes, um a um (2 poderes = 2 efeitos)

following effects, one-to-one:

- Create a story tag
- Burn a power tag or a story tag
- Give or reduce a status (one tier per point of Juice)

On a 10+, you get a minimum of 2 Juice, and you can also use your Juice to choose:

- Scale up the effect (greater area or more targets)
- Prolong the effect (make it ongoing)
- Hide the effect
- Any other improvement you and the MC agree on

### **GO TOE TO TOE**

Quando usa suas habilidades para sobressair um problema e tentar conseguir controle da situação, diga qual o seu objetivo antes de rolar. Seu oponente pode descrever como eles vão responder, a decisão dele

Role+Poder, 7-9 escolha uma opção, 10+ escolha duas do abaixo:

- You manage to achieve your goal, e.g., take something they hold.
- You get them good, giving your opponent a status with tier=Power.
- You block, dodge, or counter their best attempts. If you don't choose this, they can impose a status on you. If they are a PC, its tier=their Power.

### **HIT WITH ALL YOU'VE GOT**

Quando você tem uma tentativa certa e você usa sua habilidade para acertar alguém ou algo com tudo que você tem! Rolagem+Poder, em acerto você acerta o alvo com um status desejável de acordo com seu poder, em 10+ você escolhe 2 e em 7-9 você escolhe 1:

- You take cover or secure a superior position. If you don't choose this, they can impose a status on you. If they are a PC, its tier=their Power.
- You get them good or get many of them (+1 tier).
- You control the collateral damage.
- You hold the target's attention, if possible.
- You gain the upper hand. Take 1 Juice.

## INVESTIGATE

Quando você usa suas habilidades para buscar respostas para suas perguntas ardentes. Rolagem+Poder. Em acerto, você recebe N\* de Pistas=Poder. Gaste suas pistas um por um para perguntar o MC (mestre de cena) uma pergunta sobre o tópico de seu interesse da investigação, ou pergunte um outro jogador uma pergunta relevante sobre seu personagem. Eles devem dar uma resposta direta ou uma pista boa. 7-9 também deve se escolher 1:

- Your investigation exposes you to danger.
- The clues you get are fuzzy, incomplete, or part-true part-false.
- Whoever or whatever you are asking the question(s) can ask you one question as well. You answer on the same terms.

## TAKE THE RISK

Quando você está fazendo algo difícil, perigoso, audacioso ou simplesmente estúpido, rolagem+poder. 10+ você consegue fazer, de alguma maneira. 7-9 as coisas ficam complicadas, o MC vai te fazer uma barganha difícil ou uma escolha complicada.

## FINALLY, SOME ANSWERS

Quando você encontra respostas para seu Mistério, escolha, um, dois, ou todos os três abaixo:

- one, two, or all three.  
You gain a deeper understanding of your Mythos, of the subject of your Mystery, or of the link between your Mystery and your Mythos. Mark Attention on the theme to which this Mystery belongs.
- You are shocked by the discovery to the point of rejecting your Mythos or an aspect of your ordinary life. Mark Fade or Crack on any theme.
- Your questions are answered. Choose a new Mystery for this theme.

## END OF THE ROAD

Se a sua carta tema de identidade (LOGOS) se tornar resolvida (completar um capítulo importante de seu personagem), fale de novo a situação a situação como se fosse um novo objetivo, um escopo maior, um novo ângulo de perspectiva, etc, para evitar perder aquela carta tema de identidade. Alternativamente, você pode considerar que aquele aspecto da sua vida realmente acabou, assim podendo trocar o tema da carta identidade discutida.

## MAKE A HARD CHOICE

Quando suas respostas ao seu Mistério(MYTHOS) estão em seu alcance, mas você ignorou elas, marque Fade naquele tema de Mistério. Quando sua identidade demandar que você fale ou aja de uma forma que você, jogador - não personagem -, não faria, marque um Crack (quebrar) naquele tema de identidade.

Quando você sacrificar algo que você realmente quer em ordem para respeitar sua carta tema de identidade, marque Atenção naquela carta de Identidade

## MONTAGE (Downtime)

Em qualquer momento que seu personagem tem tempo de descanso você pode escolher UMA forma de gastá-lo.

- **Give attention to one of your Logos (or extra) themes.** Tell everyone at the table how you do it and mark Attention on that theme.
- **Work the case.** Tell everyone at the table how you do it, and gain 3 Clues with a method and a source based on your description.
- **Explore your Mythos.** Tell everyone at the table which Mystery you explore and how you do it. You gain 1 Clue with a method and a source based on your description. Mark Attention on that Mystery's theme.
- **Prepare for your next activity.** Tell everyone at the table how you prepare and choose one: recover all your burnt power tags OR gain 3 Juice with a method based on your description. You can choose from the effect improvements under Change the Game.
- **Recover from you last activity.** For each on-going status still affecting you, the MC will tell you if and how it can be reduced during your downtime and by how many tiers. Alternatively, the MC can allow you to reduce any or some of your statuses by one tier for each relevant tag you have.

O MC pode dar uma pista de qualquer evento de montagem e continuar neles uma nova cena.

## FLASHBACK

Uma vez por sessão, você tem os holofotes, escolha 1:

Describe an action carried out by your character in the past and make a move for that action. The outcome of the move affects the current scene.

Describe events from your character's backstory that become relevant now. The MC can award you with 1 Juice or 1 Clue based on your description.

## STOP.HOLDING.BACK

Quando você usa seus poderes de uma forma nova e ou em uma forma\escala nunca vista antes. Diga ao MC que você está tentando fazer. O MC vai dizer que sacrifício você deverá passar para conseguir atingi-lo. Depois rolagem+Logos (Um poder de Logos). Em acerto você faz exatamente o que queria e você paga o preço:

**Significante:** 7-9, marque crack\fade e queime todos os power tags em um tema. 10+ você marca fade\crack em um thema, apenas.

**No Return** (sem volta): 7-9, troque um tema. 10+ marque fade/crack e queime todas as power tags em um thema.

**Ultimate:** 7-9 você é morto, destruído ou transformado permanentemente( por agora) e tome um tier-6 status e você não consegue enfrentar perigo. 10+ você troca um de seus temas.

Em um 6 ou menos você paga o preço dado em 7-9 mas você também perde controle dos seus poderes ou falha ao usá-los como planejado. O MC decide como e quais são as consequências

### **GEEK OUT DURING CREDITS**

No final de uma sessão, quando os credits rolarem, em ordem, cada jogador pode responder uma ou mais perguntas:

- **How has the crew grown this session?**  
Recover a burnt crew power tag or mark Attention on a crew theme.
- **Which character had the most meaningful interaction with your character this session?**  
Add one Help point or one Hurt point next to their name on your character card.
- **Which of your themes is under the most strain? If it collapses, what new aspect will show up in its place?**  
Write down the answer under FLIPSIDE on that theme's card.

## Como fazer um personagem em City of Myst

### **Sessão de Exposição (Sessão Zero)**

City of Myst indica ter uma sessão zero como REQUERIMENTO para desenvolvimento dos personagens um a um.

Qual o conceito da série?

Antes de você se quer decidir o que construir, você deve ler a sinopse de uma mesa de City of Myst, decidir que tipo de grupo vocês são, que trousse vocês juntos, que tipos de investigações vão acontecer? Essas decisões devem acontecer junto entre Sessões Zero (ou como é chamado aqui de: *Sessão Expositiva*)

Crie os personagens

Todos os jogadores já cientes da trama que está por vir pensam nos Temas, Power Tags, Weakness Tags e seus mistérios pessoas que o Mythos deles está empurrando eles a explorar, e identificar o que define sua vida mundana.

Finalizando o Grupo

Os jogadores criam o “Tema” do grupo, fazendo os laços de relações entre os personagens e um apelido para o grupo.

Jogando “Um dia na Vida de...”

Juntos, joguem uma versão improvisada de gameplay mostrando cada parte da situação de vida do personagem, sua rotina diária, desafios diários. Isso ajuda preencher aquilo que falta e ter uma ideia sobre as regras básicas (Converse com seu mestre!).

# GRIMWILDS

# GRIMWILDS

## Um RPG de Fantasia Medieval Cinematico

Grimwilds é um sistema de RPG de mesa inspirado por Unlimited Dungeons, Chasing Adventure, Homebrew World e Stonetop narrativamente falando, mecanicamente o sistema Moxie é usado com suas influências próximas à Burning Wheel, Cortex Prime, Blades in the Dark e FATE. Termos e condições serão explicadas ao longo do desenvolvimento. É recomendado que TODOS leiam a versão gratuita de Grimwild.

Este é um jogo de construção de aventuras colaborativas, então evite “abusar do sistema” e suas fragilidades.

## Jogando o Jogo

**Como um grupo**, vocês são um grupo de aventuras, em palavras breves que dizem claramente o que o seu grupo é ou o que ele *não é*. Seus PCs já se aventuraram juntos ou se encaixam no grupo de uma forma ou outra. Crie personagens escolhendo dois Antepassados(Backgrounds) que reflitam seu passado, juntamente a um caminho de aventureiro com um talento central (Classe em D & D), determine seus status, traços e desejos e crie laços com outros jogadores. Estabeleça os arcos de história do grupo e personagem no qual empurra a história para frente.

**Como jogador**, descreva o que seu personagem pensa, sente e faz. Algo arriscado role **Ação** e quando o Mestre te coloca em perigo role **Defensa**. Você pode também fazer uma rolagem de **Montagem** para pular cenas que você prefere não encenar com detalhes. Existem 5 resultados em rolagens: **crítico,perfeito,sujo,sinistro** e **desastroso**. Rolando (2 seis em 2d6) um crítico você seleciona um bônus, Dificuldade e dano você adiciona o que é chamado de **Espinhas** que diminuem um nível de sucesso (chamado de **corte**), se um dado sinistro é cortado é um dado **desastroso**, uma falha crítica.

Use sua criatividade e determine como o sentimentos de uma cena andam, use pontos de **história** para declarar **detalhes narrativos** importantes para continuar a trama. Ganhe **Lampejo** (Spark), introduzindo complicações relacionadas ao seu personagem chamado de **Amarra** (Tangles) e use **lampejo** para gastar em bônus em rolagens.

Cada sessão você ganha **experiência** (XP), que garante novos **talentos** a cada nível.

## Jogando com o sistema Moxie e ser um bom jogador.

Grimwild é construído com o set de regras de Moxie, feito para jogatinas cinemáticas e narrativa colaborativa. Siga as dicas abaixo para jogar de acordo.

## JOGUE CINEMATICAMENTE

**Confie no processo colaborativo**, todos na mesa adicionam detalhes na história. Você tem que trabalhar junto com a história dos outros para continuar a história que você quer contar, não conte a história sozinho ou você irá tirar o dinamismo do jogo.

**Use a Câmera, divida sua imaginação**, cada jogador tem duas perspectivas, o do seu personagem e da plateia vendo esse show de TV. Use a câmera para dar uma descrição vívida e divertida na mente de todo mundo.

**Diga para nós como você faz aquilo, ou como aquilo se parece- antes e depois- de rolar.** Diga detalhes sobre o que você faz, não deixe com frases soltas. Dê foco e desfoque, use a câmera para mostrar as coisas fora de seu personagem também, corte para outras cenas, mostre o arredor, descreva NPCs. Inoque o cenário e sentimentos que você quer na mesa.

**Use suas ferramentas**, seu personagem tem *vantagem*, ferramentas, equipamentos e parte

## JOGUE EM BOA FÉ

**Não seja chato.** Faça aquilo que seu personagem faria e deixe o Mestre mapear aquilo em relação às regras. Não refaça algo pensando em melhorar suas rolagens. A diversão é deixar a história seguir naturalmente. Quando você perguntar as regras o que acontece depois, siga onde ela aponta com entusiasmo.

**Separe o saber de jogador e personagem.** É mais divertido quando todo mundo sabe que está acontecendo no jogo. Não deixe segredos entre uns aos outros, deixe os segredos para os personagens. Como jogador, esteja ciente do que seu personagem sabe ou não e jogue de acordo com os dois casos.

**Use Meta-Canais raramente.** Isso é sobre conversa entre jogadores, é inevitável, mas minimize para manter a imaginação em sintonia na mesa. Para qualquer coisa mais longa que uma pergunta rápida, pausa a cena e converse sobre, deixe um ponto de partida claro e volte nele mais tarde.

**Conheça as Regras.** O PDF é de graça. Lá ele fala bastante sobre narrativas que podem ser contadas dentro do jogo, menos tempo falando sobre regras, mais tempo você tem para interpretar as cenas que quer. Faça “colinhas” nas coisas que você se esquece das regras, ou dê uma repaginada rápida no livro no pré-jogo.

## JOGUE PARA CONTAR UM CONTO

Sempre pense no jogo como uma série de perguntas e respostas improvisadas postas para você e as regras. E responda a elas considerando o seguinte:

- *O que meu personagem faria?*
- *O que criaria uma cena legal?*
- *O que faria a história andar para frente?*
- *O que abre espaço para outros se envolverem?*

**Não racionalize a sua diversão.** Geralmente a primeira ideia que vem em mente é a qual você deveria seguir. Não pense muito sobre ou deletar a ideia racionalizando sobre. Grandes histórias envolvem perigo, excitação e decisões difíceis.

**Abra portas e caminhe por elas.** As melhores cenas envolvem personagens brincando um com os outros, então dê chances para outros se envolverem. Quando alguém te convida para uma cena, *caminhe por aquela porta*, mesmo se tiver uma ginástica mental para justificar as ações do seu personagem seja necessário. Desde que você permita-se ser convidado e *abra e caminhe por portas* você está sendo um ótimo jogador.

**Não jogue para ganhar, conte histórias.** Morte, tragédias e drama fazem parte, nem todos terminam em uma história feliz, mas a trajetória deste final é o importante. Faça o seu show valer a pena para você e seus amigos, use a câmera.

## **JOGUE PERSONAGENS QUE CRESCEM**

**Deixe bastante espaço vazio.** Seu personagem tem um passado e ligações com o mundo, mas lide como pedaços de papéis soltos. Aprenda quem o personagem é pelo ato de jogar. Deixe espaço para outros PCs e histórias fazerem parte da sua.

**Não tenha medo de mudar.** PCs geralmente passam pelo céu e o inferno. Qualquer história dramática tem adversidades. Deixe o que acontecer mudar quem eles são. Anuncie o que seu PC está pensando, especialmente em mudanças fortes. Se ninguém da mesa sabe, aquilo não acontece naquela imaginação compartilhada na cena.

**Não tenha medo de continuar o mesmo.** Alguns do seu personagem podem ser imutáveis. Isso também é algo que torna seu personagem divertido e bom! Mesmo a menor mania repetitiva pode se tornar um traço divertido.

**Dê tempo para momentos pequenos.** Momentos de calma, uma conversa sobre o nada, reflexão, introspecção- isso criam boas cenas para seus personagens e o mundo. Não corra de cena de ação para cena de ação.

**Mais importante, faça coisas!** Encontre razões para estar em destaque, empurre os arcos da história para frente, faça cenas engraçadas. Quando não há oportunidade, coloque alguns detalhes na história para criar uma!

## Mecânicas Centrais

Quando as coisas ficam dramáticas e perigosas, role para ver o que acontece. Role o número de dados igual ao status que o mestre selecionou para testar. E determine o

**desfecho:** 6 - Perfeito 4-5 - Sujo 1-3 - Sinistro.

**CRÍTICO** (6s) acontece tirando 2 ou + 6. **Ignore qualquer corte** e escolha um **Bônus Crítico**: *Um efeito maior - Efeito secundário - Prepare um movimento seguinte;*

**DESASTRE** acontece quando um Sinistro é cortado por um espinho. Duplica o risco anterior.

**LAMPEJO** (spark) *Pura energia de protagonista. Ganhe Lampejo* (2 max) quando você adiciona uma amarra, rolado um desastre, resolveu um arco de história ou uma briga. **Gaste para ganhar +1d em uma rolagem.**



(exemplo de progressão de rolagem)

**ESPINHOS.** 1 ou 2 d8 são adicionados na sua rolagem pelo mestre para refletir uma tarefa mais difícil que o normal. Cada 7-8 em um espinho, corta o resultado por um passo abaixo.

**ASSISTÊNCIA.** Ajude outro PC em uma rolagem. Diga **Como e Porque**, então **role 1d e divida o risco**. Inclua no resultado da rolagem o resultado com a dele para o resultado final (PC 1: tirou 3 em assistência, PC 2: rola resultado final 5, 5+3: +6; desfecho perfeito)

**TRABALHO EM EQUIPE:** Quando 3+ PCs trabalham juntos, o mestre seleciona quem rola a ação (geralmente o mais habilidoso) e os outros jogadores usam assistência.

**PREPARO.** Quando uma ação anterior tem um seguimento mais efetiva (1\* desfecho: Sujo, 2\* desfecho: Perfeito), você rola 1d como uma assistência normal. Mas você não divide o risco. Se foi a sua própria ação, receba +1d.

**ASSISTÊNCIA EXTERNA.** Quando uma assistência ou um preparo vem do mundo, como um NPC ou o ambiente. **O mestre rola 1d** para representa-lo.

**ROLAGEM DE MONTAGEM.** Role para condensar uma cena que você não quer jogar em detalhes, mas ainda quer deixar o dado decidir. **Role 2d**, resolvendo tudo como uma única rolagem de ação, então narre algumas ações. Mantenha as coisas se movendo ou dê zoom um Sinistro. Caso vários PCs se juntem. Cada um rola 2d dividem o risco. Colaborem no resultado. 6s em rolagem separadas não contam como crítico.

### **BOLSÕES DIMINUTIVOS**

**BOLSÕES.** D6s usados para marcar coisas como tempo, recursos ou esforço. Quando ativado, role o bolsão (todos os dados nele). Tire 1d para cada resultado Sinistro (1-3). Chegando a 0d, o bolsão acaba e a ficção muda.

O tamanho de um bolsão é 4d(pequeno), 6d(média) ou 8d (grande ou longo ). Em 0d, um evento acontece, a situação acaba ou um recurso é acabado. Tenha certeza para refletir a ficção- se um bolsão e a ficção não ligam, ajuste ou desista do bolsão.

- Se nem um dado é diminuído em um bolsão de tarefa em uma rolagem de ação suja ou perfeita, receba um **efeito secundário**.
- Se o bolsão era 1d e ele não diminuiu, você pode **se forçar** para fazer o último dado cair. Em casos similares o GM pode **gastar suspense** para fazer o dado cair.
- **Tire** 1d do bolsão antes de rolá-lo quando um talento diga para fazê-lo ou você recebe o bônus crítico de *efeito maior*. Isso estaca.

## Detalhes do seu Personagem

**Background.** Sua herança, crescimento, profissão - o centro da sua vantagem. Escolha os dois que mais influenciam quem você é agora. Cada um lhe garante três **saberes**: palavras chaves evocativas que deixam claro sua vantagem.

**Traços (trait)**, escolha 2 que descreva fortemente você e 1 que definitivamente não é você (Amor e Calafrios, mas não riquezas)

**Desejos** (Desires). Igual acima.

**Característica** (Feature), detalhe 3 características mais que as pessoas conseguem notar rapidamente.

**Talentos**(Talents). Vantagens e habilidades que realçam seu PC dos outros. Você seleciona um **caminho** (path); rogue,wizard,fighter. O qual lhe permite um talento principal e talentos temáticos. O caminho tem nomes padrões para simplificar, um Ladrão, não precisa ser o Robin Hood ou o mal-feitor estereotipado. Leia os traços que te interessam no caminho.

## Estatus ou Estatísticas

Suas capacidades centrais que vão de 1(ruim) para 3(ótimo), usadas para rolagens defensivas e ações.

**BRAWN (Força)** , Poder, Ameaça,Força

**AGILITY(Agilidade)** Precisão, Atletismo e Reflexos

**WITS (Intelecto)** Saberes,Trapaças e entender situações

**PRESENCE (Presença)** Influência, Força de Vontade, ler as pessoas.

Braw e Agility são estatísticas físicas

Wits e Presence são estatísticas mentais.

**BONDS (Ligamentos)**. Dinâmico ao seu personagem. Você liga a intensidade com a natureza; esquerda para direita respectivamente. Você interpreta como achar correto.

BONDS são a visão mais forte dos outros PCs mas não necessariamente recíproco. (Suas Dúvidas Tensas são a Rivalidade Brincalhona deles). Você pode mudar a qualquer momento por algo importante que eles passaram. Você faz isso para cada PC na mesa

## Combate

Combate em Grimwild é definido por condições em personagem, algumas delas são...

**MARCADO;** Dano leve e espinho para um atributo por 1 turno. Caso já esteja MARCADO, você se torna Machucado. Você pode estar marcado em todas as estatísticas, após rolar o dado com +1 de espinhos você tira a marca da estatística que estava em desvantagem.

**MACHUCADO;** dano pesado para sua mente ou corpo, deixando um problema de longo prazo. Esse é o dano básico de um movimento de impacto.

Caso danificado fisicamente, ou estacou marcas para Brawn e Agilidade, deixa você ensanguentado(bloodied)

Caso danificado mentalmente ou *estacam* marcas para Wits ou Presença lhe deixa agitado (rattled).

Qualquer status de machucado inflita +1 para cada um em todas as rolagens. Caso receba o mesmo tipo de machucado outra vez, você está **caído**- fora de cena. Faça uma rolagem de história (2d), perfeito, nada acontece, sujo as coisas ficam piores como uma condição (morte, perna quebrada, trauma). Em Sinistro, as coisas ficam bem piores. Morte ou condições permanentes.

O JOGADOR TEM A PALAVRA FINAL SOBRE CONDIÇÕES DE LONGO TEMPO, negocie com o Mestre se você morre, fica insano ou muda por completo.

**IRRITAÇÃO (vex);**Um flash intenso de emoção, como *fúria, medo, confusão*. Irritação é colocada como uma consequência. O jogador deve ter as seguintes repostas IMEDIATA, escolha uma:

**Lutar, Correr, Congelar, Surtar**

Leve em consideração a história do seu PC.

**CONDIÇÕES;** ferimentos ou problemas que pode impactar apenas em situações relevantes, geralmente eles vem com um machucado juntamente a uma marca (Agitado + Coração Partido) alguns podem ser:

**Urgentes; d4** morre de sangramento, d6 morte do ego

**Curto Prazo,** bêbado, tornozelo torcido

**Longo Prazo,** braço quebrado, ódio profundo

**Permanentes,** Olho arrancado, insanidade.

## EXPLORAÇÃO

Exploração é jogada em um sistema de Tokens, que deixam jogadores e o GM trabalharem juntos para criar e desenhar o mundo. Você ganha **tokens de explorações**, você pode gastá-los para adicionar coisas no mapa, dando a cada jogador uma oportunidade igual para deixar um impacto na mesa, enquanto gastando recursos dá peso para as contribuições gerais. Grimwild diz que estamos fazendo um Pointcrawl. Mapas são feitos de locais importantes (pontos) e conectivos (caminhos) entre eles. Focando no que realmente importa. Tudo fora desses lugares? Ou é difícil de chegar ou não tem algo interessante lá para se aventurar.

### Ganhando Tokens

**Expanda o maps:** Quando o Mestre usar EXPANDA O MAPA, pontos de história são chamados juntos ao mestre e GM ganham 3 TOKENS de EXPLORATIONS.

**Descobertas significantes:** Ganhe +1 tokens por descobrir algo relevante quando você ativamente explora ou revela detalhes chaves para uma área.

