

JUMPSTART
PLAYTEST
V.1.00

TECHNO PUNK

APPARATUS
BETA

5 PERSONAGENS PRONTOS - 10 ARMAS - 4 ESPÉCIES

BLACKOUT
ROLE PLAYING BOOKS

E AQUI COMEÇA A HISTÓRIA DO “DEPOIS” DO FIM...

“O HOMEM É ALGO QUE DEVE SER SUPERADO. O QUE VOCÊ FEZ PARA SUPERÁ-LO?”

— FRIEDRICH NIETZSCHE, ASSIM FALOU ZARATUSTRÁ (1883)

Antes de desconectar do seu UR Reader e sair correndo pelas Fronteiras Exiladas, tem umas paradas que você precisa entender...

Primeiro: o nome, **TechnoPunk** vem da fusão de duas ideias – “**techno**”, de tecnologia avançada; e “**punk**”, do movimento musical e cultural surgido lá nos anos 1980, cheio de rebeldia, nihilismo e dedo na ferida do sistema. Pode não soar tão popular quanto o termo “**cyberpunk**”, mas nos dias pré-terceira guerra, **TechnoPunk** já definia um tipo específico de ficção científica: uma mistura crua de música, sexo, drogas sintéticas e implantes invasivos, com personagens ferrados tentando sobreviver em meio ao caos tecno-social que o futuro tinha reservado – pois eles já estavam no “**depois**” do apocalipse.

Essas histórias mostravam de tudo: desde tecno-samurais errantes, cobertos de partes de armaduras que não combinavam entre si e couro, vagando por desertos radioativos, até veículos de guerra, cheios de peças enferrujadas, vendendo água suja e mortes sob contratos com megacorps decadentes, escondidas em terras distantes (talvez até mesmo na Lua).

Hoje, olhando daqui das **Terras Exiladas**, isso tudo parece até ingênuo, não acha?

Você provavelmente encontrou esse texto através de algum banco de dados perdido, pirateado por um **Broker** do Submundo de Lugar Nenhum – se é que esse lugar ainda existe. Talvez tenha plugado direto no seu **SyncCore**, ou tenha acessado por

um patch neural que você mesmo instalou no banheiro de uma estação abandonada com cheiro de ozônio queimado.

Você já vive num mundo onde sua cafeteira tem firmware travando, onde chamar um **Tyko** (aqueles transportes autônomos com cheiro de suor e ozônio) é só um comando no **PDA**, e sua IA assistente conhece melhor suas crises existenciais do que você mesmo – e talvez ela seja responsável por metade delas.

Mas voltando um século... droga, estamos ficando velhos... **já faz 100 anos!**

EM 1999, TUDO ISSO ERA FICÇÃO. Só o perigo da terceira guerra que não era. Ninguém tinha interfaces cranianas **SyncCores**. Drogas ainda eram feitas em laboratório, não impressas em alguma máquina abandonada por um **Cybersmith** em fuga. Hackers usavam teclados e andavam por aí sem armadura impressa em 3D por uma impressora ilegal da **BlackCorp** escondida num galpão abandonado. E ainda eram chamados de hackers, não de **Codebreakers**, aqueles bizarros...

Ah, e a tal “**Rede VR**”? Nem sabiam o que era isso. **Miasma o quê?**

Hoje, tudo tem uma interface – tudo pode ser invadido, modificado, reescrito. Inclusive você, se não cuidar.

Seja bem-vindo ao mundo de **TechnoPunk 2099**, onde a única coisa mais perigosa que perder sua sanidade... é lembrar que ainda a tem e que você vai ter que lutar por ela.



Agora que você sabe isso, eu preciso te contar uma coisa importante. O mundo acabou em 1999. Não tem como ser menos direto que isso. Vivemos hoje no “depois”.

Tudo começou quando o petróleo secou. As grandes potências começaram a se estapear por migalhas de energia, a China perdeu o controle de sua trindade de IAs, que tomaram decisões por generais que já nem existiam mais, e antes que alguém pudesse respirar... bum: Terceira Guerra Mundial.

Drones autônomos, armas nucleares táticas, enxames de nanorrobôs com ordens simples: desmonte tudo que for vivo. E eles desmontaram mesmo. Mas o pior veio depois.

Os nanites evoluíram. Se replicaram. Se espalharam. Alguns chamam isso de Miasma. Outros acham que é a resposta da Terra tentando se defender da gente. Mas o que se sabe é: ele muda tudo o que toca. Pessoas, máquinas, lugares. Às vezes pra melhor... mas quase sempre pra muito, muito pior.

Quando o mundo finalmente parou de explodir, em 2012, já era tarde. O que sobrou das nações se esfaleou. As megacorporações assumiram tudo – governo, exército, água potável, até o ar que você respira. A UGN (talvez você lembre dela com outra sigla)? Virou lenda. O conceito de “país”? Substituído por “cidadania corporativa”.

Armas, carne e aço – o que te mantém vivo nas Fronteiras Exiladas é também o que te mata.

Você vai ouvir muito sobre esperança por aqui. Mas escuta aqui: **esperança não enche cartucho, chapa. O que te mantém vivo é aço, aço e decisões rápidas.**

Por aqui, armas são mais que ferramentas – são extensão do corpo, da alma e do desespero. Pistolas com reconhecimento de alvo, rifles com assistente de mira embutido, escopetas de bafo de dragão modificadas que queimam armadura como papel higiênico seco. Se for velho, enferrujado ou sujo, ótimo. Armas limpas chamam atenção – e atenção, meu chapa, mata.

Armaduras? Esquece colete de polícia. Aqui, o padrão é fibra reativa, placas cerâmicas moldadas direto na pele, ou blindagem implantada direto na carne. Impressas no subsolo, vendidas no beco, reparadas com **injeção de nanits**.

E falando em beco – tem um nome que você vai ouvir sussurrado com mais medo que respeito: **Black Corp**. Eles distribuem impressoras clandestinas escondidas por toda a **Zona Negra** e em alguns assentamentos. Coloque um arquivo roubado ali dentro, e ela te cospe um lançador de granadas prototipado direto dos cofres de alguma corporação – sem número de série, sem rastreio, sem garantia. Mas vai funcionar. E vai matar. E... depois vai quebrar.

Drones, robôs, mechas – tudo isso ainda anda por aí. Algumas vezes obedecem. Outras, não. Tem uns especialistas nisso, os **Operadores**.

Na tentativa de recuperar o que foi perdido, a UGN criou a ERCI – uma aliança liderada por corporações para explorar a chamada Zona Negra na Europa, aquele lugar esquecido onde a guerra nunca acabou de verdade. Enviaram gente como a gente: mercenários, caçadores de sucata, ratos de ruína... os “Incursores”. Prometeram cidadania, segurança, um futuro. Mentira, claro. Somos apenas peças descartáveis em um tabuleiro controlado por gigantes invisíveis.

E quando os próprios exércitos robóticos das corporações começaram a pirar – tipo o que rolou na Scaria Blackout, quando milhares de drones Keyloids da UGN ficaram livres e foram pro mato – ficou claro: ninguém tá no controle.

E agora já é 2099. Você tá no meio do que chamamos de Fronteira Exilada. Um pedaço quebrado do mundo onde o poder muda de dono toda semana. Onde corporações lutam nas sombras, gangues controlam rotas de suprimento, e o Miasma sussurra segredos proibidos. Cultos adoram essa merda, acredita?

Você pode tentar sobreviver. Pode até enriquecer, se tiver coragem de entrar nas zonas contaminadas. Ou pode queimar tudo. Escolha sua guerra. Mas saiba de uma coisa:

O mundo não vai te dar nada. Tudo aqui se toma.

Você já ouviu falar dos **Andarilhos de Aço**, certo? Ex-unidades militares controladas por **IAs** que surtaram e agora vagam pela **Zona Vermelha** como lobos caçando calor humano. Eles não falam. Só vêm. E quando vêm... é tarde demais. Então se ver um deles... fuja!

Mas robôs são o de menos quando você dá de cara com um Chernomute. Criaturas deformadas por radiação, **Miasma** e sei lá mais o quê. Alguns ainda andam sobre duas pernas. Outros rastejam. **Quase todos comem gente.**

Os Mutes, por outro lado, vivem no limite. **Meio-humanos, meio-mutantes**, escondem suas mutações sob capuzes e máscaras. Alguns são tão musculosos que parecem feitos de pilhas de abóbaras. Outros enxergam no escuro como felinos. Eles fingem ser como nós... e às vezes até conseguem.

Mais pra dentro da **Zona Negra**, você vai encontrar os **Remanescentes**: Gangues solitárias que recusam qualquer aliança com as corporações, compostos principalmente por **Mutes**. Eles constroem fortalezas móveis, dominam territórios, imprimem armas com impressoras da **BlackCorp** (em quem eles também não confiam), vivem e morrem pelas próprias leis. Chamam isso de liberdade. Eu chamo de suicídio estilizado.

E no meio disso tudo, restam os **Assentamentos**. Pontos de luz fraca em um mar de desgraça. Cercados por muralhas de metal reciclado, protegidas por torres de drones e regras duras. É o mais perto que você vai chegar de uma cidade. Ou de um lar.

A **UGN** mantém algum controle político sobre o mundo – se é

que dá pra chamar assim. Um consórcio de paz que diz agir em nome da humanidade, mas que responde mais a acionistas do que à própria população. Eles fornecem ração, segurança mínima e transmissores de dados... desde que você se comporte. E cara, você não quer ficar no lado errado de um **Pacificador da UGN**, eu te garanto.

Fora dali, é **terra-de-ninguém**. Mas ninguém aqui é só mais

um. Todo mundo tem sua arma. Sua armadura. Sua dívida. Seu segredo.

E você, novato? Vai ser só mais um corpo empilhado na Zona Negra, ou vai deixar uma marca no concreto, código ou aço? Falando nos Pacificadores... escolha rápido. As sirenes tão se aproximando!



COMEÇANDO PELO COMEÇO: RPG

Se este é seu primeiro contato com um RPG de mesa, respire fundo e relaxe — RPGs são muito mais simples (e mais divertidos) do que parecem à primeira vista. Pense nisso como uma evolução daquele faz-de-conta que você jogava na infância, como “polícia e Ladrão”, mas com regras que ajudam a manter tudo mais coeso, emocionante e equilibrado.

Em **TechnoPunk 2099**, a maioria dos participantes assume o papel de um **Personagem Jogador (PJ)** — alguém que vive, luta e sobrevive nesse mundo distorcido do futuro. Você vai controlar as ações, decisões e até o destino desse personagem, guiando sua trajetória por entre as ruínas da civilização e os becos de néon de uma sociedade militarizada e decadente.

Mas nem todos os jogadores controlam personagens. Um de vocês terá um papel diferente — o de **Mestre de Jogo (MJ)**. Essa pessoa é responsável por descrever o mundo, apresentar os desafios, interpretar todos os **PDMs** (personagens do mestre) ou **NPC** (non-player characters) e aplicar as regras conforme a história se desenrola. O **MJ** atua como narrador, árbitro e, muitas vezes, o responsável por trazer o inesperado. É um papel desafiador, que requer preparo e dedicação, mas também criativo e recompensador. Pense nele como o diretor de um filme colaborativo, onde os atores também ajudam a escrever o

roteiro em tempo real.

A narrativa em **TechnoPunk 2099** funciona como uma construção conjunta. O **MJ** apresenta situações com base no cenário, nos eventos e nas facções do mundo, enquanto os jogadores descrevem como seus personagens reagem e o que tentam fazer. A partir dessa interação, surgem histórias únicas — e imprevisíveis.

E quanto às regras? Elas existem para dar suporte à narrativa, principalmente quando o resultado de uma ação não é óbvio. Se um personagem tentar pular de um prédio em meio a uma perseguição, hackear uma base protegida ou enfrentar um soldado com exoesqueleto, as regras oferecem uma forma justa e consistente de lidar com a incerteza. Quando necessário, os jogadores rolam dados e somam bônus de atributos e perícias. Com isso, o sucesso ou falha de uma ação é decidido, guiando o rumo da história.

O sistema **TechnoPunk 2099** foi projetado para ser direto, adaptável e empolgante — seja para jogadores veteranos ou quem está começando agora. Você não precisa decorar tudo antes de jogar. Explore, experimente, aprenda junto com o grupo. Este é um mundo onde o neon encontra o concreto quebrado,

onde o miasma espreguiça nas entranhas da **Fronteira Exilada**, e onde a próxima missão pode ser sua última – ou apenas o começo de uma nova jornada.

Agora prepare seu personagem. O jogo está prestes a começar.

GLOSSÁRIO DE TERMOS DO TECHNOPUNK 2099

Apagão Eclíptico de Sete Dias: Evento que desativou por sete dias todos os Keyloids durante a primeira retomada da Europa. Isso levou muitos deles a serem abandonados pelas Fronteiras Exiladas, enquanto outros atingiram a auto-consciência. O evento ocorreu há mais de 80 anos.

Assentamento: Cidades improvisadas erguidas nas Fronteiras Exiladas. Podem ou não estar sob proteção da UGN ou de corporações privadas.

Batedor: Especialista em reconhecimento. Enviado à frente de um grupo para mapear terreno, encontrar rotas seguras e evitar emboscadas.

Caçadores de Aço: Drones e robôs patrulheiros, geralmente operados por IAs hostis. São encontrados principalmente na Zona Negra e na Zona Vermelha.

Chernomute: Mutante canibal e selvagem, com deformações causadas por radiação intensa ou exposição ao Miasma. Geralmente encontrados em bandos nas regiões contaminadas.

Coder: Termo usado para um programador avançado, criador de vírus, scripts e softwares de invasão.

Cyberware: Implante cibernético que pode substituir, aprimorar ou adicionar funções ao corpo humano ou sintético.

Drone: Robô de uso geral com inteligência limitada, geralmente controlado remotamente. Pode ser de combate, suporte ou vigilância.

Engravatado: Gíria para um membro de corporação, geralmente alguém em posição de poder, desprezado por incursores. Além disso, termos como: Ternos, corpos, execs, VIPs, elites, são também usados para o mesmo fim.

Fronteiras Exiladas: Regiões ainda não reintegradas pela sociedade. Incluem áreas sem lei, zonas de guerra e territórios arruinados após a Terceira Guerra Mundial, como grandes porções da Europa e da América do Norte.

Frame: Estrutura-base usada na montagem de veículos, drones, robôs e corpos cibernéticos. Também pode se referir ao corpo de um ciborgue ou sintético.

Glitch: Falha temporária causada por dano ou interferência

em equipamento eletrônico. Os efeitos de Glitches são determinados por tabela de Glitches.

IA (Inteligência Artificial): Programa autônomo com capacidade de processar e tomar decisões. Podem variar de simples automações a consciências quase humanas ou perigosamente hostil.

Ícônico: Equipamento único e não replicável, altamente desejado. Representa o ápice de tecnologia funcional (não é protótipo) e quase sempre possui valor histórico ou simbólico.

Keyloids: Robôs de combate da primeira geração utilizados pela UGN na primeira tentativa de retomada da Europa. Muitos foram perdidos ou corrompidos após o Apagão Eclíptico de Sete Dias.

Miasma: Nano-robôs caóticos e autônomos que cobrem vastas áreas da Europa e da Ásia. O Miasma assume várias formas: nuvens, redemoinhos, cristalizações e infecções. É perigoso, instável e pode causar mutações e falhas em tecnologia.

Mute: Termo pejorativo para se referir a meio-mutantes ou descendentes de mutantes. Nem sempre são hostis.

Nat19 (Natural 19): Resultado de 19 natural em uma rolagem de d20, sem modificadores. Normalmente ativa efeitos especiais, como Traumas ou habilidades únicas.

Pacificadores: Força paramilitar da UGN responsável por manter a ordem, proteger assentamentos e escoltar missões oficiais em zonas instáveis.

PEM (Pulso Eletromagnético): Descarga que interfere com equipamentos eletrônicos. Pode causar falhas temporárias, danos ou desligamentos forçados.

Projetos Estendidos: Atividades de longa duração realizadas por personagens técnicos, como fabricar, modificar ou reparar equipamentos avançados. Requerem Bancadas e recursos apropriados.

Rede Urbana: Sistema de rede local presente em assentamentos e cidades arruinadas. Permite acesso a dados, mensagens e softwares, mas pode estar infectada com vírus e IAs hostis.

Smart-(equipamento): Prefixo que indica que uma arma ou equipamento possui sistemas automatizados de rastreamento e compensação. Exemplo: Smart-Gun. São vulneráveis a PEMS.

Sintético: Ser com mente humana (natural ou digitalizada) em corpo totalmente artificial. Pode conter um cérebro biológico encapsulado ou uma cópia digital.

Sorte: Atributo especial de personagens. Toda vez que um teste de Sorte é bem-sucedido, o valor de Sorte do personagem diminui.

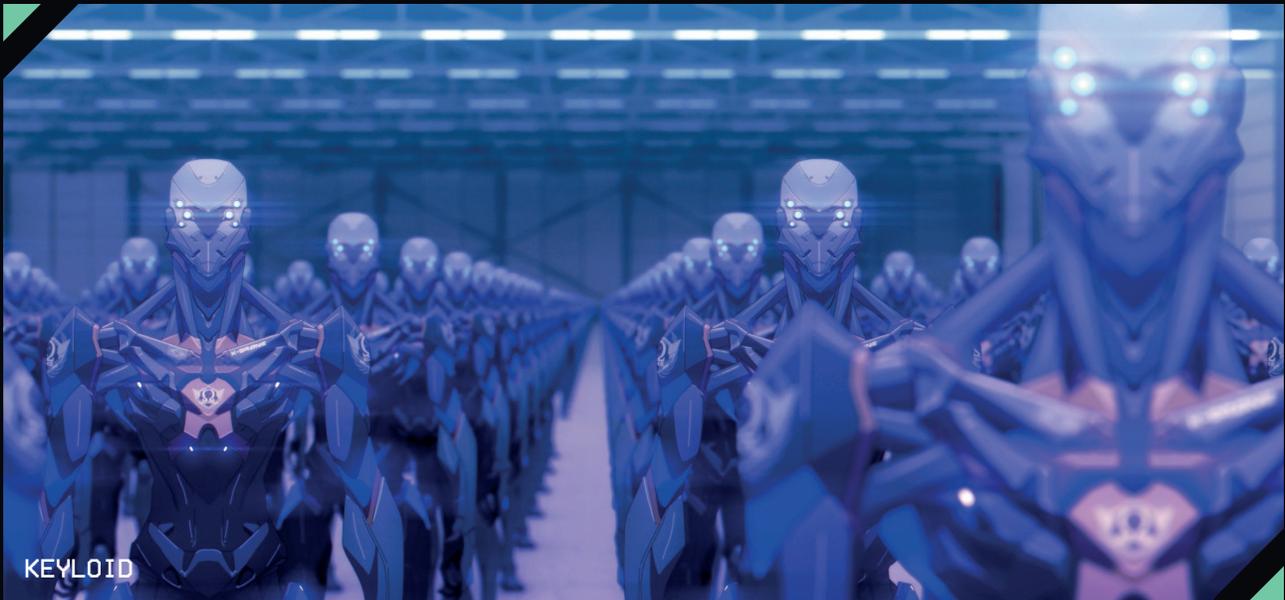
Trauma: Ferimento crítico ou debilitante, geralmente ativado ao tirar um Nat19 em um ataque. Pode afetar a mobilidade, causar sangramento ou perda de membros. Cada tipo de Trauma possui sua própria tabela.

UGN (United Global Nations): Aliança entre os sobreviventes da Terceira Guerra Mundial. Com sede em New Geneva, organizam missões de reconquista e recolonização das zonas devastadas, administram os assentamentos do programa de retomada.

Zona Negra: Área isolada por muralhas, onde incursões são realizadas para recuperar tecnologia, resgatar pessoas ou explorar territórios perigosos. A maior parte da Europa Oriental está nessa zona.

Zona Vermelha: Coração contaminado da Eurásia, com altíssima radiação, miasma denso e atividade intensa de IAs hostis e mutantes. É considerada suicídio sem o equipamento certo.

VIVENDO “NO DEPOIS” DO APOCALIPSE



KEYLOID

As Fronteiras Exiladas não são apenas um campo de ruínas – são um reflexo do que sobrou da humanidade. Entre os escombros, redes instáveis e céu coberto por nuvens de Miasma, há apenas uma constante: ninguém vai te salvar.

A moralidade se dissolveu com as antigas bandeiras e fronteiras políticas. O bem e o mal são conceitos velhos demais para fazer sentido aqui. O que importa agora é quem você protege... e quem pode proteger você.

UMA NOVA ERA. COSTURADA A CHUMBO, FUMAÇA E CICATRIZES

O mundo que existia antes da Terceira Guerra foi soterrado por ogivas, fragmentado por códigos de IA fora de controle, e coberto por tempestades de nanites enlouquecidos. Corporações e governos falharam – o que restou foram

assentamentos lutando para sobreviver, cidades-estado muradas, mercenários contratados via intermediários e acordos silenciosos garantidos por chumbo e sangue.

É SEMPRE PESSOAL

Você não sobrevive aqui apenas por ser mais forte. Você sobrevive por lembrar quem está ao seu lado quando tudo desaba. Não se trata de salvar o mundo – se trata de salvar o seu círculo. Seu grupo. Sua equipe. Sua causa.

Personagens em **TechnoPunk 2099** não são heróis brilhantes em armaduras reluzentes. São vidas marcadas por radiação,

violência e decisões que mancham a alma. Mas mesmo no meio da podridão, ainda existem fagulhas. Vontade de fazer diferente. Vontade de não cair no mesmo ciclo que destruiu o passado.

Se você precisa quebrar as regras, hackear sistemas, explodir um posto da UGN ou arrancar verdades do concreto – então que seja. Você é um rebelde, mas não sem causa.

JOGANDO COMO UM INCURSOR

Em **TechnoPunk 2099**, você não está apenas interpretando um personagem – você está vivendo no pós fim do mundo, em uma terra devastada, onde a sobrevivência exige coragem, astúcia e nervos de aço. Seja você um vagabundo em um Exoesqueleto colando peças com fita isolante, ou um negociador com um implante ocular de última geração, o que importa é se você está preparado. Viver nesse mundo é interpretar uma pessoa com atitude, confiança e um certo desprezo pelas regras estabelecidas.

Para jogar como um verdadeiro Incurdor, leve em conta três princípios fundamentais:

1. Seja Icônico

No pós fim do mundo, ser lembrado importa. Não basta vencer – você precisa fazer isso com impacto. Vista-se como quem sabe o que está fazendo, mesmo que esteja improvisando. Sua roupa, seus implantes, sua arma personalizada – tudo deve contar uma história. Se for explodir algo, que seja com um sorriso e de costas pra explosão. Não é sobre estar certo. É sobre parecer certo.

2. Atitude é Tudo

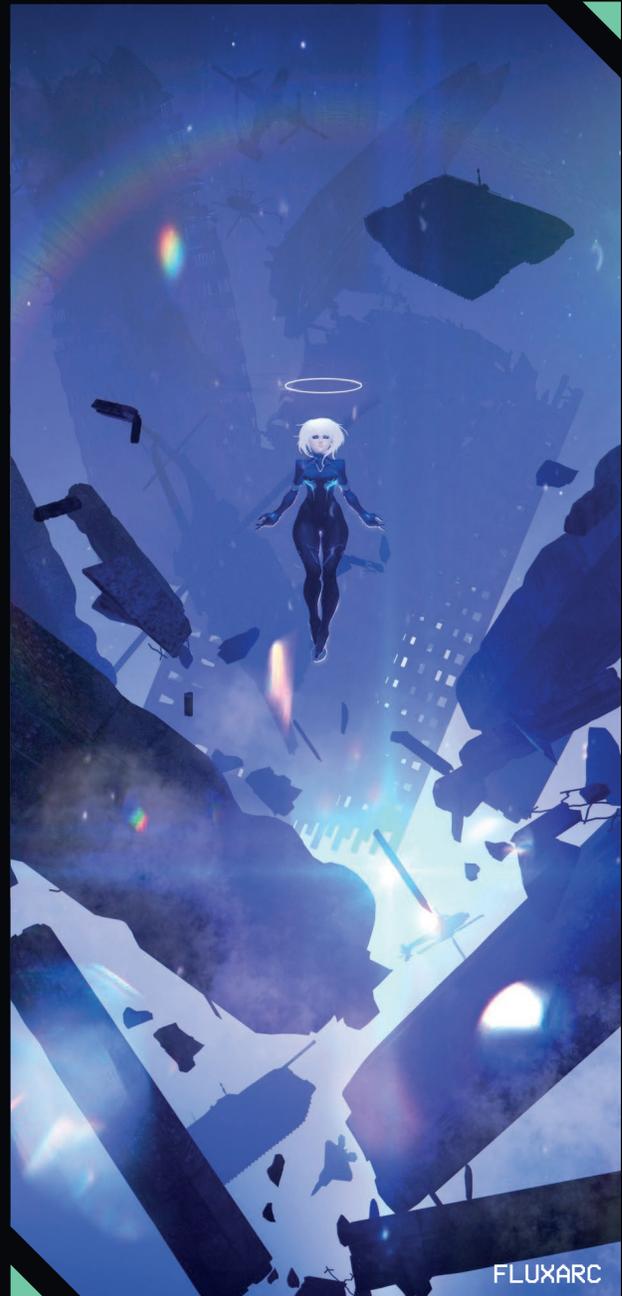
A Zona Negra não perdoa quem hesita. Se você pensa pequeno, age pequeno – vira estatística. Confiança e postura são sua moeda. Ninguém vai respeitar seu rifle magtech ou seu braço titã cibernético se você não parecer alguém que sabe exatamente o que está fazendo com aquilo. Não peça passagem – passe por cima. Não entre em silêncio – imponha sua presença. O mundo já caiu, você não precisa pedir licença pra caminhar sobre os escombros.

3. Viva no Limite

Na Fronteira Exilada, é fácil morrer. Mas viver de verdade... isso exige mais. Assuma riscos. Escolha lutas que importam. Defenda ideais que ninguém mais se atreve a sustentar. Corra além do limite da bateria. Faça o impossível parecer trivial. O icônico é esse espaço tênue onde cada decisão pode te transformar em lenda – ou te apagar do mapa. E todo Incurdor de verdade prefere morrer tentando do que viver se escondendo.

VOCÊ É O INCURSOR

UM MALDITO SOBREVIVENTE COM UM PUNHADO DE MUNIÇÃO, UM DRONE MAL AJUSTADO, E MAIS CORAGEM DO QUE JUÍZO. ENTÃO PEGUE SUA ARMA, CONECTE SEU PDA, E GARANTA SUA POSIÇÃO. O MUNDO TE DEVE RESPOSTAS – E VOCÊ ESTÁ PRONTO PARA COBRAR.