**Troca de Token de História:** Gaste “História” 1-por-1 para ganhar um token, mas você tem que conectar-lo a uma “saber” do personagem e explicar como você sabia daquilo que você gastou ele em personagem. (sentença confusa)

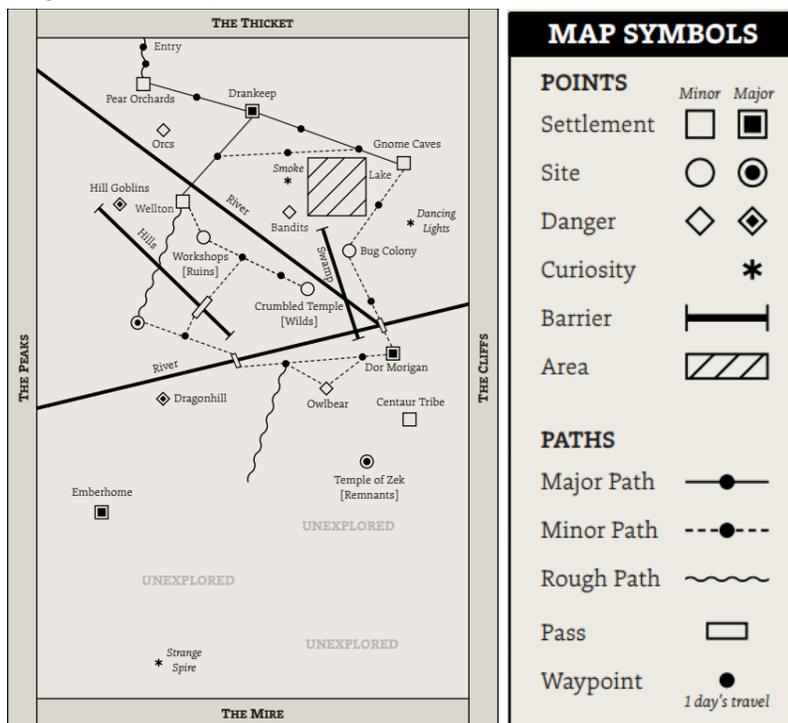
### Gastando Tokens

Tokens de exploração podem ser gastos para colocar pontos (locais) e caminhos no mapa. Custo depende se é um ponto ou caminho maior ou, menores -1, maior +2.

### Diversão da Exploração

Receba um **Lampejo** quando você engajar a exploração como: Parar e narrar o mundo ao seu arredor, fazer uma pergunta sobre o mundo que NINGUÉM tem uma resposta para, Viaja para algum lugar longe, simplesmente para saber o que ela tem, Realça a natureza única do local.

### Regiões do Mapa





CyberpunkRED



## **Bem vindo à Night City, Choom!**

Este documento é um auxílio de texto e imagético do sistema não localizado ao Brasil via PDF, "Cyberpunk RED", isso cria uma barreira linguística horrível para o jogador médio brasileiro, seja sistemas, universo ou itens dentro de jogo, é importante haver coesão sobre o que é necessário que o jogador saiba de acordo com sua carreira.

*Vale a pena lembrar, que este documento está sempre em alteração e alguns elementos estarão APENAS dentro do FoundryVTT traduzidos, por exemplo munições e tabelas invocadas em momentos específicos de jogabilidade, que não são necessariamente interessantes ao jogador.*

*Alguns dos tópicos são:*

- **Carreiras**
- **Combate**
- **Habilidades**
- **Descanso e Mercado**
- **Gírias**
- **Gangues**
- **Lugares**
- **Corporações**
- **Itens & Drogas**

## Carreiras (Roles)



## Seu ganha-pão, sua reputação.

Todo mercenário tem um set de habilidades únicas, entretanto, a nossa carreira é nossa especialização e maior saber, segredos do ofício. Tabelas, itens de interesse, use as “Guias de Documentos” à esquerda para se locomover. Aqui fica o denso de sua carreira e o que ela faz.

CyberpunkRED tem um total de 10 carreiras para se seguir, ao construir uma ficha, sua primeira carreira *sempre inicia com 4 pontos em sua habilidade de carreira*.

Multiclasse (*aka, ter 2 carreiras*) é possível, mas as pessoas vão lhe reconhecer com sua nova carreira, não sua anterior, indiferente sua habilidade na antiga profissão.

*Vale a pena lembrar, que este documento está sempre em alteração e alguns elementos estarão APENAS dentro do FoundryVTT traduzidos, por exemplo munições e tabelas invocadas em momentos específicos de jogabilidade, que não são necessariamente interessantes ao jogador.*

Algumas das classes são:

- **Solo**
  - Assassinos, Guarda-Costas, armas-à-venda no novo mundo sem lei.
- **Roquéiro (Rockerboy)**
  - Rebeldes, usando de sua arte para mover as pessoas.
- **Mídia**
  - Reporters, Influencers, Representantes Midiáticos, arriscando tudo pela verdade ou glória.
- **Medicânico**
  - Médicos das ruas, não registrados e remendando metal e carne.
- **Técnico (tech)**
  - Mecânicos e super inventores, aqueles que fazem o futuro sombrio rodar

- **Exec**
  - Corporativos e Usurpadores lutando para manter as Megas Corporações
- **Trilha-Rede (Netrunner)**
  - Hackers cibernéticos, mestres da NET, queimadores de cérebros e desvendadores de segredos.
- **Tenente (Lawman)**
  - Policiais Corruptos ou Justiceiros patrulhando as ruas, também líderes de gangues menores.
- **Canal (Fixer)**
  - Organizadores, intermediários nos Mercados Noturnos em Night City.
- **Nômade (Nomad)**
  - Experts de transporte, piratas, traficantes e guerreiros das estradas que ligam o mundo todo.



Solo



Guarda-costas, assassinos, armas-à-venda do mundo sem lei.

## Resumo

Um Freelancer que lida com liquidação corporativa, operações secretas, assassinato de alto risco, hoje em 2070, após as guerras corporativas terminarem, veteranos e ex-guerrilheiros estão no mercado para guardar, limpar e executar qualquer tarefa que envolve altos reflexos e brutalidade, instalação de cyber e uso de drogas de combate a ponto de criar uma boa tolerância contra elas, o problema é que se continuar assim é possível que você surte antes de aposentar, se é que isso ainda é possível...

É costumeiro, a maioria do grupo de Edgerunners ter pelo menos um solo.

*Quer jogar como "Brutamontes com Cyber?" pois o SOLO é perfeito para você, Bárbaro, que adora violência e gosta de ser visto como uma arma ambulante.*

## Habilidade de Carreira

**PERCEPÇÃO DE COMBATE** (INICIA LVL 4) - pg.146, CR:Corebook

O treinamento de um SOLO é invocado para ter uma aguçada noção do campo de combate.

Quando um combate é indicado (ANTES DE SEQUER ROLAR INICIATIVA), a qualquer momento fora de combate ou dentro de combate gastando uma AÇÃO, um Solo pode dividir o número total de pontos que ele tem investido em sua Habilidade de Carreira: Percepção de Combate nas suas especialidades abaixo, caso ele decida não mudar, se mantém o anterior já selecionado.

Abaixo estão as *especialidades* do seu treinamento:

- **DAMAGE DEFLECTION (Refletir Dano)**
  - Treino de "Tomar, mas aprender a ficar de pé", diminui o dano feito à você.
    - Exemplo: 2 pnts investido, diminui o dano que você recebe neste round por 1.
    - Escalado em Múltiplos de 2: (i.e. 2pnts = -1 dano, 4pnts = -2 dano ...)
- **FUMBLE RECOVERY (Recuperar de Gafe)**
  - Treinamento para se recuperar instantaneamente de acidentes e gafes. Cada 4pnts investido, você IGNORA falhas críticas quando atacando. Mas a soma ou subtração daquele dado ainda é levado como 1.

- **INITIATIVE REACTION (Reação de Iniciativa)**
  - Treinamento para reagir instantaneamente, cada ponto adiciona +1 a rolagens de iniciativas.
- **PRECISION ATTACK (Ataque de Precisão)**
  - Treinado para acertar ataques preciso, aumenta sua precisão em a cada múltiplo de 3 investido:
    - Exp: 3 pnts, adiciona +1 para qualquer ataque feito,
    - 6 pnts, adiciona +2 para qualquer ataque feito.
- **SPOT WEAKNESS (Notar Fraqueza)**
  - Treinado para achar fraquezas até em oponentes altamente treinados. Para cada ponto investido, adiciona +1 de dano (*antes do do cálculo de armadura*) de seu primeiro ataque de sucesso na rodada.
- **THREAT DETECTION (Detectar Ameaça)**
  - Treinado para saber quando vai dar merda. Cada ponto, adiciona +1 a qualquer check de percepção feito.

## Habilidades Sugeridas

**Resistir Tortura&Drogas**, Selecionar 2 tipos de **habilidade de armas à distância** ou 1 tpo de arma e **Corpo-à-Corpo** alto (Pistolas, Arcos, de Coronha, Pesadas), ter **ALTA EMPATIA** (para colocar muitos implantes sem ficar maluco), **Arsenal** (para analisar armas e outros), **Demolição** (Para plantar, desarmar e analisar explosivos e potencial de destruição), **Interrogação e ou Conversa** (Para arrancar a força informação).

## Tabela de Função 1

## Tabela de Função 1

## Tabela de Bicos e Trampos

<b>Rolagem</b>	<b>O que fez?</b>	<b>Habilidade ranque 1 - 4</b>	<b>Habilidade ranque 5 - 7</b>	<b>Habilidade ranque 8 - 10</b>
1	Trabalho de Guarda, Cliente barato	100eb	200eb	500eb
2	Trabalho de Guarda, Cliente caro	200eb	300eb	600eb
3	Extração ou Golpe Difícil	200eb	300eb	600eb
4	Contratado de Fortão de um Fixer, Corp ou Gangue	100eb	200eb	500eb
5	Atraiu atenção não desejada, poeira precisa baixar	0eb	100eb	300eb
6	Trabalho de assassino ou valentão de uma corp local	100eb	200eb	500eb

★ Tenente



Patrulhando as ruas, pela moral, eddinhos ou vingança

## Resumo

Você é um policial ( ou um lawman) do Departamento de Polícia de Night City, um caixa-baixa (um gangster de baixa influência) com um grupo de colegas leais a você ou outro tipo de membro de organização disposto a lutar com e ou para você. Os tenentes são moralistas geralmente e carregam um poder na sua organização, *mas– você não é o chefe de sua organização* e abusar de seus colegas ou desviar da missão de sua organização pode levar a expulsão, multa ou mesmo morte casada.

## Habilidade de Carreira

### REFORÇOS (INICIA LVL 4)

Como um Tenente, você pode chamar aliados para lhe ajudar no combate, onde você deixa explícito a situação para seus reforços e eles virão armados e blindados de acordo com a tabela de RANQUE DE REFORÇOS. Entretanto, você tem que saber se alguém *atende* seu chamado por ajuda.

Então é rolado **1d10**, caso tire **IGUAL ou ABAIXO do seu Ranque de Reforços** (nível da habilidade de carreira), alguém virá. **Após o acerto, é rolado 1d6** que define o número de rodadas até os reforços chegarem. Caso 6 na rolagem de número de rodadas, em vez do seu típico reforço atrelado ao seu nível, você recebe um reforço de nível de patamar acima (exceto nível 10, que recebe o dobro de reforços). Veja a tabela abaixo.

## Habilidades Sugeridas

**Empatia Humana**, **Ligeiro** (streetwise), **persuasão**, **conversação**, **habilidades de combate à distância** ou **corpo-à-corpo**, **criminologia**, **corrupção** (propinas) e **Forçar Fechaduras** podem ser habilidades interessantes, suas habilidades vão de muito com a proposta do tenente que quer criar. *Um tenente de Polícia tem habilidades diferentes de um Tenente de Gangue, parecidos, mas diferentes.*

## RANQUE DE REFORÇOS

*Como é lido?*

**Número de Batalha** ou (**NumBAT**): determina rolagens gerais, tanto ofensivas quanto defensivas.  $1d0 + \text{NumBAT}$ , define o seu “dado base”, que soma seu STATS e Habilidade.

**SP (Stopping Power, Poder de Parada)**: quanto de armadura ele tem, cabeça e corpo.

**HP**: Vida.

**MOVE & CORPO**: Define seu movimento e Stats de CORPO, para rolagens de Salva contra Morte.

LVL de REFOÇOS	NUMBAT	SP	HP	MOVE & CORPO	Exemplo de Equipamento e Pessoal Disponível
LVL = 1 e 2	8	7	20	4	<b>Segurança Corporativa</b> , 4 policiais de aluguel, à pé, Pistolas Pesadas & Kevlar
LVL = 3 e 4	10	7	25	5	<b>Recrutados da DP</b> , 2 Carros Compact, Pistolas Pesadas e Kevlar
LVL = 5,6,7	14	13	35	4	<b>Xerifes</b> , 2 xerifes, Carro Hi-Performance, Pistolas Pesadas e Rifles de Assalto, Armorjack pesada
LVL = 8	16	15	50	6	<b>Pistoleiro</b> , solo western, Pistol M. Pesada, Rifle de Assalto, Lança-Granadas e Armadura Flak
LVL = 9	15	18	35	4	<b>C-SWAT</b> , dupla, rifles de assalto e lança foguete, usam Metalgear. Chegam via AV-4 pelo ar.
LVL = 10	14	11	35	6	<b>FBI</b> , em pares, AV-4 Pis.M.Pesada, Rifles e Amorjack leve. Seguem o líder até o “Caso estar completo”

## Tabela de Função 1

## Tabela de Função 1

## Tabela de Bicos e Tramos

Rolagem	O que fez?	Habilidade ranque 1 - 4	Habilidade ranque 5 - 7	Habilidade ranque 8 - 10
1	Fez batidas pequenas, trabalho comum	100eb	200eb	500eb
2	Ganhou uma recompensa de um cidadão grato. Ou era propina?	200eb	300eb	600eb
3	Uma batida deu errado e saiu do seu salário	0eb	100eb	300eb
4	Nada interessante na semana, apenas seu salário comum	100eb	200eb	500eb
5	Uma batida contra um ponto de tráfico ou contrabando maior, ganhou um bônus	200eb	300eb	600eb
6	Derrubou uma gangue grande e ganhou um bônus maior	200eb	300eb	600eb





Técnico



Engenheiros, Inventores e Gênios de peças e crômo.

## Resumo

UM Tequê (Técnico) é um improvisador e visionário no meio do lixo eletrônico e maquinário de NC.

## Habilidade de Carreira

### **MAKER** (INICIA LVL 4)

Um técnico pode arrumar, melhorar, modificar, criar e inventar novos itens usando sua habilidade de carreira. Quando um Tequê aumenta seu rank de Maker por 1, eles ganham 1 Rank em duas especialidades Maker diferentes (Field Expertise, Upgrade Expertise, Fabrication Expertise, ou Invention Expertise) da sua escolha. Abaixo mais detalhes dessas especialidades exclusivas.

### **FIELD EXPERTISE (EXPERT DE REPAROS)**

Você tem familiaridade com muita coisa e isso pode te tirar de uma enrascada feia. Adicione seu Rank dessa especialidade para qualquer rolagem de Tech Básica, Tech Cyber, Tech de Eletrônicos e Segurança, Tech Armeiro, Tech de Veículo de Terra, Ar ou Marinho.

Além disso, desde que você tenha pelo menos 1 Nível nesta especialidade, em vez de tentar um reparo completo e demorado, você pode optar por reparar temporariamente seu alvo (com o mesmo VD de um reparo típico para o item) para a condição perfeita como uma Ação (com SP e PV completos, se aplicável). Você adiciona seu Nível em Perícia de Campo a este Teste. Esta improvisação dura 10 minutos para cada Nível que você tiver nesta especialidade, após o qual o item retorna ao estado em que estava antes da improvisação, exceto que ele não pode ser improvisado novamente até que seja totalmente reparado.

### **UPGRADE EXPERTISE (EXPERT DE MELHORIA)**

Aprimora um item de uma das seguintes maneiras. Um item só pode se beneficiar de 1 aprimoramento concedido por esta especialidade.

- Reduz a Perda de Humanidade de cyberwares não-borgware em 1d6 se sua perda de humanidade típica for de 2d6 ou maior.

- Aumenta em um o número de espaços de um tipo que um item já possui para opções, acessórios, Programas/Hardware, etc.
- Simplifica o item, reduzindo pela metade o tempo necessário para realizar qualquer reparo completo futuro no item.
- Concede a uma arma de uma mão normalmente não ocultável a capacidade de ser ocultada.
- Aumenta uma Arma de Qualidade Média para uma Arma de Qualidade Excelente.
- Concede um Espaço de Acessório de Arma a uma Arma Exótica.
- Permite que uma Arma Exótica dispare uma variedade de Munição Não Básica do seu tipo de munição.
- Aumenta o SP de um item em 1, mas somente se ele já tivesse algum.
- Aprimore um veículo com uma melhoria que requer apenas um Nível de Habilidade de Função Nômade de 1.
- Instale uma melhoria inventada pela Tecnologia usando Perícia em Invenção. Requer materiais adicionais iguais à Categoria de Preço atribuída ao item pelo Mestre quando ele foi inventado.

Para aprimorar um item, você rola TECNOLOGIA + a Perícia TECNOLOGIA com a qual o item normalmente é reparado com + seu Nível nesta especialidade + 1d10. A Tecnologia deve comprar materiais da mesma categoria de preço do item que está sendo aprimorado, que a instalação da melhoria consome. O VD que você rola e o tempo que leva para instalar a melhoria são baseados na categoria de preço do item que você está aprimorando. A única exceção são as melhorias de veículos, que são tratadas como 1.000eb (Muito Caro) para esse propósito. Em uma falha no Teste, na metade da melhoria, você percebe que terá que começar do zero novamente. Os materiais comprados para fazer a melhoria e o item a ser aprimorado estão intactos.

### **FABRICATION EXPERTISE (EXPERT DE CRIAÇÃO)**

Fabricar um item existente ou inventado pelo Técnico usando a Perícia em Invenção a partir de materiais. Para fabricar um item, você rola TECNOLOGIA + a Perícia em TECNOLOGIA com a qual o item normalmente é reparado + seu Nível nesta especialidade + 1d10. O Técnico deve comprar materiais de uma categoria de preço inferior à categoria de preço do item que está sendo fabricado. (Exceto para itens de Super Luxo, que exigem materiais iguais à metade do seu preço para serem fabricados.) O DV (VALOR DE DIFICULDADE) contra o qual você rola e o tempo que leva para fabricar o item são baseados na categoria de preço do item que você está fabricando. Em uma falha no Teste, na metade do processo de fabricação, você percebe que terá que começar do zero novamente. Os materiais comprados para fabricar o item estão intactos.

### **INVENTION EXPERTISE (EXPERT DE INVENÇÃO)**

Invente uma melhoria para um item existente ou invente um item totalmente

novo. Para inventar um item/melhoria, você precisará descrever ao seu Mestre a função desejada do seu item/melhoria, com a maior precisão possível, na linguagem das tecnologias já existentes no cenário, certificando-se de incluir o mecanismo pelo qual sua invenção pode cumprir sua função. Sugere-se que você elabore um esquema (desenho) simples para fins ilustrativos. Seu Mestre e os outros Jogadores certamente apreciarão.

Se o seu Mestre estiver satisfeito com sua explicação e aceitá-la em seu jogo, ele descreverá como a invenção proposta funcionaria em termos de regras, tomando cuidado para não criar um item desequilibrado. As melhorias apresentadas anteriormente em Expertise em Melhorias são um bom guia para melhorias tecnológicas balanceadas. Com base no valor do item ou aprimoramento, caso fosse vendido no mercado aberto, o Mestre definirá a Categoria de Preço do item o mais próximo possível de outros itens/aprimoramentos de um "nível de poder" similar, embora a categoria mais baixa que ele possa selecionar seja Caro. O tempo que levará para inventar o item/aprimoramento e o VD que seu Personagem precisa superar com sua TECNOLOGIA + a Perícia TECNOLOGIA associada ao reparo da invenção ou do item que a invenção pretende aprimorar + seu Nível nesta especialidade + 1d10. O DV contra o qual você rola e o tempo que leva para fabricar o item são baseados na categoria de preço do item que você está fabricando. Em uma falha no Teste, você percebe no meio do caminho do seu processo que precisa voltar à prancheta.

Uma vez inventado, você (ou outra Tecnologia a quem você mostra os projetos) pode tornar seu item/aprimoramento inventado realidade usando a Perícia em Fabricação ou Aprimoramento! Vale ressaltar que ninguém vai pensar duas vezes na sua invenção antes de você ter um protótipo funcional. Claro, é aí que eles vão tentar roubá-lo. Não se preocupe com os tribunais. Mais do que qualquer habilidade no jogo, esta habilidade pode resultar em desequilíbrio no jogo. Seu Mestre pode precisar alterar retroativamente a forma como sua invenção opera em termos de regras (ou, em circunstâncias extremas, até mesmo substituí-la por outra invenção de mesma categoria de preço na qual vocês colaborem) várias vezes antes de encontrar uma versão que funcione bem na sua mesa e não afete negativamente o equilíbrio do jogo.

## Tabela para Melhoria,Criar,DV Inventar, Tempo

Custo	DV	Tempo
Barato, Diário	9	1 hora
Custioso	13	6 hora
Premium	17	1 dia
Caro	21	1 semana
Muito	24	2 semanas

Caro		
Luxo	29	1 mês
Super Luxo	29	1 mês por 10k eb de custo

## Tabela de Bicos e Tramos

Rolagem	O que fez?	Habilidade ranque 1 - 4	Habilidade ranque 5 - 7	Habilidade ranque 8 - 10
1	Sem trampo essa semana	0eb	100eb	300eb
2	Remendou tech das Zonas de Guerra	100eb	200eb	500eb
3	Ajudou um Cliente à invadir um lugar ou instalou um sistema de segurança	200eb	300eb	600eb
4	Fez modificações ou reparos em Cibernéticas	100eb	200eb	500eb
5	Fez modificações ou reparos em Armas	100eb	200eb	500eb
6	Sabotou ou desativou algo para um cliente	100eb	200eb	500eb





Medicânico



Médico e mecânico, um artista que o corpo humano é sua tela.

## Resumo

Você é um médico e mecânicos, talvez eras parte de um grupo de hospital, teve estudos de qualidade e teve uma vida tranquila até um desastre iminente em sua carreira. Alguns entram nessa área pela necessidade da vizinhança e mentoria de um sabedoria vasta sobre como tendões ligam com sinapses cerebrais e cromo de forma uniforme.

Ajudando Solos em implantes, sintetizando drogas e químicos e você consegue manter os vivos que deveriam estar mortos por conta desse saber.

## Habilidade de Carreira

### **MEDICINA** (INICIA LVL 4)

Sempre quando um Mecânico eleva seu ranque de medicina, eles devem escolher quais das seguintes especialidades (Cirurgia, Farmacêuticos, Operação de Criosistema e aloque 1 ponto nela.

A cada lvl o Medicânico adiciona 1 ponto a cada especialidade abaixo:

#### - **Cirurgia**

Para cada ponto alocado para Cirurgia, você ganha 2 pontos na Habilidade de Cirurgia (até um máximo de 10). A Perícia Cirurgia é a Perícia TECNOLÓGICA usada para tratar os Ferimentos Críticos mais graves, bem como implantar cibernéticos, e está disponível apenas para medicânicos por meio desta Especialidade em Medicina. (Pulmões perfurados, dano cerebral, costelas quebradas...)

#### - **Farmacéutica**

Para cada ponto alocado para Tecnologia Médica (Produtos Farmacêuticos), você ganha 1 ponto na Perícia Tecnologia Médica (até um máximo de 10). A Perícia Tecnologia Médica é a Perícia TECNOLÓGICA usada para operar, entender e reparar (como outras Perícias Técnicas não relacionadas a veículos) máquinas médicas. Esta Perícia está disponível apenas para medicânicos e somente por meio desta Especialidade em Medicina ou Operação de Criosistema. Você só pode colocar no máximo 5 pontos nesta especialidade. Cada vez que você aloca um ponto em Produtos Farmacêuticos você também ganha acesso a um dos seguintes produtos farmacêuticos, que seu Personagem pode sintetizar rolando um Teste de Tecnologia Médica DV13, desperdiçando os materiais usados em caso de falha. Um Medtech pode produzir um número de doses a partir de 200eb de materiais igual à sua Habilidade de Técnico Médico em 1 hora. Você não pode sintetizar Drogas de Rua como MedTech.

TABELA DE FARMACÉUTICOS

<b>Droga</b>	<b>Efeito</b>
<b>Antibiótico</b>	Ao receber uma dose de Antibiótico, um alvo que já iniciou o processo natural de cura, cura 2 Pontos de Vida extras todos os dias durante uma semana. Uma pessoa só pode se beneficiar de um uso de Antibiótico por vez.
<b>Rapidetox</b>	Ao receber uma dose de Rapidetox, um alvo afetado por uma droga, veneno ou tóxico é imediatamente purgado dos efeitos dessa substância.
<b>Speedheal (Cura-Rápida)</b>	Ao receber uma dose de Cura Acelerada, um alvo que não esteja no Estado Mortalmente Ferido cura imediatamente uma quantidade de PV igual ao seu CORPO + VONTADE. Uma pessoa só pode se beneficiar de um uso de Cura Acelerada por dia.
<b>Stim (Estimulante)</b>	Ao receber uma dose de Stim, um alvo pode ignorar todas as penalidades por estar no Estado Gravemente Ferido por uma hora. Uma pessoa só pode se beneficiar de um uso de Estimulante por dia.
<b>Surge (Pique)</b>	Quando injetado com uma dose de Surge, o alvo pode funcionar sem problemas, sem dormir, por 24 horas inteiras. Uma pessoa só pode se beneficiar de um uso de Surge por semana.

Aplicar uma única dose de um medicamento em um alvo requer uma Ação. Se o alvo não estiver disposto, o Medtech pode usar sua Ação para tentar realizar um único Ataque Corpo a Corpo com seu Airhypo (Bomba de Ar) contra o alvo, que administra uma única dose ao alvo em um acerto, em vez de causar dano.

Um Personagem que não seja um Medtech não pode administrar Medicamentos corretamente. Estes não são Drogas de Rua, eles exigem treinamento para obter as proporções médicas corretas.

#### - Operação de Criosistema

**CrioBomba:** Uma Criobomba é uma ferramenta do tamanho de uma maleta contendo um saco para cadáveres conectado a uma bomba potente. Uma vez que alvos voluntários/inconscientes tenham sido colocados no saco e conectados à bomba como uma Ação, a bomba força um fluido químico hiper-resfriado para dentro do saco, drenando uma das cargas da Criobomba por alvo colocado em estase (uma por pessoa, se a Criobomba puder aceitar várias pessoas). Enquanto em estase, os alvos ficam inconscientes e não rolam mais nenhum Teste de Morte por até uma semana, desde que permaneçam dentro do saco e este tenha pelo menos 1 HP. Um Personagem em um saco de criobomba é considerado como se estivesse atrás de uma peça de cobertura com 15 HP. A tampa transparente do saco e as luvas moldadas no forro permitem que o alvo passe por uma cirurgia e seja estabilizado enquanto estiver em estase, o que é muito menos perigoso para o paciente. Uma Criobomba padrão tem apenas 1 carga e só pode conter um único alvo de tamanho aproximadamente humano.

Reabastecer uma Criobomba custa 50eb (Custo) por carga. Um Personagem que não seja um Medtech não pode operar uma Criobomba.

**Criotanque:** Um Criotanque é um contêiner de tamanho humano que pode acomodar um adulto. Supondo que o Medicânico seja bem-sucedido em um Teste de Tecnologia Médica DV13, o Criotanque mantém 1 pessoa em estase pelo tempo desejado. Enquanto estiverem no Criotanque, eles são considerados inconscientes, mas se curam ao dobro da taxa normal, desde que permaneçam dentro do tanque e este tenha pelo menos 1 PV. Um personagem em um Criotanque é considerado como estando atrás de uma peça de cobertura com 30 PV. Um personagem que não seja um Medicânico não pode operar um Criotanque

Para cada ponto alocado para Tecnologia Médica (Operação de Criosistema), você ganha 1 ponto na Habilidade de Tecnologia Médica (até um máximo de 10). A Habilidade de Tecnologia Médica é a Habilidade TECNOLÓGICA usada para operar, entender e reparar (assim como outras Habilidades de Tecnologia não relacionadas a veículos) máquinas médicas.

Esta Habilidade está disponível apenas para Medicânicos e somente através desta Especialidade Médica ou Farmacêutica. Você só pode colocar no máximo 5 pontos nesta especialidade. Ao alocar pontos para Operação de Criosistema, você também ganha um benefício conforme detalhado abaixo:

Nível	Benefício
1	Com 1 ponto em Operação de Criosistema, você ganha uma Criobomba.
2	Com 2 pontos em Operação de Criosistema, você se torna um Técnico de Criotanque Registrado e ganha acesso ilimitado 24 horas por dia, 7 dias por semana, a 1 Criotanque por vez em qualquer instalação de criotanque operada por empresas médicas ou agências governamentais.
3	Com 3 pontos em Operação de Criosistema, você ganha 1 Criotanque, instalado em uma sala de sua escolha.
4	Com 4 pontos em Operação de Criosistema, você ganha mais 2 Criotanques que cabem na mesma sala que o seu primeiro e sua Criobomba tem 2 cargas e sua capacidade máxima de carga aumenta para 2 pessoas em estase.
5	Com 5 pontos em Operação de Criosistema, você ganha mais 3 Criotanques que cabem na mesma sala que os três primeiros e sua Criobomba tem 3 cargas e sua capacidade máxima de carga aumenta para três pessoas em estase

## Tabela de Bicos e Tramos

<b>Rolagem</b>	<b>O que fez?</b>	<b>Habilidade ranque 1 - 4</b>	<b>Habilidade ranque 5 - 7</b>	<b>Habilidade ranque 8 - 10</b>
1	Remendou alguém depois de um tiroteio	100eb	200eb	500eb
2	Vendeu cromo de um cuidado "falho" tratamento médico	200eb	300eb	600eb
3	Ajudou a Trauma Team como reforço quando eles estavam sobrecarregados	100eb	200eb	500eb
4	Trabalho voluntário e gratuito	0eb	100eb	300eb
5	Fez um procedimento caro para um cliente de bolso cheio	200eb	300eb	600eb
6	Formulou e entregou remédios ou drogas para um cliente	100eb	200eb	500eb



Trilha Rede

# TRILHA-REDE

Mestres cromados do mundo pós-net e assalta-informação queimadores de cérebros.

## Resumo

É necessário ter um **Link Neural** junto a um cyberdeck com **plug de interface** para poder trilhar também é recomendado um óculos de virtualidade.

Em combate você tem dois tipos de ação, AÇÕES DE CARNE E AÇÕES DE REDE, em combate você pode fazer uma ou outra dessas ações, no caso de AÇÕES DE REDE, você pode fazer quantas ações de REDE desejadas no turno e ação de CARNE é uma ação de interação comum de combate (atirar, golpear, cheque de habilidade comum ect...).

Indiferente qual escolher, você ainda tem sua Ação de Mover.

## Habilidade de Carreira

### INTERFACE (INICIA LVL 4)

Permite Trilhar Rede, determinando quantas ações REDE pode fazer a o final do seu turno dando acesso à várias habilidades de interfaces.

## Habilidades Sugeridas

Habilidade,Habilidade,Habilidade,Habilidade,Habilidade,Habilidade,

## Ações REDE por Turno

Nível	1 a 3	4 a 6	7 e 9	10
Ações REDE	2	3	4	5

## Habilidades de Interface

Habilidade	Data
<b>Escanear</b>	Permite que o Netrunner descubra a localização dos sistemas em uma área.
<b>Camuflar</b>	Permite que o Netrunner oculte suas ações na Arquitetura antes de sair
<b>Força Bruta</b>	Permite que o Netrunner quebre senhas e outras obstruções na arquitetura
<b>Controlar</b>	Permite que o Netrunner controle coisas que estão anexadas à Arquitetura.
<b>Mapear</b>	Permite que o Netrunner saiba o que é um dado encontrado e seu valor.
<b>Deslizar</b>	Permite que o Netrunner escape de um Black ICE que o esteja seguindo.
<b>Vírus</b>	Permite que o Netrunner deixe um vírus personalizado no núcleo da arquitetura.
<b>Zap</b>	Um ataque básico do Netrunner que funciona tanto contra programas quanto contra outros Netrunners.
<b>Pesquisar</b>	Permite que o Netrunner saiba o que é um dado encontrado e seu valor.

## Lista de Ações REDE

- **Conectar e Desconectar**
  - Entrar ou sair da rede de forma segura em um ponto de acesso, caso você saia da net sem desconectar primeiro você estará em um mundo de dor.
  - Desconectar à força da REDE faz você receber todos os efeitos de Black ICE inimigos, exceto desativados que você encontrou na rede, antes de você voltar com consciência para o mundo de carne.
  - Desconectar de um ponto de acesso e ligar em outro ponto na mesma arquitetura, RESETA as defesas de uma arquitetura, então tente outra vez no ponto de acesso original que estava já trilhando anteriormente. Seus programas voltam com você ao se desconectar, se quiser aplicar algo permanente, atinja o limite mais extremo da rede e aplique a ação VIRUS.
- **Usar Habilidade de Interface**
  - Todas, menos uma habilidade de Interface querer o uso de pelo menos uma ação REDE. veja acima.
- **Ativar e Desativar Programa**
- **Variados**
  - Raramente você vai cair fora do espectro das ações acima ao operar na REDE, fale com seu mestre de jogo sobre.

### O QUE NÃO É AÇÃO DE REDE?

- **Mover em uma Arquitetura de REDE**
  - Se mover é livre em uma arquitetura, exceto se houver uma obstrução bloqueando você como uma senha, por exemplo.
- **Salvar a cópia de um arquivo**

- Salvar arquivos no seu cyberdeck não é uma ação de REDE.

## Arquitetura de REDE

Soluções de rede não são apenas para corporações, você pode gastar uma grana para ter sua própria REDE de casa, móvel ou estática. Uma Arquitetura de 3-6 andares, pode por exemplo ser colocada em uma mochila grande. Nódulos de Controles são vendidos separadamente e precisam de um Fixer de rank 4 ou acima para encontrar no Mercado Noturno.

N* de Andares	Nódulos de Controle Max	Portátil?	Custo por Andar
3 à 6	2	Sim	1,000eb (M. Caro)
7 à 12	3	Não	5,000eb (Luxo)
13 à 18	NDA	Não	10,000eb (S. Luxo)

### Melhorias: Arquivos, Nódulos de Controle, Senhas

Quando você tiver sua Infraestrutura, você quer encher ela, preços são baseados no quão difícil é para um trilha-rede destravar-las, novamente, apenas encontrados no Mercado Noturno e liderados por um Fixer de rank 4 ou acima.

Colocar senhas em arquivos, nódulos são para proteger-los

DV para o Trilha-Rede derrotar a melhoria	Nódulos de Controle Max
DV6	500eb (Caro)
DV8	1,000eb (M. Caro)
DV10	5,000eb (Luxo)
DV12	10,000eb (S. Luxo)

### Melhorias: Colocando Demônios e Black ICE

Agora que você tem algo para proteger, você pode preencher a sua rede com defesas ativas. Consulte com o mestre na Pg. 218 para explicar melhor essa porra.

Demônio	Custo
Imp	1,000eb (M. Caro)
Efreet	5,000eb (Luxo)
Balron	10,000eb (S. Luxo)

### Melhorias: Adicionando Defesas para Nódulos de Controle

Agora que você tem algo para proteger, você pode preencher a sua rede com defesas ativas. Consulte com o mestre na Pg. 218 para explicar melhor essa porra.

DV para Counterar habilidade de eletrônicos e segurança	Custo
DV9	500eb (Caro)
DV13	1,000eb (M. Caro)
DV17	5,000eb (Luxo)
DV21	10,000eb (S. Luxo)

## Tabela de Bicos e Tramos

Rolagem	O que fez?	Habilidade ranque 1 - 4	Habilidade ranque 5 - 7	Habilidade ranque 8 - 10
1	Infiltrou um	100eb	200eb	500eb

	sistema pequeno e vendeu a data			
2	Infiltrou um sistema grande e vendeu a data	200eb	300eb	600eb
3	Teve um atraso, não hackeou nada essa semana	0eb	100eb	300eb
4	Achou data valiosa em um sistema abandonado	200eb	300eb	600eb
5	Detonou um sistema com ransomware e foi pago para desinstalar	200eb	300eb	600eb
6	Desativa ou sabotou um grande sistema para um cliente sem rosto.	200eb	300eb	600eb



Mídia



Repórteres, Influencers, Conspiradores

## Resumo

Um mídia existe para expor a podridão em Night City, também uma das carreiras que demanda bastante comunicação entre Mestre de Jogo e Jogador, pois as tramas e interesses dos dois devem se alinhar para ser satisfatório.

Um mídia é muitas vezes, um detetive por si próprio.

## Habilidade de Carreira

### **Credibilidade** (INICIA LVL 4)

A habilidade do papel da mídia é a credibilidade. A mídia não só consegue convencer o público sobre o que publica, como também tem um público maior quanto mais confiável for. Ela também tem maiores níveis de acesso a fontes e informações. A mídia também está por dentro e capta rumores passivamente.

## Boatos

A mídia está profundamente conectada às redes de informação. Supondo que você não esteja totalmente desconectado, pelo menos duas vezes por semana, o Mestre rolará secretamente Sua Classificação de Credibilidade + 1d10. Se o Teste superar qualquer um dos VDs na coluna Passiva da Tabela de Rumores, o Mestre informará a Mídia sobre o rumor com o VD mais alto que o Teste superou. Esses são os mesmos rumores que uma Mídia pode encontrar ao ir à Rua durante o jogo usando suas perícias de coleta de informações relevantes, como Busca na Biblioteca, Conversação ou Interrogatório. **Quando uma Mídia está ativamente procurando por um rumor como este, ela rola o ATRIBUTO apropriado + Perícia relevante + 1d10 contra o VD na coluna Ativa que o Mestre definiu para o rumor, com base em quão detalhado ele é.**

<b>Boato</b>	<b>Descrição</b>	<b>DV Passivo</b>	<b>DV Ativo</b>
Vago	O rumor é nebuloso. Contém o mínimo de informações necessárias para começar a caçar a suposta verdade em seu cerne.	7	13
Típico	O boato é suficiente para saber o que fazer em seguida em uma investigação. Ele contém informações suficientes para dar uma olhada rápida na suposta verdade que está por trás dele.	9	15
Substancial	Como um boato típico, mas o boato também contém informações concretas que são benéficas para uma possível investigação, como nomes, lugares e horários.	11	17
Detalhado	Como um boato substancial, mas o boato também contém informações que, se verificadas, podem se tornar uma evidência que a mídia pode usar em uma história que pode publicar sobre a suposta verdade no cerne do boato.	13	21

*Boatos, por definição, muitas vezes são falsos e nunca contam a história completa. Descobrir isso é o seu trabalho. Lembre-se: alguns tópicos são perigosos de serem puxados.*

## Publicando Histórias ou Furos

**Acesso/Fontes** representa aqueles com quem você pode entrar em contato/entrevistar ou obter informações de outra forma.

**Público** é quantas pessoas suas histórias ou denúncias podem alcançar.

**Credibilidade** é o quão bem sua história ou denúncia é recebida pelo seu público. Quanto maior sua Credibilidade, maior a probabilidade de as pessoas acreditarem em algo que você escreveu ou transmitiu. Você rola 1d10 com base em sua Credibilidade ao publicar uma história e sempre que quiser descobrir se um indivíduo (ou um grupo de indivíduos) acredita na sua história. Se a sua história contiver pelo menos uma única evidência verificável que seja facilmente compreendida pelas massas, a chance do seu público acreditar nela é 1 maior. Se ela contiver mais de 4 evidências concretas e verificáveis distintas, a chance do seu público acreditar nela é 2 maior. Esses dois bônus se acumulam. **SORTE** nunca pode ser gasta em um Teste de Credibilidade.

***Impacto** é o quanto qualquer história ou revelação individual que você publica causa mudança em seu público. Por exemplo, uma história sobre uma prática econômica injusta em um nível incremental pode fazer com que alguns chefes locais mudem suas práticas. Mas em níveis mais altos de Credibilidade, sua denúncia pode causar a queda de Megacorporações inteiras. Seu Mestre cuidará disso. Depois de publicar uma história/furo, você não pode publicar outra história sobre o mesmo tópico, a menos que tenha novas informações para adicionar à conversa.*

## Níveis de Credibilidade

### ► NÍVEIS DE CREDIBILIDADE 1 E 2

**Acesso/Fontes:** Chefão local, chefe de gangue, liderança do bairro

**Público:** Bairro próximo.

**Credibilidade:** 2 em 10 chances de o público acreditar.

**Impacto:** A mudança criada por uma história/furo é pequena e gradual. Bandidos de pequeno porte ficam assustados e podem mudar um pouco de comportamento.

### ► NÍVEIS DE CREDIBILIDADE 3 E 4

**Acesso/Fontes:** Chefão de gangue da cidade, político de pequeno porte, executivo de corporação, pessoa conhecida no bairro

**Público:** Você é conhecido como colaborador no boletim de ocorrência local ou no Data Pool.

**Credibilidade:** 3 em 10 chances de o público acreditar.

**Impacto:** A mudança criada por uma história/furo tem um efeito direto; bandidos de pequeno porte locais são presos ou expulsos do poder, e a justiça é feita.

### ► NÍVEIS DE CREDIBILIDADE 5 E 6

**Acesso/Fontes:** Importante ator da cidade, político da cidade, celebridade local

**Público:** Seu material se espalha pela cidade. Você é colunista ou colaborador regular de jornais locais ou da TV.

**Credibilidade:** Chance em 4 em 10 de o público comprar.

**Impacto:** A mudança criada por uma matéria/furo muda as coisas em toda a cidade. Bandidos de alto escalão podem ser presos ou expulsos do poder. Leis locais podem até ser aprovadas.

### ► NÍVEIS DE CREDIBILIDADE 7 E 8

**Acesso/Fontes:** Presidente de corporação local, prefeito ou gestor da cidade, celebridade da cidade

**Público:** Seu material se espalha pelo estado. Você é uma pequena celebridade por direito próprio.

**Credibilidade:** Chance em 5 em 10 de o público comprar.

**Impacto:** A mudança criada por uma matéria/furo pode mudar as coisas em várias cidades. Corporações de médio escalão ou governos podem ser expulsos do poder. Leis podem ser aprovadas e afetar pessoas em várias cidades.

► **Classificação de Credibilidade: 9**

**Acesso/Fontes:** Chefe de Corporação Divisional, político estadual, celebridade conhecida  
**Público:** Você é conhecido por muitos em todo o país, mas não por todos. Se já o viram, é provável que esteja em um feed de notícias nacional.

**Credibilidade:** 6 em 10 chances de o público comprar.

**Impacto:** A mudança criada por uma história/furo pode mudar as coisas em uma área importante como uma nação inteira. Grandes corporações ou governos locais podem ser derrubados. Leis podem ser aprovadas e afetar pessoas em uma área nacional.

► **Classificação de Credibilidade: 10**

**Acesso/Fontes:** Grande líder mundial, chefe de grande corporação, celebridade mundialmente famosa

**Público:** Você é conhecido mundialmente. As pessoas o param para pedir autógrafos e pessoas

em cargos importantes o usam para vazar informações importantes.

**Credibilidade:** 7 em 10 chances de o público comprar.

**Impacto:** A mudança criada por uma história/furo pode mudar as coisas em todo o mundo. Megacorporações e governos poderosos podem cair ou ser derrubados. Leis internacionais podem ser estabelecidas. A mudança pode afetar milhões

## Tabela de Bicos e Trampos

<b>Rolagem</b>	<b>O que fez?</b>	<b>Habilidade ranque 1 - 4</b>	<b>Habilidade ranque 5 - 7</b>	<b>Habilidade ranque 8 - 10</b>
1	Escreveu um exposed que cobriu um grande tópico, fez uma boa venda.	300eb	500eb	800eb
2	Escreveu um "Filler" popular, renome e dinheiro veio à você	200eb	300eb	600eb
3	Fez o roteiro de um anúncio chato para pagar as contas.	200eb	300eb	600eb
4	Expos uma história grande, agora você tem alguns inimigos e eddinhos.	200eb	300eb	600eb
5	Sem histórias boas ou boatos essa semana.	0eb	100eb	300eb
6	Escreveu um exposed que detonou o Zchat em um tópico enorme	300eb	500eb	800eb



Canal



Opere o mercado negro, relações das ruas, o intermediário para tudo em Night City.

## Resumo

O Canal ou *Fixer* muitas vezes é a pessoa que fará um negócio representando você ou mega corporações fora de sua jurisdição legal, alguns veem Canais como oportunistas, outros como apenas “Empresários” em NC. No final das contas, um bom Canais sabe que para fazer eurodólares rápidos, envolve riscos. Por isso é interessante se aliar à um grupo para trabalhos que mexem com tais riscos de alto valor.

## Habilidade de Carreira

### OPERADOR (INICIA LVL 4)

Canais sabem como achar coisas no mercado, com quem falar ou melhor- quem *não* falar. Essa habilidade é complexa pois envolve um desenvolvimento de Jogador-Mestre boa, e bastante *iniciativa do jogador* para criar um Canais interessante e divertido para ele, o grupo e a ficção. A Habilidade OPERADOR é dividida em tópicos, sendo que sua habilidade rolável é **Haggle** ou “Negociar”.