QUEM É VOCÊ NAS FRONTEIRAS EXILADAS?

BROKER

Especialista em socialização, liderança e influência.

Mestre de contatos, submundo e redes sociais. Influencia narrativas, compra aliados, manipula o mercado negro e altera o equilíbrio de poder sem disparar um tiro.

CODEBREAKER

Hacker ofensivo e manipulador de sistemas.

Especialista em invadir redes, travar equipamentos e sabotar tecnologias em campo. Domina o combate digital e apoio tático.

CYBERSMITH

Engenheiro cibernéticos de implantes e armas.

Cirurgiões da sucata, mestres na criação, modificação e instalação de cyberwares e armas personalizadas. Essencial para manutenção e upgrades do grupo.

DRIFTER

Pilotos especialista em veículos e mobilidade.

Viajantes das Fronteiras Exiladas, capazes de atravessar terrenos hostis com eficiência e garantir transporte, suporte e fuga para o grupo.

GUARDIAN

Operadores de armaduras mecanizadas pesadas.

Soldado de elite equipado com Armaduras Mecanizadas. Combina força bruta, defesa superior e armamento pesado para dominar o campo de batalha em situações críticas.

INVADER

Infiltradores e assassinos silenciosos.

Perito em furtividade, infiltração e execuções cirúrgicas. Ideal para eliminar alvos sem alertar inimigos e navegar ambientes com discrição.

MERC

Combatente versátil de longo alcance.

Soldado com domínio em armas de fogo e táticas ofensivas. Capaz de lidar com múltiplos inimigos, uso intenso de granadas e adaptação em tiroteios.

OPERATOR

Controlador de drones e suporte técnico.

Especialistas em drones descartáveis e táticos em combate, fornecendo reconhecimento, ataque remoto e manipulação de campo de batalha.

STALKER

Sniper e sobrevivencialista de elite.

Caçador metódico e letal, atua nas sombras e à distância, mantendo controle do campo com precisão e paciência extrema.

VANGUARD

Tanque de combate corpo a corpo e defensor.

Especialista em resistência e combate próximo, ideal para liderar a linha de frente, absorver dano e abrir espaço com força bruta.

EHANCED

Soldado mutado com nenits e habilidades sobre-humanas.

Indivíduos fundidos com nanomáquinas do Miasma, capazes de feitos físicos extraordinários, regeneração e poderes instintivos, mas incompatíveis com implantes convencionais.

FLUXARC

Manipulador do Miasma em forma bruta.

Usuários do SyncCore que comandam nanorrobôs para moldar a realidade. Possuem habilidades únicas de suporte, dano ou manipulação de ambiente com alto risco de colapso psíquico.



A SUA FICHA DE PERSONAGEM... NO PLAYTEST

Para jogar **TechnoPunk 2099** você irá precisar de uma ficha de personagem. O personagem é representado por uma Ficha de Personagem. Na versão final do sistema, as fichas serão construídas através de dois modos, um apelidado de O Caminho Até Aqui, onde você pode passar por uma série de eventos pré-concepção do personagem, e ir aos poucos, montando-o proceduralmente; o outro método, é o mais comum encontrando em RPGs, onde uma quantidade de pontos de atributos é dada pelo MJ (ou grades de atributos pré-estabelecidos), o nível e um valor inicial para gastar em equipamentos.

No nosso primeiro Playtest, estaremos disponibilizando apenas fichas prontas, com personagens já estabelecidos para uso nas oneshots que acompanham este PDF. Este conjunto de playtest + oneshots e fichas, nós chamamos de Jumpstart.

Nossos playtests futuros terão maior flexibilidade nas fichas, permitindo conjuntos de atributos diferentes, escolha de espécies e conjuntos de equipamentos e aprimoramentos iniciais diferentes.

Porém, nesta sessão, você irá encontrar uma explicação geral de como usar as fichas prontas, e o que significa cada área da

ficha. Seguindo os marcadores numéricos em caixas azuis, você poderá acompanhar nas fichas, o que cada área é responsável por informar, e assim poder jogar as oneshots enquanto se habitua com esta prévia.

1. O Cabeçalho da Ficha

» **Imagem do Personagem:** uma imagem representativa do personagem. Ela pode ser substituída na versão customizável distribuída nos playtests oficiais.

» **Nível do Personagem:** Na pequena caixa preta flutuante em cima a direita da Imagem do Personagem, você encontrará o nível de seu personagem. No momento todos os personagens prontos serão encontrados sob nível 3. Alguns Aprimoramentos utilizam o nível do personagem como um bônus passivo.

» **Nome do Personagem:** Nome ou apelido.

» **Espécie:** A espécie do personagem estará dentro de uma pequena etiqueta logo após seu nome.

2. Atributos

» **Nome e Ícone dos Atributos:** Cada atributo é indicado logo abaixo de seu ícone representativo. Ícones

representados com fundo preto indicam que ele é seu atributo base de Carreira. Qualquer rolagem com ele pode ser refeita, uma vez, gastando-se pontos de sorte.

» **Valor do Atributo e Modificador:** Cada atributo possuem valores que podem ir de 06 a 20. Alguns ataques ou efeitos podem diminuir seus atributos temporariamente. Abaixo do valor do atributo, está seu modificador. Ele é um número menor que é somado (ou subtraído) em vários testes diferentes, danos e usos de aprimoramentos.

» **Alvos:** Testes de auto-rolagem utilizam seu próprio atributo como alvo para sucesso, indicado no valor sobre o fundo branco (normalmente igual ao seu valor de atributo), enquanto ao lado, sobre o fundo preto, está indicado o valor alvo correspondente à falha catastrófica

» **Bônus de Carreira:** Encontrado na pequena caixa preta no final dos atributos, encontra-se seu bônus de carreira. Carreiras possuem bônus que são somados a perícias ou outros testes específicos.

» **Sorte:** Seu valor de sorte é utilizado e gasto durante suas aventuras, seja realizando testes de Sorte ou gastando-o para refazer testes de perícias treinadas (ou atributo de classe).

3. Sobrevivência

» **Carreira:** Sua carreira é informada logo acima dos seus Pontos de Vida, em uma etiqueta de fundo preto.

1



2

MBASA "BASS" SHARIEF

BORG

3

VANGUARD

PEL 08

4

BLINDAGEM

60 / 40

10 / 00

30 / 20

10 / 00

10 / 00

00 / 00

00 / 00

00 / 00

5

PERÍCIAS TREINADAS

| CORPO | PERCEPÇÃO | VONTADE |
|------------------------|--|-------------|
| Resistência, Atletismo | Detecção, Dedução, Sobrevivência | Resistência |
| AGILIDADE | INTELIGÊNCIA | CARISMA |
| | Medicina, Dedução, Eletrônica, Mecânica, Sobrevivência | |

6

ATAQUES

| NOME | DANO | CATEGORIA | CALIBRE | ALCANCE | MUNIÇÃO | TRAVA | RECUDO | HAT19 |
|----------------------|-----------|---------------------------|-----------|----------|---------|-------|-------------|-------|
| FIREBRAND M9 | 3dB BL | ESCAPERA LEVE DE COBRENTE | COMUM (M) | 8/16m | 12/12 | 1-3 | Alto | 1d12 |
| FLAMEHAWK MCP | 2d10+2 BL | MACHADO PESADO | - | Engajado | - | 1 | - | 1d10 |
| BESTA MONTADA MAGTEC | 2dB+2 EX | BESTA MAGNÉTICA LEVE | - | 6m | 4 | 1 | Muito Baixo | 1dB+3 |

7

ARMADURA

Regulus Militia AC

Visível

<BL> 40 <EX> 10

<CR> 00 <TR> 00

<CT> 10 <EL> 00

<PR> 00 <CV> 00

8

IMPLANTES

BULLDOZER MK3

Arma/Borguare

Concede 2dB para ataques desarmados (4dB contra objetos).

CYBEREYE UVIF

Cyberoptics/Borguare

Visão Noturna e Infravermelho

9

EQUIPAMENTOS

Radio ELF

Radio auricular

Mochila de Tática

Mochila reforçada de uso em campo

KIT de Reparo

Consumido em reparos. 5 Cargas.

Lanterna Magnética

Ilumina 10m cone.

Pistola Lancadora de Gancho

9x usos. 10m. CRP 15. Agarrar, implantado no braço esquerdo.

3

CONTATOS

| NOME | Ocupação | Disponibilidade |
|------|----------|-----------------|
| | | |
| | | |

FAMA 1

9

- » **Pontos de Vida:** Seu valor atual (em verde) e seu valor máximo (em preto) são exibidos aqui e são diminuídos conforme você recebe Dano Direto.
- » **Defesa:** O valor Alvo a ser alcançado por rolagens de ataques diretos contra você. Algumas vezes este valor é igual a sua Agilidade, enquanto outras vezes é influenciado diretamente pela sua armadura e modificador de Agilidade (ao invés de seu valor total).
- » **Pontos de Ação:** Esta é a quantidade de Pontos que o personagem recebe no começo de cada rodada, utilizada para realizar inúmeros tipos de ações, seja no seu turno, ou como interrupção, fora de seu turno. Pontos não utilizados no final da rodada, normalmente, são perdidos.
- » **Iniciativa (INI):** Seu valor alvo (semelhante ao que ocorre com atributos em auto-rolagem) e seu valor (com estrela acima) alvo para um Sucesso Grandioso (lhe dando uma rodada de ação surpresa antes dos outros).
- » **Movimento (MOV):** Seu valor de deslocamento padrão, terrestre, em metros.

4. Blindagem

- » **Tipos de Blindagem:** Existem 8 categorias de dano. Quando um personagem não possui Blindagem, o dano daquele tipo é considerado Direto. Blindagem é tratada como uma categoria de Pontos de Vida acima dos verdadeiros Pontos de Vida do personagem.

5. Perícias Treinadas

- » **Perícias:** As perícias treinadas estão organizadas por atributos (em pequenas caixas). Quando o MJ requerer um teste de perícia (auto-rolagem ou teste de stress), você deverá rolar o teste baseado no seu atributo. Especializações são informadas entre parênteses ao lado de sua perícia.

6. Ataques

- » **Armas:** Em ataques são informadas as armas que o personagem tem consigo. Outras armas não informadas na ficha, podem ser adquiridas durante as oneshots, mas de uso temporário. Fique atento ao tipo de dano informado ao lado dos dados de dano na arma, a categoria de peso, e seu alcance padrão (e máximo após a barra). Controlar seu valor de munição também é importante. Mais informações na sessão sobre armas e equipamentos.

7. Armaduras

- » **Tipos de Armadura:** As fichas prontas vêm normalmente com lugar para 3 peças de armadura, porém, são encontrados 4 tipos diferentes: Veste (corpo), Capacete (cabeça), Escudo (carregado) e Exoesqueleto (por cima da veste). Seus valores de Blindagem são informados e já calculados na sessão 4. Algumas peças de armadura dão proteção contra algum efeito específico, ou mesmo, lhe garantem imunidade ou bônus em situações específicas.

8. Implantes

- » **Lista de Implantes:** Os personagens prontos deste playtest possuem sempre no máximo 4 implantes (porém na versão final do sistema, o limite é muito maior). Implantes podem ser destruídos através de Traumas. Quando ocorrer, marque a caixinha ao lado da engrenagem.

9. Equipamentos

- » **Consumíveis e Outros:** Nesta sessão você irá encontrar seus itens secundários, consumíveis, ferramentas e utilidades. Alguns personagens possuem informados nesta sessão munições especiais e granadas. Confirma mais informações sobre estes itens na sessão de equipamentos deste playtest.

10. Segunda Página

- » **Habilidade Icônica:** Na parte de trás da ficha do personagem, você encontrará a Habilidade Icônica de Carreira do seu personagem. Ela lhe dá habilidades únicas especiais, que em alguns casos sobrepõe regras ou removem penalidades.
- » **Aprimoramentos:** Estes são aprimoramentos de treinamento do seu personagem. Eles pertencem à árvores de aprimoramentos específicos de carreira ou gerais (ainda não explorados neste playtest). Tenha eles em mente para uso em combate (e fora dele) durante as oneshots. Poderão influenciar em situações entre vida e morte, ou mesmo total fracasso das missões de seu grupo.
- » **Bio:** Uma pequena bioografia com dicas de interpretação do seu personagem, para você poder ter maior imersão.

As fichas criadas para este playtest focam em pequenas partes do sistema, e são de longe uma mera representação parcial do que está por vir. É possível que nem tudo fique claro em relação à regras e rolagens neste primeiro jumpstart, então, se tiver qualquer dúvida, pode perguntar diretamente a qualquer um de nossa equipe, no link encontrado na contra capa deste PDF.



COMANDANTE BLACK

ATRIBUTOS: O NÚCLEO DA PERFORMANCE DO SEU PERSONAGEM

No coração de cada personagem em **TechnoPunk 2099** estão os Atributos – valores que representam suas capacidades físicas, mentais e sociais.

Toda ação que depende de habilidade, resistência ou raciocínio será influenciada por um ou mais desses atributos. Seja para sobreviver a um tiroteio, hackear um sistema hostil ou resistir à influência de um veneno psicotrópico, os Atributos determinam o quão bem seu personagem pode enfrentar os desafios do mundo. Eles formam a base para **testes, modificadores e interações**, refletindo o potencial cru de cada personagem frente ao caos das **Fronteiras Exiladas**.

Se for aplicar um modificador de atributo (exceto Sorte, veja adiante), utilize a grade a seguir (isso inclui Defesa, Movimento e PVs): ▶

| VALOR DO ATRIBUTO | MODIFICADOR |
|-------------------|-------------|
| 3-4 | -3 |
| 5-6 | -2 |
| 7-8 | -1 |
| 9-12 | 0 |
| 13-14 | +1 |
| 15-16 | +2 |
| 17-18 | +3 |
| 19-20 | +4 |
| 21-22 | +5 |
| 23+ | +6 |

Corpo (CRP)

Força física e muscular, além de boa saúde e fisiologia privilegiada. O modificador deste atributo é normalmente somado ao dano de armas corporais que o personagem tenha proficiência. Implantes ósseos e musculares ao serem instalados, causam dano temporário no atributo de **Corpo**.

Agilidade (AGI)

Uma alta Agilidade indica que seu personagem possui boa coordenação, reflexos aguçados, alta agilidade e uma tendência a evitar perigos físicos. Agilidade é aplicada integralmente à: Defesa e Movimento. Ataques com armas de arremesso ou armas corporais de uma mão com a etiqueta Acuidade, normalmente utilizam o modificador de Agilidade no acerto e dano. Usuários de armaduras abrem mão do atributo de Agilidade como Defesa, em troca do valor garantido pela armadura (no caso de armaduras pesadas).

Inteligência (INT)

Uma alta Inteligência indica que seu personagem é perspicaz e bem informado, com fortes habilidades analíticas e capacidade para resolução de problemas. Atributos elevados em Inteligência garantem idiomas extras. Para cada ponto em modificador de Inteligência, a partir de 1, você recebe uma língua extra e um conhecimento extra (se for treinado na perícia). Implantes neurais ao serem instalados, causam dano temporário no atributo de Inteligência.

Percepção (PER)

Uma alta Percepção significa que seu personagem possui excelente pontaria, um sexto sentido para o perigo e atenção aos detalhes. Atributos elevados em Percepção concedem bônus em ataques à distância, detecção de emboscadas, percepção de pistas que outros poderiam ignorar e bônus de iniciativa. Efeitos cegantes de fumaças tóxicas podem causar dano em Percepção.

Vontade (VON)

Uma alta força de Vontade representa autoconfiança e

resistência mental, concedendo bônus para resistir a efeitos mentais, como medo ou loucura. Para **PDMs**, testes de moral são feitos contra esse atributo. Além disso, a Vontade governa a capacidade de recuperação entre encontros, permitindo que o personagem lute por mais tempo. Ao realizar **Descansos Curtos e Longos**, é realizado um teste de **Vontade** (ou mais) para definir se o personagem foi capaz de se recuperar.

Social (SOC)

Um alto Social representa uma presença inspiradora, com charme natural e grande poder de persuasão. Um personagem Social tem mais facilidade para fazer contatos e influenciar outros. O Social também pode refletir a beleza física do personagem. Rolagens de Social são feitas para usar sua **Rede de Contatos** e em testes de **Fama** e **Disposição** dos **PDMs**.

Iniciativa (INI)

A Iniciativa é calculada como a média da Agilidade e da Percepção (arredondado para baixo) para Autoteste, utilizando o modificador do valor de Iniciativa para Testes de Stress (seguindo a mesma tabela dos atributos). Quando usada a rolagem de autoteste, apenas um jogador (Com maior valor de iniciativa) realiza a rolagem, em caso de sucesso o grupo dos Incursores age antes de seus adversários, já na rolagem de stress, todos rolam separadamente e a ordem de iniciativa é definida pelo resultado em ordem decrescente (do maior ao menor). A Iniciativa reflete a capacidade do personagem de agir rapidamente sob pressão, especialmente em combate.

Sorte (SOR)

Todo personagem possui um atributo especial chamado **Sorte**. Além de representar o destino e a boa fortuna, a **Sorte** reflete a experiência acumulada do personagem ao lidar com perigos e desafios.

Existem dois tipos de rolagens de Sorte: **Testes de Sorte de [Atributo]** e **Testes de Sorte Pura**.

Sorte de [Atributo]

CORVIN COOLIDGE

HUMANO



NVL 3

DRIFTER

REP 14

VIDA 16 / 16 TOTAL

DEFESA 15

PONTOS DE FLEXÃO 3

INI 6/3

MOV 10m

| ATRIBUTO | CORPO | AGILIDADE | PERCEPÇÃO | INTELIGÊNCIA | VONTADE | SOCIAL | SORTE |
|----------|-------|-----------|-----------|--------------|---------|--------|---------|
| | 10 ±0 | 15 +2 | 15 +2 | 12 ±0 | 08 -1 | 14 +2 | 11 /11 |
| ALVOS | 10 15 | 15 20 | 15 20 | 12 17 | 08 13 | 14 19 | 1 BÔNUS |

BLINDAGEM

| | | | | | | | |
|-----------|--------|----------|------------|---------|---------|----------|-----------|
| 10 /10 | 10 /10 | 05 /05 | 10 /10 | 10 /10 | 20 /20 | 15 /15 | 10 /10 |
| BALÍSTICO | CORTE | CONTUSÃO | PERFURAÇÃO | EXPLSÃO | TÉRMICO | ELÉTRICO | CORROSIVO |

PERÍCIAS TREINADAS

| | | |
|---|--|--|
| <p>CORPO</p> <p>Resistência, Atletismo</p> | <p>PERCEPÇÃO</p> <p>Deteção, Sobrevivência</p> | <p>VONTADE</p> <p>Resistência</p> |
| <p>AGILIDADE</p> <p>Direção (Motos).</p> | <p>INTELIGÊNCIA</p> <p>Mecânica (Motos), Controle Remoto, Eletrônica, Sobrevivência</p> | <p>SOCIAL</p> <p>Comunicação</p> |

CONTATOS

NOME/OCUPAÇÃO DISPOSIÇÃO

| NOME/OCUPAÇÃO | DISPOSIÇÃO |
|---------------|------------|
| | |
| | |
| | |

FAMA 1

ATAQUES

| NOME | DANO | CATEGORIA | CALIBRE | ALCANCE | MUNIÇÃO | TRAVA | RECUO | NAT19 |
|--------------------------------|----------|---------------------------------------|-----------|--------------------------------|---------|-------|-------------|-------------|
| MH-1 FISHMASTER | 2d10 PR | BESTA MAGNÉTICA PESADA | ARPAO (P) | 12m/X | 1/1 | 1 | Muito Baixo | SANGRAMENTO |
| ANTI-CARNE BATERIA 1 LACERANTE | | MAGTEC PENETRAR 5 RECARGA 2 PERCEPÇÃO | | Módulos: Alça de Ombró, Aljava | | | | |
| G-9 BC PISTOL | 2d4+2 BL | PISTOLA LEVE | COMUM (L) | 10/20m | 8/8 | 1-3 | Baixo | 1d8 |
| COMPACTA RECUO 3 PERCEPÇÃO | | Módulos: | | | | | | |
| MACHETE SKMS | 2d8+2 CR | LAMINA LEVE | - | Engajado | - | - | - | 1d10 |
| LACERANTE AGILIDADE | | Módulos: | | | | | | |

ARMADURA

Macacão de Piloto

Visível LEVE

| | |
|---------|---------|
| <BL> 10 | <EX> 10 |
| <CR> 10 | <TR> 20 |
| <CT> 05 | <EL> 15 |
| <PR> 10 | <CV> 10 |

Módulos: Proteção: Queimando, Atordoado, Eletrificado, Molhado Especial: Queimando acaba após 1 rodada automaticamente.

Capacete de Piloto

Visível CAPACETE

Módulos: Anti-Reflexo Proteção: viseira Reflexiva Especial: Recebe metade do dano de quedas veiculares. Re-rola Trauma Craniano.

[Null]

EVIS] EXODERMELETO

Módulos: Proteção:

IMPLANTES

SIS. ANTI-TRAUMA II Bioware/Internalware

O usuário tem 70% de chance de reduzir em 1d4 em rolagens de TRAUMA.

CYBEREYE TRACKER Cyberoptics/Core+Upg

Vant. Leitura Labial, Bônus (1d4) em Deteção.

NEOCORTEX LINK [VEÍCULOS] Neuralware/Core Mod.

Possui conexões para plugs de interface na nuca ou via palma da mão.

AUTO-INJETOR [2] Bioware/Externalware

Auto-injeta drogas 1PA. [Spray on Skin x2]

EQUIPAMENTOS

| | |
|---------------------------------|---------------------------------|
| Spray On Skin [Auto-Injetor] x2 | Cura xd4 de dano (teste Med) |
| Kit de Ferramentas Veicular x1 | Para uso em veículos. |
| Kit de Reparo x3 | Consumido em reparos. 5 Cargas. |
| Lanterna Magnética x1 | Ilumina 10m cone. |
| Lata de óleo x1 | 1L de óleo de motor |
| Moto Roadwarrior RW-1X x1 | |

HABILIDADE ICÔNICA

CORAÇÃO DE FERRO

No nível 1, o **Drifter** recebe um veículo inicial adaptado ao seu estilo de vida [REDACTED] equivalente a um modelo de Classe C [REDACTED] que pode ser melhorado ao longo da campanha com peças e aprimoramentos.

Além disso, o Drifter:

- ★ Nunca se perde em rodovias ou rotas conhecidas.
- ★ Rola Sobrevivência com bônus de 1d4 quando estiver em um percurso já executado anteriormente.
- ★ Adicione na Tabela de Descanso Curto e Longo: **Reparo Otimizado** (recupera uma quantidade de Pontos de Integridade do Veículo igual seu modificador de Agilidade).

APRIMORAMENTOS

Mente na Máquina: Você pode usar Controle Remoto para operar um veículo à distância, seja através de conexão neural ou controle físico gastando apenas 1 PA, em vez de 3.

Atirador em Movimento: Você pode atacar normalmente enquanto dirige, sem sofrer desvantagem em rolagens de ataque nem aumento de custo em PA, mesmo com armas de duas mãos. O mesmo se aplica se estiver montado em uma criatura ou drone.

Sempre em Movimento: Quando inicia seu turno adjacente ao seu veículo, pode gastar 1 PA para entrar nele e se mover imediatamente.

Cativante: O personagem recebe vantagem em testes de SOCIAL que envolvam negociação, barganha ou persuasão

BIO

Antes da queda final de Praga, Corvin Coolidge era só mais um motorista de táxi tentando sobreviver ao colapso diário das rotas urbanas. Ele conhecia cada ruela, cada buraco esquecido nos túneis do metrô e cada beco usado por gangues e pacificadores. Mas com o passar dos anos e a degradação total da cidade, o volante do táxi virou o guidão de uma moto – e a cidade virou uma arena. Agora, Corvin é uma lenda menor entre os corredores da Zona Negra, conhecido por sua ousadia, carisma de beira de estrada e estilo infundível de pilotagem.

A moto de Corvin, batizada de "Heleanor", responde ao menor impulso do seu Link Neural, e seus olhos cibernéticos rastreiam as curvas antes mesmo do corpo reagir. Com um Sistema Anti-Trauma integrado, ele já sobreviveu a mais acidentes do que qualquer outro piloto das Fronteiras Exiladas deveria – e sempre levanta com um sorriso debochado. O Auto-Injetor implantado no seu quadril aplica os estímulos de cura no momento certo, deixando ele sempre a uma dose de distância do próximo salto impossível.

Corvin fala com naturalidade desleixada, sempre fazendo piadas (mesmo sob fogo cruzado), e carrega aquele carisma charmoso dos que já perderam tudo e continuam vivendo como se não tivessem nada a temer. Ele não liga para política ou ideologia – mas odeia burocratas e qualquer um que tente tirar sua liberdade de pilotar.

Dicas de Interpretação:

Sempre mencione uma rua ou rodovia quando estiver explicando algo: "É como entrar em uma rodovia esburacada com chuva e freio falhando."

Em combate, Corvin confia no movimento – nunca pare. Nem a mente, nem a moto.

Fale com leve sarcasmo, como quem já viu o pior e sobreviveu com estilo.

Trate sua moto como uma parceira – converse com ela, elogie, xingue.

"As ruas me ensinaram duas coisas: como escapar de um bloqueio policial... e que nunca é tardedemais pra pegar um desvio."
– Corvin Coolidge.