Abaixo está a TABELA do RANQUE DE OPERADOR e como outros atributos:

- **CONTATOS:** quem o Canais pode ligar para conseguir bens, favores, ou informações. O Canais, obviamente, deve pagá-los para manter esses contatos.
- **AICANCE:** É a maior categoria de preço em itens que o Canais **sempre** pode achar. Se ele conseguir, usar sua influência para achar mais Canais para criar o Mercado Noturno, que define todos os preços de categoria de itens disponíveis por um curto prazo (pg. 338 para mais)
- **NEGOCIAR(haggle):** é a habilidade do Canais de conseguir firmar um negócio. Quando Negociando com uma pessoa, se tirar sucesso, você pode fazer **1(uma)** troca que equivale seu Ranque de Operador ou Abaixo (veja tabela de Negociar), **apenas 1(um) acerto de negócios de Canais pode ser feito POR TRANSAÇÃO** (i.e.: *Se já foi feito um desconto na loja em uma transação anterior sem mudança de condição, como o tempo passando por exemplo, você NÃO pode ganhar outro desconto, mesmo tendo acerto em rolagem*)
- **MANEJO(grease):** a habilidade do Canais de se misturar e camuflar em muitas culturas dentro e fora Das Ruas, habilidade de saber, língua, códigos sociais, símbolos e marcas de status para cada grupo ou cultura

# Ranque de OPERADOR

Nível	Contatos & Clientes	Alcance	Negociar	Manejo
<b>1 e 2</b>	Parada-Dura Local, Lorde de Gangue, Líder da Vizinhança Local	Pode achar Itens Baratos e Cotidianos, unitariamente, mesmo se não disponíveis.	Em sucesso, ganha 10% ou menos do preço de mercado quando comprando ou vendendo	Você sabe os Sim-e-Nãos da sua vizinhança imediata incluindo todas as gangues locais
<b>3 e 4</b>	Parada-Dura de Gangue da Cidade, político menor, corpo exec, pessoa bem conhecida na vizinhança.	Pode achar um lugar para buscar itens caros,unitariament e,mesmo se não disponíveis.	Em sucesso, quando você compra 5 ou mais do mesmo item você ganha um do mesmo item de graça	Você sabe como lidar bem com pelo menos 1 outra cultura na sua área, também ganhando uma nova língua que não esteja associado com aquela cultura em nível 4 de habilidade
<b>5 e 6</b>	Jogador grande da cidade, Político da Cidade, Celebridade da Vizinhança	Uma vez por mês, trabalhando com outros Canais do seu ranque, vocês podem abrir o Mercado Noturno, enquanto estando no Mercado Noturno que você criou, você pode achar um lugar com Itens de Super Luxo.	Em sucesso, você pode negociar o pagamento por pessoa por um trabalho até 20% acima do valor esperado.	Você sabe como se dar bem com 2 culturas adicionais (3 total) na sua área, junto em ganhar uma língua no qual você não tem ligado com cada cultura no nível 4.
<b>7 e 8</b>	Presidente de corp local, prefeito ou gerente da cidade, celebridade local.	Você sempre pode achar um lugar com itens Muito Caros, unitariamente, mesmo se não estiver disponível.	Em sucesso, quando comprando um Luxo ou Item de Super Luxo, você pode pagar metade agora e metade um mês depois. <i>Se você não pagar a segunda parte a tempo, ninguém vai fazer negócios como esse mais com você, cuidado.</i>	Você sabe como se dar bem com 3 culturas adicionais (6 total) na sua área, junto em ganhar uma língua no qual você não tem ligado com cada cultura no nível 4.
<b>9</b>	Chefe Divisional Corp,Político da zona estatal ou da Cidade, Celebridade bem conhecida	Você sempre acha um espaço que pode achar itens de Luxo para seus clientes, unitariamente, mesmo se não disponíveis.	Em sucesso, você ganha 20% mais ou menos que o preço de mercado quando comprando ou vendendo.	Você sabe como se misturar em não apenas culturas diferentes na sua área, mas também com agências governamentais e corporativas.

<b>10</b>	Líderes Mundiais Maiores, líderes corporativos chefes, celebridade mundial	Você sempre pode achar um local que venda itens de super luxo, unitariamente, mesmo se não estiver disponível.	Em sucesso, você pode negociar o dobro do pagamento por pessoa por um trabalho perigoso.	Cara— Se infiltre em quase qualquer grupo, inclusive cultos, viu? Cê é foda.
-----------	--	--	--	--

## Tabela de Bicos e Tramos

<b>Rolagem</b>	<b>O que fez?</b>	<b>Habilidade ranque 1 - 4</b>	<b>Habilidade ranque 5 - 7</b>	<b>Habilidade ranque 8 - 10</b>
1	Trabalho de Guarda, Cliente barato	100eb	200eb	500eb
2	Trabalho de Guarda, Cliente caro	200eb	300eb	600eb
3	Extração ou Golpe Difícil	200eb	300eb	600eb
4	Contratado de Fortão de um Fixer, Corp ou Gangue	100eb	200eb	500eb
5	Atraiu atenção não desejada, poeira precisa baixar	0eb	100eb	300eb
6	Trabalho de assassino ou valentão de uma corp local	100eb	200eb	500eb





Rockerboy



Rock 'n' Roll, Drogas e Mensagem para desmantelar o capitalismo.

## Resumo

O Roqueiro ou Rockerboy, são influenciadores que usam um meio artístico para repassar uma mensagem, seja guitarras, teclados sintéticos, canto ou outro instrumento, Roqueiros são artistas em primeiro lugar e ideólogos em segundo. Cada um tem sua agenda pessoal ou artimanha para passar sua mensagem, diferente do Mídia, o roqueiro é mais focado no *momento* do protesto, não sobre o uso da rede ou canais de TV para passar a verdade, claro, que isso não exclui seu uso.

## Habilidade de Carreira

### IMPACTO CARISMÁTICO (INICIA LVL 4)

Ele pode influenciar os outros pela mera presença de personalidade.

**Não precisa ser um artista musical;** pode influenciar os outros por meio de poesia, arte, dança ou simplesmente de sua presença física. Pode ser um roqueiro — ou um líder de culto.

**Um Roqueiro só pode usar sua Habilidade de Papel Impacto Carismático em Fãs.**

Supondo que você não esteja em combate, você pode transformar pessoas que não são fãs em fãs (a menos que elas não gostem de você ativamente) rolando Impacto Carismático + 1d10 contra um DV8 para uma Pessoa Única, DV10 para um Grupo Pequeno de até 6 ou DV12 para um Grupo Enorme. **O Mestre determina quando alguém que você encontra já é um Fã.** Quando um Roqueiro deseja usar seu Impacto Carismático em um fã ou grupo de fãs, o Mestre usa a tabela abaixo para determinar se o favor está dentro dos poderes de seu Impacto Carismático, dado seu Nível de Habilidade de Papel atual. Caso contrário, o Rockerboy falha automaticamente. Caso contrário, o tamanho do grupo determina o VD contra o qual o Rockerboy deve rolar Impacto Carismático + 1d10. Se for bem-sucedido, fã ou grupo de fãs se esforça ao máximo para obter o favor que o Rockerboy pediu. Se falhar, o Rockerboy não pode pedir o mesmo favor novamente a esses fãs por uma semana.

## Rank de Impacto Carismático

**Locais onde você pode tocar:** O melhor tipo de local onde seu Rockerboy pode jogar na maioria das circunstâncias.

**Impacto em um único fã (DV8):** O impacto que seu Rockerboy pode ter em um único fã ao vencer um DV8 no Teste de Impacto Carismático.

**Impacto em um pequeno grupo de fãs (DV10):** O impacto que seu Rockerboy pode ter em um grupo de até seis fãs ao vencer um DV10 no Teste de Impacto Carismático.

**Impacto em um grande grupo de fãs (DV12):** O impacto que seu Rockerboy pode ter em um grande grupo de fãs reunidos para vê-los ao vencer um DV12 no Teste de Impacto Carismático.

#### ► IMPACTO CARISMÁTICO NÍVEIS 1 E 2

Locais que Você Pode Jogar: Pequenos clubes locais

Impacto em um Único Fã (VD8): O Rockerboy pode convencer um fã a fazer um pequeno favor para o Rockerboy; compre uma bebida ou refeição para o Rockerboy, dê-lhe uma carona para algum lugar.

Impacto em um Pequeno Grupo de Fãs (VD10): O Rockerboy tem um grupo de até 6 fãs para pedir autógrafos e outros totens pessoais; os fãs param o Rockerboy nas ruas para fazer amizade com eles.

Impacto em um Grande Grupo de Fãs (VD12): Você está brincando, né? Você ainda não tem grandes grupos de fãs.

#### ► IMPACTO CARISMÁTICO NÍVEIS 3 E 4

Locais que Você Pode Jogar: Clubes famosos

Impacto em um Único Fã (VD8): O Rockerboy pode convencer um fã a fazer um grande favor para o Rockerboy; ir para a cama com o Rockerboy, falar bem dele, etc.

Impacto em um Pequeno Grupo de Fãs (DV10): Convencer um grupo de até 6 fãs a sair regularmente com o Rockerboy; fornecer bebidas, drogas ou outros brindes para o Rockerboy.

Impacto em um Grande Grupo de Fãs (DV12): O Rockerboy tem um forte público local; os fãs compram suas gravações e produtos. Os Rockerboys recebem o nome de "Rockerboy"

Manson, um músico e ativista social que foi espancado até a morte pela polícia britânica enquanto estava no palco durante um show

#### ► IMPACTO CARISMÁTICO NÍVEIS 5 E 6

Locais que Você Pode Tocar: Clubes grandes e importantes

Impacto em um Único Fã (VD8): O Rockerboy pode convencer um fã a cometer um crime menor para o Rockerboy; furtar em uma loja, ajudar em uma briga.

Impacto em um Pequeno Grupo de Fãs (VD10): Convença um grupo de até 6 fãs a agir como o "grupo" pessoal do Rockerboy; saia constantemente com eles, faça favores ao Rockerboy e forneça coisas para suas necessidades pessoais.

Impacto em um Grande Grupo de Fãs (VD12): Os fãs do Rockerboy estão por toda a cidade, geralmente em cidades próximas. Eles são extremamente leais e frequentemente prestam grandes favores ao Rockerboy em troca de atenção.

#### ► IMPACTO CARISMÁTICO CLASSIFICAÇÕES 7 E 8

Locais que Você Pode Tocar: Pequenas casas de show, transmissão de vídeo local

Impacto em um Único Fã (VD8): Um fã está disposto a arriscar sua vida pelo Rockerboy sem questionar.

Impacto em um Pequeno Grupo de Fãs (VD10): Convença um grupo de até 6 fãs

a cometer um crime menor pelo Rockerboy; furto, ajuda em uma briga. Impacto em um Grande Grupo de Fãs (VD12): Os fãs do Rockerboy são extremamente leais. Eles lutam com grupos de fãs rivais, apoiam fortes redes de informação de fãs e se unirão para ajudar o Rockerboy.

► **IMPACTO CARISMÁTICO RANK 9**

Locais que Você Pode Tocar: Grandes casas de show, transmissão de vídeo nacional

Impacto em um Único Fã (VD8): O Rockerboy pode convencer um fã a cometer um crime grave pelo Rockerboy; roubar um item caro, espancar alguém pelo Rockerboy. Impacto em um

Pequeno Grupo de Fãs (VD10): Convencer um grupo de até 6 fãs a cometer um crime grave pelo Rockerboy; roubar um item caro, espancar alguém. Impacto em um Grande Grupo de Fãs

(VD12): Os fãs do Rockerboy são basicamente uma seita com lavagem cerebral; eles farão tumultos, destruirão propriedades e até matarão pelo Rockerboy.

► **IMPACTO CARISMÁTICO RANK 10**

Locais que Você Pode Tocar: Estádios enormes ou transmissão de vídeo internacional

Impacto em um Único Fã (VD8): O fã está disposto a se sacrificar pelo Rockerboy sem

questionar. Impacto em um Pequeno Grupo de Fãs (VD10): Convença um grupo de até 6 fãs a arriscar suas vidas pelo Rockerboy; para agir como proteção pessoal. Impacto em um Grande

Grupo de Fãs (VD12): Os fãs do Rockerboy agora são seguidores mundiais com atributos fortes e cult. Eles farão quase qualquer coisa pelo Rockerboy se solicitado; eles são um exército particular baseado no carisma do Rockerboy.

## **Tabela de Bicos e Trampos**

<b>Rolagem</b>	<b>O que fez?</b>	<b>Habilidade ranque 1 - 4</b>	<b>Habilidade ranque 5 - 7</b>	<b>Habilidade ranque 8 - 10</b>
1	Tocou num bico pequeno	200eb	200eb	500eb
2	Sem bicos ou trampo essa semana	0eb	100eb	300eb
3	Extração ou Golpe Difícil	300eb	500eb	800eb
4	Contratado de Fortão de um Fixer, Corp ou Gangue	100eb	200eb	500eb
5	Atraiu atenção não desejada, poeira precisa baixar	0eb	100eb	300eb
6	Trabalho de assassino ou valentão de uma corp local	100eb	200eb	500eb

♠ Exec



Escale a escada corporativa, traia e conspira a seu favor. Ninguém chega ao topo

## Resumo

Você faz parte de uma corporação e carrega com você os objetivos, diretrizes e *fit cultural* da empresa que trabalha, como executivo você constrói uma equipe para suprir as demandas legais ou não da empresa, desde que a moral permita. Ninguém gosta de um Executivo, pelo simples fato de ser um símbolo da podridão de Night City e cultura corporativa se alastrando na vida pública. Mas— Alguém que tem que fazer o trabalho e o trabalho tem seus benefícios...

## Habilidade de Carreira

### TRABALHO EM EQUIPE (INICIA LVL 4)

Ao longo de sua carreira como Executivo Corporativo você ganha benefícios e técnicos que são seus subordinados hierárquicos, claro— até a moral deles permitir fazer seus pedidos obscenos e ilegais.

#### ► Bônus de Assinatura ◀

No **Nível 1 de Trabalho em Equipe**, como presente, o Executivo recebe um terno composto por uma Jaqueta, Blusa, Calça e Calçado de Negócios que o identificam como membro da elite empresarial. O Executivo não pode revendê-los sem levantar suspeitas.

#### ► Moradia Corporativa ◀

No **Nível 2 de Trabalho em Equipe**, o Executivo tem acesso a um dos Apartamentos Corporativos de sua Empresa. Enquanto permanecer membro daquela Corporação, ele poderá se hospedar lá sem pagar Aluguel ou outras taxas. O Executivo ainda deve comprar seu próprio Estilo de Vida separadamente todos os meses. Se o Executivo sair para se juntar a outra Corporação, a mesma oferta será oferecida a ela e até mesmo o pagamento da mudança de todas as suas coisas para o novo apartamento.

No **Nível 7 de Trabalho em Equipe**, a moradia corporativa do Executivo é transformada em uma Casa em Beaverville na Zona Executiva.

**No Nível 10 de Trabalho em Equipe**, a moradia corporativa do Executivo é significativamente melhorada para uma McMansão Beaverville na Zona Executiva ou uma Cobertura de Luxo na Zona Corporativa.

#### ► Seguro Saúde Corporativo ◀

No Nível 6 do Teamwork, o Executivo recebe a cobertura Trauma Team Silver, paga mensalmente pela sua Corporação. Se o Executivo sair para se juntar a outra Corporação, a mesma oferta será estendida a ela.

No Nível 8 do Teamwork, a Corporação atualiza sua cobertura para Trauma Team Executive.

## Membros de Equipe

A partir do Nível 3, o Trabalho em Equipe concede ao Executivo um Membro da Equipe. Os Níveis 5 e 9 do Trabalho em Equipe concedem ao Executivo um Membro da Equipe adicional, com um máximo de 3 Membros da Equipe no Nível 9. Os Membros da Equipe são selecionados a partir de uma tabela especial para cada uma de suas funções. O Executivo escolhe a classe de Membro da Equipe que deseja, mas sua rolagem na tabela determina os Atributos do Membro da Equipe que o RH contrata para ele.

Embora construídos como Personagens Jogadores, eles variam de várias maneiras distintas.

- Eles não aprimoram suas Habilidades. Eles determinam e curam seus PVs como os Personagens Jogadores.
- Eles são controlados pelo Mestre, e sua capacidade de seguir uma ordem depende de sua Lealdade e da capacidade de fazer um Teste de Lealdade.
- **Eles não podem usar outra armadura além da Blindagem Leve.** Política da Empresa.

**Perdendo Membros da Equipe:** Se um Membro da Equipe for perdido, o RH recuperará seu equipamento e o substituirá durante a próxima sessão de jogo. Este "novo contratado" tem novos Atributos, mas sua Lealdade inicial é reduzida para 1 (eles ouviram sobre o que aconteceu). **Além disso, isso custará ao Executivo 200eb adicionais em "taxas de contratação" (subornos) para o RH.**

**O quê, você achou que o RH só contratava assassinos para você?**

**Lealdade:** Embora os Membros da Equipe trabalhem para o Executivo, eles não são robôs irracionais. Eles realizam as tarefas que lhes são dadas pelo Executivo com base em sua Lealdade ao chefe (ou no contracheque que assinam para eles). Lealdade é um valor mutável; um Executivo deve (durante cada sessão de jogo) fazer coisas para promover a Lealdade e não perdê-la. A Lealdade tem um limite máximo de 10 entre as sessões de jogo, mas durante uma sessão de jogo individual, a Lealdade não tem limite.

**Save de Lealdade:** Quando uma tarefa é dada a um Membro da Equipe pelo Executivo, o Mestre deve rolar 1d6 abaixo da Lealdade atual do Membro da Equipe. Se o salvamento falhar, o membro da equipe pode recusar ou falhar na tarefa ou de outra forma ligar para o Executivo.

Se a Lealdade cair para 0 ou menos, o membro da equipe tentará ativamente trair o Exec para seus inimigos. Se, ao final de uma sessão, um membro da equipe tiver menos de 0 de Lealdade, ele reclamará com o RH e receberá uma transferência ou sairá ao ter

## Lealdade

Ganhando Lealdade	Ganho	Perdendo Lealdade	Perda
Elogie o trabalho da equipe. <i>Muito uso disso fará você para de ganhar lealdade com o membro da equipe</i>	+1	<b>Nem um ganho de lealdade durante a sessão de jogo inteira</b>	-1
Dê a eles um bônus ou vantagem de no mínimo 200eb em valor	+4	Maltrate ou desconte em um membro ou seu trabalho	-2
Defenda eles contra a Gerência	+4	Ignore a contribuição de um membro para o trabalho. Esquecer o aniversário de um membro	-4
Dê a eles 20% do seu ganho do trabalho	+6	Quebre sua promessa de bônus ou vantagens, ou não omite tal bônus	-6
Dê uma folga para o membro <i>Deve ser uma sessão toda</i>	+6	Ferre eles contra a Gerência.	-6
Se arrisque fisicamente para um Membro da equipe	+8	Abandone um membro da equipe no tiroteiro.	-8

## Criando sua equipe

**Trabalho:** Decida qual é o trabalho do seu membro da equipe. Se desejar, você também pode escolher um trabalho secreto para ele. Você pode não querer que outras pessoas saibam que você tem um especialista em Operações Secretas ou um Invasor de Redes na folha de pagamento.

**ATRIBUTOS:** Jogue 1d6 e leia a linha correspondente, registrando cada ATRIBUIÇÃO. Não se esqueça de determinar os valores de HP, Ferimento Mortal e Resistência à Morte. Você não precisa reduzir o PEM devido à Perda de Humanidade de cibernética. Isso já foi considerado.  
**Habilidades, Cibernética e Equipamentos:** Registre as Habilidades, Cibernéticas e Equipamentos do seu membro da equipe. Esses são pacotes padrão fornecidos a ele pela empresa.

**Lealdade Inicial:** Jogue 1d6 e adicione 1. Esta é a lealdade inicial do seu membro da equipe.

► **GUARDA EMPRESARIAL**

**Trabalhos Secretos:** Escolta, Personal Trainer • **Trabalho Real:** Proteger o Executivo em situações perigosas

Rolagem	INT	REF	DES	TECH	FRIZ	VONT	MOVE	CORP	EMP
1	3	7	7	4	7	6	4	8	4
2	5	8	6	2	7	8	4	8	2
3	4	8	5	3	7	8	6	6	3
4	4	7	8	4	7	7	4	7	2
5	3	8	5	2	8	7	4	6	7
6	5	7	7	2	7	6	5	7	4

**Perícias +2:** Concentração, Conversação, Educação, Primeiros Socorros, Percepção Humana, Linguagem (Gírias Urbanas),

Especialista Local (Sua Casa), Persuasão, Furtividade

**Perícias +4:** Atletismo, Evasão, Interrogatório, Percepção, Resistência à Tortura/Drogas, Táticas

**Perícias +6:** Pistola, Briga

**Ciberware:** Anticorpos Aprimorados, Armadura Subdérmica (SP11), Suíte de Áudio Cibernético, Agente Interno, Rastreador Teleguiado

**Equipamento:** Agente, Blindado Leve (EP11), Pistola Muito Pesada, Munição Básica para Pistola Mto. Pesada x50

► **AGENTE DE RISCO EMPRESARIAL**

**Trabalhos Secretos:** Assistente Pessoal, Estilista • **Trabalho Real:** Evitar que o Executivo suje suas mãos

Rolagem	INT	REF	DES	TECH	FRIZ	VONT	MOVE	CORP	EMP
1	4	8	5	4	6	8	5	7	3
2	3	8	6	2	8	6	6	6	5
3	6	7	5	5	7	6	3	7	4
4	5	6	5	3	6	7	8	6	4
5	3	8	4	4	8	7	4	8	4
6	5	8	3	7	7	8	3	6	3

**Perícias +2:** Atletismo, Briga, Concentração, Conversação, Educação, Primeiros Socorros, Idioma (Gírias de Rua), Especialista Local (Sua Casa), Percepção, Persuasão

**Perícias +4:** Corrupção, Negócios, Evasão, Percepção Humana, Arrombamento de Fechaduras, Ligeiro, Comércio, Guarda-Roupa e Estilo

**Perícias +6:** Pistola, Furtividade,

**Ciberware:** Olhos Cibernéticos com Luz Fraca/Infravermelho/UV pareados, Mudança de Cor, Ciberarma com Mão de Agarrar, Pop-up Arma de Longo Alcance (Pistola Muito Pesada), Cobertura Realskinn™

**Equipamento:** Agente, Blindado Leve (EP 11), Pistola Muito Pesada, Munição Básica para Pistola Mto. Pesada x50

#### ► MOTORISTA EMPRESARIAL

**Trabalhos Secretos:** Manobrista, Motorista Particular • **Trabalho Real:** Dirige, Pilota e faz a manutenção dos veículos da equipe.

Rolagem	INT	REF	DES	TECH	FRIZ	VONT	MOVE	CORP	EMP
1	5	8	6	4	6	5	6	5	5
2	5	7	7	5	5	7	4	7	3
3	6	8	8	4	7	4	5	6	2
4	8	7	4	5	4	7	5	6	4
5	7	8	3	5	7	6	4	6	4
6	6	8	6	6	8	5	3	5	3

**Perícias +2:** Atletismo, Concentração, Conversação, Educação, Primeiros Socorros, Percepção Humana, Linguagem (Gírias de Rua), Especialista Local (Sua Casa), Percepção, Persuasão

**Perícias +4:** Briga, Resistência, Evasão, Tecnologia de Veículos Terrestres, Piloto de Veículo Aéreo, Piloto de Veículo Marítimo, Veículo Marítimo Tecnologia, Furtividade, Rastreamento

**Perícias +6:** Dirigir veículo terrestre, Pistola

**Ciberware:** Implante de radar/sonar, suíte de áudio cibernético, agente interno, rastreador de homing, detector de radar

**Equipamento:** Armorjack Leve (SP11), Pistola Muito Pesada, Carro Terrestre Compacto com Melhoria de Assento, Pistola Mto.Pesada Básica, Munição x50

#### ► TECNICO EMPRESARIAL

**Trabalhos Secretos:** Engenheiro de TI, Estagiário • **Trabalho Real:** Reparar armas e equipamentos da equipe

Rolagem	INT	REF	DES	TECH	FRIZ	VONT	MOVE	CORP	EMP
1	8	8	5	7	3	4	4	5	6
2	8	7	6	8	3	5	5	4	4
3	8	6	5	8	4	3	3	7	6
4	8	8	5	7	4	4	4	5	5
5	7	7	3	7	5	3	6	6	3
6	7	8	5	8	6	3	3	5	5

**Perícias +2:** Atletismo, Briga, Concentração, Conversação, Evasão, Primeiros Socorros, Percepção Humana, Linguagem (Gírias de Rua), Especialista Local (Sua Casa), Percepção, Persuasão, Furtividade

**Perícias +4:** Educação, Armeiro, Pistola

**Perícias +6:** Tecnologia Básica, Tecnologia Cibernética, Tecnologia Eletrônica ou de Segurança

**Ciberware** Tool Hand, Cyberaudio Suite, Internal Agent, Bug Detector, Audio Recorder

**Equipamento:** Armorjack Leve (SP11), Pistola Mto. Pesada, Munição Básica Mto Pesada. x50

#### ► TRILHA-REDE EMPRESARIAL

**Trabalhos Secretos:** Engenheiro de TI, Pesquisador Especializado • **Trabalho Real:** Trilhar a Rede e aquisição de informação.

Rolagem	INT	REF	DES	TECH	FRIZ	VONT	MOVE	CORP	EMP
1	6	7	8	7	5	4	5	5	3
2	7	8	4	6	8	3	4	6	4
3	5	6	8	8	6	6	4	4	3
4	7	8	5	6	4	4	6	5	5
5	5	8	8	5	5	3	6	4	6
6	8	7	6	6	4	7	4	4	4

**Perícias +2:** Interface (**Habilidade de Função de Trilha-Rede**), Atletismo, Briga, Concentração, Conversação, Evasão, Primeiros Socorros, Percepção Humana, Linguagem (Gírias de Rua), Especialista Local (Sua Casa), Percepção, Persuasão

**Perícias +4:** Tecnologia Básica, Criptografia, Cibertecnologia, Educação, Tecnologia Eletrônica/Segurança (x2), Falsificação, busca de biblioteca, Pistola, Furtividade

**Ciberware:** Neural Link, Chipware Socket, Pain Editor, Interface Plugs, Cybereyes with Virtuality

**Equipamento:** Agente Light Armorjack (SP11), Cyberdeck (7 slots: Sword, Sword, Killer, Worm, Worm, Armor), Pistola Mto Pesada, Munição Basica x50

## Tabela de Bicos e Tramos

<b>Rolagem</b>	<b>O que fez?</b>	<b>Habilidade ranque 1 - 4</b>	<b>Habilidade ranque 5 - 7</b>	<b>Habilidade ranque 8 - 10</b>
1	Teve um sucesso moderado em um projeto, recebeu bônus	300eb	500eb	800eb
2	Nada interessante aconteceu, a corporação não ficou impressionada, perdeu um bônus	0eb	100eb	300eb
3	Apenas ganhou seu salário	200eb	300eb	600eb
4	Ferrou um rival e ganhou um bônus	100eb	200eb	500eb
5	Conseguiu um sucesso em um grande projeto, ganhou elogios e bônus do seu chefe de departamento	300eb	500eb	800eb
6	Liquidou um alvo que era uma ameaça a um serviço e pegou seu orçamento	200eb	300eb	600eb

 Nômade



Céu, mar ou terra, um nômade traça continentes em sua sobrevivência.

## Resumo

Corpes expulsaram vocês de suas comunidades e vilarejos, fazendeiros pegaram em armas e viveram de grande comboios armados e blindados nos desertos deixados após o desastre climático global dos anos 2000. Vans, ônibus, motorhomes, carros e motos, criam essa trupe, nômade são muito fieis à sua comunidade, existindo de plantio verticalizado com estufas, assalto de trens e centrais logísticas de outras comunidades e corporações e o mais conhecido pelos “urbanos” de Night City, tráfico e contrabando ilegal de pessoas e commodities. Você tem sua matilha, comunidade, trupe ou gangue que são sua família, de sangue ou não que seguem um “Lema”, um voto para sua matilha, siga esse lema e sua matilha vai lhe ceder mais ferramentas e serviços para seu uso próprio.

## Habilidade de Carreira

### **LEMA (moto)** *(INICIA LVL 4)*

Quando um nômade aumenta seu rank em *Moto*, eles têm a opção de ter outro veículo (sem melhorias, básico) igual ou menor seu ranque do galpão da família e precisam ter autorização para melhorar um veículo. Nômade conseguem dirigir qualquer tipo de veículo com alta habilidade.

### **Familiaridade de Veículo**

Parte de ser um membro da Família Nômade significa saber dirigir e manter veículos.

**Nômade adicionam seu RANK DE MOTO para qualquer teste de habilidade que envolve as seguintes habilidades: Dirigir (Terrestre), Pilotar (Aéreo, Marinho) e Tecnologia Veicular (Aérea, Marinha, Terrestre).**

## Galpão Motorizado da Família

Sempre quando você AUMENTA seu Rank de Habilidade de Carreira você tem duas opções:

- **ESCOLHER** adicionar um veículo padrão igual ao seu nível de Rank ao grupo da família que você tem permissão de usar.
- **OU** melhorar um veículo já permitido da família com um único upgrade do seu rank ou abaixo.

Um Nômade só pode ter um de seus Veículos Familiares por vez. Um Nômade pode ligar para um de seus Familiares para trocar seu Veículo Familiar atual por outro de seus Veículos Familiares emprestados e, supondo que sua Família esteja por perto, o veículo pode ser trocado na manhã seguinte.

Se destruído, a Família consertará completamente qualquer Veículo Familiar para o Nômade, mas isso levará uma semana. O Nômade também deverá pagar 500eb pelo serviço. Até mesmo Chefes de Família pagam isso porque é uma forma de salvar a sua reputação por danificar a propriedade da Família. Pode ser dispensado se você estiver sem dinheiro, mas sua reputação sofrerá. Reparos diários, como remoção de balas, são de responsabilidade do Nômade.

Ao atingir o 10º Nível em sua Habilidade de Função, um Nômade é promovido a uma posição de liderança em sua Família, com toda a responsabilidade que isso acarreta. Enquanto lidera pelo exemplo, tal Nômade pode ter todos os seus Veículos Familiares por vez. Quaisquer futuros Veículos Familiares que eles desejem comprar são comprados pelo preço de mercado, e quaisquer futuras atualizações que eles desejem podem ser compradas por 1.000eb cada.

## Galpão Motorizado Familiar (tabela)

Rank	Veículo
1 - 4	Groundcar Compacto, Girocoptero, Jetski, Moto ou Quadricículo
5 - 6	Helicoptero, Goundcar de Alta Performance
7 - 8	VA-4, Cruzador Cabin, SuperMoto
9 - 10	Aerozep, VA-9, Super Groundcar, Yachte

## Melhoria de Veículos Nômades

Salvo indicação em contrário, uma opção só pode ser adquirida uma vez por veículo. Essas melhorias também raramente são vendidas no mercado aberto, sendo muito caras para aquelas disponíveis no Nível 1 de Motocicleta e luxuosas para aquelas inacessíveis no Nível 1.

### TODOS OS VEÍCULOS:

Rank Necessário	Melhoria
-----------------	----------

5	<b>Chassi Blindado:</b> Blinda o veículo em SP13. Não afeta os vidros do veículo.
1	<b>Vidro à Prova de Balas:</b> Em vez de não oferecer proteção alguma, todos os vidros do veículo agora são considerados como cobertura: Vidro à Prova de Balas Fino (15 HP). Se aprimorado pela segunda vez, torna-se Vidro à Prova de Balas Espesso (30 HP). Todas as janelas do veículo sofrem danos individualmente.
1	<b>Central de Comunicações:</b> Console touchscreen de fácil acesso com <b>Agente</b> de bordo e espaço de armazenamento com tecnologia removível: <b>6 Comunicadores de Rádio</b> , <b>6 Embaralhadores/Desembaralhadores</b> , um <b>Scanner de Rádio/Tocador de Música</b> , um <b>Rastreador de Homing</b> com 6 rastreadores interligados do tamanho de botões e um <b>Gravador de Áudio</b> .
1	<b>NOS:</b> Uma explosão de poder quando você precisa. Permite que você use sua Ação para usar uma Ação de Movimento adicional ao dirigir um veículo. Cada tanque de NOS pode ser usado uma vez por dia. Cada melhoria adicional adiciona um tanque adicional. Os tanques capturam nitrogênio e oxigênio do ar e sintetizam óxido nítrico por conta própria, sem nunca precisar ser reabastecido.
1	<b>Lança-chamas de Bordo:</b> Um <b>lança-chamas</b> que pode ser montado frontal, lateral ou traseiro na parte externa de um veículo. O motorista pode dispará-lo usando sua Ação. Não pode ser recarregado enquanto dirige. A arma não pode ser removida e não aceita acessórios de arma. Diversas melhorias podem ser instaladas.
1	<b>Metralhadora de bordo:</b> Um <b>fuzil de assalto</b> com capacidade para apenas 30 tiros, capaz de usar o disparo automático, que pode ser montado frontalmente na parte externa do veículo. O motorista pode dispará-lo usando sua Ação. Não pode ser recarregado enquanto dirige. A arma não pode ser removida e não aceita acessórios para armas. Diversas melhorias podem ser instaladas.
1	<b>Melhoria de Assentos:</b> Adiciona dois assentos ao veículo. Se desejado, esses assentos extras podem vir em um sidecar, que pode ser totalmente fechado com o mesmo vidro do restante do veículo, com janelas laterais opcionais. Além disso, qualquer assento em um veículo com esta melhoria pode ser equipado como assento ejetor, disparando o conteúdo do assento a 10 m/jardas no ar acima do veículo, através de um

	<p>mecanismo de alçapão no teto do veículo, se necessário. Um passageiro ejetado atingido por uma hélice de helicóptero durante tal ejeção sofre dano como se tivesse sido atingido por uma <b>Arma Corpo a Corpo Muito Pesada</b>. Normalmente, esses assentos ejetores são equipados com paraquedas, mas estes sempre podem ser removidos. Esta melhoria pode ser realizada várias vezes para todos os veículos, exceto Motos, Jet Skis e Girocópteros.</p>
5	<p><b>Atualização de Segurança:</b> Substitui todas as fechaduras do veículo por fechaduras de DNA, que podem ser configuradas para aceitar impressão digital, escaneamento de íris, amostra de sangue ou qualquer outro método biométrico desejado. Essa fechadura não pode ser destrancada sem sua chave biométrica ou uma Verificação Técnica de Segurança/Eletrônica DV 17. Uma pessoa que apresentar uma chave biométrica imprecisa ou não passar na Verificação para abrir uma das fechaduras sem a chave biométrica correta é atingida como se tivesse sido atingida no corpo por um Bastão de Atordoamento se estiver a menos de 2 metros do veículo. Além disso, a Atualização de Segurança adiciona um recurso de camuflagem ao veículo, permitindo que ele se esconda de todos, exceto de uma Verificação de Percepção DV17, desde que permaneça parado. O sistema leva um minuto para ser ativado e opera gravando um vídeo dos arredores do veículo e projetando-o na superfície em tempo real, auxiliado em parte por nanomáquinas que cobrem áreas de difícil acesso.</p>
1	<p><b>Melhoria de Contrabando:</b> Melhora o veículo com dois Coldres Ocultos a bordo (exatamente as mesmas regras do Cyberware de mesmo nome), que fornecem ao motorista e a um passageiro uma arma oculta de fácil acesso, além de um amplo espaço escondido em algum lugar dentro do veículo para fins de contrabando. Esses espaços só podem ser descobertos com um Teste de Ocultação/Revelação de Objetos DV17. Esta melhoria pode ser realizada várias vezes com todos os veículos, exceto: Motos, Jet Skis e Girocópteros.</p>

## TODOS, MENOS MOTOS, JET SKIS E GIROCOPTEROS

Rank Necessário	Melhoria
1	<p><b>Chassi Pesado:</b> Adiciona 20 SDP ao veículo. Isso não afeta os vidros do veículo. Um veículo com esta atualização pode rebocar até 10 toneladas. Pode até ter um cabo de reboque grande, em termos de aparência. Esta atualização é um</p>

	pré-requisito para algumas das atualizações de veículos mais pesados.
5	<p><b>Pod de Foguetes a Bordo:</b> Um Lançador de Foguetes com um tambor de três foguetes que pode ser montado frontalmente na parte externa de um veículo.</p> <p>O motorista pode dispará-lo usando sua Ação. Não pode ser recarregado enquanto dirige. A arma não pode ser removida e não aceita acessórios de arma.</p> <p>Múltiplas melhorias podem ser instaladas, mas qual tarefa requer mais de três foguetes...? <b>Requer Chassi Pesado.</b></p>
5	<p><b>Suporte para Arma Pesada no Veículo:</b> A atualização transforma um dos assentos do veículo em um suporte giratório para qualquer arma de longo alcance de duas mãos, que pode ser disparada por um passageiro usando sua Ação. O passageiro também pode recarregar esta arma montada enquanto o veículo estiver em movimento. Esta arma pode ser removida ou reinstalada usando uma Ação. Na primeira vez que um Nômade atualizar um de seus veículos com uma dessas armas, sua Família receberá de presente uma <b>Hélice Tsunami Arms, um Canhão Elétrico Rhinemetall EMG-86</b> ou um <b>Lança-Granadas Militech "Cowboy" U-56</b>, mas todos os outros ficam a cargo do Nômade. Se o veículo tiver Vidro à Prova de Balas, uma bolha do mesmo vidro protege o atirador.</p> <p>Múltiplas atualizações só podem ser instaladas em Cruzeiros de Cabine, lates, Aerozeps e Carros de Solo que já tenham a Atualização de Capacidade de Habitação instalada. <b>Requer Chassi Pesado.</b></p>

## TODOS VEÍCULOS TERRESTRES OU MARINHOS

Rank Necessário	Melhoria
1	<p><b>Arma de Combate Corpo a Corpo a Bordo:</b> Uma arma de combate corpo a corpo muito pesada que pode ser montada na parte frontal, lateral ou traseira do veículo. O motorista pode atacá-la usando sua Ação. A arma não pode ser removida. Diversas melhorias podem ser instaladas.</p>

## TODOS VEÍCULOS TERRESTRES OU MARINHOS

Rank Necessário	Melhoria
5	<p><b>Atualizar para Flutuar:</b> Esta atualização instala uma série de</p>

	ventiladores potentes na base do veículo que permitem que ele viaje pela superfície da água na velocidade de um Cabin Cruiser.
7	<b>Melhoria do Motor AV-4:</b> Esta melhoria adiciona um motor turbofan de empuxo vetorial ao veículo, permitindo o voo! Em termos de movimento, trate o veículo como um AV-4 enquanto estiver no ar. O veículo é pilotado usando a habilidade Pilotar Veículo Aéreo em vez da habilidade Dirigir Veículo Terrestre quando estiver no ar.

### TODOS VEÍCULOS TERRESTRES OU MARINHOS EXCETO MOTOS E JET SKIS

Rank Necessário	Melhoria
1	<b>Arado de Combate:</b> Sempre que você bater a frente do veículo em um abrigo, outro veículo ou um pedestre azarado, seu veículo não sofre nenhum dano e ninguém em seu veículo sofre o Ferimento Crítico por Chicote. Se o seu veículo foi impulsionado por NOS no Turno em que você bateu a frente do seu veículo em um abrigo, outro veículo ou um pedestre azarado, o dano causado pela colisão do seu veículo aumenta em 2d6.

### TODAS AS MOTOS

Rank Necessário	Melhoria
5	<b>Integração Aprimorada com Plugs de Interface:</b> Ao usar seus Plugs de Interface para pilotar sua moto com esta atualização, se você puder se esquivar de balas (REF 8 ou superior) e você, um passageiro em sua moto ou sua moto for alvo de um ataque que você poderia se esquivar ou evitar a pé, você pode tentar se esquivar ou evitar esse ataque com sua Habilidade de Evasão, assim como faria se estivesse a pé. Sua escolha de esquiva "se torna" a defesa escolhida pelo seu passageiro automaticamente. No caso de um ataque explosivo ou de outra área, sua moto desvia para fora do alcance se você se esquivar com sucesso, assim como tal efeito faria com que você fizesse se estivesse a pé.

### TODOS OS GROUND CARS

Rank Necessário	Melhoria
5	<b>Faixa de Espinhos Implantável:</b> Pode ser implantada pelo

	<p>motorista como uma Ação. Quando implantada, qualquer veículo próximo com pneus deve realizar um Teste de Condução de Veículo Terrestre DV17. Caso falhe no Teste, seu veículo sofre 4d6 de dano em seu ponto fraco (dano que atravessa o SP de qualquer veículo é multiplicado por 2). Faixas de espinhos de reposição custam 10eb (Barato). Múltiplas melhorias aumentam a quantidade de faixas de espinhos que podem ser implantadas antes que o mecanismo precise ser recarregado, o que não pode acontecer enquanto o veículo estiver em movimento.</p>
--	--

## AEROZEP, VA-4, CABIN CRUISER, GROUND CARS, YACHT

Rank Necessário	Melhoria
1	<p><b>Capacidade de Alojamento:</b> Quando instalado em um Groundcar ou VA-4, esta atualização adiciona uma área de dormir com 1 cama, um banheiro, um chuveiro e uma pequena cozinha ao veículo, transformando-o em uma Kombi. Quando instalado em um Cabin Cruiser, Yacht ou Aerozep, a atualização adiciona um cômodo ao veículo. Requer um <b>Chassi Pesado</b> no Groundcar Compacto e Groundcar de Alto Desempenho.</p>

## Tabela de Bicos e Tramos

Rolagem	O que fez?	Habilidade rank 1 - 4	Habilidade rank 5 - 7	Habilidade rank 8 - 10
1	Trabalho de entrega de Carga Legítima	100eb	200eb	500eb
2	Protegeu uma Carga	100eb	200eb	500eb
3	Traficou um contrabando pequeno	100eb	200eb	500eb
4	Contrabandeou uma carga grande	200eb	300eb	600eb
5	Fretou seu cliente de forma segura	100eb	200eb	500eb
6	Não achou trampo essa semana.	0eb	100eb	300eb





Combate



## **Bem vindo à Night City, Choom!**

Este documento é um auxílio de texto e imagético do sistema não localizado ao Brasil via PDF, "Cyberpunk RED", isso cria uma barreira linguística horrível para o jogador médio brasileiro, seja sistemas, universo ou itens dentro de jogo, é importante haver coesão sobre o que é necessário que o jogador saiba de acordo com sua carreira.

*Vale a pena lembrar, que este documento está sempre em alteração e alguns elementos estarão APENAS dentro do FoundryVTT traduzidos, por exemplo munições e tabelas invocadas em momentos específicos de jogabilidade, que não são necessariamente interessantes ao jogador.*

*Alguns dos tópicos são:*

- **Carreiras**
- **Combate**
- **Habilidades**
- **Descanso (Downtime)**
- **Gírias**
- **Gangues**
- **Lugares**
- **Corporações**
- **Itens & Drogas**



# Corporações



## **Bem vindo à Night City, Choom!**

Este documento é um auxílio de texto e imagético do sistema não localizado ao Brasil via PDF, "Cyberpunk RED", isso cria uma barreira linguística horrível para o jogador médio brasileiro, seja sistemas, universo ou itens dentro de jogo, é importante haver coesão sobre o que é necessário que o jogador saiba de acordo com sua carreira.

*Vale a pena lembrar, que este documento está sempre em alteração e alguns elementos estarão APENAS dentro do FoundryVTT traduzidos, por exemplo munições e tabelas invocadas em momentos específicos de jogabilidade, que não são necessariamente interessantes ao jogador.*

*Alguns dos tópicos são:*

- **Carreiras**
- **Combate**
- **Habilidades**
- **Descanso (Downtime)**
- **Gírias**
- **Gangues**
- **Lugares**
- **Corporações**
- **Itens & Drogas**



# Descanso e Mercado



## DESCANSO E MERCADO

Grande parte do tempo em *Cyberpunk* é feito em seus descansos, pois após um grande trabalho, seu mercenário precisa repor energias ou esperar a poeira baixar. **Aqui não é um compêndio de todas as mercadorias em Night City**, mas um guia de informações e tabelas de identificação rápida para consulta em meio a jogo, dúvidas sobre o que posso comprar e quando são respondidas aqui, não sobre o item de compra que estaria no mercado. Isto deve ser lido no **Night Market Appendix**, uma coletânea de preços, disponibilidades e onde se encontra mais informação sobre tais itens.

### Compra e Venda

Você pode vender e comprar coisas no mercado comum, Vendits (Maquinas de Vendas) e o Mercado Noturno (Mercado Negro), entretanto, **sem a ajuda de um Canal experiênte ou um de seus Mercados Noturnos, você apenas pode comprar itens até o valor máximo Premium.**

### Categoria de Preços

Categoria de Preço	Valor de Mercado
Barato	10eb
Diário	20eb
Custioso	50eb
Premium	100eb
Caro	500eb
Muito Caro	1000eb

<b>Luxo</b>	5000eb
<b>Super Luxo</b>	10.000eb pra cima

## Estilo de Vida

No início de todo mês, você deve pagar em dedinhos o valor do seu estilo de vida, onde mora e o que consome ao longo do mês. Verifique qual o estilo de vida correspondente seu mercenário se encaixa, anote e valor somado dos custos e caso seu custo de vida mude por falta de grana ou excesso de grana, comunique para seu mestre.

## Moradia

<b>Moradia</b>	<b>Aluguel (Mensal)</b>	<b>Custo de Compra</b>
<b>Morar na Rua</b>	NDA	NDA
<b>Na rua mas em um veículo</b>	NDA	NDA
<b>Hotel Cubiculo</b>	500eb	NDA
<b>Container de Carga</b>	1.000eb	15.000eb
<b>Apartamento Estúdio</b>	1.500eb	25.000eb
<b>Apartamento de 2 Quartos</b>	2.500eb	35.000eb
<b>Conapê Corporativo</b>	Dado pela Corporação	NDA
<b>Conapê Melhorado</b>	7.500eb	85.000eb
<b>Cobertura de Luxo</b>	15.000eb	150.000eb
<b>Casa Corporativa em Beaverville</b>	Dado pela Corporação	200.000eb
<b>McMansão Corporativa em Beaverville</b>	Dado pela Corporação	500.000eb

## Consumo & Prazeres

<b>Rank</b>	<b>Veículo</b>	<b>Custo Mensal</b>
<b>Kibe (Bolinho)</b>	Comida de cachorro feita para consumo humano. Uma vez ao mês você pode ver um filme ou Neurodança.	100eb
<b>Pré-Embalado Genérico</b>	Muito melhor que kibe em comparação. Todo final de semana você pode pagar para ir ao um bom bar, balada ou ter uma refeição em um bom restaurante	300eb
<b>Pré-Embalado Gostoso</b>	Sua comida é da mesma qualidade da maioria dos restaurantes, mesmo artificial tem quase o mesmo sabor de comida real. Você frequenta bares e restaurantes excelentes quando sai. Uma vez ao mês você pode ver um show ao vivo ou um evento esportivo de sua escolha.	600eb
<b>Comida Fresca</b>	Comida de verdade. Caso esteja cansado ou longe de casa, você pode alugar um quarto de hotel sem se preocupar com sua carteira. Você frequenta um bar executivo. Uma vez ao mês você pode comer em um restaurante de renome mundial.	1500eb

Armas, Munição e Mods

# MERCADO: Armas, Munição e Mods

Isto deve ser lido no **Night Market Appendix**, uma coletânea de preços, disponibilidades e onde se encontra mais informação sobre tais itens.