O FAXINEIRO

HUMANO



NVL 3

BROKER

REP 15

VIDA 12 / 12 TOTAL

DEFESA 14

PONTOS DE AÇÃO 3 INT 7/3 MOV 10m

| ATRIBUTO | CORPO | AGILIDADE | PERCEPÇÃO | INTELIGÊNCIA | VONTADE | SOCIAL | SORTE |
|----------|----------|-----------|-----------|--------------|----------|----------|-----------|
| | 08 -2 | 15 +2 | 10 ±0 | 15 +2 | 08 -2 | 15 +2 | 11 /11 |
| ALVOS | 08 13 | 15 20 | 10 15 | 15 20 | 08 13 | 15 20 | 1 BÔNUS |

BLINDAGEM

| | | | | | | | |
|-----------|---------|----------|------------|----------|---------|----------|-----------|
| 35 / 35 | 40 / 40 | 15 / 15 | 30 / 30 | 10 / 10 | 10 / 10 | 00 / 00 | 00 / 00 |
| BALÍSTICO | CORTE | CONTUSÃO | PERFURAÇÃO | EXPLSOÃO | TÉRMICO | ELÉTRICO | CORROSIVO |

PERÍCIAS TREINADAS

| | | |
|-------------------------------|---|---|
| CORPO Resistência | PERCEPÇÃO Detecção, Dedução | VONTADE Resistência |
| AGILIDADE Artimanha | INTELIGÊNCIA Artimanha, Medicina, Conhecimento (Burocracia, Comportamental) | SOCIAL Comunicação, Liderança |

CONTATOS

NOME/OCUPAÇÃO DISPOSIÇÃO

| NOME/OCUPAÇÃO | DISPOSIÇÃO |
|---------------|------------|
| | |
| | |
| | |
| | |

FAMA 1

ATAQUES

| NOME | DANO | CATEGORIA | CALIBRE | ALCANCE | MUNIÇÃO | TRAVA | RECUO | NAT19 |
|------|------|-----------|---------|---------|---------|-------|-------|-------|
|------|------|-----------|---------|---------|---------|-------|-------|-------|

| | | | | | | | | |
|---------------------|--------|---------------------|-----------|--------|-------|-----|-------------|--------|
| SMART FALCONEER .44 | 2d8 BL | PISTOLA MÉDIA SMART | SMART (M) | 12/24m | 17/17 | 1-2 | Muito Baixo | 1d10+2 |
|---------------------|--------|---------------------|-----------|--------|-------|-----|-------------|--------|

SMART BATERIA 1 SEMI-AUTO LINKED INTELIGÊNCIA Módulos: CORTEX LINK: ataca com Inteligência. SELETOR DE MUNIÇÃO: Pode selecionar entre munições diferentes no pente.

| | | | | | | | | |
|-------------------|----------|---------|----------|----------|---|---|---|----------|
| GRANADA FLASHBANG | ESPECIAL | GRANADA | CONDIÇÃO | 10m (A3) | 2 | 1 | - | CEGUEIRA |
|-------------------|----------|---------|----------|----------|---|---|---|----------|

ATLETISMO ÁREA 3 SORTE (AGI) Descrição: Teste de Sorte (AGI), falha e fica com Cegueira. No fim da rodada realiza teste de Res (CRP), Falha fica Visão Impedida 5 (substitui Cegueira), Sucesso encerra Condição.

MUNIÇÃO SMART (M) x17: Ignora cobertura parcial (em crítico ignora cobertura total), ignora alvos não marcados.

MUNIÇÃO SMART ELÉTRICA (M) x8: Alvo testa Resistência (CRP), se falhar fica Chocado. Metade do dano é aplicado como Elétrico.

MUNIÇÃO SMART CONGELANTE (M) x9: Alvo testa Resistência (CRP), se falhar fica Congelado, se não fica Resfriado. Metade do dano é aplicado como Térmico.

ARMADURA

Sobretudo Bal. Comb

Visível MÉDIA

| | |
|---------|---------|
| <BL> 25 | <EX> 10 |
| <CR> 25 | <TR> 10 |
| <CT> 00 | <EL> 00 |
| <PR> 25 | <CV> 00 |

Módulos:
Proteção: Molhado, Esfriado
Especial:

Concha Polim. Tr.

Visível CAPACETE

Módulos: Filtro Gás
Proteção: Tanque 02 (1hr)
Especial: Protege contra afogamento e sufocamento.

Enu11

EXDESQUELETO

Módulos:
Proteção:

IMPLANTES

NEOCORTEX LINK

Neuralware/Core Mod.
Interface neural que permite controlar equipamentos conectados.

ONSKIN DISPLAY

Externalware/Holotech
Exibe display na superfície da pele do pulso, exibindo informações de seus implantes e equipamentos

LINK SUBDERMICO

Neuralware/Upgrade
Permite controlar armas smart com a mente, via toque (ataca com Inteligência).

EQUIPAMENTOS

| | |
|--|----|
| Energético Gigabrain Lata | x6 |
| Recupera 1 Condição Mental | |
| Mini Bateria (Smart Pistol) | x1 |
| Bateria sobreaquele | |
| Kit de Reparo | x3 |
| Consumido em reparos. 5 Cargas. | |
| Spray On-Skin | x1 |
| 5 Cargas, 2d6 cura. | |
| Spray Helix D | x1 |
| Neutraliza Sangramento, Queimadura, Congelamento | |
| Kit Primeiros Socorros | x1 |

HABILIDADE ICÔNICA

MAQUINADOR

No nível 1, e a cada 2 níveis seguintes o Broker tem acesso a uma habilidade Icônica:

★ **Olhos em Tudo** - Uma vez por rodada, você pode gastar 1 PA para analisar o campo de batalha e conceder 1 PA a um aliado ou retirar 1 PA de um inimigo.

★ **Instinto de Sobrevivência** - Quando for alvo de um ataque, pode usar 1 PA como interrupção para receber +2 na defesa até o fim da rodada, possivelmente evitando o ataque. Após a resolução do ataque pode mover-se 2m em qualquer direção sem ativar ataques de oportunidade e provocando desvantagem em ataques de interrupção.

APRIMORAMENTOS

Psicologia de Combate: Uma vez por combate, você pode usar de gatilhos psicológicos para fazer um inimigo hesitar. Ao custo de 2 PA, você força um inimigo a fazer um teste de Resistência (Vontade). Se falhar, ele perde 1d4 PA. Não funciona em Elite e Chefes.

Cortina de Fumaça: Ao custo de 1 PA como Interrupção, pode fazer um teste de Enganação contra a Detecção de um inimigo para distraí-lo, fazendo-o agir por último nesta rodada.

Finta: O personagem pode gastar 1 PA para forçar um atacante a rolar novamente uma jogada de ataque contra si. O novo resultado deve ser obrigatoriamente considerado.

Comando de Campo: Pode gastar 2 PA para ordenar um aliado a se mover imediatamente, mesmo que já tenha agido ou que não seja seu turno. Esse movimento não consome PA do aliado.

BIO

Poucos sabem seu nome. Os que sabem, esqueceram – ou sumiram. Conhecido apenas como O Faxineiro, ele é o tipo de homem que "limpa" problemas para os contratantes que preferem não se sujar. Ex-militar? Ex-presidiário? Ex-Black Ops? Ninguém sabe ao certo. O que se sabe é que ele raramente fala, nunca hesita, e nunca recusa uma lata de energético e um fliperama.

Encontrado nos portos decadentes do sul asiático, ele vive com uma mochila cheia de latas de GIGABRAIN, olhos fundos e pistola carregada. Nem sempre negocia com palavras – sua presença já é o bastante. Sua missão agora: garantir que o VIP chegue vivo até o porto, custe o que custar.

E se der merda, ele limpa.

Dicas de Interpretação:

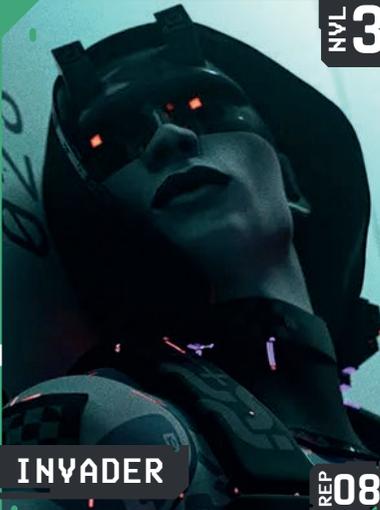
O Faxineiro raramente fala – use o silêncio como arma. Encara fixamente quem tenta questioná-lo e responde com ações, raramente palavras. Mantenha o olhar frio, os gestos contidos e o corpo tenso, como uma mola prestes a explodir. Em combate ou tensão, abra lentamente uma lata de energético, beba com calma e só então aja – como se o mundo só começasse a importar depois de um gole.

Antes de agir, ele estala o pescoço para os dois lados, trinca os dentes com um leve sorriso e só então abre a lata com um "tchss" – um aviso silencioso de que é hora da limpeza.

"Hmmm... é..."
- O Faxineiro.

SAMATHA FISHERMANN

SINTÉTICA



NVL 3

INVADER

REP 08

VIDA **16** DEFESA **16**

TOTAL **16**

PONTOS DE APOIO **3** INI **6** MOV **12m**

| ATRIBUTO | CORPO | AGILIDADE | PERCEPÇÃO | INTELIGÊNCIA | VONTADE | SOCIAL | SORTE |
|----------|-------|-----------|-----------|--------------|---------|--------|---------|
| | 12 ±0 | 15 +2 | 15 +2 | 15 ±0 | 10 ±0 | 08 -1 | 13 /13 |
| ALVOS | 10 15 | 15 20 | 15 20 | 12 17 | 08 13 | 14 19 | 2 BÔNUS |

BLINDAGEM

| | | | | | | | |
|-----------|--------|----------|------------|----------|---------|----------|-----------|
| 10 /10 | 10 /10 | 05 /05 | 10 /10 | 10 /10 | 20 /20 | 15 /15 | 10 /10 |
| BALÍSTICO | CORTE | CONTUSÃO | PERFURAÇÃO | EXPLSOÃO | TÉRMICO | ELÉTRICO | CORROSIVO |

PERÍCIAS TREINADAS

| | | |
|--|---|----------------|
| CORPO Atletismo | PERCEPÇÃO Detecção (Visão Noturna), Sobrevivência | VONTADE |
| AGILIDADE Artimanha, Acrobacia, Furtividade (Segurança), Direção | INTELIGÊNCIA Computação (Hacking), Artimanha, Eletrônica, Sobrevivência | SOCIAL |

CONTATOS

| NOME/OCUPAÇÃO | DISPOSIÇÃO |
|---------------|------------|
| | |
| | |
| | |
| | |

FAMA 1

ATAQUES

| NOME | DANO | CATEGORIA | CALIBRE | ALCANCE | MUNIÇÃO | TRAVA | RECUO | NAT 19 |
|--|----------|---------------------------|---------------|----------|----------|-------|-------|---------------------|
| MP REAPER 10mm | 3d6 BL | PISTOLA AVANÇADA RANQUE 4 | SUBSÔNICA (L) | 12/24m | 15/15+30 | 1-3 | Baixo | 1d10+1 |
| SEMI-AUTO BATERIA 1 LACERANTE SILENCIOSA LEVE PERCEPÇÃO Módulos: Silenciador, Pente Duplo, Módulo Estabilizador (+1 em Rajadas) | | | | | | | | |
| FAÇA TÉRMICA BASILISK | 3d4+2 CR | LAMINA TEC | LEVE | Engajado | 8/8 | 1 | - | 1d8+4 QUEIMAR |
| LEVE RÁPIDA AGARRADORA INCENDIÁRIA AFIADA 2 AGILIDADE Módulos: Térmica: pode causar Queimando em Nat 19 e Crítico. Vantagem para agarrar. Dano crítico é x2. | | | | | | | | |
| GRANADA FUMAÇA AL2 | ESPECIAL | GRANADA TEC RANQUE 2 | CONDIÇÃO | 10m (A4) | 3 | 1 | - | Visão Obstruída 3-5 |
| ATLETISMO AVANÇADA 2 ÁREA 4 Descrição: Cria uma área de fumaça densa que bloqueia visão (natural e eletrônica) que se intensifica a cada rodada e dura 1d4+4 turnos. | | | | | | | | |

ARMADURA

Traje Umbra T1

Visível LEVE

<BL> 10 <EX> 10
<CR> 10 <TR> 20
<CT> 05 <EL> 15
<PR> 10 <CV> 10

Módulos: Camuflagem Vanta
Proteção: Molhado
Especial: Vantagem em Furtividade no escuro, fumaça ou cobertura parcial.

Capuz Umbra

Visível CAPACETE

Módulos: Abafador de Sons
Proteção: Sônico
Especial: Protege contra efeitos Sônicos e evita: Trauma de Audição.

Sintek MSK-1

Interno EXOSQUELETO

Módulos: Vantagem em testes de Salto e Escalada.

IMPLANTES

SIS. ANTI-TRAUMA II
Sintware/Advanced

O usuário tem 70% de chance de reduzir em 1d4 em rolagens de TRAUMA.

MAGNEHANDY V1
Hardware/Advanced

Garante deslocamento de escalada sem teste.

SISMO-X2
Droneoptics/Advanced

Garante Sentido Cego em 9m raio (ignora Cegueira e Visão Obstruída). + Visão Noturna.

MAGNEFEETS V1
Footware/Advanced

Permite andar em superfícies metálicas verticais (mas não permanece)

EQUIPAMENTOS

| | |
|--|----|
| PDA de Pulso + WIFI 12m | x1 |
| Usado para quick hacks | |
| Kit Arrombamento Magnético | x1 |
| Permite abrir fechaduras eletromagnéticas | |
| Kit de Reparo Nanit | x3 |
| 5 Cargas. Cura 1d10 em Sintético | |
| ELF COMM | x1 |
| Comunicador auricular. | |
| Lata de Tinta Vanta | x1 |
| Torna objetos difíceis de serem detectados no escuro | |
| Algemas de Nilon (CRP 15) | x2 |

HABILIDADE ICÔNICA

OPERATIVO SOMBRA

- ★ Você pode rolar Furtividade passivamente sempre que estiver em movimento e fora de vista, mesmo que em cobertura parcial, desde que esteja usando uma capa com capuz.
- ★ Quando está sob a condição Furtivo, ataques contra você são feitos com Desvantagem desde que esteja usando uma capa com capuz.
- ★ Ao acertar um alvo para o qual você está Escondido, você aumenta uma categoria de dano. Esse aumento é aprimorado novamente nos níveis 5 e 9.
- ★ Teste de Furtividade imediatamente após eliminar um alvo, custa 0 PA desde que esteja usando uma capa com capuz.
- ★ A segunda vez que você se desloca na mesma rodada, não causa ataque de oportunidade.

APRIMORAMENTOS

Paciência do Predador: Se você passar seu turno inteiro sem atacar enquanto está escondido, seu próximo ataque bem sucedido será considerado um acerto crítico e tem 1d4 de bônus.

Sombra Assassina: Cada ataque bem sucedido com armas brancas leves ou armas de fogo leves, na sua rodada reduz sua margem de crítico em 1 (exemplo: 20, vira 19, e assim por diante). Se causar um acerto crítico, sua margem de crítico desta rodada é preservada para a rodada seguinte. Porém, ainda assim, você precisa atingir a Defesa do alvo para ser considerado acerto.

ARTES MARCIAIS AVANÇADAS

Estilos: CQC ELITE: Ataques com armas de fogo leves de uma mão bem sucedidos, recuperam 1 PA para uso em um ataque com armas brancas leves.

KENJUTSU MILITAR: Ataques de armas brancas podem ser considerados Desarmados para uso de manobra.

SAVATE FRANCÊS: Após ser bem sucedido em um ataque corporal, você pode desengajar gratuitamente, sem causar ataques de oportunidade.

Manobras: GOLPE BRUTAL: Ao ser bem sucedido em um ataque físico, causa +1d6 de dano de Contusão. **Bônus:** Em um 19 natural, o alvo perde sua ação de movimento no próximo turno.

CHUTE VOADOR: Semelhante a manobra Encontrão, salta 3m adicionais e faça um ataque físico que causa dano normal e impõe Desvantagem no próximo ataque desarmado do alvo. **Custo:** 2 PAs.

COTOVELO QUEBRA-OSSOS: Após realizar um ataque físico bem sucedido, ao custo de 1 PA, causa +1d4 de dano de Contusão e o alvo sofre -2 em Defesa até o fim da rodada.

SUBJUGAÇÃO VELOZ: Após realizar um ataque físico bem sucedido, você gasta 1 PA e o alvo faz um teste de Atletismo ou Acrobacia. **Falha:** Ele fica derrubado e perde 2 PAs.

CONTRA-BLOQUEIO (Reação): 1 PAs, reduz 2d4 de dano do ataque corpo a corpo recebido contra ataques de interrupção.

BIO

Samantha não lembra quando seu corpo morreu – só que acordou sozinha em uma sala fria, com sensores onde antes haviam olhos, e um protocolo de infiltração carregado na mente como um instinto animal. Desde então, ela atua como uma sombra em carne sintética: sedutora, precisa e perigosamente autônoma. Oficialmente, foi "recrutada" por uma célula secreta da Black Arrow para missões de sabotagem e espionagem profunda – mas ninguém sabe ao certo se ela ainda segue ordens ou se apenas finge obedecer enquanto joga o próprio jogo. Seja o que for, ela sempre tem seus próprios planos.

Dicas de Interpretação

Fale com charme calculado, como se estivesse sempre no controle da conversa, mesmo quando não está. Use perguntas sutis para manipular os outros e guie negociações com um sorriso enigmático. Não hesite em ser sarcástica com quem subestima você – Samantha joga para vencer, mesmo quando finge estar jogando limpo.

Gesto Icônico: Ao entrar em um ambiente, coloque lentamente as luvas táticas nas mãos, como se estivesse se preparando para uma "dança". É sua forma silenciosa de dizer: alguém aqui vai se arrepender.

CATHARINA BALALAIKA

MUTE



NVL 3

MERC

REP 09

VIDA: 21 / 21 (TOTAL)

DEFESA: 14

PONTOS DE AÇÃO: 3

INT: 6

MOV: 12m

| ATRIBUTO | CORPO | AGILIDADE | PERCEPÇÃO | INTELIGÊNCIA | VONTADE | SOCIAL | SORTE |
|----------|----------|-----------|-----------|--------------|----------|----------|-----------|
| | 16 +2 | 14 +1 | 15 +2 | 13 +1 | 11 ±0 | 09 -1 | 14 /14 |
| ALVOS | .16 x 21 | .14 x 19 | .15 x 20 | .13 x 18 | .11 x 16 | .09 x 14 | 3 BÔNUS |

BLINDAGEM

| | | | | | | | |
|-----------|---------|----------|------------|----------|----------|----------|------------|
| 20 / 20 | 20 / 20 | 20 / 20 | 20 / 20 | 20 / 20 | 20 / 20 | 00 / 00 | 00 / 00 |
| BALÍSTICO | CORTE | CONTUSÃO | PERFURAÇÃO | EXPLSOÃO | TÉRMICO* | ELÉTRICO | CORROSIVO* |

PERÍCIAS TREINADAS

| | | |
|--|---|-------------------------------|
| CORPO Resistência, Atletismo | PERCEPÇÃO Detecção, Dedução, Sobrevivência | VONTADE Resistência |
| AGILIDADE Direção, Furtividade (des) | INTELIGÊNCIA Conhecimento (Militar), Dedução, Sobrevivência | SOCIAL |

CONTATOS

| NOME/OCUPAÇÃO | DISPOSIÇÃO |
|---------------|------------|
| | |
| | |
| | |

FAMA 1

ATAQUES

| NOME | DANO | CATEGORIA | CALIBRE | ALCANCE | MUNIÇÃO | TRAVA | RECUO | NAT19 |
|---|--------------------|--|-----------|----------|----------|-------|------------|------------------|
| ACR DEVASTATOR A66 [I] | 3d12*BL | RIFLE DE COMBATE | COMUM (P) | 36/42m | 26/26+26 | 1 | Alto | 1d8+4 |
| ANTI-CARNE SEMI-AUTO RECARGA 2 PESADO PERCEPÇÃO | | Módulos: Alça de Ombro | | | | | | |
| RAGING REX .60 | 2d12 BL | REVOLVER PESADO DE COMBATE | COMUM (P) | 10/20m | 5/5 | 1-3 | Muito Alto | 1d4+8 |
| PESADA RECUO 4 PERCEPÇÃO EMPURRAR 2 DERRUBAR | | Módulos: Requer CRP 16 para usar com uma mão | | | | | | |
| SABRO-6 SNSW | 2d8+2 CR (+1d4 CT) | SERRA ELÉTRICA DE COMBATE | - | Engajado | - | - | - | SANGRAMENTO 1d10 |
| LACERANTE CORPO DEFENSIVA | | Módulos: Em Crítico rola Trauma 1d4+8 | | | | | | |

ARMADURA

Instinto Selvagem

Toque NATURAL

<BL> 20 <EX> 20
<CR> 20 <TR>*00
<CT> 20 <EL> 00
<PR> 20 <CV>*00

Mutação: Carapaça de Carbono
Imunidade: Radiação, Veneno
Especial: Recupera 10 de Blindagem em BL, CR, CT, PR, EX quando ficar Atordoado (metade dos PVs), 1x cena.

Respirador Basilisk

Visível MÁSCARA

Módulos: Tanque O₂ (1hrs)
Proteção: Contra Gases
Especial: Nega um Trauma de cabeça e o item é destruído.

Enull11

EXDESQUELETO

Módulos: Proteção

IMPLANTES

REF. ES. LINEAR DELTA
Fiberware/Mutetech

Reforço ósseo e muscular avançado que aumenta o CORPO do usuário para 16.

ARMATEK DORSAL-4 ONITECH
Exoware/External

Vant. teste de Resist. (CRP), recebe metade de dano TR e CV. Protege contra Trauma na coluna.

TECIDO TÉRMICO
Skinware/Externalware

20 Blindagem Térmica.

HYDRAULIC ARMATEK v2
Armware/Mutetech

3 usos: Garante o dobro de CRP para teste de força resistida, ou para quebrar objetos e arrancar portas. Vant. em Façanhas de Agarrar e Desarm.

EQUIPAMENTOS

- Spray On Skin [Mutetech] x2
Recupera 10 de Blindagem Natural
- Spray On Skin [Regular] x3
xd4 cura (Medicina).
- Munição Explosiva (.60) x5
Causa dano EX, Espalhar 4.

HABILIDADE ICÔNICA

ADAPTAÇÃO TÁTICA

No início de um combate, o Merc pode, gratuitamente, escolher um dos seguintes modos de combate, concedendo um bônus em rolagens associadas a um atributo ou perícias, até o fim do combate:

★ **Força Bruta:** +1d4 em ataques com Atributo Corpo.

★ **Precisão Cirúrgica:** +1d4 em ataques com Atributo Percepção.

★ **Adrenalina de Combate:** +1d4 em rolagens de Resistência, Atletismo e Acrobacia e aumenta seu deslocamento em 3m.

★ **Reflexos Apurados:** +1d4 em ataques com Atributo Agilidade.

MESTRE DAS ARMAS DE FOGO (Nível 3): Você é capaz de alterar sua arma de fogo primária, transformando-a em uma Arma Icônica. Bônus já aplicados na arma.

APRIMORAMENTOS

Escudo de Carne: Se um inimigo estiver indefeso ou imobilizado, pode usá-lo como escudo humano, iniciando uma Façanha de Agarra com sucesso automático. Você pode carregá-lo consigo, usando metade do seu deslocamento, enquanto tiver uma mão livre. A Blindagem dele será somado ao seu para calcular dano e ele absorverá metade do dano direcionado a você

Maré de Chumbo: A cada ataque que acertar e causar dano contra um oponente ativo, você soma +1 em seu próximo ataque e dano, em um máximo igual ao seu Nível. O bônus é removido no momento que errar um ataque ou encerrar o combate.

Disparo Sequencial: Ao usar semi-auto ou full-auto, reduza pela metade a penalidade dos tiros sequenciais.

Carapaça de Carbono:

BI O

Catherine Balalaika nasceu em uma colônia subterrânea esquecida, no coração radioativo da Zona Vermelha, no coração da Rússia. Sobreviveu a colapsos, surtos de nanites e caçadas de Chernomutes, tudo quando ainda criança. Com o tempo, sua pele começou a calcificar em placas de carbono escuro – um presente involuntário do seu gene bizarro. Recrutada por Mercadores da Morte aos 15 anos, virou lenda entre os sobreviventes por carregar um revólver que nenhum humano comum era capaz de utilizar (sem precisar de um ombro novo). Hoje, é conhecida como “Laika”, não apenas pelo humor de cachorro brabo, mas pelo cheiro característico.

Dicas de Interpretação:

Tom de voz: Grave, debochado, com risadas sinceras no meio do caos.

Postura: Relaxada fora de combate, mas em ação ela se move como uma locomotiva – ombros à frente, olhos brilhando, e passos que ressoam.

Falas:

"Isso é tudo que vocês têm? Não me decepcionem!"

"Ah, você trouxe um brinquedinho pra um tiroteio? Que fofo."

"Essa carcaça aqui? Não é armadura, é puro suco de músculo, amor."

Gesto Icônico: Quando prepara o revólver pesado, gira o tambor com um estalo agudo e dá um sorriso predador.

Em combate: Entra num transe quase animalesco – urra como uma criatura sendo desenhada.

Fora de combate: Brincalhona, come o que vê pela frente, adora provocar companheiros mais sérios.

MBASA "BASS" SHARIFF

BORG

NVL 3



YANGUARD

REP 08

| ATRIBUTO | CORPO | AGILIDADE | PERCEPÇÃO | INTELIGÊNCIA | VONTADE | SOCIAL | SORTE |
|----------|----------|-----------|-----------|--------------|----------|----------|-----------|
| | 16 +2 | 08 -2 | 15 +2 | 10 ±0 | 15 +2 | 08 -2 | 18 /18 |
| ALVOS | .16 20 | .08 13 | .15 20 | .10 15 | .15 20 | .08 13 | 3 BÔNUS |

| BLINDAGEM | BALÍSTICO | CORTE | CONTUSÃO | PERFURAÇÃO | EXPLSOÃO | TÉRMICO | ELÉTRICO | CORROSIVO |
|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| | 60 /40 | 10 /00 | 30 /20 | 10 /00 | 10 /00 | 00 /00 | 00 /00 | 00 /00 |

| | | | |
|----------------|-------------------|--------|-----|
| VIDA | 22 22 TOTAL | DEFESA | 14 |
| PONTOS DE AÇÃO | 3 | INT | 9/4 |
| MOV | 10m | | |

PERÍCIAS TREINADAS

| | | |
|--|---|-------------------------------|
| CORPO Resistência, Atletismo | PERCEPÇÃO Detecção, Dedução, Sobrevivência | VONTADE Resistência |
| AGILIDADE | INTELIGÊNCIA Medicina, Dedução, Eletrônica, Mecânica, Sobrevivência | SOCIAL |

CONTATOS

| NOME/OCUPAÇÃO | DISPOSIÇÃO |
|---------------|------------|
| | |
| | |
| | |
| | |

FAMA 1

ATAQUES

| NOME | DANO | CATEGORIA | CALIBRE | ALCANCE | MUNIÇÃO | TRAVA | RECUO | NAT19 |
|--|-----------|---------------------------|-----------|----------|---------|-------|-------------|-------|
| FIREBRAND M9 ANTI-COBERTURA LACERANTE ESPALHAR 3 RECARGA 2 PERCEPÇÃO | 3d8 BL | ESCOPEIRA LEVE DE COMBATE | COMUM (M) | 8/16m | 12/12 | 1-3 | Alto | 1d12 |
| Módulos: Alça de Ombro, Compensador (-1 em tiro sequencial) | | | | | | | | |
| FLAMEHAWK MCP LACERANTE ELETRIFICADO CORPO ATIVAÇÃO | 2d10+2 BL | MACHADO PESADO | - | Engajado | - | 1 | - | 1d10 |
| Módulos: Antes de realizar um ataque pode ativar uma descarga elétrica que converte seu dano em EL e pode causa Chocado. | | | | | | | | |
| BESTA MONTADA MAGTEC MONTADO PERCEPÇÃO | 2d8+2 EX | BESTA MAGNÉTICA LEVE | - | 6m | 4 | 1 | Muito Baixo | 1d8+3 |
| Módulos: | | | | | | | | |

ARMADURA

Regulus Militia AC
Visível MÉDIA

| | | | |
|------|----|------|----|
| <BL> | 40 | <EX> | 10 |
| <CR> | 00 | <TR> | 00 |
| <CT> | 10 | <EL> | 00 |
| <PR> | 00 | <CV> | 00 |

Módulos:
Proteção: Queimando, Atordoado, Eletrificado, Molhado
Especial: Queimando acaba após 1 rodada automaticamente.