## # \*\*PISTOLAS\*\*

### \*\*PISTOLAS MÉDIAS\*\* (2D6)

Air Pistol 100eb (Premium) CP:R 347

*\*Pistola que atira bolas de tinta e ácido!*

Dai Lung Streetmaster 20eb (Everyday) CP:R 342, DL:TT 3

*\*Pistola média de má qualidade*

Duel Caster 100eb (Premium) DL:ElfTCG 9, IR3 73

*\*Pistola média de má qualidade*

Faisal's Escape Plan 60eb (Costly) DL:TT 3

*\*Pistola média de má qualidade*

Federated Arms X-9mm 50eb (Costly) CP:R 342, DL:TT 3

*\*Pistola média de qualidade padrão*

Medium Pistol 50eb (Costly) CP:R 341

Micro Cutie by Hello Cutie 1,000eb (V Expensive) MC 1, DGD 145

*\*Pistola média de qualidade Exótica, 10 balas como ação você pode ativar ou desativar Hypurburst, quando ativado, o ROF é 1, ronrona auditivamente, dá 4d6 dano mas gasta todas as balas do cartucho. Não pode fazer tiros mirados, arma desativa com - de quatro balas no pente.*

Militech Avenger 100eb (Premium) CP:R 342, DL:TT 4

*\*Pistola média de qualidade excelente*

Nomad .357 Magnum 150eb (Premium) DL:TT 4

*\*Pistola média de qualidade padrão com pente estendido*

PS E-TACK Rapid Responder 500eb (Expensive) DL:12RED 3

*\*Pistola de má qualidade, com pente estendido e adicional de*

Towa Type-12 Police Pistol 550eb (Expensive) DL:TT 4

### \*\*PISTOLAS PESADAS\*\* (3D6)

Con Arms Unity 500eb (Expensive) CEMK 32

Dai Lung Magnum 50eb (Costly) CP:R 342, DL:TT 4

E-TACK Public Defender 50eb (Costly) BC 115

GunMart Midnight Defender 550eb (Expensive) DL:TT 4

GunMart Smart Special 100eb (Premium) BC 108

GunMart Special 20eb (Everyday) BC 108

Heavy Pistol 100eb (Premium) CP:R 341

Hello Cutie Gun-Gun Friend-Friend 1,000eb (V Expensive) DL:12Cute 4

Militech Fox Dual Ammo 1,000eb (V Expensive) BC 113

Militech M-10AF Lexington 1,000eb (V Expensive) CEMK 32  
Militech M-76e Omaha 500eb (Expensive) CEMK 33  
Militech Sheriff 200eb (Premium) DL:TT 4  
Militech Tactical Umbrella 1,000eb (V Expensive) DL:We 6, IR2 20  
ModFire 10X 1,000eb (V Expensive) BC 114  
Mustang Arms Mark II 600eb (Expensive) DL:TT 4  
Mustang Arms Mark III 100eb (Premium) CP:R 342, DL:TT 4  
Nova Cityhunter X 500eb (Expensive) CP:R 342, DL:TT 5  
Nova 757 CityHunter 1,000 (V Expensive) DL:12Gun 5, DGD 145  
Overlord Handcannon 100eb (Premium) BC 106  
Stun Gun 100eb (Premium) CP:R 349

## \*\*PISTOLAS MTO. PESADAS\*\* (4D6)

Con Arms Multi Ammo Pistol 500eb (Expensive) DL:12Gun 3, DGD 144  
Dartgun 100eb (Premium) DGD 348  
Hello Cutie Janus Hex 500eb (Expensive) DL:12Cute 4  
Faisal's Convenience 20eb (Everyday)/50eb (Costly) DL:TT 5  
Fed Arms Super Chief Plus 50eb (Costly) CP:R 342, DL:TT 5  
Fire Extinguisher 50eb (Costly) T:Hope 34  
Magnum Opus Hellbringer 1,000eb (V Expensive) DL:12Gun 4, DGD 144  
Malorian Arms 3516 10,000eb (S Luxury) CP:R 348  
Microwaver 500eb (Expensive) CP:R 348  
Militech Boomer Buster 500eb (Expensive) CP:R 342, DL:TT 5  
Militech Crusher 500eb (Expensive) DL:12Gun 4, DGD 144  
Militech Crusher (207X) 1,000eb (V Expensive) CEMK 32  
Militech Perseus 5,000eb (Luxury) BC 112  
Nat's Long-Barreled Pistol 500eb (Expensive) DL:12RED 3  
Nomad Big Gulp 100eb (Premium) DL:TT 5  
Nomad Rocker 100eb (Premium) BC 115  
Pursuit Security Bouncer 500eb (Expensive) BC 97  
Sanroo Hello Cutie Ultra-K8 5,000eb (Luxury) BC 118  
Scrambler 1,000eb (V Expensive) T:Street 110  
Shrieker 500eb (Expensive) CP:R 349  
Sternmeyer P-35 100eb (Premium) CP:R 342, DL:TT 6  
Sternmeyer P-35 Covert 200eb (Premium) DL:TT 6  
Superchrome® Sidearm 1,000eb (V Expensive) BC 121  
Techtronika RT-46 Burya 1,000eb (V Expensive) CEMK 33  
Tommyknocker 1,000eb (V Expensive) BC 123  
Very Heavy Pistol 100eb (Premium) CP:R 341  
Westwood 500eb (Expensive) BC 121  
WW1 Rifle/Pistol Conversion 20eb (Everyday) DL:BC+ 4, IR4 12

## # \*\*SUBMETRALHADORAS-SMG\*\*

### \*\*SMG\*\* (4D6)

Arasaka HJKE-11 Yukimura 500eb (Expensive) CEMK 31  
Arasaka Minami 10 500eb (Expensive) CP:R 342, DL:TT 6  
Arasaka Minami 10 P/M/S 600eb (Expensive) DL:TT 6  
Big Dreem 10eb (Cheap) DL:BC+ 3, IR4 11  
Dai Lung Cybermag 20 550eb (Expensive) DL:TT 6  
Fed Arms Pepper Shaker 500eb (Expensive) BC 105  
Fed Arms Tech-Assault III 50eb (Costly) CP:R 342, DL:TT 6  
Militech Mastiff SMG 1,000eb (V Expensive) BC 113  
Militech Mini-Gat 100eb (Premium) CP:R 342, DL:TT 7  
Modfire 10X 1,000eb (V Expensive) BC 114  
Mustang Arms Rodeo 100eb (Premium) DL:TT 7  
SMG 100eb (Premium) CP:R 341  
Teen Dreem 20eb (Everyday) DL:12Gun 6, DGD 145

### \*\*SMG PESADA\*\* (4D6)

Arasaka TKI-20 Shingen 1,000eb (V Expensive) CEMK 32  
Chadran Arms City Reaper 50eb (Costly) CP:R 342, DL:TT 7  
Heavy SMG 100eb (Premium) CP:R 341  
IMI UZ 2045 Pro 600eb (Expensive) DL:TT 7  
Malorian Sub-Flechette Gun 5,000eb (Luxury) DL:12Gun 4, IR2 60  
Militech Viper 500eb (Expensive) CP:R 342, DL:TT 7  
Mustang Arms ARS-5 SMG 1,000eb (V Expensive) DL:12Gun 5, IR2 61  
S Hello Cutie Happy Dancer 500eb (Expensive) DL:TT 7  
S Hello Cutie Hidden Cougar 500eb (Expensive) DL:TT 7  
S Hello Cutie Ultra-K8 5,000eb (Luxury) BC 118  
Sternmeyer SMG-21 100eb (Premium) CP:R 342, DL:TT 7

## # \*\*ESCOPETAS\*\*

Araska Rapid Assault 500eb (Expensive) CP:R 342, DL:TT 8  
Budget Arms Carnage 100eb (Premium) CEMK 32  
Con Arms Hurricane Assault 5,000eb (Luxury) CP:R 348  
Faisal's Dead or Alive 500eb (Expensive) BC 104  
Faisal's OnlyChance 20eb (Everyday) or 50eb (Costly) DL:TT 8  
Flamethrower 500eb (Expensive) CP:R 348  
Georgia Arms Matchmaker 20eb (Everyday) BC 105  
GunMart Bubba Buster 50eb (Costly) BC 106  
GunMart Home Defender 100eb (Premium) CP:R 342, DL:TT 8  
Hades Multipurpose Assault 5,000eb (Luxury) BC 109

Hello Cutie My Friend the Ocelot 1,500eb (V Expensive) DL:12Cute 6  
Kang Tao L-69 Zhuo 1,000eb (V Expensive) CEMK 32  
Kendachi Dragon 1,000eb (V Expensive) DL:12Gun 3, DGD 144, IR2 59  
KTech TechHammer 1,000eb (V Expensive) BC 110  
Militech Aegis 1,000eb (V Expensive) DL:WG 4, IR3 28  
Midnight Arms Beast 1,000eb (V Expensive) BC 111  
Militech Bulldog 1,000eb (V Expensive) CP:R 342, DL:TT 8  
Militech Mastiff 1,000eb (V Expensive) BC 113  
Mustang Arms Deathstalker 600eb (Expensive) DL:TT 8  
Nomad Air Cannon 1,000eb (V Expensive) DL:WG 4, DGD 145, IR3 28  
Rostović DB-2 Satara 500eb (Expensive) CEMK 33  
Rostović Ulični Uništitelj 1,000eb (V Expensive) BC 117  
Shotgun 500eb (Expensive) CP:R 341  
SlamDance ElectroMag 500eb (Expensive) DL:TT 9  
Tommyknocker 1,000eb (V Expensive) BC 123  
UT Burst Flamethrower 1,000eb (V Expensive) DL:WG 5, IR3 29

## # **\*\*Rifles de Assaltos\*\***

Arasaka HJSH-18 Masamune 500eb (Expensive) CEMK 32  
Arasaka WAA Bullpup 1,000eb (V Expensive) DL:12Gun 3, DGD 144  
Assault Rifle 500eb (Expensive) CP:R 341  
AVAR Prototype 15,000eb (S Luxury) BC 102  
AVAR Prototype Parts 5,000eb (Luxury) BC 102  
Chadran Arms Jungle Reaper 100eb (Premium) CP:R 342, DL:TT 9  
Darra Polytechnic Binary 1,000eb (V Expensive) DL:TT 9  
Eagletech Survivalist 500eb (Expensive) BC 103  
E VentureWare SportMaster 50eb (Costly) DL:BC+ 3, IR4 11  
E VentureWare SurvivalMaster 100eb (Premium) DL:BC+ 3, IR4 11  
Militech Dragon 1,000eb (V Expensive) CP:R 342, DL:TT 9  
Militech Ronin 500eb (Expensive) CP:R 342, DL:TT 9  
Militech Ronin Hyperlight 600eb (Expensive) DL:TT 9  
Modfire 10X 1,000eb (V Expensive) BC 114  
Pursuit Security Crowd Buster 5,000eb (Luxury) BC 116  
Rhinemetall EMG-86 Railgun 5,000eb (Luxury) CP:R 349  
Sternmeyer M-02 1,000eb (V Expensive) DL:WG 5, IR3 29  
Sternmeyer M-95A4 1,600eb (V Expensive) DL:TT 10  
Stolbovoy ST-5 Assault Rifle 100eb (Premium) DL:12Gun 6, IR2 62  
Superchrome® Glam Rifle 1,000eb (V Expensive) BC 120  
Tech Russia BMG-500 1,000eb (V Expensive) BC 122  
Tsunami Arms Helix 5,000eb (Luxury) CP:R 349

## **Rifles Sniper**

Arasaka WSSA Sniper System 1,000eb (V Expensive) CP:R 342, DL:TT 10

E VentureWare Kodiak Hunter 100eb (Premium) DL:TT 10  
GunMart Snipe-Star 100eb (Premium) CP:R 342, DL:TT 10  
Militech Ninja Sniper 600eb (Expensive) DL:TT 10  
Sniper Rifle 500eb (Expensive) CP:R 341  
Nomad Long Rifle 500eb (Expensive) CP:R 342, DL:TT 10  
Nomad Pneumatic Bolt Gun 500eb (Expensive) DL:12Gun 5, DGD 145  
Superchrome® Javelin 1,000eb (V Expensive) BC 120  
Sanroo Hello Cutie 1TruLuv 1,000eb (V Expensive) DL:BC+ 4, IR4 12  
Techtronika SPT32 Grad 500eb (Expensive) CEMK 33  
Towa Type-00-Kai 1,500eb (V Expensive) DL:TT 10  
Tsunami Arms Nekomata 1,000eb (V Expensive) CEMK 34

## Arcos e Bestas

Arasaka Origami 200eb (Premium) DL:TT 10  
Bow 100eb (Premium) CP:R 341  
Crossbow 100eb (Premium) CP:R 341  
Eagletech Arbelest 1,000eb (V Expensive) DL:TT 11  
Eagletech Bearcat 500eb (Expensive) CP:R 342, DL:TT 11  
Eagletech Scorpion 500eb (Expensive) CP:R 342, DL:TT 11  
Eagletech Stryker 100eb (Premium) CP:R 342, DL:TT 11  
Eagletech Survivalist 500eb (Expensive) BC 103  
Eagletech Tigercat 1,000eb (V Expensive) DL:TT 11  
Eagletech Tomcat 100eb (Premium) CP:R 342, DL:TT 11  
E VentureWare Mountaineer 200eb (Premium) DL:TT 11  
GunMart Hawk's Eye 100eb (Premium) DL:TT 11  
GunMart Hunter 50eb (Costly) CP:R 342, DL:TT 12  
GunMart Midnight Hunter 550eb (Expensive) DL:TT 12  
GunMart Sherwood 50eb (Costly) CP:R 342, DL:TT 11  
Scarlet Blackbow 50eb (Costly) DL:ElfTCG 9, IR3 73  
SlamDance Ballistic Harpoon1,000eb (V Expensive) DL:WG 5, IR3 29

## Lança-Granadas

Flare Gun 100eb (Premium) DL:WG 3, IR3 27  
Grenade Launcher 500eb (Expensive) CP:R 341  
Rostović Kleaver 1,000eb (V Expensive) BC 94  
SlamDance Ballistic Harpoon 1,000eb (V Expensive) DL:WG 5, IR3 29  
SlamDance FangFist 1,000eb (V Expensive) BC 98  
SlamDance Tasmanskiy Klô 5,000eb(Luxury) BC 99  
Solo Wolf & Bot "Mono-Katana" 100eb (Premium) BC 92  
Very Heavy Melee Weapon 500eb (Expensive) CP:R 340  
Zhirafa Rhinocefist 1,000eb (V Expensive) BC 95

# Armas de Arremesso

Kendachi Mono-Star 500eb (Expensive) BC 101  
Ranger Combat Boomerang 1,000eb (V Expensive) BC 100  
Utility Tomahawk 100eb (Premium) BC 101

## EXPLOSIVOS

GunMart Door Cracker 50eb (Costly) BC 87  
KillChip 100 Micro-Bomb 100eb (Premium) BC 88  
Micro Hydrogen Combuster 500eb (Expensive) BC 88  
OUTlet Explosive 100eb (Premium) BC 89  
TR-4 Detonator Fluid 500eb (Expensive) BC 90

## Granadas

Arachnid Grenade 100eb (Premium) BC 86  
Armor Piercing Grenade 100eb (Premium) CP:R 345  
Biotoxin Grenade 500eb (Expensive) CP:R 345  
CO2 Grenade 50eb (Costly) IR3 105  
EMP Grenade 500eb (Expensive) CP:R 345  
Flashbang Grenade 100eb (Premium) CP:R 346  
Hello Cutie Chromatic Rave Grenade 50eb (Costly) DL:12Cute 3  
Incendiary Grenade 100eb (Premium) CP:R 346  
KTech Security Grenade 100eb (Premium) BC 89  
Molotov Cocktail 20eb (Everyday) DL:BC+ 4, DGD 145, IR4 12  
Poison Grenade 100eb (Premium) CP:R 346  
Shuriken Tornado Grenade 100eb (Premium) BC 87  
Sleep Grenade 500eb (Expensive) CP:R 346  
Smoke Grenade 50eb (Costly) CP:R 347  
Teargas Grenade 50eb (Costly) CP:R 347

## Munição

Air Pistol Ammo 10eb (Cheap) CP:R 347  
Arasaka Acid/Fire/Wound Salt 100eb (Premium) BC 91  
Armor-Piercing 100eb (Premium) CP:R 345  
Battery Pack 50eb (Costly) CP:R 349  
Basic 10eb (Cheap) CP:R 345  
Big Dreem Ammo Brick 20eb (Everyday) DL:BC+ 3  
Biotoxin 500eb (Expensive) CP:R 345  
Bullet to Slug Adapter Casings 100eb (Premium) DL:BC+ 3, IR4 11

Doberman 500 Marking Scent 50eb (Costly) BC 44  
EMP 500eb (Expensive) CP:R 345  
Expansive 100eb (Premium) CP:R 345  
Flashbang 100eb (Premium) CP:R 346  
Incendiary 100eb (Premium) CP:R 346  
Improved Smart 50eb (Costly) or 500eb (Expensive) CEMK 31  
Janus Hex Heavy Scent Ball 20eb (Costly) DL:Cute 5  
Junk Ammo 10eb (Cheap) DL:BC+ 3, DGD 147, IR4 11  
Malorian Sub-Flechette Ammo 100eb (Premium) DL:12Gun 4, IR2 60  
ModBall (Dazzle Dazzle) 10eb (Cheap) DL:12Cute 5  
ModBall (Mega Ouchie) 20eb (Everyday) DL:12 Cute 5  
ModBall (Ouchie) 10eb (Cheap) DL:12 Cute 5  
ModBall (Slippy) 5eb (Dirt Cheap) DL:12 Cute 5  
ModBall (Splashie) 5eb (Dirt Cheap) DL:12 Cute 5  
Net Launcher Net 50eb (Costly) BC 21, 104  
Nova 757 Ammo 10eb (Cheap) or 500eb (Expensive) DL:12Gun 5, DGD 145  
Poison 100eb (Premium) CP:R 346  
Road Flare 10eb (Cheap) CP:R 351  
Rocks 0eb (Free) BC 115  
Rubber 10eb (Cheap) CP:R 346  
Sleep 500eb (Expensive) CP:R 346  
Small Game Ammo 10eb (Cheap) DL:BC+ 3, IR4 11  
Smart 500eb (Expensive) CP:R 346  
Smoke 50eb (Costly) CP:R 347  
SlamDance ElectroMag Basic 10eb (Cheap) DL:TT 9  
SlamDance ElectroMag Incendiary 100eb (Premium) DL:TT 9  
Sternmeyer M-02 Ammo 500eb (Expensive) DL:WG 5, IR3 29  
Stickball Sanctioned Rubber 10eb (Cheap) DL:Stick 4, IR4 34  
Teargas 50eb (Costly) CP:R 347  
Vial of Biotoxin 500eb (Expensive) CP:R 355  
Vial of Poison 100eb (Premium) CP:R 355

## Modificações de Armas

Airhypo Bayonet 100eb (Premium) DL:TT 14  
Bayonet 100eb (Premium) CP:R 343  
Drum Magazine 500eb (Expensive) CP:R 343  
Extended Magazine 100eb (Premium) CP:R 343  
Grapple Gun Underbarrel 100eb (Premium) DL:TT 14  
Grenade Launcher Underbarrel 500eb (Expensive) CP:R 343  
Infrared Nightvision Scope 500eb (Expensive) CP:R 343  
Power Rebuild 1,000eb (V Expensive) CEMK 30  
Silencer 100eb (Premium) DL:TT 14  
Shotgun Underbarrel 500eb (Expensive) CP:R 343  
Smart Rebuild 1,000eb (V Expensive) CEMK 31

Smartgun Link 500eb (Expensive) CP:R 343  
Sniping Scope 100eb (Premium) CP:R 343  
Stun Bayonet 100eb (Premium) DL:12RED 4  
Tech Rebuild 1,000eb (V Expensive) CEMK 31

Armaduras

# MERCADO: Armaduras

Isto deve ser lido no **Night Market Appendix**, uma coletânea de preços, disponibilidades e onde se encontra mais informação sobre tais itens.

## # \*\*ARMADURAS

Bodyweight Suit 1,000eb (V Expensive) CP:R 350  
Bulletproof Shield 100eb (Premium) CP:R 350  
Corporate Island 500eb (Expensive) BC 35  
Executive Armor 1,000eb (V Expensive) BC 34  
Fire Brand Bunker Gear 1,000eb (V Expensive) BC 29  
Flak 500eb (Expensive) CP:R 350  
Heavy Armorjack 500eb (Expensive) CP:R 350  
High-Density Bulletproof Shield 200eb (Expensive) DL:12RED 3  
Kevlar® 50eb (Costly) CP:R 350  
Laser Light Street Jacket 500eb (Expensive) BC 31  
Leathers 20eb (Everyday) CP:R 350  
Light Armorjack 100eb (Premium) CP:R 350  
Light Metalgear® 1,000eb (V Expensive) DL:12RED 3  
Lotos Netsuit 5,000eb (Luxury) BC 31  
Masetto AirRider 100eb (Premium) BC 33  
MechaMan Helmet 5,000eb (Luxury) BC 37  
Medium Armorjack 100eb (Premium) CP:R 350  
Metalgear® 5,000eb (Luxury) CP:R 350  
Mimic Clothing Kit 100eb (Premium) BC 33  
Montage Variable Clothing 500eb (Expensive) BC 32  
Roller Derby Padding 50eb (Costly) DL:CtR 9, T:Hope 185  
Scavenged Armor 50eb (Costly) DL:BC+ 4, DGD 148, IR4 12  
Shock Armor 500eb (Expensive) BC 29  
SkidRow Trench 100eb (Premium) BC 33  
SkidRow PackShield 100eb (Premium) DL:12Gear 4, IR4 68  
Street Viper Riding Suit 100eb (Premium) BC 36  
Tactical Smart Armor 1,000eb (V Expensive) BC 30  
The Dirk Combat Jacket 500eb (Expensive) BC 28

Equipamento

# MERCADO: Equipamento

Isto deve ser lido no **Night Market Appendix**, uma coletânea de preços, disponibilidades e onde se encontra mais informação sobre tais itens.

## # \*\*Equipamento\*\*

Airhypo 50eb (Costly) CP:R 352  
Anti-Smog Breathing Mask 20eb (Everyday) CP:R 352  
Audio Recorder 100eb (Premium) CP:R 352  
Auto Ear Protectors 1,000eb (V Expensive) CP:R 352  
Binary Compound 50eb (Costly) DL:GQ 5  
Binoculars 50eb (Costly) CP:R 352  
Braindance Viewer 1,000eb (V Expensive) CP:R 352  
Branded Jumpsuit Variable DL:GQ 5  
Bug Detector 500eb (Expensive) CP:R 352  
Carryall 20eb (Everyday) CP:R 352  
Chemical Analyzer 1,000eb (V Expensive) CP:R 352  
Chicken Coop 50eb (Costly) T:Street 79  
ChipVault by SecSystems 100eb (Premium) BC 44  
Computer 50eb (Costly) CP:R 352  
Concealment Sleeve 500eb (V Expensive) DL:GQ 5  
Cryopump 5,000eb (Luxury) CP:R 353  
Cryotank 5,000eb (Luxury) CP:R 353  
Cybercam EX-1 1,000eb (V Expensive) DL:12Gear 2, IR4 66  
Cyberscanner 1,000eb (V Expensive) DL:12Gear 2, IR4 66  
Disposable Cellphone 50eb (Costly) CP:R 353  
DPI Smartsticks 500eb (Expensive) DL:12Gear 2, IR4 66  
Drum Synthesizer 500eb (Expensive) CP:R 353  
Duct Tape 20eb (Everyday) CP:R 353  
Electric Guitar/Instrument 500eb (Expensive) CP:R 353  
Esporma Environment Suit 5,000eb (Luxury) DL:12Gear 3, IR4 67  
E VentureWare AirWell 50 100eb (Premium) BC 48  
E VentureWare 1 Touch Habitat 100eb (Premium) BC 48  
Flashlight 20eb (Everyday) CP:R 353  
Glow Paint 20eb (Everyday) CP:R 353  
Glow Stick 20eb (Everyday) CP:R 353  
Grapple Gun 100eb (Premium) CP:R 353  
Handcuffs 50eb (Costly) CP:R 353  
Handprint Glove 500eb (V Expensive) DL:GQ 6  
HI Drink Master 3000 1,000eb (V Expensive) BC 42  
HI Drink Master 5000 5,000eb (Luxury) DL:Mix 15  
HI Green Light Go Sniffer 100eb (Premium) DL:12Gear 3, IR4 67

Homing Tracer 500eb (Expensive) CP:R 354  
Hydro Universal Aqualung 5,000eb (Luxury) BC 42  
Ion Cuffs 500eb (Expensive) DL:12 Gear 3, IR4 67  
Inflatable Bed and Sleeping Bag 20eb (Everyday) CP:R 354  
Jeeves Executive Garment Bag1,000eb (V Expensive) BC 43  
KillStrom Banshee Microphone1,000eb (V Expensive) BC 40  
KillStrom Power Chord 2,500eb (Luxury) DL:HR+ 23  
KillStrom Sonic Boom Amp 1,000 (V Expensive) BC 40  
KillStrom Typhoid Speaker 500eb (Expensive) BC 41  
KTech Marking Scent 50eb (Costly) BC 44  
Laser Light Electric Guitar 1,000eb (V Expensive) BC 41  
Laser Microphone 100eb (Premium)  
Lock Picking Set 20eb (Everyday) CP:R 354  
Master Mechanic's Tool Kit 20,000eb (S Luxury) DL:12 Gear 3, IR4 67  
Medscanner 1,000eb (V Expensive) CP:R 354  
Medtech Bag 100eb (Premium) CP:R 354  
Memory Chips 10eb (Cheap) CP:R 354  
Militech M97 Ghostsuit 5,000eb (Luxury) DL:GQ 6  
MiniMag Speakers 50eb (Costly) DL:12Gear 4, IR4 68  
ModBall Construction Kit 100eb (Premium) DL:12Cute 5  
Mr. Biscuit Multifood Processor 500eb (Expensive) BC 49  
Nymph Perfume 500eb (Expensive) DL:GQ 6  
Optitech MagView 500eb (Expensive) DL:12Gear 4, IR4 68  
Parabolic Microphone 100eb (Premium) DL:GQ 7  
Personal CarePack 20eb (Everyday) CP:R 354  
Petrochem Nitro Ultra9 100eb (Premium) BC 49  
Playing Cards 5eb (Dirt Cheap) DL:ElfTCG 9  
Pocket Amplifier 50eb (Costly) CP:R 354  
Glow Stick 20eb (Everyday) CP:R 353  
Grapple Gun 100eb (Premium) CP:R 353  
Handcuffs 50eb (Costly) CP:R 353  
Handprint Glove 500eb (V Expensive) DL:GQ 6  
HI Drink Master 3000 1,000eb (V Expensive) BC 42  
HI Drink Master 5000 5,000eb (Luxury) DL:Mix 15  
HI Green Light Go Sniffer 100eb (Premium) DL:12Gear 3, IR4 67  
Homing Tracer 500eb (Expensive) CP:R 354  
Hydro Universal Aqualung 5,000eb (Luxury) BC 42  
Ion Cuffs 500eb (Expensive) DL:12 Gear 3, IR4 67  
Inflatable Bed and Sleeping Bag 20eb (Everyday) CP:R 354  
Jeeves Executive Garment Bag1,000eb (V Expensive) BC 43  
KillStrom Banshee Microphone1,000eb (V Expensive) BC 40  
KillStrom Power Chord 2,500eb (Luxury) DL:HR+ 23  
KillStrom Sonic Boom Amp 1,000 (V Expensive) BC 40  
KillStrom Typhoid Speaker 500eb (Expensive) BC 41  
KTech Marking Scent 50eb (Costly) BC 44  
Laser Light Electric Guitar 1,000eb (V Expensive) BC 41  
Laser Microphone 100eb (Premium)

Lock Picking Set 20eb (Everyday) CP:R 354  
Master Mechanic's Tool Kit 20,000eb (S Luxury) DL:12 Gear 3, IR4 67  
Medscanner 1,000eb (V Expensive) CP:R 354  
Medtech Bag 100eb (Premium) CP:R 354  
Memory Chips 10eb (Cheap) CP:R 354  
Militech M97 Ghostsuit 5,000eb (Luxury) DL:GQ 6  
MiniMag Speakers 50eb (Costly) DL:12Gear 4, IR4 68  
ModBall Construction Kit 100eb (Premium) DL:12Cute 5  
Mr. Biscuit Multifood Processor 500eb (Expensive) BC 49  
Nymph Perfume 500eb (Expensive) DL:GQ 6  
Optitech MagView 500eb (Expensive) DL:12Gear 4, IR4 68  
Parabolic Microphone 100eb (Premium) DL:GQ 7  
Personal CarePack 20eb (Everyday) CP:R 354  
Petrochem Nitro Ultra9 100eb (Premium) BC 49  
Playing Cards 5eb (Dirt Cheap) DL:ElfTCG 9  
Pocket Amplifier 50eb (Costly) CP:R 354

## \*\*Agentes\*\*

Agent (Padrão) 100eb (Premium) CP:R 352  
Breacher 500eb (Expensive) DL:AAA 7, T:Hope 179  
Segotari Double Agent 50eb (Costly) DL:AAA 9  
Wyzard Tech Merlyn 1,000eb (V Expensive) DL:AAA 9  
Zetatech Grade A 100eb (Premium) DL:AAA 9  
Zetatech Grade A-Plus 500eb (Expensive) DL:AAA 9

## \*\*Apps e Software\*\*

4Tify 100eb (Premium) BC 13  
Ask Alex Anything 0eb (Free) DL:AAA 7  
BabelChat 0eb (Free) DL:AAA 7  
BangMe! 10eb (Cheap) DL:AAA 7  
Big SAAI 100eb (Premium) DL:AAA 7  
Brainwasher 50eb (Costly) per month DL:AAA 7  
Digital Gladiator 20eb (Everyday) BC 12  
Elflines Online 50eb (Costly) DL:Elf1 5, IR1 44  
Elflines Online Elftracker 50eb (Costly) DL:AAA 8  
The Garden 0eb (Free) DL:AAA 8  
Handprint Scanner 20eb (Everyday) DL:GQ 6  
HusTool 20eb (Everyday) DL:AAA 8

NCPD Crime Database 500eb (Expensive) BC 13  
Retina Scanner 50eb (Costly) DL:GQ 7  
Roach Race 20eb (Everyday) DL:AAA 8  
Shining Finger 50eb (Costly) per month DL:Mix 16  
Trauma Team MedScan 20eb (Everyday) BC 14  
WatchBox 50eb (Costly) DL:AAA 8  
Ziggurat City Database 100eb (Premium) BC 14  
ZPost 0eb (Free) DL:AAA 8

## \*\*Linear Frames Externos\*\*

EL-F4-NT Linear Frame 5,000eb (Luxury) BC 55  
Fūma Kotarō Linear Frame 5,000eb (Luxury) BC 52  
LF-001 SWAT Linear Frame 5,000eb (Luxury) BC 53  
Linear Frame  $\Sigma$  (Sigma) 1,000eb (V Expensive) CP:R 354  
Linear Frame  $\beta$  (Beta) 5,000eb (Luxury) CP:R 354  
Linear Frame  $\Omega$  (Omega) 10,000eb (S Luxury) IR3 108  
Vermilion Linear Frame 5,000 eb (Luxury) BC 54

## \*\*Alimenticios\*\*

Continental Brands Koff Pops 10eb (Cheap) DL:Cargo 5, IR2 37  
C Brands Real Instant Coffee 100eb (Premium) DL:Conapts 7, IR4 51  
Foodstick 10eb (Cheap) CP:R 353  
Kibble Pack 10eb (Cheap) CP:R 354  
Live Chicken 50eb (Cheap) T:Street 79  
MRE 10eb (Cheap) CP:R 354  
Triti-Fizz 10eb (Cheap) BC 124

## \*\*Drones Pessoais\*\*

KTech Doberman 500 5,000eb (Luxury) BC 45  
My First GRAF3 500eb (Expensive) IR1 61  
The Observer 1,000eb (V Expensive) IR1 62, DGD 148  
The Transporter 5,000eb (Luxury) IR1 63

## \*\*Cíberpets\*\*

Cyberbear™ 20,000eb (S Luxury) DL:YNBF 8  
Cyberboa™ 4,000eb (Luxury) DL:YNBF 9

Cyberrat™ 1,000eb (V Expensive) DL:YNBF 10  
Cyberwolf™ 4,000eb (Luxury) DL:YNBF 11  
Datarabbit™ 1,000eb (V Expensive) DL:YNBF 4  
Forever Turtle™ 2,000eb (V Expensive) DL:YNBF 5  
Neon Newt™ 2,000eb (V Expensive) DL:YNBF 6  
Obsidian Ocelot™ 4,000eb (Luxury) DL:YNBF 7

## \*\*Venenos\*\*

Delaying Compound 50eb (Costly) DL:HP 4, IR4 6  
Distilling Compound 100eb (Premium) DL:HP 4, IR4 6  
Osmosis Compound 50eb (Costly) DL:HP 4, IR4 6  
Vial of Biotoxin 500eb (Expensive) CP:R 355  
Vial of Poison 100eb (Premium) CP:R 355

## \*\*Farmacéuticos\*\*

Antibiotic - CP:R 150  
Rapidetox - CP:R 150  
Sedative - DL:HP 4, IR4 6  
Speedheal - CP:R 150  
Stim - CP:R 150  
Surge - CP:R 150  
Veritas - DL:HP 4, IR4 6

## \*\*Drogas de Rua\*\*

Antibiotic - CP:R 150  
Rapidetox - CP:R 150  
Sedative - DL:HP 4, IR4 6  
Speedheal - CP:R 150  
Stim - CP:R 150  
Surge - CP:R 150  
Veritas - DL:HP 4, IR4 6  
Timewarp 100eb (Premium) DL:HP 3, IR4 5

# Cibernética

# MERCADO: Cibernética

Isto deve ser lido no **Night Market Appendix**, uma coletânea de preços, disponibilidades e onde se encontra mais informação sobre tais itens.

## # **\*\*Cibernética\*\***

### **\*\*BORGWARE\*\***

Artificial Shoulder Mount 1,000eb (V Expensive) CP:R 367  
Biosystem 10,000eb (S Luxury) IR3 104  
Borgware Hardened Shielding 1,000eb (V Expensive) BC 17  
Cyclops Int Bug Eye 500eb (Expensive) DL:12Cy 3, IR3 85  
David's Experimental Sandevistan 250,000eb (S Luxury) CEMK 34  
Dragoon Plating 5,000eb (Luxury) IR3 105  
Dragoon Plating, Metalgear 15,000eb (S Luxury) IR3 105  
Heavy Subdermal Plating 5,000eb (Luxury) IR3 107  
Internal Fūma Kotarō L Frame 5,000eb (Luxury) BC 52  
Internal LF-001 SWAT L Frame 5,000eb (Luxury) BC 53  
Internal L Frame  $\Sigma$  (Sigma) 1,000eb (V Expensive) CP:R 367  
Internal L Frame  $\beta$  (Beta) 5,000eb (Luxury) CP:R 367  
Internal L Frame  $\Omega$  (Omega) 10,000eb (S Luxury) IR3 108  
Internal Vermilion L Frame 5,000eb (Luxury) BC 54  
Kiroshi MonoVision 500eb (Expensive) DL:12Cy 3, IR3 85 & 108  
Modular Finger Enthusiast Hand 500eb (Expensive) BC 18  
MultiOptic Mount 1,000eb (V Expensive) CP:R 367  
Projectile Launch System 1,000eb (V Expensive) CEMK 36  
Sensor Array 1,000eb (V Expensive) CP:R 367  
Zeta CyberConductor, Integrated 1,000eb (V Expensive) DL:12RED 5

### **\*\*CIBERAUDIO\*\***

Cyberaudio Suite 500eb (Expensive) CP:R 361  
Discount Cyberaudio Suite 100eb (Premium) BC 17  
Amplified Hearing 100eb (Premium) CP:R 361  
Audio Recorder 100eb (Premium) CP:R 361  
Bug Detector 100eb (Premium) CP:R 361  
EBM PiR2 Internal Agent 500eb (Expensive) DL:AAA 9  
Homing Tracer 100eb (Premium) CP:R 361  
Internal Agent 100eb (Premium) CP:R 362

Level Damper 100eb (Premium) CP:R 362  
Mediaware BrainGen Agent 50eb (Costly) DL:AAA 9  
Radar Detector 500eb (Expensive) CP:R 362  
Radio Communicator 100eb (Premium) CP:R 362  
Radio Scanner/Music Player 50eb (Costly) CP:R 362  
Raven MicroCyb Drake Agent 100eb (Premium) DL:AAA 9  
Rocklin Aug Neuron Agent 1,000eb (V Expensive) DL:AAA 9  
Signal Jammer 500eb (Premium) DL:Mix 16  
Scrambler/Descrambler 100eb (Premium) CP:R 362  
Voice Stress Analyzer 100eb (Premium) CP:R 362

## \*\*CIBERMEMBROS\*\*

Scrambler/Descrambler 100eb (Premium) CP:R 362  
Voice Stress Analyzer 100eb (Premium) CP:R 362  
Cyberarm 500eb (Expensive) CP:R 364  
Blitzkrieg Arc-Thrower 1,000eb (V Expensive) DL:12Cy 4, IR3 86  
Neo-Soviet Cyberarm 100eb (Premium) BC 20  
Cyberleg 100eb (Premium) CP:R 364  
Rocklin Augmentics Skydrivers 1,000eb (V Expensive) DL:12RED 4  
Romanova Cyberlegs 1,000eb (V Expensive) DL:12Cy 5, IR3 87  
Dynalar Pro Cyberhand 100eb (Premium) DL:Mix 15  
Standard Hand 100eb (Premium) CP:R 364  
Modular Finger Cyberhand 100eb (Premium) BC 20  
Modular Finger Enthusiast Hand 500eb (Expensive) BC18  
Standard Foot 100eb (Premium) CP:R 366  
Big Knuckles 100eb (Premium) CP:R 364  
ChainRipp 500eb (Expensive) DL:12Cy 3, IR3 85  
Cyberdeck, Integrated 500eb (Expensive) CP:R 364  
Cybermatrix Gang Jazzler 500eb (Expensive) DL:12Cy 3, IR3 85  
Cyberpillow 100eb (Premium) DL:MHC 2, IR3 46  
Cyberscanner, Integrated 500eb (Expensive) DL:12Gear 3, IR4 66  
Extra-Jointed Cyberlimb Upgrade 500eb (Expensive) BC 18, IR2 73  
Flashbulb 500eb (Expensive) BC 18, DL:YNBF 12  
Gorilla Arm 1,000eb (V Expensive) CEMK 35  
Grapple Hand 100eb (Premium) CP:R 365  
Grip Foot 500eb (Expensive) CP:R 366  
Hardened Shielding 1,000eb (V Expensive) CP:R 367  
Hello Cutie Mono-Paw 500eb (Expensive) DL:12Cute 6  
Holo Projector Palm 100eb (Premium) DL:MHC 3, IR3 47  
Integrated Cyberdeck Upgrade 500eb (Expensive) BC 19, IR3 108  
Jump Booster 500eb (Expensive) CP:R 366  
Mantis Blade 500eb (Expensive) CEMK 35  
Monowire 1,000eb (V Expensive) CEMK 35  
Medscanner, Integrated 500eb (Expensive) CP:R 365  
PerfectFit Cyberfoot 100eb (Premium) DL:MHC 4, DGD 146, IR3 48

PersonalPak KibbleWarmer 100eb (Premium) DL:MHC 4, IR3 48  
Plastic Covering 100eb (Premium) CP:R 367  
Popup Grenade Launcher 500eb (Expensive) CP:R 365  
Popup Melee Weapon 500eb (Expensive) CP:R 365  
Popup Net Launcher 500eb (Expensive) BC 20  
Popup Ranged Weapon 500eb (Expensive) CP:R 365  
Popup Shield 500eb (Expensive) CP:R 365  
Popup Shotgun 1,000eb (V Expensive) BC 21  
Projectile Launch System 1,000eb (V Expensive) CEMK 36  
Psiberstuff Watch-Man 100eb (Premium) DL:12Cy 4, DGD 146, IR3 86  
Prehensile Cyberfoot 1,000eb (V Expensive) IR3 108  
Pursuit Security Gas Jet 500eb (Expensive) DL:HP 5, IR4 7  
Pursuit Security Personal Shredder 100eb (Premium) DL:MHC 4, IR3 48  
Quick Change Mount 100eb (Premium) CP:R 365  
RC MicroWaldo 1,000eb (V Expensive) DL:12Cy 5, DGD 146, IR3 87  
Realskinn™ Covering 500eb (Expensive) CP:R 367  
Reinforced Cyberlimb Upgrade 1,000eb (V Expensive) BC 21, IR3 109  
Rippers 500eb (Expensive) CP:R 365  
Rocklin MIRD113 Gun Hand 500eb (Expensive) DL:Mix 16  
Rocklin Aug Quick Digits 250eb (Premium) DL:12RED 4  
Scratchers 100eb (Premium) CP:R 366  
Shoulder Cam 500eb (Expensive) CP:R 366  
Skate Foot 500eb (Expensive) CP:R 366  
Slice 'N Dice 500eb (Expensive) CP:R 366  
Sponsored Covering 50eb (Costly) DL:MHC 4, IR3 48  
Subdermal Grip 100eb (Premium) CP:R 366  
Superchrome® Covering 1,000eb (V Expensive) CP:R 367  
Talon Foot 500eb (Expensive) CP:R 367  
Techscanner, Integrated 500eb (Expensive) CP:R 366  
Tool Hand 100eb (Premium) CP:R 366  
Web Foot 500eb (Expensive) CP:R 367  
Wolvers 500eb (Expensive) CP:R 366  
Zero Gravity Thrusters 1,000eb (V Expensive) IR3 108

## \*\*CIBERDEDOS\*\*

Airhypo Cyberfinger 100eb (Premium) BC 24  
Ballpoint Cyberfinger 100eb (Premium) BC 24  
Bullet Storage Cyberfinger 100eb (Premium) BC 24  
Dartgun Cyberfinger 500eb (Expensive) BC 24  
Flashlight Cyberfinger 100eb (Premium) BC 24  
Homing Tracer Cyberfinger 500eb (Expensive) BC 25, DL:YNBF 12  
Laser Pointer Cyberfinger 100eb (Premium) BC 25  
Lighter Cyberfinger 100eb (Premium) BC 25  
Lockpick Cyberfinger 100eb (Premium) BC 25  
Microphone Cyberfinger 100eb (Premium) BC 25  
Mini Air Supply Cyberfinger 500eb (Expensive) BC 26

One Shot Special Cyberfinger 100eb (Premium) BC 26  
Spray Paint Cyberfinger 100eb (Premium) BC 26  
Squirt Cyberfinger 100eb (Premium) BC 26  
Standard Cyberfinger 20eb (Everyday) BC 26  
Wirecutter/Scissor Cyberfinger100eb (Premium) BC 26

## \*\*CIBEROPTICAS\*\*

Cybereye 100eb (Premium) CP:R 360  
Sponsored Cybereye 50eb (Costly) BC 22  
Cyclops Int Bug Eye 500eb (Expensive) DL:12Cy 3, IR3 85  
Kiroshi MonoVision 500eb (Expensive) DL:12Cy 3, IR3 85 & 108  
Anti-Dazzle 100eb (Premium) CP:R 360  
Chipware Compartment 100eb (Premium) MC 1, DL:YNBF 12  
Chyron 100eb (Premium) CP:R 360  
Color Shift 100eb (Premium) CP:R 360  
Dartgun 500eb (Expensive) CP:R 360  
Hardened Cybereye Casing 500eb (Expensive) BC 19, DL:YNBF 12  
Hello Cutie Sparkle-size 250eb (Premium) DL:12Cute 6  
Image Enhance 500eb (Expensive) CP:R 360  
Low Light/Infrared/UV 500eb (Expensive) CP:R 360  
MicroOptics 100eb (Premium) CP:R 361  
MicroVideo 500eb (Expensive) CP:R 361  
Radiation Detector 1,000eb (V Expensive) CP:R 361  
Targeting Scope 500eb (Expensive) CP:R 361  
TeleOptics 500eb (Expensive) CP:R 361  
VIC Jammer 100eb (Premium) DL:Mix 16  
Virtuality 100eb (Premium) CP:R 361

## \*\*NEURALWARE\*\*

Neural Link 500eb (Expensive) CP:R 359  
Neuroport 1,000eb (V Expensive) CEMK 35  
Berserk Implant 1,000eb (V Expensive) CEMK 34  
Braindance Recorder 500eb (Expensive) CP:R 359  
Budget Chipware Socket 100eb (Premium) BC 17  
Chipware Socket 500eb (Expensive) CP:R 359  
David's Experimental Sandevistan 250,000eb (S Luxury) CEMK 34  
DeathTrance 500eb (Expensive) DL:12Cy 3, IR3 85  
Drone Remote 500eb (Expensive) DL:HR+ 22  
Ex-Disk 1,000eb (V Expensive) CEMK 35  
Interface Plugs 500eb (Expensive) CP:R 359  
Kerenzikov 500eb (Expensive) CP:R 359  
Neuroport Cyberdeck Port 100eb (Premium) CEMK 36  
RC MicroWaldo 1,000eb (V Expensive) DL:12Cy 5, DGD 146, IR3 87  
Reflex Co-Processor 500eb (Expensive) BC 21, IR2 73, DGD 146  
Sandevistan 500eb (Expensive) CP:R 359  
Self-ICE 500eb (Expensive) CEMK 36

Subdermal Grip 100eb (Premium) CP:R 366

## \*\*CHIPWARE\*\*

Animal Behavior Chip 1,000eb (V Expensive) DL:Mix 15  
Chemical Analyzer 500eb (Expensive) CP:R 359  
Explicit Memory Stimulator 100eb (Premium) BC 18  
Memory Chip 10eb (Cheap) CP:R 359  
Olfactory Boost 100eb (Premium) CP:R 359  
Pain Editor 1,000eb (V Expensive) CP:R 360  
Poser Chip 500eb (Expensive) or 1,000eb (V Expensive) DL:12Cy 4, IR3 86  
Skill Chip 500eb (Expensive) or 1,000eb (V Expensive) CP:R 360  
Tactile Boost 100eb (Premium) CP:R 360  
Translation Chip 1,000eb (V Expensive) DL:GQ 7

## \*\*CIBERNÉTICA EXTERNA AO CORPO\*\*

Animal Behavior Chip 1,000eb (V Expensive) DL:Mix 15  
Chemical Analyzer 500eb (Expensive) CP:R 359  
Explicit Memory Stimulator 100eb (Premium) BC 18  
Memory Chip 10eb (Cheap) CP:R 359  
Olfactory Boost 100eb (Premium) CP:R 359  
Pain Editor 1,000eb (V Expensive) CP:R 360  
Poser Chip 500eb (Expensive) or 1,000eb (V Expensive) DL:12Cy 4, IR3 86  
Skill Chip 500eb (Expensive) or 1,000eb (V Expensive) CP:R 360  
Tactile Boost 100eb (Premium) CP:R 360  
Translation Chip 1,000eb (V Expensive) DL:GQ 7  
Subdermal Armor 1,000eb (V Expensive) CP:R 364  
Subdermal Pocket 100eb (Premium) CP:R 364  
Sycust FleshWeave 1,000eb (V Expensive) DL:12Cy 5, DGD 146, IR3 87