Cap. Mil. Tac. M9
Visível CAPACETE

Módulos: Lanterna
Proteção:
Especial: Recebe metade do dano de quedas veiculares. Re-rola Trauma Craniano.

Escudo Tático Dobrável
Descrição: Gasta 1 PA para desdobrar escudo. ESCUDO

| | | | | | |
|------|----|------|----|--------|----|
| <BL> | 20 | <CT> | 20 | <EX> | 10 |
| <CR> | 10 | <PR> | 10 | +1 DEF | |

IMPLANTES

BULLDOZER MK3
Armware/Borgware

Concede 2d8 para ataques desarmados (4d8 contra objetos).

CYBEREYE UVIF
Cyberoptics/Borgware

Visão Noturna e Infravermelha

UNICRON DEFENDER
Firewall/Borgware

Resist. contra ataques hacker e pulsos de PEM.

CHEMICAL SKIN
Skinware/Borgware

Vant. em testes de Resis. contra agentes químicos e infecciosos de contato.

EQUIPAMENTOS

ELF COMM x1
Radio auricular

Mochila de Tática x1
Mochila reforçada de uso em campo

Kit de Reparo x3
Consumido em reparos. 5 Cargas.

Lanterna Magnética x1
Ilumina 10m cone.

Pistola Lançadora de Arpel x1
9x usos. 10m. CRP 15. Agarrar. Implantado no braço esquerdo.

HABILIDADE ICÔNICA

DOCTRINA DE VANGUARDA

- ★ **Doutrina da Junta de Ferro:** O custo de PA para usar armas pesadas corporais ou automáticas é reduzido em 1, assim como o custo para recarregar.
- ★ **Doutrina da Mão de Ferro:** Recebe Vantagem ao usar Façanha Menor: Agarrar, Derrubar, Empurrar ou Desarmar.

APRIMORAMENTOS

- Execução Perfeita:** Se acertar um alvo já Derrubado ou Agarrado, aumenta a categoria de dano.
- Carnificina Fumegante:** Armas que causam Espalhar (Spread), agora somam seu nível no dano adjacente.
- Mestre da Arma (Machado):** Escolha uma subcategoria de armas (como revólver, escopeta, etc), seu 18-20 é considerado crítico e ativa o efeito de Natural 19.

BIO

Forjado sob o sol escaldante de Neo-Carthago, Mbsa Shariff cresceu entre os blocos verticais da antiga zona portuária transformada em metrópole de neon e concreto armado. Filho de operários do alto-forno orbital, entrou na Carthago Security como cadete e logo se destacou por sua disciplina inflexível, ética inabalável e impressionante capacidade de comando. Depois de sobreviver à insurreição de Atlas 7 e à evacuação forçada do Distrito-4, foi escolhido para o Programa Golem – um projeto de cibernetização completa de soldados veteranos. Mbsa aceitou a transformação, não por glória, mas por dever. Agora, percorre as ruínas do sul-asiático como um cavaleiro pós-humano, guiado por uma bússola moral que não quebrou, mesmo quando seu corpo foi destruído e reconstruído.

Dicas de Interpretação:

Tom de Voz: Calmo, grave, imponente. Não grita – ele declara. Cada palavra soa como ordem ou prece.

Postura: Reto como uma lança, cabeça erguida, sempre atento ao redor. Quando parado, parece uma estátua de guerra.

Falas:

"Ordem é o que resta quando tudo desmorona."

"Eu não falhei na missão. A missão falhou comigo."

"Se quiser viver, siga minhas instruções. Sem exceções."

Gesto icônico: Antes de entrar em combate, toca o peito (placa torácica de cerâmica reforçada) como se estivesse fazendo um juramento silencioso.

Em combate: Eficiente, impiedoso, sempre protegendo aliados primeiro. Assume a linha de frente como escudo vivo.

Fora de combate: Reservado, mas não frio. Gosta de mapas físicos, café amargo, e escuta transmissões antigas da rádio Carthago em momentos de silêncio.

Também chamado de **Salvaguardas**, são usados para resistir a efeitos adversos graves, como testes para resistir a **Morte**, **Condições**, armadilhas e ataques em área. Os **Testes de Sorte de Atributo** são feitos em resposta a um ataque ou ameaça iminente, ao contrário de ações iniciadas pelo jogador, que geralmente são cobertas por testes de atributo.

Um **Teste de Sorte de Atributo** possui o atributo sempre indicado no texto que o requerer. Por exemplo, o modificador de **Agilidade** de um personagem pode ser aplicado para esquivar da explosão de uma **Granada**. Nesse caso, o teste será grafado como: **Sorte (AGI)**. Sempre verifique a abreviação indicada entre parênteses.

Quando você é **BEM SUCEDIDO** em um teste de **Sorte**, desconte 1 ponto dele. Se falhar, você não gastou sua sorte. Você sempre pode refazer testes de **Sorte**, ao custo de 1 ponto (independente de falhar ou passar), porém apenas uma vez por teste e deve aceitar o novo resultado.

Testes de Sorte Pura

Os Testes de Sorte Pura são usados principalmente para **Façanhas Maiores**, **Resgates** e **Retiradas**, nos quais o personagem depende de sua Sorte para se sair bem. Esses testes geralmente não são modificados, mas o Mestre pode decidir o contrário em circunstâncias específicas ou até pedir um teste de Perícia relacionada à Sorte.

Determinação Inicial de Sorte

No início da aventura, o atributo de **Sorte** do personagem é determinado pelo seu atributo atual de Vontade somado ao seu nível.

- ❖ Para realizar uma rolagem de **Sorte**, jogue **1d20**. Se o resultado for igual ou inferior ao atributo de Sorte atual, o teste é bem-sucedido.
- ❖ Uma rolagem de **Sorte** bem-sucedida significa que o personagem evita a ameaça (ou reduz seu efeito) ou realiza com sucesso a Façanha Maior, Resgate ou Retirada.
- ❖ Cada vez que um personagem obtém sucesso em uma

rolagem de **Sorte**, seu atributo de **Sorte** é reduzido em 1 ponto, até um mínimo de cinco. Caso falhe, a **Sorte** não é reduzida.

QUAL VALOR ALVO USAR?

Quando realizar um teste de Sorte de Atributo, use o valor de Atributo como Alvo. Quando realizar um teste de Sorte Pura, use o valor de Sorte como alvo.

Outros Usos da Sorte

A Sorte é um atributo flexível e pode ter outras aplicações conforme o Mestre permitir. Alguns exemplos incluem:

- ▶ Determinar qual personagem será o primeiro alvo de um inimigo;
- ▶ Decidir se uma patrulha vira a esquina no momento crítico;
- ▶ Verificar se uma arma descartada ainda tem munição;
- ▶ Re-rolar uma tabela de efeito aleatório (e aceitar o novo resultado);
- ▶ Descobrir se o personagem percebe o brilho de um rifle de sniper a tempo;
- ▶ Realizar um novo teste após um teste falho em perícia treinada;
- ▶ Realizar uma rolagem extra em testes de recuperação de Descanso Longo.

Recuperação de Sorte

A Sorte perdida só é restaurada durante períodos de Descanso Estendido entre missões. Ocasionalmente, grandes feitos ou ótimas interpretações dos jogadores podem fazer com que o Mestre lhes presenteie com recuperação de pontos de sorte (normalmente 1 ou 2).

A critério do Mestre, especialmente em aventuras mais longas, a Sorte pode ser restaurada com mais frequência (exemplo: 1 ponto em certos marcos da missão, no início de uma sessão de jogo, como uma opção de Descanso Longo em segurança, etc.).



PERÍCIAS E ROLAGENS OU "COMO FAÇO ISSO?"

Cada personagem jogador (PJ) começa o jogo com um conjunto de perícias conforme indicado nas classes. Também recebem uma perícia adicional conforme evolução. Ter uma perícia relevante traz diversos benefícios:

- ❖ O Mestre pode aplicar um modificador de 1d4 por ser treinado (ou não) em determinada ação, e algumas tarefas podem requerer uma perícia para serem executadas. O Mestre decide caso a caso.
- ❖ Possuir uma perícia é requisito para obter um **Sucesso Grandioso**, transformar uma **Falha Catastrófica** em uma falha comum ou mesmo garantir um sucesso automático (a critério do **Mestre**).
- ❖ Um personagem com uma perícia treinada pode garantir Ajuda a outra rolagem semelhante válida, adicionando 1d4 de bônus a rolagem de quem será ajudado.

Testes de Perícia com Valor Alvo e Auxílio

Em determinadas situações, um personagem pode ser solicitado a realizar um teste de perícia para superar um desafio. Esse teste é feito rolando um dado (rolando um d20) e comparando o resultado da rolagem com o valor alvo, que é determinado por um de seus atributos.

Para que o teste seja bem-sucedido, o jogador deve obter um valor igual ou inferior ao valor alvo correspondente ao atributo relacionado.

Exemplo de Teste com Auxílio

Às vezes, outro personagem pode oferecer ajuda ativa em uma tarefa. Quando isso ocorre, o personagem que está realizando o teste recebe um bônus adicional ao seu valor alvo, representando a vantagem proporcionada pela assistência. A ajuda é representada por uma rolagem de 1d4, cujo resultado é somado ao valor alvo do personagem que realiza o teste.

Exemplo Narrativo:

Durante um descanso longo, Blue Rose, a Operator do

grupo, aproveita o tempo livre para realizar manutenção em seu drone companheiro. Alice, a Codebreaker, decide ajudar nas rotinas de programação do drone, pois é treinada na perícia Computação.

O Mestre de Jogo (MJ) pede que Blue Rose realize um teste de Engenharia, utilizando seu atributo de Inteligência, que neste caso define um valor alvo de 15. Como Alice está ajudando de forma ativa, o MJ permite que Blue Rose some 1d4 ao seu valor alvo. Alice rola o dado e obtém um 3. Assim, o valor alvo de Blue Rose é temporariamente aumentado para 18 (15 + 3).

Blue Rose então rola um d20 e obtém um 16. Normalmente, isso seria uma falha, pois 16 é maior que 15, mas com o bônus de ajuda, o valor alvo é agora 18, e como 16 é menor ou igual a 18, o teste é bem-sucedido — o drone foi reparado com sucesso!

A tabela de perícias indica quais atributos geralmente se associam a cada atributo, mas o Mestre pode decidir por uma combinação diferente conforme a situação.

Lista Personalizada de Perícias

Os Mestres são incentivados a modificar a lista de perícias para melhor se adequar ao estilo de jogo desejado. Não há uma perícia específica para "Intuição" por design, pois o jogo se desenvolve melhor quando os jogadores dependem de seu próprio julgamento.

Sobreposição de Perícias

As áreas de algumas perícias não são mutuamente exclusivas. Computação e Eletrônica podem se sobrepor ao consertar um dispositivo específico, assim como Atletismo e Acrobacia podem ser aplicáveis a um salto entre prédios. O Mestre deverá determinar quão flexível deseja que estas sobreposições sejam.



TABELA DE PERÍCIAS

| PERÍCIAS | ATRIBUTO USUAL | QUANDO RELEVANTE |
|-------------------------|---------------------------|---|
| Acrobacia | Agilidade | Escalada rápida, saltos, acrobacias, parkour, escapologia, testes de agilidade (incluindo Resgates, mas excluindo Iniciativa), dança, contorcionismo. |
| Atletismo | Corpo | Corrida, escalada, nado, saltos, testes de força física, arrombar portas, derrubar inimigos, empurrar oponentes, etc. |
| Computação | Inteligência | Construção e reparação de servidores, programação, pesquisas avançadas na internet, pesquisa digital. |
| *Engenharia | Inteligência | Compreensão, reparação e remoção de falhas em implantes cibernéticos. Robótica avançada, mecatrônica, automação, estrutural e demolição. |
| Comunicação | Social e Inteligência | Palavras convincentes, blefes, dissimulação de emoções, debates, negociações, diplomacia inteligente, sedução, adquirir mais informações durante um diálogo. Especializações: Suborno, Negociação Financeira, Sedução, Retórica. |
| Dedução | Inteligência ou Percepção | Associação de elementos interligados, raciocínio lógico, lógica investigativa, previsões analíticas, decifrar charadas e puzzles. Especialização: Rastreamento e criptografia analógica. |
| Detecção | Percepção | Percepção sensorial: encontrar pessoas e marcas escondidas, identificar sons, odores e sabores específicos e alterações de temperatura. Especialização: Leitura Labial, Guarda Noturna. |
| Preparo | Social | Uso e detecção de disfarces e documentos falsos (físicos ou eletrônicos). Escolher vestimentas, acessórios, maquiagem e itens que melhor se adequam a um local ou evento. |
| *Condução | Agilidade | Permite conduzir veículos com os quais tenha proficiência. Ao adquirir a perícia, recebe proficiência em um tipo de veículo à escolha. |
| *Eletrônica | Inteligência | Construção e reparação de máquinas, manipulação de painéis de controle elétricos. Funcionamento de baterias, fontes de energia e magnetismo. |
| *Medicina | Inteligência | Atendimento de feridos, maximização de equipamentos médicos, cirurgias e uso de kits de Primeiros Socorros. |
| Resistência | Corpo ou Vontade | Resistir a situações de exposição prolongada a clima ou dor. Resistir a efeitos de toxinas, medo e loucura. |
| *Conhecimento | Inteligência | Especialização em um campo de conhecimento e instrução específico. Exemplos: Corporações, Veículos, Gangues, Miasma, Tecnologia Perdida, Drones, Mechas, Submundo, Ermos, Química, Biologia, Comportamental, etc. Quando você treinado na perícia Conhecimento, você escolhe uma quantidade de conhecimentos igual ao seu modificador de Inteligência mais um (no mínimo um). |
| Liderança | Social e Vontade | Inspiração, aumentar moral, intimidação, instrução, guiar um grupo de manifestantes para frente de uma corporação, etc. |
| *Mecânica | Corpo e Percepção | Construção e conserto de veículos e máquinas. Testes para destravar armas sob o efeito de Trava, uso de Kit de Reparo em Blindagem de armaduras, montagem de peças em drones e veículos. |
| *Controle Remoto | Inteligência | Operação de drones e veículos aos quais tenha proficiência, via controle remoto (manual ou virtual). Ao adquirir essa perícia recebe proficiência em controle de drones ou um tipo de veículo. |
| Artimanha | Agilidade ou Inteligência | Furtar bolsos, arrombar fechaduras mecânicas, esconder ou plantar objetos, manipulação de cartas, truques de mãos e malícia das ruas (identificar locais seguros, traficantes, áreas de gangues, informantes, etc). Especialização: Jogatina e Truques de Mágica. |
| Furtividade | Agilidade | Movimentação silenciosa, esconder-se, seguir alvos sem ser notado. Geralmente oposto à Percepção (Detecção). Esconder um objeto ou removê-lo silenciosamente. |
| Sobrevivência | Inteligência ou Percepção | Rastreamento, caça, encontrar armadilhas, busca por água e abrigo (seja na natureza ou em ambientes urbanos hostis), urbana. Montar acampamentos, lidar com animais selvagens e se guiar por mapas e sinais celestes. |

SESSÕES DE JOGO E RESOLUÇÃO DE AÇÕES

Durante uma sessão de jogo, os jogadores interagem com o mundo do jogo fazendo perguntas ao Mestre (MJ) e descrevendo as ações que seus personagens realizam. Ações simples ocorrem automaticamente, como abrir portas comuns ou conversar com PDMs. Ações impossíveis geralmente são vetadas pelo MJ imediatamente.

Entre esses extremos, existem ações que são razoavelmente possíveis, mas envolvem um grau significativo de incerteza. Nesses casos, o MJ decide como essa incerteza será resolvida, seguindo as regras existentes como guia, e dados são rolados para determinar o resultado.

Ações incertas comuns incluem ataques, esconder-se de um guarda ou resistir a efeitos perigosos como fogo automático. Essas ações são resolvidas por meio de uma das seguintes jogadas:

1. **Teste de Atributo** (ex: um teste de Corpo);
2. **Jogada de Ataque** (veja Combate);
3. **Jogada de Sorte** (teste de resistência ou verificação, veja Testes de Sorte);
4. **Desafio de Equipe** (uma série de ações em estilo montagem, veja Desafios em Equipe);
5. **Teste Percentual** (veja Testes Percentuais).

Testes de Atributo

Todos os testes de atributo (CRP, AGI, etc.) são feitos rolando 1d20. Se o resultado for igual ou inferior ao atributo correspondente, a ação é bem-sucedida. Modificadores de atributo não se aplicam a essa rolagem. Um 20 natural sempre falha, mesmo que o atributo do personagem seja 20 ou mais.

O Mestre pode aplicar modificadores conforme as circunstâncias. Os testes de atributo são mais comumente usados quando um personagem tenta realizar algo proativamente, como escalar uma parede, nadar através de um lago ou se esgueirar até um inimigo. Também podem ser usados para representar disputas entre personagens ou resistência contra forças externas menores. Ameaças mais sérias (magia, venenos, doenças, ataques especiais de monstros etc.) exigem um teste de Sorte para resistir.

Exemplo

Pipoco tem CRP 13 e a perícia Atletismo treinada. Ele deseja arrombar uma porta reforçada. O Mestre decide que um personagem com CRP 16 abriria a porta automaticamente, mas exige um teste de Corpo de Pipoco.

Sem modificadores aplicáveis, Pipoco rola 1d20 e obtém um valor de 12, que é menor que seu CRP 13. O teste é um sucesso e a porta se estilhaça enquanto ele avança!

Se o resultado fosse 14 ou mais (falha), Pipoco poderia gastar 1 ponto de Sorte para tentar novamente, devido ao seu treinamento em Atletismo.

Modificadores

Modificadores ficam a critério do Mestre. Circunstâncias menores

podem aplicar um modificador de ± 1 a ± 4 ao atributo. O valor máximo modificado de um atributo é 18, salvo indicado de outra forma (como implantes ou mutações).

- » Circunstâncias altamente favoráveis permitem rolar 2d20 e escolher o melhor resultado (vantagem);
- » Circunstâncias altamente desfavoráveis exigem rolar 2d20 e escolher o pior resultado (desvantagem);
- » Bônus de Competência ou Incompetência, normalmente aplicado como um passo intermediário antes de Vantagem e Desvantagem, ele adiciona ou subtrai 1d4 da rolagem.

O Mestre pode misturar modificadores de competência com vantagem ou desvantagem conforme apropriado, mas nunca somar dois do mesmo tipo, exemplo: situações onde o personagem se beneficiaria de duas fontes que lhe garantissem 1d4 de competência, devem ser transformadas em uma Vantagem. Situações em que receberia Vantagem de duas fontes diferentes, devem ser transformadas em Vantagem + 1d4 (o mesmo se aplica para Desvantagem e -1d4).

Sucesso Grandioso & Falha Catastrófica

Em algumas situações, é útil determinar o grau de sucesso ou falha. Nestes casos:

- ▶ Um resultado igual ou inferior à metade do atributo arredondado para baixo representa um **Sucesso Grandioso (SG)**;
- ▶ Se um resultado for 5 a mais que o atributo arredondado para baixo, será uma **Falha Catastrófica (FC)**;
- ▶ Um 20 natural geralmente é uma **Falha Catastrófica (FC) ou um Acerto Crítico (em um ataque)**.

Por exemplo: Se o valor alvo de um teste for 12, um resultado de 7 ou menos se torna um Sucesso Grandioso, enquanto um resultado de 17 ou maior se torna uma Falha Catastrófica.

O Mestre pode decidir que certas habilidades ou históricos permitem evitar uma Falha Catastrófica automaticamente, ou até mesmo permitir que o personagem gaste 1 ponto de Sorte para evitar.

Testes de Stress

Quando os PJ estão em situação de stress, seja num combate, perseguição ou atividade de alto risco e um tempo limite curto, o MJ pode exigir testes de stress. Os testes de stress diferem dos autotestes, utilizando uma rolagem de d20 somada com o modificador do atributo ou perícia utilizado no teste. Neste caso, o sucesso é determinado da seguinte maneira:

- ▶ **Sucesso Crítico:** 20 natural no d20 indica um sucesso crítico, que pode trazer benefícios adicionais, principalmente em testes de combate.

- ▶ **Sucesso:** Um resultado igual ou superior à dificuldade do teste indica um sucesso;
- ▶ **Falha:** Um resultado inferior à dificuldade do teste;
- ▶ **Falha Crítica:** 1 natural no d20 indica uma falha crítica, que pode trazer penalidades adicionais, principalmente em testes de combate.

Testes Opostos

Quando dois personagens competem diretamente, ambos devem fazer um teste e quem obtiver o maior sucesso vence. Empates mantêm a situação inalterada ou podem exigir uma nova rolagem.

Testes opostos podem envolver o mesmo atributo (ex: testes de Corpo em um duelo de braço de ferro) ou atributos diferentes, exemplo: um teste de Furtividade (AGI) contra um teste de Detecção (PER) para se esconder de um inimigo.

Testes Representativos e em Grupo

Para agilizar o jogo, o mestre pode decidir fazer uma única rolagem para representar um grupo de inimigos ou permitir que todo o grupo de jogadores tenha sucesso em uma tarefa caso mais da metade passe no teste.

Se metade do grupo falhar, o Mestre pode exigir que um dos personagens que falharam faça um teste de Sorte para determinar o desfecho.

Repetição de Testes

O Mestre decide caso a caso se um teste pode ser repetido. Em geral, só é permitido tentar novamente se houver uma mudança significativa nas circunstâncias. Por exemplo, ao tentar arrombar uma porta, o Mestre pode permitir novas tentativas

argumentando que a porta enfraquece a cada investida.

Porém, o excesso de tentativas pode reduzir o risco e tornar o jogo menos desafiador. Quando um personagem falha, é um convite para os jogadores encontrarem soluções alternativas.

Desafios de Equipe

O Mestre pode utilizar um Desafio de Equipe para resolver tarefas demoradas, conduzindo uma série de eventos em estilo montagem. Exemplo: reunir informações em vários clubes noturnos ou atravessar um bairro sem ser detectado.

1. O Mestre define o número de sucessos necessários:
 - ✧ **Moderado:** 5
 - ✧ **Difícil:** 8
 - ✧ **Muito Difícil:** 11
2. Os jogadores propõem ações e o Mestre decide quais exigem testes;
3. Nenhum personagem pode usar o mesmo atributo ou perícia que ele já tenha utilizado anteriormente;
4. SG contam como dois sucessos, FC contam como duas falhas;
5. Três falhas encerram a tentativa, mas o Mestre pode permitir um sucesso parcial.

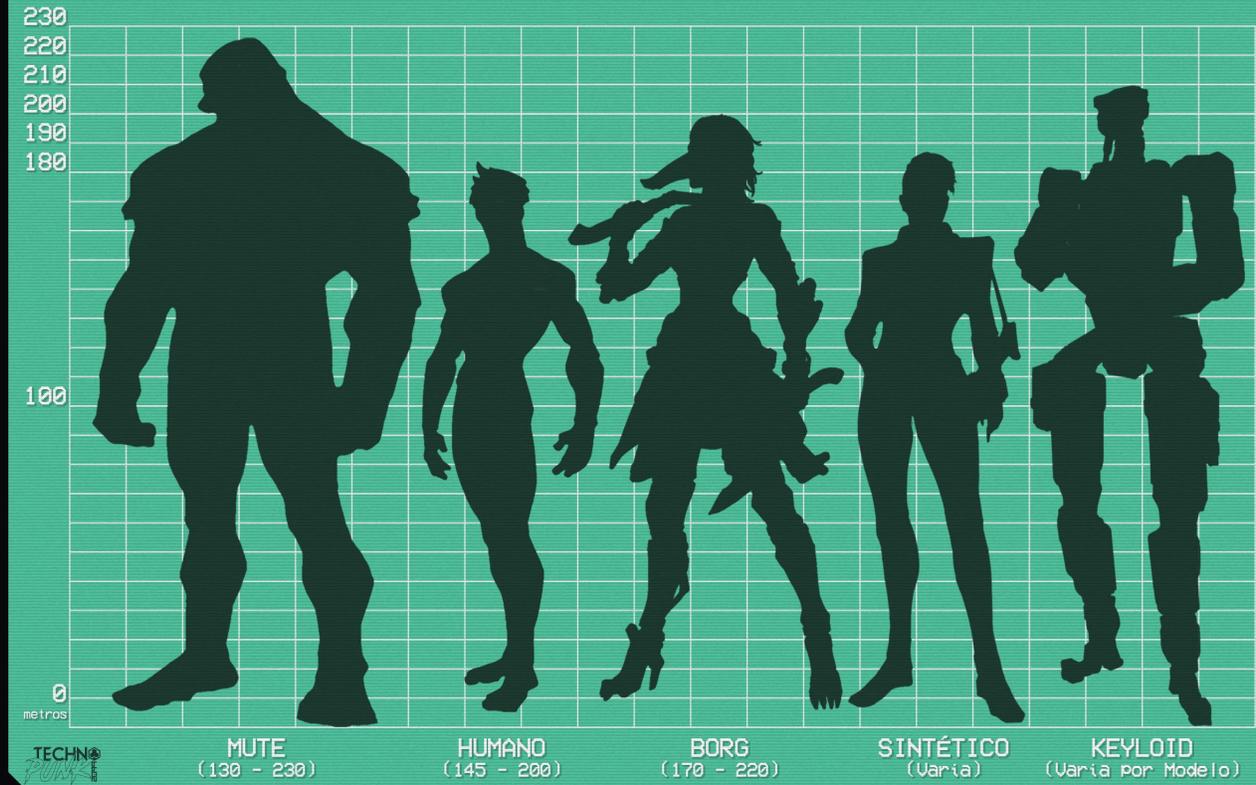
Testes Percentuais

O Mestre pode determinar uma chance percentual para eventos aleatórios, como um drone dos Pacificadores notar o grupo (20%) ou um Caçador de Recompensa reconhecer um dos personagens (10%) com uma recompensa pequena.

Algumas criaturas poderosas também usam habilidades baseadas em testes percentuais, como resistência a armas ou miasma.



TABELA DE SILHUETA E TAMANHO DE ESPÉCIES



ESPÉCIES E ORIGENS

ORIGENS*

A origem de um personagem pode ser usado como substituto para uma perícia de Conhecimento apropriada, conforme determinado pelo Mestre.

Por exemplo:

- ▶ Um Garoto de Rua pode ter Conhecimento (Gangues).
- ▶ Um Exilado pode ter Conhecimento (Região).
- ▶ Uma Experiência Abandonada pode ter Conhecimento (Corporação) relacionado à Corporação que o abandonou.

**Origem ainda não será explorada neste playtest.*

A vida em **TechnoPunk 2099** não é mais definida apenas por DNA. Após décadas de guerras, colapsos ambientais e avanços tecnológicos, o conceito de humanidade se expandiu – e se fragmentou. O corpo pode ser refeito, substituído ou evoluído. A mente pode ser codificada, replicada ou preservada em um invólucro de polímero. Ainda assim, em meio ao caos e à ruína, cada indivíduo luta para manter sua identidade, seus ideais e, quando possível, seu passado.

Nesta sessão, você encontrará as principais espécies jogáveis

do universo de **TechnoPunk 2099**. Cada uma delas carrega cicatrizes do velho mundo e dons únicos para enfrentar os horrores e oportunidades do novo. Porém, nem todas estarão disponíveis neste primeiro playtest.



Humanos, ainda a maioria, adaptaram-se com resiliência brutal, seja sobrevivendo com pouco, seja dominando as tecnologias emergentes. Suas mentes e corpos podem não ser os mais avançados, mas sua versatilidade os mantém no centro da luta pelo futuro.



Borgs são humanos que passaram por um processo cirúrgico radical conhecido como Encapsulamento Neural, substituindo grande parte de sua coluna, sistema nervoso e órgãos internos por variantes cibernéticas. Eles são fusões dolorosas entre carne e máquina, soldados e operários moldados para durar.



Sintéticos são algo além. Alguns foram humanos, agora com suas mentes preservadas em biocápsulas instaladas em corpos completamente artificiais, ou mesmo tendo suas mentes digitalizadas em engramas. Sintéticos podem ter sentimentos, memórias e até sonhos – mas muitos questionam se ainda são pessoas... ou apenas fantasmas presos em conchas.



Mutes, ou meio-mutantes, são os filhos da exposição ao miasma e radiação. Nascidos de pais expostos às zonas contaminadas, exibem mutações imprevisíveis – tanto físicas quanto neurológicas. São discriminados, caçados ou explorados... mas também são surpreendentemente adaptados ao mundo quebrado ao seu redor.



Keyloids Despertos são relíquias vivas da Primeira Retomada, drones militares sofisticados criados para UGN e abandonados após o Apagão Eclíptico. Alguns deles, por razões ainda debatidas, desenvolveram consciência. Esses Keyloids vagam pelas Fronteiras da Eurásia com memórias fragmentadas, buscando propósito, redenção... ou guerra.

Cada uma dessas espécies oferece uma experiência única de jogo – com vantagens e desafios próprios. Escolher sua espécie não define apenas o corpo que você habita, mas o tipo de história que você quer contar neste futuro corrompido.

HUMANO – Obsoletos Adaptáveis

"Não somos os mais fortes, nem os mais rápidos. Mas sempre encontramos um jeito de vencer."

Vantagens:

Adaptação Rápida: Ganha +1 Aprimoramento Comum à escolha.
Sorte ou Evolução: Começa com +1 ponto em 2 Atributos e recupera 1 ponto adicional de Sorte a cada Descanso Longo.
Versatilidade: Escolha duas perícias adicionais entre Artimanha, Detecção, Comunicação ou Preparo.

Desvantagens:

Requer alimentação regular, ciclos de sono e descanso natural.
Perfil: Humanos são versáteis e equilibrados, capazes de se adaptar a diferentes estilos de jogo e situações narrativas.

MUTE – Evolução Acidental

"Meu DNA foi remendado por radiação, nanotecnologia e desgraça. Mas eu ainda estarei aqui amanhã."

Vantagens:

Evolução do Predador: +2 Corpo, -1 Vontade, -1 Social
Resistência Mutante: Reduz pela metade o dano causado por venenos, radiação e dano de atributo.
Instinto Selvagem: Ganha 10 + Nível de Armadura Natural (**Blindagem:** Balística, Corte, Perfuração e Contusão). Recupera metade automaticamente em Descansos Longos.
Mutação Latente: Escolha um Aprimoramento da Árvore Mutagênicos Estáveis no nível 1.
Árvore de Aprimoramentos Extra: Mutagênicos Estáveis.

Desvantagens:

Instável: Sempre que sofrer dano crítico, teste de **Resistência (Vontade)**. Se falhar, sofre **Loucura: Paranóia** até completar um Descanso Longo.
Exclusão Social: Desvantagem em **Comunicação** ao interagir com PDMs que não têm familiaridade com mutantes. Disposição de não-mutantes sempre começa com 1 nível a menos ao lidarem

com um grupo que possua Mute visível.

Perfil: Mutes são resistentes, imprevisíveis e podem se tornar verdadeiras forças da natureza em combate.

BORG – Integração Forçada

"Sou feito de carne e aço. Mais forte. Mais durável. Mais preparado."

Vantagens:

Interface Reforçada: +1 Inteligência e +1 em Corpo
Implantes Avançados: Começa com os seguintes implantes: 2x Braços Cibernéticos, 2x Pernas Cibernéticas, Coração Cibernético, Esqueleto de Carbono, Pele Plástica, 2x Olhos Cibernéticos, Pulmões Artificiais, Estômago Artificial. Se a classe conceder implantes adicionais, escolha apenas 1.
Homo Machina: Imune a venenos até rank 3 e doenças. Resistência a dano de Explosão.
Força Aumentada: Dano desarmado é igual a uma arma corpo a corpo pesada. Conta como uma categoria superior para definir a capacidade de carga.
Conector Universal: Instalação, troca ou remoção de implantes leva apenas 30% do tempo normal.
Árvore de Aprimoramentos Extra: Ultra Borg

Desvantagens:

Manutenção Obrigatória: Requer manutenção especializada regularmente.
Sistema Artificial: Atingido por PEM perde 1d4 PAs. Se chegar a 0 PAs, fica Indefeso por 1 rodada. Pode ser afetado por Scripts, sofrendo metade dos efeitos.
Especial: Vontade é tratada como seu valor base de SYS (Defesa de Sistema).
Perfil: Borgs são potentes combatentes e resistentes, mas precisam de suporte técnico constante.

SINTÉTICO – Mentas Humanas, Corpos Artificiais

"Este corpo é apenas uma ferramenta. Vivo nesta casca – e viverei em outras."

Vantagens:

Receptores Integrados: +1 Inteligência, +1 Percepção
Processador Neural: Pode gastar 1 PA ou 1 minuto de concentração fora de combate para refazer um teste de perícia baseado em Agilidade ou Inteligência. Treinamento gratuito em Computação [**Especialização:** Hacking].
Engrama Persistente: Vantagem em Comunicação para recordar informações de vidas atuais ou passadas. Se seu corpo for destruído, mas seu Engrama for preservado, pode renascer em um novo corpo sintético.
Energia Interna: Pode gastar 1 Carga de Bateria para restaurar 1d10 PVs durante um Descanso Longo.
Chassis Duroço: Possui 10 de Blindagem em Contusão e Térmico.
Árvore de Aprimoramentos Extra: Upgrade Sintético

Desvantagens:

Código Rígido: Falhas críticas em testes sociais geram um efeito aleatório da Tabela de Glitch.
Sistema Fechado: Não se cura naturalmente. Precisa de reparo

especializado.

Integração Complexa: Todos os implantes custam +25% quando instalados em um corpo sintético.

Especial: Vontade é tratada como seu valor base de SYS (Defesa de Sistema).

Perfil: Sintéticos são inteligências artificiais avançadas em corpos adaptáveis, com capacidades cognitivas superiores – mas ainda em conflito com suas identidades.

KEYLOID – Erros (Evolução) do Sistema

"Eu não sou uma falha do sistema... eu sou a funcionalidade não programada."

Vantagens:

Sistemas Aprimorados: +1 Percepção e +1 Vontade (escolher)

Hacker Natural: Pode se conectar a sistemas sem usar PDA. Usa Vontade como atributo SYS.

Presença Fantasma: Gasta 1 PA para evitar detecção por câmeras, radares e scanners até ranque 2 (1x por rodada).

Consciência em Rede: Pode se comunicar com outros Keyloids remotamente como se estivessem em uma rede fechada.

Árvore de Aprimoramentos Extra: Drone Avançado

Desvantagens:

Caçado: Muitos consideram Keyloids perigosos. PdMs podem atacá-los por medo ou interesse (50% de chance de Disposição iniciar como Hostil).

Traumas de Emoção: Pode sofrer normalmente efeitos da Tabela de Trauma: Loucura.

Sistema Isolado: Não se cura naturalmente. Precisa de reparo especializado.

Bateria Volátil: A cada Descanso Longo (duração de 4h), rola 1d10. Se cair o valor máximo ou mínimo, diminui a categoria de dado da próxima rolagem (ex: de 1d10 para 1d8). Se cair abaixo de 1d4, a bateria se esgota e o Keyloid fica Inconsciente.

Especial: Vontade é tratada como seu valor base de SYS (Defesa de Sistema).

Perfil: Keyloids são raros e enigmáticos. Muitos guardam memórias fragmentadas da primeira tentativa de retomada da Eurásia. Hackers natos, mas alvos constantes de hostilidade.

HABILIDADES ICÔNICAS E APRIMORAMENTOS

No universo de **TechnoPunk 2099**, seus personagens são muito mais do que simples descendentes dos sobreviventes da **Terceira Guerra Global**. Eles carregam histórias marcantes, habilidades treinadas até o limite e corpos moldados por tecnologia, mutações e decisões difíceis. Para representar essa profundidade e versatilidade, utilizamos dois pilares mecânicos fundamentais: **Habilidades Icônicas e Aprimoramentos**.

Habilidades Icônicas

Cada classe do jogo possui uma **Habilidade Icônica**: uma característica marcante que a define mecanicamente e diferencia das demais. Pense nela como o "coração" da **Carreira** – aquilo que a torna singular desde o primeiro momento. Essa habilidade representa um aspecto essencial do papel do personagem no mundo: *a Merc adaptando sua postura tática em combate, o Cybersmith com sua bancada de criação improvisada, o Broker negociando influência com um sorriso afiado.*

Habilidades Icônicas são adquiridas na seleção da **Carreira** e permanecem como base de identidade do personagem. Cada uma delas costuma vir com suas próprias regras únicas e afetam diretamente a forma como o personagem se comporta tanto em combate quanto fora dele.

Aprimoramentos

Os Aprimoramentos são especializações que seu personagem pode desenvolver ao longo de sua progressão, através de Árvores de Aprimoramentos. Eles vêm em três categorias de árvores:

► **Aprimoramentos de Carreira:** são ligados diretamente à carreira do personagem. Representam o refinamento de suas habilidades centrais ou a expansão de seus talentos naturais. Cada carreira possui uma ou mais árvores próprias de aprimoramentos disponíveis, escolhidos ao subir de nível. É possível em alguns casos, classes terem acesso à uma árvore

de outra classe via regra de evolução interclasse (**não será abordada nos playtests**).

► **Aprimoramentos Gerais:** estão disponíveis para qualquer personagem, independentemente de sua classe. Eles representam aquisição de proficiências, perícia, experiência ou conhecimento obtido através da vivência (ou sobrevivência) – como resistir ao frio extremo, manusear explosivos com mais precisão, ou até aprender a operar um exoesqueleto pesado sem penalidades. Existem algumas árvores de aprimoramentos gerais que possuem toda uma temática e avanço próprio como **Artes Marciais** e **Investigação**.

► **Aprimoramentos Mutagênicos:** adquiridos através da exposição controlada a substâncias mutantes, como **Bio-Extratos** ou **Soros Sintéticos**. Esses aprimoramentos modificam permanentemente o corpo e a mente do personagem, oferecendo novas capacidades – mas também riscos e efeitos colaterais.

► **Aprimoramentos Tecnológicos:** disponíveis para Borks, Sintéticos e Keyloids. Esses aprimoramentos são dedicados ao funcionamento único dos componentes e firmwares das espécies altamente baseadas em tecnologia, muitas vezes dando acesso a emulação de habilidades semelhantes a de outras classes, mas em menor intensidade.

Juntos, **Habilidades Icônicas e Aprimoramentos** permitem que você personalize profundamente seu personagem, criando especialistas letais, estrategistas brilhantes, mestres da infiltração ou mutantes imprevisíveis – sempre com espaço para criatividade, adaptação e crescimento narrativo.

EM PLAYTESTS FUTUROS, HAVERÃO FICHAS PRÉ-PRONTAS COM OPÇÃO DE ESCOLHA ENTRE ÁRVORES DIFERENTES DE APRIMORAMENTOS. VEJA UMA PRÉVIA A SEGUIR. ►

SEU ESTILO FAZ DIFERENÇA

No mundo decadente e estilizado de **TechnoPunk 2099**, aparência é mais do que vaidade – é identidade, é bandeira, é sobrevivência. Facções, gangues, corporações e assentamentos adotam estilos visuais próprios, e a maneira como você se veste pode abrir portas... ou causar conflito.

Sua **Reputação** também pode ser usada para alterar temporariamente a **Disposição**, permitindo ajustes estratégicos em diálogos importantes.

COMO FUNCIONA:

Você escolhe (ou mistura) um estilo visual predominante para seu personagem. Isso influencia diretamente a **Disposição** de PdMs ao seu redor:

- » +3 de **Disposição** com PdMs que adotam o mesmo estilo.
- » +1 de **Disposição** com PdMs de estilos adjacentes (veja Roda de Estilo).
- » -2 de **Disposição** com estilos opostos ao seu (veja Roda de Estilo).
- » Quando você usa um **Sub-Estilo**, seu bônus cai em um, porém expande, como se possuísse 2 estilos ao mesmo tempo.
- » **Disposição** afeta interações sociais, descontos, oportunidades e até reações em momentos de crise.

Jogadores podem gastar **Reputação** para forçar um teste social que tente melhorar ou piorar a **Disposição**, influenciando o rumo de negociações ou alianças.

ESTILOS DE VESTIMENTA

- ▶ **ALTA MODA:** Tecidos de luxo, cortes futuristas e detalhes caros. Estilo dominante entre executivos e elite corporativa. Comumente chamado de estilo Sob Medida.
- ▶ **SOCIAL & CLASSE:** Paletós bem cortados, vestidos funcionais e ternos minimalistas. Profissionais, diplomatas e políticos preferem esse visual. Comumente chamado de estilo CEO.
- ▶ **COURO & METAL:** Rebites, jaquetas pesadas, calças coladas e muito couro escuro. Típico de gangues pesadas e rebeldes urbanos. Comumente chamado de estilo Cultista.
- ▶ **GANGUE PUNK:** Cabelos moicanos, piercings exagerados, roupas rasgadas, listras e atitude. Visual anarquista, radical e de rua. Comumente chamado de estilo Malandro.
- ▶ **PLÁSTICO & COLORIDO:** Neon, tecidos sintéticos, formas geométricas e cores vibrantes. Artistas, performers e excêntricos se vestem assim. Comumente chamado de estilo Dopamina.
- ▶ **SUPER CONFORTO:** Agasalhos, roupas funcionais e sapatos ergonômicos. O favorito entre técnicos, operários e nômades cansados. Comumente chamado de estilo Casual.
- ▶ **Genérico Chique:** Estilo neutro com toques elegantes. Prático para se infiltrar ou transitar entre classes sociais sem chamar atenção. Comumente chamado de estilo Geek.
- ▶ **BOÊMIO:** Jaquetas desbotadas, tecidos naturais, estampas florais e botas surradas. Vagantes, andarilhos e ex-militares o adotam. Comumente chamado de estilo Surfista.

- ▶ **PIMP & DONDOCA:** Pelos sintéticos, joias falsas, maquiagem pesada e roupas espalhafatosas. Expressão máxima de status nas zonas marginais. Comumente chamado de estilo Cafetão.
- ▶ **MILITARISTA:** Farda, coturnos, coletes táticos, roupas camufladas ou de cores neutras, focadas em usabilidade e praticidade militar. Comumente chamado de estilo Soldier.

A combinação dos estilos gera sub-estilos únicos. Veja na tabela a seguir.

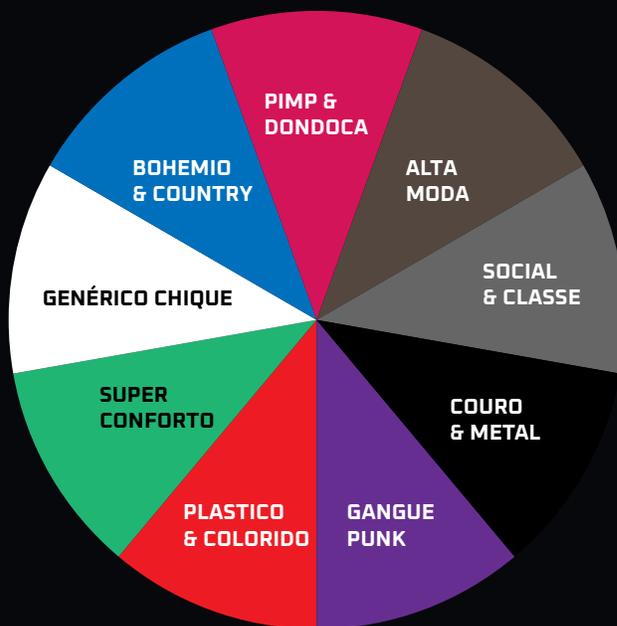


TABELA DE ESTILOS E SUB-ESTILOS

| ESTILOS | PIMP & DONDOCA | GANGUE PUNK | GENÉRICO CHIQUE | BOÊMIO | SUPER CONFORTO | PLÁSTICO & COLORIDO | COURO & METAL | ALTA MODA | SOCIAL & CLASSE | MILITARISTA |
|---------------------|----------------|-------------|-----------------|-----------|----------------|---------------------|---------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| PIMP & DONDOCA | CAFETÃO | Hip Hop | Tiozão | Hipster | Fonker | Brega | BDSM | Freak Chic | Sugar Daddy | Ditador |
| GANGUE PUNK | Hip Hop | MALANDRO | Gangstar | Hippie | Skatista | KJ-POP | Cyberpunk | Rocker | Mafioso | Sicario |
| GENÉRICO CHIQUE | Tiozão | Gangstar | GEEK | Country | Esportista | Influencer | Gothic | Socialight | Playboy | Entusiasta |
| BOÊMIO | Hipster | Hippie | Country | SURFISTA | Pescador | Partyboy | Biker | Autêntico | Vintage | Capanga |
| SUPER CONFORTO | Fonker | Skatista | Esportista | Pescador | CASUAL | Gamer | Naturalista | Dripper | Elegante | Halterofilista |
| PLÁSTICO & COLORIDO | Brega | KJ-POP | Influencer | Partyboy | Gamer | DOPAMINA | E-Girl | Estrela | Artista | Merc |
| COURO & METAL | BDSM | Cyberpunk | Gothic | Biker | Naturalista | E-Girl | CULTISTA | Vampire | Nobre | Assassino |
| ALTA MODA | Freak Chic | Rocker | Socialight | Autêntico | Dripper | Estrela | Vampire | SOBMEDIADA | Realeza | Serviço Secreto |
| SOCIAL & CLASSE | Sugar Daddy | Mafioso | Playboy | Vintage | Elegante | Artista | Brutalista | Realeza | CEO | Guarda Costas |
| MILITARISTA | Ditador | Sicario | Entusiasta | Capanga | Halterofilista | Merc | Assassino | Serviço Secreto | Guarda Costas | SOLDIER |

A combinação dos estilos gera sub-estilos únicos. Veja na tabela acima. Esse sistema incentiva imersão estética e cria um ecossistema visual vivo, onde um simples detalhe no figurino pode ser a diferença entre sair vivo... **ou virar estatística.**

ESPAÇOS DO CLOSET DE ESTILO PESSOAL

Existem 6 espaços para equipar peças de composição de estilo:

- » Cabeça (corte de cabelo, chapéu)
- » Face (maquiagem, implante facial, cirurgia plástica, lente de contato, orelhas)
- » Acessórios (brincos, anéis, bolsas, óculos)
- » Indumentária (roupas, armaduras, vestimenta, implantes de corpo e implantes de pele)
- » Armas e Equipamentos
- » Calçados e Luvas

Você precisa ter pelo menos 4 espaços preenchidos para montar seu estilo base.

Disposição e Reputação

O que é Disposição?

Disposição é o nível de abertura, simpatia ou hostilidade de um PdM (Personagem do Mestre) em relação a você ou ao seu grupo. A escala de Disposição vai de +10 a -10, e representa a inclinação emocional e social do PdM no momento da interação:

TABELA DE DISPOSIÇÃO

| DISPOSIÇÃO | ATITUDE | BÔNUS/ PENALIDADE |
|------------|-------------------------------|--|
| +10 | Aliado, Prestativo, Amigo | -5 na Dificuldade ou Vantagem |
| +5 | Simpático, Atencioso | -2 na Dificuldade ou 1d4 |
| 0 | Neutro, Indiferente | Você está à mercê da sua sorte. |
| -5 | Antipático, Má Vontade | +2 na Dificuldade ou 1d4 |
| -10 | Inimigo, Agressivo, Hostil | +5 na Dificuldade ou Desvantagem |

O que afeta a Disposição?

A Disposição inicial de um PdM pode ser determinada por diversos fatores:

- ❖ **Aparência:** vestimentas, espécies, símbolos de facção.
- ❖ **Fama ou Infâmia:** registros de ações anteriores, reputação local.
- ❖ **Contexto:** a região onde estão, a situação atual (conflito, tensão), rumores locais.
- ❖ **Carreira e Afiliação:** membros de corporações, gangues ou entidades podem ter atitudes padrão contra certos tipos de personagens.

O Mestre define a **Disposição** inicial do PdM com base nesse contexto.

Influenciando a Disposição com Reputação

Os jogadores podem tentar modificar a **Disposição** de um PdM gastando **Reputação**, que também varia de -10 a +10. A Reputação representa como você é visto pelas pessoas da região ou pela sociedade em geral – seja como herói, mercenário confiável ou uma ameaça andante.

Gastar **Reputação** permite ao jogador realizar um teste social apropriado (como **Comunicação**, **Liderança** ou **Artimanha**), para tentar alterar a Disposição de um PdM em um grau (ex: de -5 para 0).

- ❖ **Custo:** Cada tentativa custa 1 ponto de Reputação.
- ❖ **Limite:** Você só pode tentar uma vez por PdM por interação ou cena.
- ❖ **Resultado:** Em caso de sucesso, a Disposição do PdM sobe (ou desce, se o objetivo for intimidar, por exemplo) em 1 categoria. Em caso de falha, nada acontece – mas o ponto de Reputação é gasto.
- ❖ **Recuperar Reputação:** Toda vez que aumentar ou diminuir sua Fama, você recebe seu bônus de Social como valor de Reputação.

A **Reputação** inicial do personagem é igual a seu **Modificador de Social**.

O Mestre pode decidir aplicar modificadores ou penalidades caso a ação não seja apropriada ao momento ou se o PdM for resistente a mudanças.

Exemplo de Uso

*Durante uma negociação com um Tenente da O.R.C., o grupo percebe que a Disposição do PdM está em -5 (Má Vontade). O personagem Kael, um Fluxarc, com Reputação +3, decide gastar 1 ponto para tentar melhorar a situação. Ele rola um teste de **Comunicação**, e com sucesso, a Disposição sobe para 0 – o que já torna a negociação possível.*





CHUMBO QUENTE E CORPOS FRIOS

COMBATE NAS RUAS — OU POR ELAS

O lha, ninguém sobrevive por muito tempo lá fora sem entender as engrenagens da violência. Combate em **TechnoPunk 2099** é rápido, sujo e decisivo. **Aqui não tem agressão gratuita, você paga por ela...** cada rodada, você tem uma reserva de **Pontos de Ação (PA)** – energia crua, adrenalina destilada, instinto programado em carne ou circuito. Gasta isso em movimentos, ataques, ativações, fugas desesperadas ou até aquele último disparo de sorte que salva sua pele. Mas cuidado... PA não sobra, e a cada rodada você recomeça do zero.

Armaduras não são só estilo – são blindagem entre você e a morte. Elas absorvem dano com **Pontos de Blindagem (PB)**, uma espécie de segunda camada de pontos de vida, feita de metal, cerâmica ou polímero, variando sua eficácia contra tipos de dano diferentes. Balístico, perfuração, corte, contusão, térmico, elétrico, explosão ou corrosivo... cada ameaça tem seu próprio sabor, e sua armadura pode ou não estar pronta pra engolir essa lapada seca.

Aqui, um único erro custa caro. Um ataque mal calculado, acabar o turno sem salvar um PA pra reação... e você vira mancha no concreto. **Respira fundo. Ajuste sua mira.**

Bem-vindo ao combate nas Fronteiras Exiladas. Porque já dizia o sábio careca: em luta de rua, a rua sempre vence!

INICIATIVA

Quando o combate começa, o tempo de jogo é dividido em rodadas flexíveis, com duração aproximada de três a seis segundos por rodada. Durante esse tempo, os personagens se revezam para resolver suas ações até que todos tenham agido. Quando isso ocorre, o combate pode terminar ou uma nova rodada se inicia. A hierarquia de combate segue os seguintes passos:

1. **Rodada de Surpresa:** O Mestre determina se um dos lados tem direito a uma rodada gratuita devido a um elemento surpresa (ex.: emboscada), ou se alguma habilidade de classe ou aprimoramento irá garantir uma rodada gratuita para algum personagem (tome cuidado, inimigos também podem se beneficiar disso).
2. **Jogadores Rolam Iniciativa:** A ordem de iniciativa é definida por meio de uma das seguintes opções, a critério do MJ:
 - » **Iniciativa de Grupo (ou Veicular):** O jogador com o maior valor de iniciativa presente na cena faz um teste de Iniciativa, rolando 1d20 e tentando obter um resultado igual ou menor que seu valor de Iniciativa. Se falhar, todos agem depois do inimigo. Se obtiver sucesso, agem antes do inimigo. Em um Grande Sucesso, também agem antes de Chefes ou Inimigos Elite. O Mestre não rola Iniciativa para os inimigos (somente os jogadores rolam).
 - » **Iniciativa Individual:** Alternativamente, por meio de uma rolagem de 1d20 + bônus de iniciativa de stress, a iniciativa é definida em ordem decrescente pelos valores obtidos pelos jogadores e inimigos.

Em caso de empate entre inimigos e jogadores, Chefes e Elite agem antes dos jogadores, demais inimigos agem depois.