## \*\*FASHIONWARE\*\*

Biomonitor 100eb (Premium) CP:R 358  
Chemskin 100eb (Premium) CP:R 358  
EMP Threading 10eb (Cheap) CP:R 358  
Heuristic Health Monitor 500eb (Expensive) BC 19, IR2 73  
Kill Display 100eb (Premium) DL:MHC 3, IR3 47  
Turn-On Show-Off Nails 100eb (Premium) DL:MHC 3, DGD 146, IR3 47  
Light Tattoo 100eb (Premium) CP:R 358  
Mood Eye 100eb (Premium) DL:MHC 3, IR3 47  
Shift Tacts 100eb (Premium) CP:R 358  
Skinwatch 100eb (Premium) CP:R 358  
TechHair 100eb (Premium) CP:R 358

## \*\*CIBERNÉTICA INTERNA CORPORAL\*\*

Appetite Controller 500eb (Expensive) DL:MHC 2, IR2 72, IR3 46  
AudioVox 500eb (Expensive) CP:R 362  
Bodyweight AutoInjector 100eb (Premium) DL:HP 5, IR4 7  
Contraceptive Implant 10eb (Cheap) CP:R 362  
Cyberskull 5,000eb (Luxury) IR3 105  
Cybersnake 1,000eb (V Expensive) CP:R 363  
Enhanced Antibodies 500eb (Expensive) CP:R 362  
Firebreather 1,000eb (V Expensive) IR2 73  
Gills 1,000eb (V Expensive) CP:R 363  
Grafted Muscle & Bone Lace 1,000eb (V Expensive) CP:R 363  
Hammered Ind Cyberliver 100eb (Premium) DL:Mix 15  
Independent Air Supply 1,000eb (V Expensive) CP:R 363  
Int Cyberware Hardened Shielding 1,000eb (V Expensive) BC 20  
Int Hydraulics Upgrade 1,000eb (V Expensive) IR3 107  
Int Hydraulics Upgrade, Tuned 5,000eb (V Expensive) IR3 107  
Int Hydraulics Upgrade, Perfected 20,000eb (S Luxury) IR3 108  
Midnight Lady™ Sexual Implant 100eb (Premium) CP:R 363  
Mr. Studd™ Sexual Implant 100eb (Premium) CP:R 363  
Nanoswarm Incubator – T:Hope 173  
Nasal Filters 100eb (Premium) CP:R 363  
NeuTongue 100eb (Premium) DL:MHC 3, IR2 73, IR3 47  
Quick Change Faceplate Mount 1,000eb (V Expensive) DL:12RED 4  
Racer Bracer 500eb (Expensive) BC 22  
Radar/Sonar Implant 1,000eb (V Expensive) CP:R 363  
Sycust Cyberspine 1,000eb (V Expensive) DL:12RED 5  
Toxin Binders 100eb (Premium) CP:R 363  
Trauma Response Nanomatrix1,000eb (V Expensive) BC 22, DL:YNBF 12  
Vampyres 500eb (Expensive) CP:R 363  
Zetatech CyberConductor, Int 1,000eb (V Expensive) DL:12RED 5

## \*\*PACOTES BIO EXÓTICOS\*\*

AquaForm® 4,500eb (V Expensive) IR2 69  
BigKatt® 7,000eb (Luxury) IR2 69  
Buhgouse® 6,000eb (Luxury) IR2 69  
Demonique™ 2,100eb (V Expensive) IR2 67  
Draconic FantaForm™ 11,000eb (S Luxury) IR2 71  
Dwarvish FantaForm™ 2,100eb (V Expensive) IR2 71  
Elvish FantaForm™ 2,100eb (V Expensive) IR2 71  
Embrace Rodentia® 2,100eb (V Expensive) IR2 67  
KatNip® 2,200eb (V Expensive) IR2 68  
LagoForm® 2,100eb (V Expensive) IR2 68  
LupaForm® 2,200eb (V Expensive) IR2 68  
Merish FantaForm™ 3,600eb (V Expensive) IR2 71  
NeuHuman™ 4,000eb (V Expensive) IR2 70

Ogrish FantaForm™ 4,000eb (V Expensive) IR2 71  
Orcish FantaForm™ 2,500eb (V Expensive) IR2 71  
Serpentize Yourself® 2,100eb (V Expensive) IR2 68  
UrsaForm® 8,200eb (Luxury) IR2 70

## \*\*CORPOS FBC\*\*

Ogrish FantaForm™ 4,000eb (V Expensive) IR2 71  
Orcish FantaForm™ 2,500eb (V Expensive) IR2 71  
Serpentize Yourself® 2,100eb (V Expensive) IR2 68  
UrsaForm® 8,200eb (Luxury) IR2 70

## \*\*MELHORIAS DE CÍBER\*\*

Gor Arms: Hydraulic Ram 1,000eb (V Expensive) DL:MK2 2  
Gor Arms: Pneumatic Actuation 1,000eb (V Expensive) DL:MK2 2  
Gor Arms: Tungsten Reinforcement 500eb (Expensive) DL:MK2 2  
Mantis Blade: Double-Edged 1,000eb (V Expensive) DL:MK2 3  
Mantis Blade: Monomolecular Edge 1,000eb (V Expensive) DL:MK2 3  
Mantis Blade: Streamlined 1,000eb (V Expensive) DL:MK2 3  
Monowire: Barbed Line 1,000eb (V Expensive) DL:MK2 3  
Monowire: Electroshock 500eb (Expensive) DL:MK2 3  
Monowire: Thermal-Bladed 1,000eb (V Expensive) DL:MK2 3

## \*\*CÍBERWARE ALTERNATIVA\*\*

Battleglove 1,000eb (V Expensive) CP:R 347  
CyberDude Smart Glove 750eb (Expensive) DL:12RED 3  
Dynalar Xtra-Dex Smart Glove 1,000eb (V Expensive) DL:12Gear 3, IR4 67  
Húsafell Hydraulic Underjack 1,000eb (V Expensive) DL:12Cute 7  
MechaMan Smart Glove 500eb (Expensive) BC 37  
Mercurius Cyberchair 100eb (Premium) DL:CC 2, DGD 147, IR1 38  
Smart Ears 1,000eb (V Expensive) DL:12RED 4  
Smart Glasses 500eb (Expensive) CP:R 354  
Smart Lens 500eb (Expensive) MC 1, DGD 148  
Spider Cyberchair 1,000eb (V Expensive) DL:CC 2, IR1 38

MODA

# MERCADO: MODA

Isto deve ser lido no **Night Market Appendix**, uma coletânea de preços, disponibilidades e onde se encontra mais informação sobre tais itens.

## # \*\*MODA\*\*

### \*\*MODISMO ESPEFÍCICO\*\*

Air Pistol 100eb (Premium) CP:R 347  
Dai Lung Streetmaster 20eb (Everyday) CP:R 342, DL:TT 3  
Duel Caster 100eb (Premium) DL:ElfTCG 9, IR3 73  
Faisal's Escape Plan 60eb (Costly) DL:TT 3  
Federated Arms X-9mm 50eb (Costly) CP:R 342, DL:TT 3  
Hello Cutie ModBall Gun 500eb (Expensive) DL:12Cute 5  
Medium Pistol 50eb (Costly) CP:R 341  
Micro Cutie by Hello Cutie 1,000eb (V Expensive) MC 1, DGD 145  
Militech Avenger 100eb (Premium) CP:R 342, DL:TT 4  
Nomad .357 Magnum 150eb (Premium) DL:TT 4  
PS E-TACK Rapid Responder 500eb (Expensive) DL:12RED 3  
Towa Type-12 Police Pistol 550eb (Expensive) DL:TT 4

### \*\*MANTOS E CAPAS\*\*

Cold-Weather Jacket Lining 500eb (Expensive) DL:We 6, IR2 20  
Hot-Weather Jacket Lining 500eb (Expensive) DL:We 6, IR2 20  
Waterproof Jacket Lining 500eb (Expensive) DL:We 6, IR2 20



# Gírias



## - Fale como um mercenário

Em Night City as pessoas conversam com suas próprias gírias e termos. Abaixo uma lista está exposta para você seguir.

—

**O Tempo Vermelho:** Uma gíria para o período de 2023 até o final da década de 2040, tirada dos céus vermelhos comuns em todo um mundo como efeito colateral da Quarta Guerra Corporativa.

**A Face:** O representante de Megacorporação para fins legais.

**A Rua:** Onde você vive tarde da noite. Também a subcultura e submundo.

**Alcunha:** Um apelido; nome de um trabalho pelo qual você é conhecido Na Rua

**Apagar:** Matar. Uma pessoa ou coisa morta.

**VA:** Pronunciado “Ei-Vii”. Gíria comum para um aeródino; veículo similar a um automóvel movido por jatos de ventilador canalizado.

**Bonanza:** A Localização de um trabalho grande, como uma instalação abandonada de uma corporação.

**Boneca:** Trabalhador do sexo, prostituto(a).

**Bostejar:** Cometer uma gafe, mostrar medo ou relutância.

**Carnespaço:** Um termo comumente usado por Trilha-Redes para se referir ao mundo físico.

**Chip:** Qualquer tipo de gravação de dados, geralmente na forma de pequenas lascas ou cacos coloridos de plástico.

**Choombatta (Choomba):** Gíria neoafro-americana para amigo, membro da família.

**CHOOH2:** Pronuncia-se “Shu-tuu”. Gíria das ruas para o álcool usado nos motores de veículos. A grande maioria dos veículos, no Tempo do Vermelho, é abastecida por uma forma avançada de álcool com uma temperatura de combustão mais alta que o do metanol tradicional.

**Ciberizado:** Ter o máximo possível de implantes cibernéticos antes de chegar ao Limite.

**Cromado:** Um fã de rock heavy metal do século 21. Ver também “Rock Cromático”.

**Conap:** Apartamento de condomínio em uma Zona Corporativa.

**De boa:** Estar tranquilo, estar acompanhado.

**Dofi:** Gíria das ruas para endorfinas sintéticas, uma droga que aumenta a capacidade de cura, limita a fadiga e produz uma “onda” como um novo gás.

**Droga de Combate:** Qualquer uma das drogas criadas para aumentar velocidade, resistência e reflexos.

**Entrada ou Saída:** Um termo frio para amante casual.

**Exótico:** um humano bioesculpido com elementos não humanos; pelagem, orelhas compridas, presas, ect

**Giro:** Helicópteros pequenos de um ou dois lugares , usados principalmente em trabalho policial e operações de assalto das Corporações.

**Hidro:** Gíria para combustível de hidrogênio, usado para abastecer alguns veículos nos anos 2000.

**Homem da Lei:** Policiais ou outros agentes da lei. Originalmente derivados da força-tarefa policial do pós-guerra do Capitão Max Hammerman, conhecido Na Rua como “Os Homens da Lei”, esta gíria se tornou um sinônimo de todo e qualquer agente da lei.

**IA:** Inteligência artificial; um computador com total consciência.

**Ir para OTB:** fazer uma viagem para órbita terrestre baixa, ou seja, visitar uma das estações espaciais internas.

**Kombi:** Um grande veículo capaz de transportar carga e passageiros. Popularmente usado pelos Nômades como habitação na estrada.

**Medicânico:** Um cirurgião especializado em implantar cibernéticos ilegais.

**Mercado da Meia-Noite:** Mercados altamente secretos e temporários criados por negociadores de alto nível para vender mercadorias ilegais. Membros poderosos do submundo do crime costumam realizar suas reuniões em salas privadas em um mercado da Meia-Noite.

**Mercado Noturno:** Mercados temporários, fora do radar, criados por grupos de negociadores com conexões sólidas. No tempo do Vermelho, um Mercado Noturno é o melhor lugar para encontrar novos cibernéticos e equipamentos.

**Neurodança:** Dispositivo de simulação de realidade alternativa que liga sentidos a uma situação, videogames, propagandas e pornôgrafia são exemplos de seus usos.

**Meter:** Fazer sexo. Esquecer-se de algo.

**Pistolar:** Ficar violento; atacar alguém sem motivo

**Posudos:** Qualquer grupo cujos membros tenham a mesma aparência, estilo ou trabalho de escultura corporal.

**R.A.I.V.A. :** Uma forma particularmente mortal do GELO Negro que se espalhou pela Velha Rede, após a morte de seu criador, o lendário Trilha-Redes Rache Bartmoss.

**Rock Cromático:** Um tipo de heavy metal caracterizado por música eletrônica pesada, ritmos simples e letras violentas

**Ronin:** Assassino ou mercenário freelancer. Geralmente considerados não confiáveis.

**Rota Certa:** Um termo para seu parceiro em um relacionamento sério do longo prazo.

**Samurai:** Um assassino contratado para proteger a propriedade de corporações ou realizar ataques contra a propriedade de outros.

**Teclado:** Gíria para uma interface de computador com teclas manuais. Também é um terminal.

**Terminal de Dado:** Uma máquina de informações de esquina, com telas, entradas CitiNet e Teclado.

**Armas de Tiro Único de Polímero:** Qualquer pistola de plástico barata, geralmente na faixa de 5 e 9 mm.

**Tô Junto:** Comprar um cibernético pela primeira vez. Tentar a sorte com um grupo. Conectar-se com uma máquina.

**Trilhar a Rede:** Interagir com a arquitetura da Rede, invadir seus programas e controles. Também usado para referir a trilhar a Velha Rede até o advento da Quarta Guerra Corporativa.

**Vagabundo (booster):** qualquer membro de uma gangue que tenha cibernético, roupa de couro e use violência gratuita



# Gangues



## Bem vindo à Night City, Choom!

Este documento é um auxílio de texto e imagético do sistema não localizado ao Brasil via PDF, "Cyberpunk RED", isso cria uma barreira linguística horrível para o jogador médio brasileiro, seja sistemas, universo ou itens dentro de jogo, é importante haver coesão sobre o que é necessário que o jogador saiba de acordo com sua carreira.

*Vale a pena lembrar, que este documento está sempre em alteração e alguns elementos estarão APENAS dentro do FoundryVTT traduzidos, por exemplo munições e tabelas invocadas em momentos específicos de jogabilidade, que não são necessariamente interessantes ao jogador.*

## SEXTA RUA

**Tipo de Gangue:** Proteção & Expansão Militarizada

**Estética:** Bandeira dos Estados Unidos, Patriotismo Armado

**Base de Operações:** Norte de Heywood, arsenal da antiga Guarda Nacional americana, retrabalhada, esticada e ampliada, níveis subterrâneos, baía de veículos, comunicação e segurança de nível militar.

**Recursos:** Váriado, mas são constantemente contratados por corporações e governos para serviços. Tem boa relações com Nômades, eles têm a fama de "força policial privada" ou o termo pejorativo: Policial de Aluguel no norte de Heywood.

**Objetivos:** Expandir sua proteção para toda Night City e trocar a polícia corrupta de Night City por eles. Eles tem o dinheiro, equipamento e o desejo para fazer isso, mas não tem o número de pessoas para atingir isso. E maior que isso, seu Lider "X" tem o sonho de reunir Night City com os Estados Unidos.

## OS BOZOS

**Tipo de Gangue:** Proteção & Expansão Militarizada

**Estética:** Bandeira dos Estados Unidos, Patriotismo Armado

**Base de Operações: Norte de Heywood**, arsenal da antiga Guarda Nacional americana, retrabalhada, esticada e ampliada, níveis subterrâneos, baía de veículos, comunicação e segurança de nível militar.

**Recursos:** Váriado, mas são constantemente contratados por corporações e governos para serviços. Tem boa relações com Nômades, eles têm a fama de “força policial privada” ou o termo pejorativo: Policial de Aluguel no norte de Heywood.

**Objetivos: Expandir sua proteção para toda Night City** e trocar a polícia corrupta de Night City por eles. Eles tem o dinheiro, equipamento e o desejo para fazer isso, mas não tem o número de pessoas para atingir isso. E maior que isso, seu Lider “X” tem o sonho de reunir Night City com os Estados Unidos.

## SEXTA RUA

**Tipo de Gangue:** Proteção & Expansão Militarizada

**Estética:** Bandeira dos Estados Unidos, Patriotismo Armado

**Base de Operações: Norte de Heywood**, arsenal da antiga Guarda Nacional americana, retrabalhada, esticada e ampliada, níveis subterrâneos, baía de veículos, comunicação e segurança de nível militar.

**Recursos:** Váriado, mas são constantemente contratados por corporações e governos para serviços. Tem boa relações com Nômades, eles têm a fama de “força policial privada” ou o termo pejorativo: Policial de Aluguel no norte de Heywood.

**Objetivos: Expandir sua proteção para toda Night City** e trocar a polícia corrupta de Night City por eles. Eles tem o dinheiro, equipamento e o desejo para fazer isso, mas não tem o número de pessoas para atingir isso. E maior que isso, seu Lider “X” tem o sonho de reunir Night City com os Estados Unidos.

## SEXTA RUA

**Tipo de Gangue:** Proteção & Expansão Militarizada

**Estética:** Bandeira dos Estados Unidos, Patriotismo Armado

**Base de Operações: Norte de Heywood**, arsenal da antiga Guarda Nacional americana, retrabalhada, esticada e ampliada, níveis subterrâneos, baía de veículos, comunicação e segurança de nível militar.

**Recursos:** Váriado, mas são constantemente contratados por corporações e governos para serviços. Tem boa relações com Nômades, eles têm a fama de “força policial privada” ou o termo pejorativo: Policial de Aluguel no norte de Heywood.

**Objetivos: Expandir sua proteção para toda Night City** e trocar a polícia corrupta de Night City por eles. Eles tem o dinheiro, equipamento e o desejo para fazer isso, mas não tem o número de pessoas para atingir isso. E maior que isso, seu Lider “X” tem o sonho de reunir Night City com os Estados Unidos.

## SEXTA RUA

**Tipo de Gangue:** Proteção & Expansão Militarizada

**Estética:** Bandeira dos Estados Unidos, Patriotismo Armado

**Base de Operações:** Norte de Heywood, arsenal da antiga Guarda Nacional americana, retrabalhada, esticada e ampliada, níveis subterrâneos, baía de veículos, comunicação e segurança de nível militar.

**Recursos:** Váriado, mas são constantemente contratados por corporações e governos para serviços. Tem boa relações com Nômades, eles têm a fama de “força policial privada” ou o termo pejorativo: Policial de Aluguel no norte de Heywood.

**Objetivos:** Expandir sua proteção para toda Night City e trocar a polícia corrupta de Night City por eles. Eles tem o dinheiro, equipamento e o desejo para fazer isso, mas não tem o número de pessoas para atingir isso. E maior que isso, seu Lider “X” tem o sonho de reunir Night City com os Estados Unidos.

## SEXTA RUA

**Tipo de Gangue:** Proteção & Expansão Militarizada

**Estética:** Bandeira dos Estados Unidos, Patriotismo Armado

**Base de Operações:** Norte de Heywood, arsenal da antiga Guarda Nacional americana, retrabalhada, esticada e ampliada, níveis subterrâneos, baía de veículos, comunicação e segurança de nível militar.

**Recursos:** Váriado, mas são constantemente contratados por corporações e governos para serviços. Tem boa relações com Nômades, eles têm a fama de “força policial privada” ou o termo pejorativo: Policial de Aluguel no norte de Heywood.

**Objetivos:** Expandir sua proteção para toda Night City e trocar a polícia corrupta de Night City por eles. Eles tem o dinheiro, equipamento e o desejo para fazer isso, mas não tem o número de pessoas para atingir isso. E maior que isso, seu Lider “X” tem o sonho de reunir Night City com os Estados Unidos.

## SEXTA RUA

**Tipo de Gangue:** Proteção & Expansão Militarizada

**Estética:** Bandeira dos Estados Unidos, Patriotismo Armado

**Base de Operações:** Norte de Heywood, arsenal da antiga Guarda Nacional americana, retrabalhada, esticada e ampliada, níveis subterrâneos, baía de veículos, comunicação e segurança de nível militar.

**Recursos:** Váriado, mas são constantemente contratados por corporações e governos para serviços. Tem boa relações com Nômades, eles têm a fama de “força policial privada” ou o termo pejorativo: Policial de Aluguel no norte de Heywood.

**Objetivos:** Expandir sua proteção para toda Night City e trocar a polícia corrupta de Night City por eles. Eles tem o dinheiro, equipamento e o desejo para fazer isso, mas não tem o número de pessoas para atingir isso. E maior que isso, seu Líder "X" tem o sonho de reunir Night City com os Estados Unidos.

## SEXTA RUA

**Tipo de Gangue:** Proteção & Expansão Militarizada

**Estética:** Bandeira dos Estados Unidos, Patriotismo Armado

**Base de Operações:** Norte de Heywood, arsenal da antiga Guarda Nacional americana, retrabalhada, esticada e ampliada, níveis subterrâneos, baía de veículos, comunicação e segurança de nível militar.

**Recursos:** Váriado, mas são constantemente contratados por corporações e governos para serviços. Tem boa relações com Nômades, eles têm a fama de "força policial privada" ou o termo pejorativo: Policial de Aluguel no norte de Heywood.

**Objetivos:** Expandir sua proteção para toda Night City e trocar a polícia corrupta de Night City por eles. Eles tem o dinheiro, equipamento e o desejo para fazer isso, mas não tem o número de pessoas para atingir isso. E maior que isso, seu Líder "X" tem o sonho de reunir Night City com os Estados Unidos.



# Itens & Drogas



## **Bem vindo à Night City, Choom!**

Este documento é um auxílio de texto e imagético do sistema não localizado ao Brasil via PDF, "Cyberpunk RED", isso cria uma barreira linguística horrível para o jogador médio brasileiro, seja sistemas, universo ou itens dentro de jogo, é importante haver coesão sobre o que é necessário que o jogador saiba de acordo com sua carreira.

*Vale a pena lembrar, que este documento está sempre em alteração e alguns elementos estarão APENAS dentro do FoundryVTT traduzidos, por exemplo munições e tabelas invocadas em momentos específicos de jogabilidade, que não são necessariamente interessantes ao jogador.*

*Alguns dos tópicos são:*

- **Carreiras**
- **Combate**
- **Habilidades**
- **Descanso (Downtime)**
- **Gírias**
- **Gangues**
- **Lugares**
- **Corporações**
- **Itens & Drogas**

# Habilidades (Skill)



## **Bem vindo à Night City, Choom!**

Este documento é um auxílio de texto e imagético do sistema não localizado ao Brasil via PDF, "Cyberpunk RED", isso cria uma barreira linguística horrível para o jogador médio brasileiro, seja sistemas, universo ou itens dentro de jogo, é importante haver coesão sobre o que é necessário que o jogador saiba de acordo com sua carreira.

*Vale a pena lembrar, que este documento está sempre em alteração e alguns elementos estarão APENAS dentro do FoundryVTT traduzidos, por exemplo munições e tabelas invocadas em momentos específicos de jogabilidade, que não são necessariamente interessantes ao jogador.*

*Alguns dos tópicos são:*

- **Carreiras**
- **Combate**
- **Habilidades**
- **Descanso (Downtime)**
- **Gírias**
- **Gangues**
- **Lugares**
- **Corporações**
- **Itens & Drogas**



# Black Chrome



# Toggle's Temple





# Edgerunners Mission Kit