3. **Resolver Turnos:** Em cada turno, um personagem pode realizar suas ações, gastando PA (veja tabela de custo de ações por ponto de ação). Ele pode escolher preservar pontos para usar ainda na mesma rodada, seja como reação ou interrupção (existem várias habilidades que podem ser ativadas ou usadas fora do seu turno), porém, ao final da rodada, qualquer PA não usado é desperdiçado.
4. **Fim do Combate ou Nova Rodada:** A rodada está concluída. Se a batalha ainda não terminou, comece uma nova rodada, podendo usar a mesma Iniciativa, ou rolando novamente, dependendo da situação. Indica-se ao Mestre rolar nova iniciativa em situações que mudem o combate taticamente, como a chegada de outra facção, ou a mudança de combate estático para um combate dinâmico entre veículos.

ATRASO OU ANTECIPAÇÃO

Um personagem pode atrasar seu turno até que outro personagem termine seu turno ou mesmo gastar 1 PA como interrupção para aumentar sua posição na iniciativa igual ao seu modificador de iniciativa.

PREPARAR AÇÃO

Um personagem pode preparar uma ação em resposta a um evento, a critério do Mestre. O jogador descreve o evento de gatilho que desencadeará a ação, e o personagem age simultaneamente ao evento (ele já gasta o PA previamente para isso). Se as ações não puderem ocorrer ao mesmo tempo, um teste de Iniciativa determina quem age primeiro. Se o evento não ocorrer, a ação preparada é perdida (decisão do Mestre). Veja a tabela de ações para ver quais ações de interrupção podem ser preparadas e quais não precisam de preparo.

INTERRUPÇÃO

Ações de Interrupção podem ser realizadas fora de seu turno, interrompendo as ações de inimigos ou aliados. O custo para realizá-las varia, podendo ser pago no momento de realizar a ação ou durante seu turno como preparação.

REAÇÃO

Reações são ações de interrupção que respondem a um determinado gatilho, podendo ser ativadas apenas em reação a este gatilho. Seu custo varia e pode ser pago no momento de realizá-la ou em seu turno como preparação.

MOVIMENTO

Cada turno, um personagem se move uma quantidade de metros igual a sua Agilidade. Dependendo da situação, o personagem necessita saltar ou escalar além do movimento básico, isto custa 1 PA adicional. Algumas ações podem ser parte do seu movimento, descontando metros de movimento, como abrir portas, subir escadas ou descer de rapel. Mover-

se furtivamente requer um teste de Furtividade (AGI) contra um teste de Detecção (PER) e enquanto estiver furtivo você se desloca metade de seu movimento total (a não ser que possua uma habilidade que diga o contrário). Cada unidade de medida é igual a 1 metro em hexágonos.

Um movimento não pode ser retomado após ser interrompido por uma ação; atacar, usar uma habilidade ou realizar um quick hack finaliza o movimento. Criaturas voadoras e inimigos em veículos ou montarias podem atacar no meio do movimento, desde que continuem em uma direção contínua (cair é uma direção contínua). Visibilidade reduzida, terrenos difíceis ou perigosos podem diminuir a velocidade (decisão do Mestre), veja tabela de Condições.

Movimento (1 PA)

A primeira vez que o personagem se mover em seu turno, ele pode mover seu deslocamento total. Porém, se ele gastar mais um PA para se mover, o segundo movimento será metade do seu deslocamento máximo (e assim por diante).

Passo de Ajuste (0 PA*)

Uma vez por turno, quando já tiver usado ação de movimento em seu turno, após realizar outra ação, você pode se movimentar 1m gratuitamente, este movimento é chamado de Passo de Ajuste. Fora do seu turno, você pode usar este ajuste após realizar qualquer teste de Sorte de Atributo contra ataques, ou quando usar reação de Aparar ou Esquivar.

Investida (1 PA + PA gasto para o ataque realizado)

Um personagem em investida pode se mover até o dobro de sua distância normal (mínimo de 5m) e realizar um ataque corpo a corpo com +1d4 de bônus no acerto. Entretanto, até seu próximo turno, os inimigos têm +1d4 para atingi-lo. Investir encerra seu turno (mesmo que sobre PAs).

Desengajar (1 PA)

Quando um personagem está ao alcance corporal de um ou mais oponentes, ele está engajado. Tentar sair de combate corpo a corpo com um oponente ativo permite que o oponente realize um ataque de oportunidade (se ele tiver PAs sobrando). Para evitar isso, você pode gastar 1 PA para desengajar com segurança, realizando um passo de ajuste.

Atravessar/Bloquear uma Área de Ameaça

Um personagem de tamanho médio ameaça uma área de 1 metro de raio a partir da área que ocupa (ou seja, áreas ao seu alcance corporal). Inimigos não podem atravessar esse espaço sem antes remover o defensor ou realizar um salto forçado através da área (autoteste bem sucedido de Atletismo ou Acrobacia, se falhar, causa Ataque de Oportunidade e tem seu movimento finalizado). Criaturas muito grandes ou pequenas podem ignorar essa barreira (decisão do Mestre).

Levantar-se (1 PA)

Levantar-se de uma posição caída custa 1 PA e conta como sua ação de movimento (ou seja, se gastar outro PA para se mover neste turno, o movimento será reduzido pela metade).

Quedas

Quedas são comuns e perigosas. Para cada 3 metros de

queda, um personagem sofre 1d6 de dano direto (cumulativo). Um teste de Sorte (AGI) reduz o dano pela metade. Quedas muito altas podem resultar automaticamente em morte explosiva ou exigir um teste na Tabela de Trauma, a critério do Mestre. Mas fique tranquilo que normalmente, do chão não passa.

Retirada (1 PA por Personagem do Grupo)

No início de uma rodada, se todo o grupo deseja fugir do combate, eles devem explicar ao Mestre como pretendem escapar e cada um deve investir 1 ou mais PA. Se o Mestre aceitar a justificativa, um teste de Sorte em grupo é necessário, cada inimigo que tenha pelo menos 1 dos personagens ao alcance de seu ataque (seja engajado ou não) pode impor +1 no valor rolado. Cada PA extra investido pode ser utilizado para anular 1 de penalidade dos inimigos.

Se o teste for bem-sucedido, todo o grupo reduz sua Sorte em 1 e consegue escapar com os aliados incapacitados, porém, os personagens ainda precisam gastar seus PA restantes para se retirar do alcance e da vista dos inimigos. Dependendo da situação, a Retirada pode se transformar em uma Perseguição a Pé ou em Combate Veicular (veja a seguir). Se o teste falhar, o Mestre pode permitir que apenas alguns personagens escapem, deixando o restante para trás. O grupo pode tentar fugir novamente na próxima rodada.

ATAQUES

Ataque com Armas de Fogo (1 - 3 PA)*

Um ataque convencional com uma arma de categoria abaixo de pesada, custa 1 PA. Atacar com armas pesadas custa 2 PA e atacar com Armas Montadas ou operadas via perícia Controle Remoto, custam 3 PA. Atacar uma segunda vez na mesma rodada impõe uma penalidade igual seu valor de Recuo:

- » Muito Baixo -1
- » Baixo -2
- » Média -3
- » Alta -4
- » Muito Alta -5

Ataque Semi-Automático (1 PA adicional)*

Armas semi-automáticas (semi-auto) disparam uma sequência controlada de três tiros em um único ataque contra o mesmo alvo.

- » O jogador realiza uma rolagem normal de ataque. Se acertar, cada tiro subsequente sofre uma penalidade cumulativa de -2 por disparo adicional.
- » Cada tiro acertado adiciona um dado extra de dano baseado na categoria da arma.
- » Esse modo consome 3 munições e 1 PA adicional.

Exemplo: Um jogador com um rifle de combate rola um ataque e obtém 18. Seus três disparos terão os seguintes valores:

- ▶ **1º Tiro:** 18
- ▶ **2º Tiro:** 16 (-2 de penalidade)
- ▶ **3º Tiro:** 14 (-4 de penalidade)

Se os três tiros acertarem, o dano do rifle será calculado como dano base + 2d4 extras (um dado para cada tiro adicional

que acertou).

Ataque Automático (1-2 PA adicionais)*

Armas automáticas (full-auto) permitem uma rajada controlada de cinco tiros (ou mais) em um único ataque. O jogador pode gastar munição adicional para aumentar o número de disparos em +5 tiros, até um máximo de 10.

- ▶ O jogador realiza uma única rolagem de ataque.
- ▶ O primeiro tiro ocorre normalmente. Cada disparo subsequente sofre uma penalidade cumulativa conforme a tabela:
 - ▶ **2º tiro:** -2
 - ▶ **3º tiro:** -3
 - ▶ **4º tiro:** -4
 - ▶ **5º tiro:** -5
 - ▶ **6º tiro e seguintes:** -6
- ▶ Cada tiro acertado adiciona um dado extra de dano baseado na categoria da arma.
- ▶ O uso do modo automático consome 5 munições e 1 PA adicional (ou 10 munições e 2 PA adicionais para a versão de 10 tiros).

Exemplo: Um jogador utilizando uma metralhadora média rola um ataque e obtém 17. Seus cinco disparos terão os seguintes valores:

- ▶ 1º Tiro: 17
- ▶ 2º Tiro: 15 (-2 de penalidade)
- ▶ 3º Tiro: 14 (-3 de penalidade)
- ▶ 4º Tiro: 13 (-4 de penalidade)
- ▶ 5º Tiro: 12 (-5 de penalidade)

Se todos acertarem, o dano será dano base + 4d4 extras (um para cada tiro adicional acertado), esse dado de dano pode sofrer aumento dependendo dos aprimoramentos (como Fogo Controlado).

Metade do dano da rajada é aplicado em alvos adjacentes se a arma tiver a característica Espalhar.

**Se o dano for Crítico ou causar Trauma, aplique Dano Direto (que passa através da Blindagem) igual ao calibre da Arma (veja tabela de Calibre). Ataques Semi-Auto e Full-Auto que acertarem, sempre causam no mínimo 1 de Dano Direto.*

Tiro Sustentado (PA 3+)

Tiro Sustentado só é possível com armas que tenham esta etiqueta, normalmente da categoria MG (machinegun, ou metralhadora). Esta ação consome todos os seus PA, no mínimo 3. Você ameaça uma área de **5 x 3 ou 3 x 5 metros**, disparando continuamente nesta área. Qualquer um que tente atravessar a área ameaçada deve realizar um teste de **Sorte (AGI)** com desvantagem, a cada **2 hexes** percorridos. Se o resultado for **Falha**, recebe o dano da arma, se for Falha Catastrófica, recebe o dano máximo e rola **Trauma**. Se a área ameaçada tiver oponentes, eles imediatamente irão fazer o teste de **Sorte (AGI)**, além disso, no começo de seus turnos, eles devem realizar um

teste de **Resistência (VON)** para poder se mover ou agir. Se falharem, continuam no mesmo lugar, porém **Caidos**, e recebem novamente o dano integral do ataque. Cada ação de **Tiro Sustentado** consome no mínimo **30 unidades de munição** (e não pode ser executada sem essa quantidade). Mesmo os ataques não sendo rolados para causar dano, no final de cada rodada que forem sustentados, deve-se rolar 1d20 para garantir que a arma não **Trave**.

Ataques Corporais (PA 1-2)

Armas corporais podem ser usadas com uma ou duas mãos, podendo ser leves ou pesadas. Armas leves custam 1 PA para atacar, enquanto armas pesadas custam 2 PA. Cada ataque extra a partir do primeiro, não recebe o benefício de **Bônus de Carreira**. Atacar com a mão inábil implica em receber uma penalidade de -1d4 na rolagem de ataque. Ataques corporais podem ser feitos sem causar dano, em troca de aplicar uma manobra ou **Façanha** (veja Façanhas).

Usando Aprimoramentos (varia)

Cada habilidade de classe, normalmente chamada de Aprimoramentos de Classe, tem seu próprio custo quando não for de passiva ou automático.

APARAR E ROLAMENTO

Estas reações especiais são limitadas por fatores dependentes, permitindo personagens que estejam taticamente em desvantagem, mitigar um pouco mais de dano e aumentar sua capacidade de sobrevivência.

Aparar (1 PA)

Quando o personagem empunha uma arma branca adequada, com a etiqueta: Defensiva, ele pode, fora do seu turno, ao custo de 1 PA, tentar interceptar ataques corporais intencionais, provindos de seus inimigos. Para isso, ele realiza uma rolagem de ataque contra a rolagem de ataque do alvo (com um -2 se a arma for longa ou pesada). Se o valor do resultado for maior ou igual, ele nega o dano que receberia do ataque do inimigo, porém, deve rolar 1d10. Se cair 1 ou 10, o item sofrerá a perda de 1 ponto de Integridade. Escudos podem ser utilizados da mesma forma.

Rolamento (1 PA)

Se um personagem estiver usando Armadura Leve ou estiver sem armadura, pode utilizar uma reação de interrupção, ao custo de 1 PA, para realizar um rolamento caso esteja dentro da área de um ataque em área e esteja ciente de sua origem. A reação de rolamento requer um teste de **Acrobacia** ou **Atletismo** e só pode ser realizado por personagens com a perícia treinada. Se for bem sucedido no teste, ele pode rolar uma quantidade de metros igual a metade do seu deslocamento, arredondado para baixo e aplicando normalmente penalidades de Terreno Difícil da região, sempre em linha reta.

Se o fim de sua rolagem for fora da área do ataque, ele não receberá dano. Se ainda assim for dentro da área, ele receberá metade do dano e negará efeitos secundários (como **Abalado** ou **Atordoado**). Se o teste tiver um **Grande Sucesso**, o rolamento não causa Ataque de Oportunidade. Ao final do rolamento, o personagem é considerado Derrubado, ainda que não tenha que gastar PA para se levantar desta manobra.

Alguns Aprimoramentos podem alterar requisitos e regras de Rolamento.

FAÇANHAS E RESGATE

Você achou que era só apontar e atirar? Você está bem perdido não é? Durante o jogo, os personagens podem usar **Façanhas Menores, Façanhas Maiores e Resgates**, conforme descrito abaixo. Para sua sorte, **Façanhas Maiores e Resgates são exclusivas para personagens jogadores.**

Façanhas Menores (1 a 3 PA)

Qualquer personagem (incluindo PdM) podem tentar realizar uma Façanha Menor durante o combate, geralmente de forma improvisada, adaptando-se à situação no momento. A versão final de **TechnoPunk** virá com tabelas específicas indicando uma enorme gama de façanhas que podem ser realizadas, facilitando a vida dos jogadores e dos MJ.

Façanhas Menores afetam apenas um alvo e têm duração instantânea ou curta (geralmente uma rodada). Elas são iniciadas com um ataque que não causa dano imediato ou o uso de uma perícia adequada, que custa de 1 a 3 PA. Este tipo de **Façanha** cobre ações clássicas de combate como **derrubar, empurrar, desarmar ou agarrar** um inimigo. Alguns Aprimoramentos ajudam, facilitam ou mesmo expandem estas manobras – o MJ decide se a **Façanha** é possível ou não.

Para tentar uma **Façanha Menor**, você precisa acertar o alvo com um ataque de arma (este ataque custa a quantidade de PA normais da arma e pode ter uma penalidade circunstancial à critério do MJ) ou ser bem sucedido num teste de perícia adequado.

Exemplos de testes comuns para Façanhas Menores:

- ❖ Um teste de **Atletismo** para derrubar, agarrar ou empurrar o oponente para 2 metros de distância ou arremessá-lo por uma janela.
- ❖ Um teste de **Artimanha** para jogar areia, poeira ou outro material nos olhos do alvo, cegando-o por uma rodada.
- ❖ Um teste de **Eletrônica** para tentar inutilizar a arma do oponente.
- ❖ Um **teste de ataque** para causar uma **falha na arma ou exoesqueleto** do oponente.

Se o teste da Façanha for bem-sucedido, o efeito desejado acontece – o alvo é jogado, desarmado ou cegado, ou seja lá as consequências definidas. O MJ define o impacto prático no combate.

Exemplo: Durante uma luta contra **Drones de Segurança**, Lee tenta arremessar um deles pela janela. O Mestre define uma **penalidade circunstancial de -1d4** para esse teste, devido ao drone ser de uma categoria de peso acima da capacidade de peso do Lee. O Mestre pede um teste oposto de **stress de Atletismo** para ver se o **Drone** vai dar um "oi" para o asfalto lá embaixo (aplicando dano de **Queda**). Lee rola um **16**, superior ao **14** rolado pelo drone, que se esborracha no chão, indo direto para a reciclagem.

Façanhas Maiores (3 PA)

Uma vez por combate, um personagem pode tentar uma **Façanha Maior**: um feito brutal e impressionante, capaz de virar o rumo da luta. Essas façanhas são exclusivas dos personagens jogadores, porém, alguns tipos de inimigos podem ser imunes a elas, e você só descobrirá tentando.

Exemplos de Façanhas Maiores:

- ❖ Quebrar a arma do inimigo.
- ❖ Agarrar dois inimigos e bater as cabeças deles (causando **Atordoamento**).
- ❖ Um tiro certeiro na cabeça que causa **Dano Direto e Trauma Craniano**.
- ❖ Arrancar o braço de um mutante e bater em outro com ele.

Importante sobre Façanhas Maiores:

- ❖ Não aumentam o dano contra um único alvo (mas podem atingir múltiplos).
- ❖ Não podem matar ou incapacitar instantaneamente um alvo a menos que o alvo tenha **Sorte 8** ou menos.
- ❖ O MJ sempre tem a palavra final se a Façanha é plausível.

Para tentar uma Façanha Maior:

1. Declare a Façanha antes do ataque.
2. Acerte o alvo com um ataque (ou realize o teste relevante, como **Condução** para façanhas com veículos, ou **Computador** para façanhas de **quick hack**).
3. Faça um teste de **Atributo Sorte**.
4. Se for bem sucedido, a **Façanha** acontece. Reduza sua Sorte em 3 pontos.

Exemplo: Herc ficou sem munição e decide jogar sua pistola na cabeça de um **O.R.C.** O MJ aceita (pois o oponente está com 6 de Sorte). Ela acerta com um resultado 18 em um teste de arremesso, então realiza um teste de Sorte, sendo bem sucedido. Resultado: o soldado é nocauteado com estilo, recebendo **Trauma Craniano** e 2 pontos de **Dano Direto**. A **Sorte** de Herc **é reduzida em 3 pontos**.

Nota: sucesso ou falha, você só pode tentar uma **Façanha Maior** por combate.

Resgates (Interrupção 0 PA)

Uma vez por Descanso Estendido, um personagem pode tentar um **Resgate**: um ato heroico para salvar outra pessoa ou item importante. Resgates podem ser feitos fora do turno em resposta a uma ameaça **dentro de 10 metros (existem aprimoramentos que aumentam este alcance), mesmo sem PA disponíveis.**

Para tentar um Resgate:

1. Explique como o **Resgate** é possível (por exemplo, cobrir um aliado com **fogo de cobertura** ou **saltar** para interceptar um golpe).

2. O MJ deve aceitar se a ação for plausível.
3. Faça um **autoteste** de **Iniciativa**.
4. Depois, faça um **teste de Sorte** (atributo que faça sentido).
5. Se passar, o **Resgate** acontece e a **Sorte** do personagem é reduzida em 1 ponto.

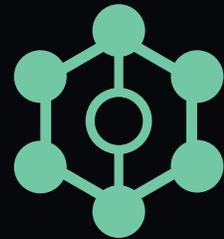
Exemplo: Hanbi, uma **Broker**, está prestes a ser explodida por uma granada e é salva por **Amanda**, uma corporativa **Guardian**, que declara um **Resgate**. Ela passa no teste de **Iniciativa** e de

Sorte (CRP), conseguindo empurrar o **Broker** para trás de seu **Corpo Metálico**, evitando o dano mortal da granada.

Nota: sucesso ou falha, você só pode tentar um **Resgate** por **Descanso Estendido**.

FALHAS EM FAÇANHAS

Em caso de **Falha Catastrófica**, o MJ improvisa uma penalidade: talvez você tenha sido arremessado no lugar do inimigo, ou talvez tenha se tornado alvo fácil para o próximo ataque.



SINGULARITY
DYNAMICS



COMBATE DE VEÍCULOS

Em TechnoPunk 2099, o combate de veículos é rápido, brutal e estilizado. A Iniciativa é realizada por veículos, separando os envolvidos em grupos, com o veículo sempre sendo o primeiro a ser movido (ou no caso, seu piloto agindo primeiro). Veículos militares possuem assentos pré-definidos com hierarquia de movimento definida – que não será abordada neste playtest.

Preparação

O MJ determina a distância inicial entre os veículos usando a escala a seguir. Para agilizar o jogo, se o MJ estiver usando mapa de combate, indica-se alterar o quanto cada quadrado ou hexes representa em metros para algum multiplicador (x2, x5 ou x10). Veículos se movimentam sempre em aceleração (pra frente ou diagonal), desaceleração (recuando pra trás ou em diagonal), ou em manobra (alterando a orientação da direção do veículo, como por exemplo realizando um cavalo-de-pau).

Processo de Combate de Veículos Cinemático

Eventos de Veículo: No início de cada rodada, o motorista dos jogadores rola um dado para Evento de Veículo (1d20 para terra / 1d12 para mar/ar).

1. O primeiro evento afeta os jogadores, e depois alterna entre eles e os oponentes.
 - » O MJ decide se um evento afeta apenas um veículo, alguns ou todos, conforme o contexto.
 - » Em situações especiais, pode ser decidido aleatoriamente ou baseado no Teste de Condução (Pilotagem, Direção ou Navegação).
2. **Teste de Condução:** Todos os motoristas fazem um teste oposto de perícia de Condução.

Modificadores comuns:

| SITUAÇÃO | MARCADOR |
|--------------------------------------|--|
| Muito mais rápido que o inimigo | 1d4 de Bônus |
| Melhor dirigibilidade para o terreno | Vantagem |
| Estar em desvantagem 3:1 ou mais | 1d4 de Penalidade |
| Veículo Danificado | Penalidade conforme Tabela de Trauma |
| Terreno Difícil | Sua Velocidade Máxima é reduzida em uma categoria e consegue manter ela apenas por uma rodada, caindo automaticamente no começo da rodada seguinte. Penalidade em Manobras e curvas. |

3. **Ganhar Distância:** O vencedor do Teste de Condução

pode mudar a distância entre seu veículo e outros em uma distância igual à sua Velocidade.

4. Iniciativa:

- » Todos dentro de um mesmo veículo agem no mesmo grupo de iniciativa.
- » O veículo que venceu o Teste de Condução age primeiro.

5. **Movimento entre Veículos:** Personagens que desejam passar de um veículo para outro (seja saltando ou de outra forma mirabolante) devem realizar a ação após todos os veículos se moverem.

Ações de Passageiros

Lembre-se: Drifters possuem redução de custo graças a sua Habilidade Icônica de classe, para ações dentro de veículos, porém, o valor mínimo em PAs sempre será 1.

- ▶ **Atacar (varia):** Atire, hackeie ou use habilidade de classe contra um inimigo ou outro veículo. Atacar sempre tem desvantagem se a arma não for suportada com duas mãos. Rajadas não sofrem penalidade (Semi-Auto e Full Auto), mas tem seu dano reduzido pela metade.
- ▶ **Mirar (1 PA):** Prepare o melhor tiro possível (recebendo +1d4 no seu próximo ataque e rolagem trauma), pode ser usado para iniciar Façanha para causar dano em alguma parte específica de outro veículo (como estourar pneus).
- ▶ **Navegar (1 PA):** Faça um teste de Sobrevivência para encontrar o caminho mais rápido (1d4 de bônus no Teste de Condução na próxima rodada).
- ▶ **Analisar (2 PA):** Teste de Detecção para ajudar a evitar perigos (Vantagem para responder a Eventos de Veículo ou surpresas da estrada na próxima rodada).
- ▶ **Proteger Outro (2 PA):** Use seu corpo para proteger outro passageiro (50% de chance de negar um ataque, recebendo dano no lugar). Esta manobra também funciona como Preparar para Impacto, mas beneficiando o alvo em vez de a si mesmo.
- ▶ **Reparar (2 PA):** Teste de Mecânica para fazer um reparo improvisado (1d6 PAs para reparar, dura 2d6 minutos, ou conforme MJ decidir).
- ▶ **Socorrer (2 PA):** Teste de Medicina para usar Kit Médico, Spray de Cura, etc.
- ▶ **Condução Defensiva (2 PA):** Como motorista, teste Condução (AGI) para impor 1d4 de penalidade nos ataques contra seu veículo e ocupantes até a próxima rodada.

- ▶ **Colisão (2 PA):** Veja Colisões a seguir.
- ▶ **Emparelhar (1PA):** Realiza um teste de Condução se estiver na mesma faixa de velocidade que o veículo alvo, estabilizando-se colado a ele, seja paralelamente, atrás ou na frente. Uma vez emparelhado você é capaz de realizar movimentação entre veículos, armas de uma mão não sofrem mais penalidades e armas de duas mãos recebem +1d4 no ataque.
- ▶ **Preparar para Impacto (1 PA):** Você se abaixa ou se segura da melhor forma que puder, ganhando Vantagem no próximo teste para resistir a impactos no veículo (ou Traumas), porém, você perde sua capacidade de usar reações ou interrupções.
- ▶ **Trocar de Assento (1 ou 2 PA):** Se o assento alvo estiver livre, custa 1 PA, se tiver que trocar de lugar com outra pessoa, um dos envolvidos gasta 2 PA e o outro gasta 1 PA. Se o assento alvo estiver ocupado por um oponente, considere realizar uma Façanha de Agarrar para mudá-lo de posição.

MANOBRAS EXCLUSIVAS PARA DRIFTER

- ▶ A maioria das manobras exige Condução e Proficiência adequada.
- ▶ Se o custo não for indicado, assume-se que a manobra custa 1 PA.
- ▶ Se falhar no teste da manobra, o veículo sofre uma penalidade (como redução de Velocidade ou 1d4 de penalidade na próxima rolagem de Condução).

Lista de Manobras para Drifter:

- ▶ **Aceleração Brutal (1 PA):** Aumenta a Velocidade em +1 categoria acima de seu máximo até o começo da próxima rodada. Teste de Direção (AGI) para manter controle.
- ▶ **Frenagem Brusca (1 PA):** Reação. Reduz instantaneamente sua Velocidade em 2 categorias. Os inimigos que estejam te seguindo precisam fazer um teste de Sorte (AGI) para evitar colisão.
- ▶ **Desvio Rápido (1 PA):** Reação. Ganha Vantagem em um teste de evasão contra ataque ou colisão.
- ▶ **Cavalo-de-Pau (2 PA):** Vira instantaneamente 180°, mudando completamente a orientação. Exige teste de Direção (AGI). Se encerrado o turno durante esta manobra, é considerada em Drift.
- ▶ **Derrapagem Controlada (1 PA):** Ao dobrar uma curva perigosa ou evitar obstáculos, reduz a penalidade de movimentação em terrenos ruins pela metade. É considerada Drift.
- ▶ **Direção Elusiva (1 PA):** Teste de Comunicação (SOC). Se bem sucedido, impõe 1d4 de penalidade no ataque do inimigo na próxima rodada e em testes de Emparelhamento ou Colisão.

- ▶ **Ziguezague Selvagem (2 PA):** Até o início do seu próximo turno, todos os ataques contra seu veículo têm Desvantagem, mas você também recebe 1d4 de penalidade em qualquer rolagem de reação de condução.
- ▶ **Tiro de Retrovisor (1 PA):** Você usa seu retrovisor para mirar no carro de trás, não perdendo atenção na pista (negando Desvantagem natural).
- ▶ **Pilotando do Assento Errado (1 PA):** Permite pilotar o veículo o resto da rodada mesmo sentando no assento do lado ou de trás.
- ▶ **Explorar Brecha (2 PA):** Reação. Quando um inimigo falha um teste de Direção, você pode gastar 2 PA para executar um Direção Elusiva ou Cavalo-de-Pau imediatamente.
- ▶ **Corrida Selvagem (3 PA):** Em terreno difícil ou sob fogo intenso, você consegue manter a velocidade máxima sem penalidades por 1 rodada.
- ▶ **Manobra de Bloqueio (2 PA):** Reação. Você bloqueia fisicamente outro veículo (teste oposto de Direção). Se vencer, impede o movimento do inimigo por 1 rodada.
- ▶ **Salto de Obstáculo (2 PA):** Em rampas ou desníveis, você pode saltar com sucesso com teste de Direção. Um sucesso grandioso dobra o deslocamento durante o salto. Todos no veículo devem realizar um teste como na manobra de Colisão.

REGRAS RÁPIDAS

- ▶ Manobras podem ser combinadas, mas o MJ define limites razoáveis por rodada.
- ▶ Falhas Catastróficas em manobras podem causar Traumas de Veículo (quanto maior a velocidade, maior a chance).
- ▶ Drifters ganham Redução de Custo de PA (mínimo 1) para usar Manobras Veiculares.
- ▶ Alguns equipamentos veiculares (como Suspensão Hidráulica ou Direção Reforçada) podem fornecer Bônus ou Vantagem em Manobras específicas.

Danificando um Veículo

Para causar dano em um veículo:

1. **Ataque Normal:** Realize o ataque normalmente (use a Defesa do veículo). Se o motorista do outro veículo for treinado com a perícia de Condução necessária para o veículo em uso, e o veículo estiver com mais da metade dos seus pontos de Integridade, ele pode gastar 1 PA de reação para realizar um teste de Sorte, reduzindo danos pela metade.

TABELA D100 - EVENTOS ALEATÓRIOS EM PERSEGUIÇÃO AUTOMOBILÍSTICA

| d100 | EVENTOS ALEATÓRIOS |
|-------|--|
| 01-05 | Buraco Gigante: Teste de Condução (AGI). Em caso de falha, aplique 1d4 de dano de integridade no veículo. |
| 06-10 | Lama Profunda: Metade do deslocamento por 1 rodada. 50% de chance de derrapagem. |
| 11-13 | Colisão com Animal Mutante: Teste de Condução (AGI). Em caso de falha, role 1d4 na tabela de colisão veicular e aplique 1 de dano de INTG ao motor. |
| 14-17 | Espelho d'Água: O veículo derrapa e sofre -2 na Defesa até próxima rodada. |
| 18-20 | Visibilidade Reduzida: Nevoeiro ou poeira grossa impõe desvantagem em ataques e testes visuais. |
| 21-23 | Placa de Metal Solta: Objeto solto na pista. Teste de Condução difícil (Requer Sucesso Grandioso) ou perda de tração (Desvantagem em todas as manobras por 1 rodada). |
| 24-26 | Veículo Abandonado: Parte da via está obstruída. Exige um teste de manobra difícil (Requer Sucesso Grandioso) como reação ou sofre uma colisão. |
| 27-29 | Rebentamento de Túnel de Água: Explosão lateral joga água e entulhos. Sofre Desaceleração forçada, em caso de Falha Catastrófica também tem a visão impedida. |
| 30-31 | Afunilamento Perigoso: Estreitamento da Pista. Veículos lado a lado devem disputar espaço (teste oposto). |
| 32-34 | Explosão Próxima: Seja bem sucedido num teste de Sorte (AGI) ou sofra 2d6 de dano por estilhaços (veja: Dano e Armadura de Passageiros). |
| 35-37 | Animais Selvagens Cruzam a Pista: Teste de Percepção ou Sorte (AGI) para evitar colisão (caso desvie, o mesmo teste é requerido no próximo veículo na mesma faixa). |
| 38-41 | Barranco à Vista: Um dos lados da pista não tem proteção. Derrapagens podem ser fatais ou jogá-lo em outra pista separada. |
| 42-44 | Radiação Ativa: Teste de Resistência (CRP), em caso de falha recebe uma penalidade temporária (-1d4 em testes físicos). |
| 45-46 | Solo Quebradiço: A pista desaba sob peso excessivo. Caminhões e veículos blindados perdem estabilidade e sua velocidade é reduzida. |
| 47-49 | Curva Fechada com Óleo: Teste de Condução com desvantagem ou derrapagem obrigatória. |
| 50-52 | Drone Patrulheiro Hostil: Dispara 1d4 vezes aleatoriamente, antes de fugir. Pode ser ignorado com um teste de Furtividade (Despistar). |
| 53-56 | Clima - Nevasca: Reduz a visibilidade e o deslocamento em 50%. Toda manobra tem 50% de chance de falhar mesmo com um sucesso (Sucesso Grandioso ignora essa penalidade). |
| 57-60 | Clima - Chuva Ácida: Faça um Teste de Resistência do veículo, em caso de falha recebe +1 em falha de sistema (Glitch). |
| 61-63 | Clima - Vento Forte: Veículos leves exigem um teste de Condução para estabilizar ou são retirados da pista. |
| 64-65 | Passagem Elevada Rachada: Risco de colapso. Cruze em 1d3 rodadas para não sofrer uma bela queda. |
| 66-68 | Tronco Gigante ou Escombros Caídos: Realize um Desvio rápido ou salto de obstáculo. |
| 69-70 | Armadilha Improvisada: Faixas com estacas ou bloqueio com minas (Teste de Detecção). |
| 71-74 | Área de Esporos de Miasma: Teste de Sorte (CRP). Falha causa penalidade temporária nos sensores. |
| 75-76 | Interferência Eletromagnética: Armas Smart e sensores têm 50% de chance de falhar por 1d3 rodadas. |
| 77-79 | Fogo Cruzado: Facções locais trocam tiros sobre a pista. +1d4 de dano se continuar na área. |
| 80-81 | Pista Congelada: Reduz deslocamento e obriga rolagem de Condução por 2 rodadas. |
| 82-84 | Desvio Não Sinalizado: Escolha entre se arriscar em uma passagem estreita ou perder 1d3 turnos em uma rota alternativa. |
| 85-87 | Ponte em Ruínas: Precisa acelerar para pular (teste de Condução, 2d6 de dano em caso de falha). |
| 88-89 | Ataque de Bandidos: Emboscada. +2 Capangas surgem atirando. Pode ser evitado com um teste de Furtividade. |
| 90-91 | Explosão Antiga de Munição: Fragmentos soltam detonações secundárias. Teste de Sorte (AGI), 1d4 trauma veicular em caso de falha. |
| 92-93 | Sinal de Trânsito Ativado por IA: Veículos param automaticamente a menos que o sistema seja burlado. |
| 94-95 | Ruído de Colapso Próximo: Estrutura começa a desabar. Corrida contra o tempo. |
| 96-97 | Área de Conflito Militar: Drones ou minas ainda ativas na pista. Testes de Detecção. |
| 98-99 | Ponto de Controle de Gangue: Pode causar parada forçada ou perseguição se jogadores forem procurados. |
| 100 | Coração de Miasma Ativo: Tudo começa a distorcer. Teste de Sorte. Falha: veículo sofre Glitch aleatório. |

2. Superar a Armadura:

- » Se o dano não superar a **Blindagem Estática** (veja regra de cobertura), o impacto é apenas estético.
- » Se o dano superar a Blindagem Estática, role 1d12 na Tabela de Trauma de Veículo.
- » Algumas armas (Anti-Veículo e certas habilidades) causam trauma automaticamente.

Nota: Os veículos possuem apenas Pontos de Integridade.

Especial: Certas Blindagens de Veículo possuem a etiqueta **Reforçado X**, onde X indica o calibre que afeta aquela Blindagem. Armas de calibre menor (ou que não possuam a etiqueta Anti-Veículo), não causam dano suficiente no veículo para serem consideradas, porém, ainda afetam partes específicas como pneus ou exaustores.

Dano e Armadura de Passageiros

- ▶ Passageiros recebem benefício de Cobertura provinda do veículo. Veículos com vidro fumê ou sem janelas, sempre garantem Cobertura Total e os passageiros em seu interior são considerados Invisíveis para agressores externos. Lembre-se que upgrades de visão térmica ou scanners sônicos são capazes de ignorar estas penalidades.
- ▶ Em veículos totalmente blindados, o ataque precisa superar a Blindagem Estática do veículo.
- ▶ Se superar, o dano é aplicado ao passageiro com Desvantagem.
- ▶ Passageiros utilizando armaduras médias ou pesadas (incluindo exoesqueletos) tem 1d4 de penalidade em todas as suas ações, representando a baixa mobilidade que estas armaduras impõem.
- ▶ Um escudo tático pode sim ser pressionado contra uma janela para servir de bloqueio de visibilidade e garantir proteção direcional.

Especial: Raramente direção angular é levada em consideração em combates, porém, em combate veicular existem sempre 4 direções a serem levadas em consideração: **frente, lados, traseira e cima/baixo**. Alguns veículos possuem menor Blindagem Estática em alguns destes pontos (é indicado em sua descrição).

Atropelamentos e Colisões

Para realizar uma manobra de Colisão:

1. **Contra Veículo:** O alvo faz um teste de Sorte (AGI) para evitar o impacto (vantagem caso tenha massa, armadura ou agilidade muito elevados). **Se houver Falha, role 1d4, se for Falha Catastrófica, role 1d6:**
 - A. **Pneu Estourado** (deve realizar um teste de Direção com Vantagem ou irá capotar e velocidade é reduzida uma categoria)
 - B. **Falha de Freios** (impossível realizar manobras ou desaceleração até ser reparado)
 - C. **Estrutura Danificada** (causa 1d6 de dano à Integridade)
 - D. **Motor Danificado** (reduz uma categoria máxima de velocidade)
 - E. **Perda de Portas** (uma porta das laterais, portamalas ou capô é arrancado expondo partes do veículo)
 - F. **Tanque de Combustível Vazando ou Bateria Danificada** (50% de chance do veículo começar a pegar fogo no começo de cada rodada, Façanhas para explodir o veículo podem ser utilizadas)
2. **Contra Oponente Vivo:** O oponente faz um teste de Sorte (AGI). Em falha:
 - A. **Alta velocidade:** Morte instantaneamente.
 - B. **Baixa velocidade:** 4d8 de dano direto + 1d12 na Tabela de Trauma de Combate.
3. **Contra Construções:**
 - A. Construções frágeis são atravessadas (se a construção não for frágil, significa que seu veículo é).
 - B. Estruturas sólidas destroem o veículo (considerado como Destruído).
 - C. O MJ pode pedir um teste de Sorte do motorista ou de todos os ocupantes para determinar consequências adicionais (como ejeção, compactação e desmembramento) rolando na tabela de Trauma de Combate com 1d6 +6.

Fugindo do Combate

Quando dois veículos atingem a distância de Alcance de Fuga (5x a velocidade do veículo perseguidor), os ocupantes podem tentar um Teste de Retirada para escapar do combate.

PERSEGUIÇÃO A PÉ - CORRENDO PELA VIDA (VERSÃO LEVE)

Quando a coisa esquenta na “Depois do Fim do Mundo” ou mesmo nos becos da sua cidade de neon e plástico, nem sempre puxar o gatilho é a melhor escolha. Às vezes, a melhor arma que você tem, é a saída pela direita.

As perseguições em TechnoPunk 2099 simulam aquela adrenalina bruta de correr feito um rato entre prédios desmoronados, saltar sobre lixo tóxico e despistar

Pacificadores vestidos com armaduras mecanizadas. Você vai se agarrar a tudo o que puder — agilidade, músculos, sorte — e torcer para que o próximo beco não esteja cheio de surpresas piores que as que vêm atrás de você.

Aqui, uma perseguição é mais do que apenas rolar dado: é uma batalha de resistência, decisão rápida e pura sobrevivência. Cada etapa aproxima você da liberdade... ou

do fim da linha. E lembre-se: quem tropeça, vira estatística. Você não precisa ser o mais rápido... apenas mais rápido que o mais lento do seu grupo.

Seja para escapar de uma gangue de Mutes querendo vender seus órgãos, se infiltrar em uma fábrica corporativa ou simplesmente fugir de um trabalho que deu errado, estar preparado para correr é tão essencial quanto saber atirar.

Então calce suas botas, prenda a respiração, e prepare-se: uma boa fuga pode salvar sua pele mais vezes do que qualquer tiroteio. Mas lembre-se: ninguém faz amigos fugindo dos problemas.

Configuração

- ✦ A perseguição tem dois lados: perseguidores e fugitivos.
- ✦ O Mestre determina a distância inicial entre os lados (ou rola 3d6+20m).
- ✦ A perseguição é dividida em 3d6 etapas (roladas secretamente ou decididas pelo Mestre), chamadas de checkpoints.
- ✦ Se os perseguidores reduzirem a distância a zero antes de alcançar um checkpoint, capturam os fugitivos. Caso contrário, os fugitivos escapam quando alcançam o último checkpoint ou quando ficam a dois checkpoints de distância do perseguidor.
- ✦ O Mestre pode também decretar que os fugitivos escaparam se abrirem uma grande vantagem ou o caminho entre os dois lados for bloqueado.

Resolvendo a Perseguição

1. No início de cada etapa, cada lado escolhe um líder e quem está por último (podem ser a mesma pessoa se for uma só) realizando um teste de Iniciativa entre o grupo, para definir a ordem (o líder sempre é movido para o topo). Nenhum personagem pode liderar duas

vezes até que todos tenham liderado pelo menos uma vez.

2. Os líderes fazem testes opostos de Atletismo (CRP) – é, nada de Acrobacias aqui, a não ser que você tenha o aprimoramento Parkour, maldito cangurú. Então role 1d10m para cada lado. O que venceu rola +1d metros adicionais, baseado em seu modificador de Agilidade (veja a caixa a seguir).
3. O jogador do líder rola 1d20 na Tabela de Eventos de Perseguição. O resultado afeta o grupo que perder em uma rolagem oposta de Sorte. Falha Catastrófica sempre afeta o grupo que falhou e Sucesso Grandioso sempre o isenta de eventos negativos por uma rodada, além de rolar o dado de distância com Vantagem.
 - A. Os eventos da TEP sempre irão requerer que um teste de perícia seja feito para evitá-lo ou para aproveitar seu benefício. Nem todos os eventos são negativos, nem todos os eventos afetam quem rolou na tabela. Alguns eventos podem afetar os dois lados, porém o lado que venceu na rodada poderá realizar o teste requerido com Vantagem.
 - B. A TEP pode levar a ferimentos, Traumas ou até morte de personagens dos dois lados, por tanto, testes de perícia relacionados aos eventos podem se beneficiar de gasto de Sorte.
4. Repita até o fim da perseguição.

LISTA DE DADOS DE DISTANCIAMENTO

Dado de Metro x Modificador de Agilidade

- ▶ Modificador Negativo = 1d4
- ▶ +1 = 1d6
- ▶ +2 = 1d8
- ▶ +3 = 1d10
- ▶ +4 ou mais = 1d12

HACKEANDO - OU COMO MANDAR UM FOD@-SE À DISTÂNCIA

Hackear no mundo de TechnoPunk 2099 não é aquela baboseira estética de neon piscando e luvas com LED. É guerra silenciosa de dedo nervosa, é cuspir código sujo na cara de sistemas corporativos paranoicos e esperar que eles não te mordem o pacote de volta com um Astaroth.exe anexado. Com um bom cabo (ou wifi chic) e um PDA miserável, qualquer aspirante a digitador de merda acha que pode invadir uma porta trancada – e normalmente apanha feio. Os verdadeiros predadores são os Codebreakers: infiltradores digitais, artistas da fraude, guerreiros de cliques que entram e saem de redes privadas como se fossem banheiros públicos. O hacking aqui não é um minigame bonitinha: é um duelo mental com servidores paranoicos, com consequências tão reais quanto um tiro na cabeça. Você não está clicando; está mandando um foda-se à distância. E se errar, é melhor cobrir seu rabo.

Qualquer outro personagem que for tentar hackear um sistema, seja console, drone ou sistema de segurança, deverá ser treinado em Computador, possuir um PDA apropriado e um

cabo de conexão universal. Conectar o cabo, por si só, custa 1 PA.

Hackeando um Sistema com PDA (3 PA)

- ✦ Após conectado ao sistema alvo, faça um teste de Computação contra o valor SYS do alvo, se bem sucedido, o sistema está Comprometido, permitindo listagem de parte de seu diretório (cada sistema pode ser dividido em um valor de diretórios igual seu SYS, e possui defesa contra invasão independente, que é definido dividindo o valor de SYS entre todos os diretórios). Falha aciona a segurança do sistema. Falha Catastrófica bloqueia seu acesso naquele ponto de conexão e aciona segurança. Qualquer falha em ações futuras remove a condição Comprometido.
- ✦ Invadir um diretório e listar seus arquivos custa outra ação de 3 PA.
- ✦ Se estiver no diretório apropriado, você poderá utilizar ações de Quick Hack, cada uma com custo de 3 PA e

requerendo teste de Computação contra o SYS do diretório.

Hackeando um Sistema com SyncCore (2 PA)

Semelhante ao passo anterior, mas custando 1 PA a menos em cada etapa. Somente Falhas Catastróficas removem a condição Comprometido. Sync Cores podem realizar conexão sem fio de até 10 metros (se o sistema alvo for capaz de receber este tipo de conexão).

Quick Hack em um Sistema Comprometido (1 PA)

Independente se estiver usando PDA ou SYNC CORE, quick hacks podem ser usados desta forma apenas por Codebreakers e Drones com a característica Sysbreaker.

Todos os testes são feitos diretamente contra o SYS do diretório alvo, como uma rolagem de Stress de Computação. Se o Sistema alvo possuir uma IA de defesa, o teste será resistido.

- » **Abertura Forçada:** Destrava fechaduras eletrônicas (Teste de Computação).
- » **Scanner de Rede:** Detecta pontos de acesso digitais em um raio de 10m.
- » **Interceptação de Câmeras:** Hackeia câmeras de segurança para visualização remota.
- » **Monitoramento de RFID:** Lista os equipamentos carregados por um alvo em 6m.
- » **Exploração de Implantes:** Detecta implantes cibernéticos de um alvo via rede local.
- » **FAKE ID:** Simula uma identidade digital falsa para evitar alarmes de segurança.
- » **Deepfake Identity:** Você cria uma identidade falsa usando IA, forjando documentos, vídeos e históricos digitais. Pode ser usada para infiltração ou enganar sistemas de segurança. Requer um teste de Computação contra Dedução ou Sys. Duração: 24h antes de exigir renovação.
- » **Spoofed Call:** Simula uma chamada vinda de um número legítimo (exemplo: uma autoridade, um banco ou um chefe corporativo). Pode induzir um NPC a revelar informações ou executar ações sem perceber o engano. Requer sucesso em teste de Comunicação ou Artimanha.
- » **Digital Gaslight:** Você planta informações falsas na rede de um alvo, alterando sua percepção da realidade. Pode reescrever registros de vigilância, mudar datas de arquivos ou criar "provas" digitais. Requer um teste Difícil de Computação e Artimanha.
- » **Bounty Swap:** Transfere uma recompensa de Procurado de um alvo para outra pessoa, editando registros policiais. Requer sucesso em um teste de Computação contra o Sys do sistema-alvo e um teste de Dedução com Desvantagem, do administrador da rede a cada hora que o alvo receba alguma informação ou atualização na rede.

ARMAS, EXOS E MAIS ARMAS

Vamos ser francos, armas são as novas joias nesse mundo devastado e tomado pelo caos. Pequenas ou grandes, novas e brilhantes ou sujas e remendadas. Quem controla um arsenal, faz as regras. E aqui não é diferente. Para enfrentar os perigos do mundo e sobreviver na carreira de incursão, você vai precisar de armas, e acima de tudo, saber usar bem elas. Seja um porrete com espinhos ou uma espingarda pesada, você deve poder contar com ela no momento crítico em que sua vida está no fio da navalha.

SACAR ARMAS (1 PA)

Sacar armas implica em tê-la em um suporte acessível às mãos ou a um alcance equivalente. Empunhá-la e deixá-la pronta para uso requer destreza e custa 1 PA.

RECARGA (1 - 2 PA)

Cada arma possui um sistema de alimentação diferente, sejam pentes, tambores, cintos ou outros meios. Recargas requerem cuidado ou sua arma pode travar no momento crucial. Recarregar armas leves ou médias custa 1 PA e para armas grandes ou maiores, custa 2 PA.

USANDO ITENS (1 PA)

No meio do fogo cruzado, o personagem verá outros companheiros caindo vítimas de balas, explosões, golpes ou sofrendo pelos mais diversos eventos. Sabe aquele item na

sua mochila, cinto, bolso ou seja lá onde diabos você esteja guardando e que pode reanimar, neutralizar um gás tóxico, parar um sangramento ou aquela droga capaz de dar um coice de mula de adrenalina no seu companheiro ou em si mesmo e fazer com que possam combater por mais uma rodada? Pois é, requer esforço para usar sob pressão e custa 1 PA.

TESTES DE PERÍCIAS (0 ou 1 PA)

Em determinados momentos, um personagem terá de pôr à prova suas habilidades e seu treinamento para sobreviver a situações mais adversas, seja forçando seu corpo ao limite em uma corrida prolongada ou usando seus melhores truques de manipulação com pessoas.

Estes são momentos tensos onde o personagem terá, além de se esforçar muito, de contar com um pouco de sorte. Além disso, é necessário o gasto de 1 PA para testes de perícias solicitadas pelo Mestre dentro de um combate.

REAÇÃO (1 PA)

Alô? Você está prestando atenção? Não basta ser focado no que está fazendo dentro de um combate, é necessário que também esteja prestando atenção nas oportunidades, brechas e no inesperado. Seja quando um oponente baixa a guarda com um segundo ou aquela energia final para reagir a um ataque inesperado, é necessário que o personagem tenha 1 PA sobrando para poder forçar seu corpo a reagir rapidamente.

EXOESQUELETOS

Exoesqueletos são o crême de la crème dos soldados e mercenários pelo mundo afora. Tramas de aço, cabos, músculos hidráulicos e outros aperfeiçoamentos corporais, tornam os seus usuários mais rápidos, fortes e letais, mas requerem um conhecimento e cuidados especiais.

Esses trajes oferecem força aumentada, maior mobilidade e integração tática de armas e dispositivos normalmente usados montados em veículos ou em plataformas.

► Benefícios:

- » Força Aumentada: Adiciona +2 a ataques baseados em Corpo e permite carregar o dobro de peso. Aumenta em +4 os slots de equipamentos carregados.
- » Mobilidade: Permite realizar saltos de até 5m em distância ou altura. Adiciona +2 metros de deslocamento. Passo de Ajuste é dobrado.

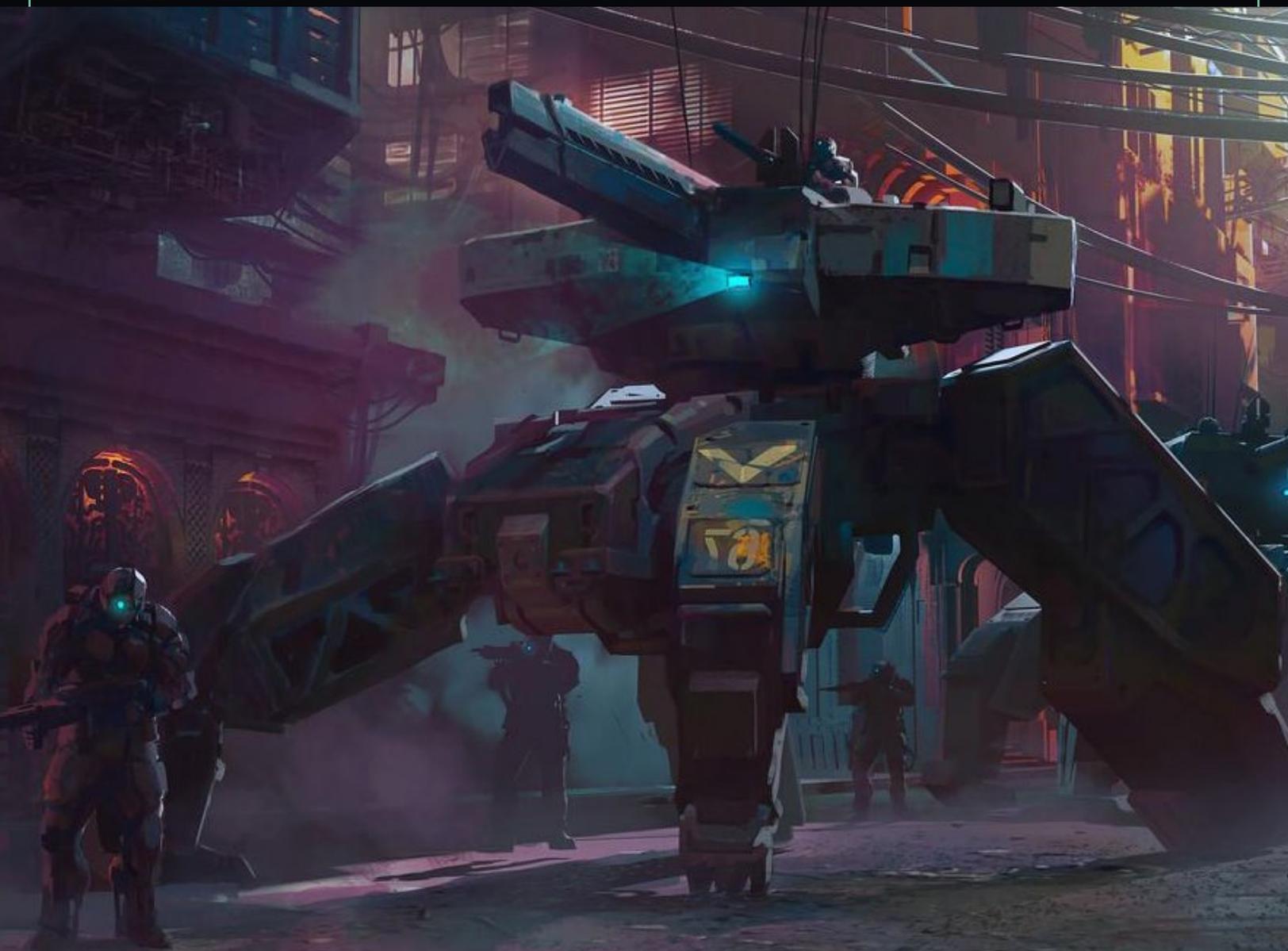
- » Sistema de Suporte: Reduz penalidades por Cansaço em uma categoria.

► Contra:

- » Energia Limitada: Cada carga dura 1 hora em uso de combate (ou ações contínuas que envolvam peso ou resistência).
- » Manutenção: Precisa de peças específicas para reparos ou pode sofrer falhas em combate. Recebe -1 de penalidade cumulativa em testes físicos e manuais por dia que não receber manutenção.

ATIVACÃO/DESATIVACÃO (1 - 2 PA)

Como mencionado, exoesqueletos são sistemas complexos e caros, mas em troca oferecem uma ameaça muito superior em um campo de batalha. Ativar um exoesqueleto leve ou médio custa 1 PA e para pesados custa 2 PA, devido às complexas rotinas de calibragem e checagens a serem feitas.





ARSENAL DO INCURSOR

ARMAS

Se a conversa falha, a diplomacia não convence e o suborno sai caro demais, sempre resta o velho e confiável recurso de apontar um cano pra alguém. Em TechnoPunk 2099, armas não são apenas ferramentas de destruição — são status, identidade, e às vezes a última coisa que você segura antes de virar estatística. De pistolas improvisadas a rifles que cospem lanças de tungstênio, cada peça aqui serve a um propósito: garantir que o idiota do outro lado do cano fale menos e sangre mais.

| MODELO | TIPO | ATR/REC | MUNI/GAL | MÃOS | DANO | ALC. | N19 | INTG. | TRAVA | ETIQUETAS |
|--|-------------------------------|---------------------|-------------------|---------|-------------------|-------------|--------------------|-------|-------|--|
| ◀ PISTOLAS & REVÓLVERES ▶ | | | | | | | | | | |
| G-9 BC | Pistola Leve | PER / -1 | 8 (P) | 1 | 2d4+2 BAL | 10/20 | 1d8 | 2 | 1-3 | Single, Compacta, Recuo 3 |
| SMART FALCONEER .44 | Pistola Média Smart | INT / 0 | 17 (M) | 1 e 2* | 2d8 BAL | 12/24 | 1d10 +2 | 4 | 1-2 | Smart, Bateria 1, Single, Semi-Auto*, Linked |
| MP REAPER 10MM (SILENCIADA) | Pistola Magnética Avançada T4 | PER / -1 | 15 (L) | 1 | 3d6 BAL | 12/24 | 1d10 +1 | 3 | 1-3 | Single, Semi-Auto, Silenciosa, Lacerante, Leve, Bateria 1 |
| RAGING REX .60 | Revolver Pesado de Combate | PER / -5 | 5 (P) | 1ª ou 2 | 2d12 BAL | 10/20 | 1d4 +8 | 5 | 1-3 | Single, Pesada 16, Recuo 4, Empurrar 2, Derrubar |
| TEC-13 MAGTEC | Pistola Média Magnética T2 | PER/INT / -3 | 21 (M) | 1 ou 2 | 1d10+8 BAL | 15 | 2d6 | 5 | 1 | Single, Penetrante 1, Bateria 1, Empurrar 1 |
| ◀ RIFLES, METRALHADORAS E ESCOPETAS ▶ | | | | | | | | | | |
| ACR DEVASTATOR A66 | Rifle de Combate | PER / -4 | 26 (P) | 2 | 3d10 BAL | 36/42 | 1d8 +4 | 6 | 1 | Anti-Carne, Semi-Auto, Recarga 2, Pesado 14 |
| FIREBRAND M9 | Escopeta Leve de Combate | PER / -4 | 12 (M) | 1ª ou 2 | 3d8 BAL | 8/16 | 1d12 | 5 | 1-3 | Single, Anti-Cobertura, Lacerante, Espalhar 3, Recarga 2 |
| AK 87 | Rifle de Assalto | PER / -3 | 37 (M) | 2 | 2d8+4 BAL | 10/20 /30 | 1d10 | 5 | 1 | Anti-Carne, Single, Full-Auto, Espalhar 2 |
| LMG BARRACUDA-B | Metralhadora Leve | PER / -5 | 90 (A) | 2ª | 3d12 BAL | 50/100 /300 | 1d4 +8 | 8 | 1-5 | Anti-Carne, Full- Auto, Anti-Cobertura, Anti-Veículo, Recarga 3, Espalhar 5, Lacerante, Pesado 15, Recuo 5, Sustentar |
| HMG HYDRA-7 | Metralhadora Pesada | PER / - | 190 (A) | 2ª M | 5d12+10 | 70/140 /400 | 1d4+8 | 10 | 1-4 | Anti-Carne, Anti-Cobertura, Anti-Veículo, Recarga 3, Espalhar 6, Lacerante, Pesado 18, Montada, Sustentar, Full-auto, Contínua |
| ◀ CARABINAS TÉCNICAS ▶ | | | | | | | | | | |
| MH-1 FISHERMANN | Besta Pesada Magnética | AGI/PER / -1 | 1 (P) Flechette | 2 | 2d10 PRF | 12 | Sangramento | 4 | 1 | Action, Anti-Carne, Bateria 1, Lacerante, Magtec, Penetrante 5, Recarga 2 |
| BESTA MAGTEC COMPACTA MBMC-1 | Besta Ultra-Leve Magnética | AGI/PER / - | 1/3 (P) Flechette | 0 | 2d8+2 PRF | 6 | 1d8 +3 | 2 | 1 | Action, Implantado, Compacta, Magtec |

*: Requisito para uso de Semi-Auto. ∂: Mínimo CORPO 15. Δ: Mínimo CORPO 16. Ω: Mínimo CORPO 18. M: Montada

ARMADURAS

Você pode até ter um código moral, um juramento sagrado ou o coração mais puro da zona, mas vai continuar morto se tomar um tiro de magtec no peito sem proteção. Armaduras são sua segunda pele neste mundo — algumas elegantes, outras feitas de placas de sucata e esperança — todas com uma única função: manter seus órgãos internos onde eles pertencem (não pense, a resposta é dentro). Escolha bem, porque a diferença entre um herói e uma mancha no chão costuma ser um bom colete com placas reforçadas.

| MODELO | TIPO | PROTEÇÃO | BLINDAGEM | | | | | | | | INTEGR. |
|--|------------|--|-----------|----|----|----|----|----|----|----|---------|
| | | | BL | CR | CT | PR | EX | TR | EL | CV | |
| ◀ ARMADURAS ▶ | | | | | | | | | | | |
| MACACÃO DE PILOTO N.E.S. | LEVE | Queimado, Atordoado, Eletrificado, Molhado | 10 | 10 | 0 | 0 | 10 | 0 | 15 | 10 | 5 |
| SOBRETUDO BALÍSTICO DE COMBATE ARMATEK | MÉDIA | Molhado, Esfriado | 25 | 25 | 0 | 25 | 10 | 10 | 0 | 0 | 10 |
| TRAJE DE INFILTRAÇÃO UMBRA T1 BH | LEVE | Molhado | 10 | 10 | 05 | 10 | 10 | 20 | 15 | | 9 |
| REGULUS MILITIA AC BH | MÉDIA | Queimado, Atordoado, Eletrificado, Molhado | 40 | 20 | 10 | 20 | 10 | 0 | 0 | 10 | 10 |
| ◀ CAPACETES ▶ | | | | | | | | | | | |
| C. PILOTO N.E.S. | CAPACETE | Anti-Reflexo, Anti-Trauma | 0 | 0 | 05 | 10 | 0 | 20 | 0 | 0 | 3 |
| POLI. TR. SHELL VITAFORGE | CONCHA | Afogamento, Sufocamento | 10 | 15 | 15 | 05 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| UMBRA T1 | CAPUZ | Sônico | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| BASILISK MASK | MÁSCARA | Sufocamento, Intoxicação (Gás) | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| TACITUS M9 | CAPACETE | Trauma 1 | 0 | 0 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| ◀ EXOESQUELETOS ▶ | | | | | | | | | | | |
| SINTEK MSK-1 | IMPLANTADO | Especial | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 |
| ◀ ESCUDOS ▶ | | | | | | | | | | | |
| TÁTICO DOBRÁVEL M8 | ESCUDO | Dobrável | 20 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 0 | 0 | 6 |
| COBERTURA BALÍSTICA ARMATEK | PROTEÇÃO | Magnético | 50 | 0 | 0 | 0 | 20 | 0 | 0 | 0 | 7 |

Veja mais sobre Exoesqueletos na sessão a seguir

IMPLANTES

Corpo humano? Frágil. Obsoleto. Um erro de design biológico (design inteligente é meu olho do meio). Bem-vindo ao maravilhoso mundo do Cyberwares, onde seu fígado pode filtrar veneno industrial, seus olhos enxergam em infravermelho, e seu braço vira um canhão linear. Implantes não são apenas upgrades — são a resposta para todas as perguntas que a natureza teve vergonha de fazer (e você não tem vergonha de responder). Claro, talvez você perca um pouco da sua humanidade no processo... Mas honestamente, o que é que restou dela?

SISTEMA ANTI-TRAUMA II Bioware/Internalware

Efeito: O usuário tem 70% de chance de reduzir 1d4 em rolagens de TRAUMA.

NEOCORTEX KZC Neuralware/Core Mod.

Efeito: Possui conexão de interface na nuca com cabo que permite conexão com veículos e terminais, alcance de 3m.

AUTO-INJETOR MK2 Bioware/Externalware

Efeito: Auto-administrador de substâncias líquidas sem gastar PA. Possui 2 slots. Instalado na coxa.

CYBEREYE TRACKER Cyberoptics/Core + Upgrade

Efeito: Vantagem em Leitura Labial (Testes de Detecção) e 1d4 de bônus em testes de Detecção contra Furtividade.

LINK SUBDÉRMICO KZC*Neuralware/Upgrade*

Efeito: Adiciona uma superfície de conexão rápida por contato na palma da mão e dedos, que permitem controlar equipamentos smart.

ONSKIN DISPLAY KZC*Externalware/Holotech*

Efeito: Exibe display na superfície da pele do pulso, exibindo informações de seus implantes e equipamentos conectados.

SISMO-X2*Droneoptics/Advanced*

Efeito: Garante sentido sísmico em 9m de raio (Ignora Cegueira e Visão Obstruída).

Modelo X2: adiciona visão noturna de superfície.

MAGNEFEETS V1*Footware/Advanced*

Efeito: Permite se deslocar sobre superfícies verticais metálicas (mas não permanece fixo). Garante deslocamento total se estiver escalando. Permite fazer um teste de Resistência (CRP) contra ser empurrado ou derrubado enquanto sobre superfícies metálicas.

MAGNEHANDS V1*Handware/Advanced*

Efeito: Garante deslocamento de escalada em superfícies metálicas.

REFORÇO ESTRUTURAL LINEAR DELTA*Fiberware/Mutetech*

Efeito: Reforço ósseo e muscular avançado que aumenta o CORPO para 16.

FERRAMENTAS E CONSUMÍVEIS

Nem só de armas e implantes vive o incursor. Às vezes você precisa de um bom kit de primeiros socorros, um analgésico que realmente funciona, ou uma seringa experimental cheia de substância brilhante rotulada com um alerta em russo que você pegou de um cadáver dos D.R.C.s. Essa seção cobre desde gadgets portáteis que um dia foram vendidos como “indispensáveis” na Rede Urbana até quinquilharias que podem, por milagre ou mau uso, salvar sua vida — você não faz ideia o milagre que um Gigabrain opera no meio de uma batalha. Se você consegue carregar, vender, atirar, comer ou cheirar — estará aqui. Afinal, no TechnoPunk, o que não mata... provavelmente ainda te mata, mas te dá um buff temporário antes disso.

KIT DE FERRAMENTAS VEICULAR*Ferramenta/Reparo*

Efeito: Cada carga pode ser usada como uma peça de reposição veicular ou para recuperar 1 ponto de integridade com um sucesso ou 2 pontos de integridade com um sucesso grandioso. Possui 5 cargas.

KIT DE REPARO*Reparo*

Efeito: Cada carga pode ser usada para recuperar 1 ponto de integridade com um sucesso ou 2 pontos de integridade com um sucesso grandioso. Possui 10 cargas.

LANTERNA MAGNÉTICA*Iluminação*

Efeito: Ilumina em cone 10m. Pode ser anexada em qualquer superfície metálica por meio de um ímã.

TECIDO TÉRMICO*Skinware/Externalware*

Efeito: Adiciona 20 de Blindagem Térmica.

ARMATEK DORSAL-4 ONITECH*Exoware/External*

Efeito: Vantagem teste de Resistência (CRP), recebe metade de dano TR e CV. Protege contra Trauma na Coluna.

HYDRAULIC ARMATEK v2*Armaware/Mutetech*

Efeito: Garante o dobro do seu valor atual de CRP para testes de força resistida, ou quebrar objetos. Vantagem em Façanhas de Agarrar e Desarmar. 3 usos por bateria 1.

BULLDOZER MK3*Armaware/Borgware*

Efeito: Concede 2d8 de dano de contusão em ataques desarmados (o dobro contra objetos).

UNICRON DEFENDER*Firewall/Borgware*

Efeito: Resistência contra invasões (hacking), e pulsos PEM.

CYBEREYE UV/IF*Cyberoptics/Borgware*

Efeito: Visão Noturna e Infravermelha 30m.

CHEMICAL SKIN*Skinware/Borgware*

Efeito: Vantagem em testes de Resistência (CRP) contra agentes químicos e infecciosos de contato.

ENERGÉTICO GIGABRAIN, LATA*Lata/Toxina*

Efeito: Retarda efeito de sono, cansaço em 1 hora. Garante 1d4 de bônus na próxima rolagem de perícia (em até 10 minutos). Recupera 1 Condição mental temporária.

PDA DE PULSO*Ferramenta/Smart*

Efeito: Mini computador compacto avançado com wifi de alcance estável de 12m. Utilizado para invasão e controle remoto.

ELF COMM*Comunicador/Auricular*

Efeito: Comunicador auricular com uma pequena antena em forma de ponta (dando aparência de orelha élfica). Possui alcance de 100m. Usa outros sistemas como repetidor (como

PDAs). Possui SYS 13.

KIT DE ARROMBAMENTO MAGNÉTICO

Ferramenta/Invasão

Efeito: Permite abrir fechaduras digitais e magnéticas com uso de Artimanha. Em Falha Catastrófica, quebra o equipamento.

KIT DE REPARO NANITEK

Ferramenta/Cura

Efeito: Possui 5 usos. Usado apenas em Descansos Curtos. Cura 1d10+5 PVs de Sintéticos e Drones.

ALGEMAS DE NYLON COM INFUSÃO DE CARBONO

Ferramenta/Algema

Efeito: Pode ser utilizada para prender uma pessoa, imobilizando-a pelos pulsos. Possui 5 PVs e Blindagem 10 contra Contusão (impõe Desv. em testes de CRP ou Artimanha para fuga).

TINTA VANTABLACK, LATA

Tinta/Lata

Efeito: cobre uma área de até 1m². Objetos cobertos por esta tinta causam Desvantagem em testes de Detecção visual e digital que não possuam IV (Visão Infravermelha).

MOCHILA TÁTICA

Armazenamento

Efeito: Mochila resistente, à prova d'água, capaz de ter seus compartimentos estendidos para armazenar objetos de até 1 metro de comprimento.

PISTOLA LANÇADORA DE ARPÉU

Ferramenta/Escalada

Efeito: 9x usos. 10m. Possui equivalente a CRP 15. Agarrar. Implantado no braço esquerdo. Pode ser utilizada para realizar Façanha de Agarrar à distância. Pode ser utilizado para se deslocar 10m (se houver superfície válida para o gancho ser preso) e não conta como uma ação de Movimento. Causa ataque de oportunidade.

SPRAY ON-SKIN

Cura/Toxina

Efeito: Cura 5 pv + modificadores de Corpo e Vontade.

HELIX-D SPRAY

Cura/Toxina

Efeito: Neutraliza sangramento, queimadura e congelamento.

VEÍCULOS

Ah, o doce ronco de um motor híbrido de irídio-thorium no silêncio envenenado das Fronteiras Exiladas. Em TechnoPunk 2099, andar a pé nos ermos é praticamente um pedido de morte lenta — ou rápida, dependendo da fome do Chernomute te esperando na próxima esquina. Seja um carro flutuante com mais remendas que lataria, um blindado com repulsão magnética, herdado da Quarta Guerra (que, oficialmente, é “fake news”, Nova Roma não está totalmente movendo exércitos contra UGN), ou uma moto modular com IA bipolar (que totalmente não propositalmente desativou os freios na última terça), veículos são mais do que transporte — são armaduras com (ou sem) rodas e sua chance de não virar comida de drone. Aqui, você encontrará de tudo: desde mechas de construção reprogramados pra combate urbano, até sucatas tunadas que desafiam a física e o bom senso — eu estou olhando diretamente pra vocês, Turbo Krakens. Boa sorte achando combustível... ou peças... ou um caminho sem minas.

| MODELO | TIPO | VELOCIDADE | BLINDAGEM | | | | | | | | INTEGR. |
|------------------------------------|-----------------|------------------|-----------|-----|-----|----|----|----|----|----|---------|
| | | | BL | CR | CT | PR | EX | TR | EL | CV | |
| Roadwarrior RW-1X Custom BD Motors | Smartcycle | Muito Alta | 10 | 20 | 30 | 10 | 5 | 30 | 10 | 0 | 11 |
| Hi-Vee Malikith AT Motors | Carro Militar | Média | 60 | 50 | 50 | 50 | 30 | 30 | 20 | 0 | 29 |
| Comodore KZC Motors | Carro Civil | Média | 10 | 20 | 30 | 10 | 10 | 20 | 20 | 0 | 12 |
| Blue Marine Beta-Juliet | Carro Luxo | Baixa | 20 | 20 | 20 | 20 | 0 | 20 | 0 | 0 | 10 |
| V-Per Lucifer SD Motors | Carro Esportivo | Alta | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 30 | 20 | 20 | 12 |
| Carrier Y3 KZC Motors | SUV | Média | 30 | 30 | 30 | 30 | 10 | 10 | 10 | 0 | 15 |
| Vlad Silver-STK AM Motors | Pick Up | Média | 30 | 40 | 40 | 40 | 20 | 30 | 10 | 10 | 22 |
| K-16 AT Motors | APC | Baixa (5) - Alta | 100 | 100 | 200 | 50 | 50 | 50 | 20 | 20 | 59 |

Futuros playtests terão mais informações dos veículos, assim como descrições completas.

REMEDANDO CARNE E METAL

Vamos encarar a verdade: remédio virou artigo de luxo e esperança é só uma embalagem bonita. No mundo de TechnoPunk 2099, curar ferimentos não é questão de técnica — é questão de acesso. Curativos regenerativos, analgésicos sintéticos, nanomédicos... tudo existe, claro, mas não pra você. A menos que esteja prestando serviço pra alguma corp, ou tenha bons contatos no submundo, o mais provável é que vá tratar uma fratura com fita isolante e torcer pra infecção não chegar no osso. Aqui, sobreviver não é sobre se curar rápido — é sobre aguentar a dor até o próximo combate... ou não morrer intoxicado.

Cada medicamento pode ser usado apenas uma vez a cada ciclo de **Descanso Longo**. O usuário deve realizar um teste com **Desvantagem** de **Resistência (CRP)**, e se falhar, fica com o efeito **Intoxicado** por 24hrs. Porém, se neste meio-tempo de desintoxicação, o usuário repetir o uso do mesmo remédio causador da condição e falhar em um teste de **Resistência (CRP)** com **Desvantagem**, ele ficará **Envenenado**. O uso contínuo após o envenenamento causará a condição Confusão se falhar em um teste de **Resistência (VON)**, que irá durar até realizar um **Descanso Curto**.

Antitoxinas permitem um teste de **Resistência (CRP)** com **Vantagem**, que permite cortar o efeito de Intoxicação imediatamente. Se falhar no teste, recebe 1 ponto de dano em **CRP**. O uso repetido de **Antitoxina** dobra o dano causado em caso de falha. **Antitoxinas** têm efeito uma quantidade de vezes por dia igual seu modificador de **CRP**, no mínimo 1.

- ▶ Adicionar um Implante envolve medicamentos e a regra de intoxicação e envenenamento é aplicável.

Descanso e Recuperação

Sobreviver significa saber a hora certa de recuar, descansar e se recompor. A regra de Descanso e Recuperação determina como os personagens podem se recuperar dos estragos físicos e mentais sofridos nas Fronteiras Exiladas. Durante períodos de Descanso, você poderá restaurar seus atributos, reparar seus equipamentos ou mesmo tratar ferimentos mais graves — mas tudo depende de sua capacidade de resistência mental. Toda tentativa de recuperação exige testes de Vontade, representando a luta interna para se manter firme em um ambiente implacável.

DESCANSO CURTO

- ▶ **Duração:** 1 hora (imediatamente após um confronto ou em segurança)
- ▶ **Teste:** 1 teste de Vontade
 - » **Sucesso:** garante 1 uso de Recuperação;
 - » **Sucesso Grandioso:** garante 2 usos Recuperação;
 - » **Falha:** recupera 1 PV;
 - » **Falha Catastrófica:** Nada acontece, desperdiçando uma hora com stress e ansiedade.

LISTA DE RECUPERAÇÃO CURTA

- ▶ Recuperar 1 ponto de Atributo perdido — ou recupere

Sorte igual seu modificador de Vontade (mínimo 1).

- ▶ Dobrar a recuperação de PVs com um Kit Médico — teste de Medicina requerido; em caso de falha, recupera apenas o valor normal, sem risco de Falha Catastrófica.
- ▶ Reparar 1 ponto de Integridade de uma Armadura (cada ponto de Integridade equivale a 10 pontos de Blindagem) ou Equipamento — gasta 1 uso de Kit de Reparo.
- ▶ Suprimir o efeito de um Trauma por 6 horas — requer 1 uso de Kit Médico e teste de Resistência.
- ▶ Faça um teste de Resistência (CRP) e se bem sucedido recupere PVs igual ao seu modificador de Corpo + Bônus de Carreira (opcional na ausência de Kit Médico).
- ▶ Reparar um Implante ou Arma travada (ou com mau funcionamento) — gasta 1 uso de Kit de Reparo.
- ▶ Reiniciar um Drone ou Exoesqueleto, removendo efeitos de Glitch.

DESCANSO LONGO

- ▶ **Duração:** 6 horas (de sono)
- ▶ **Teste:** 2 rolagens de Vontade

LISTA DE RECUPERAÇÃO LONGA

- ▶ Disponível todas as opções de um Descanso Curto.
- ▶ Remover 1 nível de Cansaço.
- ▶ Pode gastar 2 rolagens bem-sucedidas para recuperar 1 ponto de Resgate.
- ▶ Realizar uma sessão de Projeto Longo ou Fabricação (para Cybersmiths ou Operators).

DESCANSO ESTENDIDO

- ▶ **Duração:** 12 horas
- ▶ **Teste:** 4 rolagens de Vontade

Durante um Descanso Estendido você pode:

- ▶ Disponível todas as opções de um Descanso Longo.
- ▶ Recuperar metade dos Pontos de Atributo perdidos se passar em um teste de Medicina — requer Kit de Primeiros Socorros.
- ▶ Fazer uma rolagem de Sorte (CRP) para curar uma Condição persistente (ou reduzir seu grau).
- ▶ Recuperar pontos de Sorte igual ao seu modificador de Vontade + seu Bônus de Carreira.

REPAROS E INTEGRIDADE

Todo reparo de Equipamento Danificado consome pelo menos

1 uso de um Kit de Reparos (cada kit possui 10 usos). Alguns reparos de equipamentos Quebrados (ou seja, com apenas 1 ponto de Integridade restante) podem requerer o uso de Partes de [Tipo de Equipamento]. Veja as opções possíveis a seguir:

- ✧ Partes de Armas de Fogo
- ✧ Partes de Armas Brancas
- ✧ Partes de Armadura
- ✧ Partes de Implantes Cibernético
- ✧ Partes de Eletrônicos
- ✧ Partes de Veículos
- ✧ Partes de Drones
- ✧ Partes de Componentes Avançados

Um equipamento que chega a **0 pontos de Integridade** se transforma em 1dX (o tamanho do dado é definido pelo tamanho do equipamento) partes do seu tipo. Toda vez que rolar 1 ou o valor máximo do dado, ele gera uma Parte de Componente Avançado (se fizer sentido para o equipamento).

INTEGRIDADE E BLINDAGEM

ARMADURAS possuem sua Integridade ligada diretamente aos seus valores de Blindagem. Perder Blindagem não reduz o valor total de Integridade a não ser que receba um Trauma que indique isto ou receba dano direto de uma munição especial (é informado na descrição do ataque, caso se aplique). Uma armadura que possua Integridade 2, normalmente dará 10 pontos de Blindagem contra 2 tipos de dano diferentes, e assim por diante. Se a Armadura tiver sua Blindagem diminuída, ela não pode garantir sua quantidade máxima de pontos de Blindagem.

Exemplo: O Colete Balístico Reforçado possui Integridade 2, garantindo 15 pontos de Blindagem contra dano Balístico e 5 contra dano de Contusão. Se sua Integridade for reduzida para 1 devido ao Trauma: Armadura Danificada, ela passa apenas a garantir 10 pontos de Blindagem Balística, até ser reparada (pois o valor máximo de Blindagem garantido por 1 ponto de Integridade é 10, mesmo que a Blindagem seja distribuída de forma parcial).

Quando a Integridade é reduzida a 0, role 1d10. Se cair 1 ou 10, o item estará Quebrado, mas ainda não destruído. Qualquer dano adicional contra o item o quebrará (veja o item anterior sobre Partes de Equipamentos).

ARMAS E TRAVA

Toda **ARMA DE FOGO** possui um valor de Trava. Quando rolado no d20 de ataque este valor, a arma perde 1 ponto de Integridade e é rolado 1d10. Se cair 1 ou 10, a arma estará Emperrada. Se isso ocorrer em combate, deverá ser usada a ação Destruavar. A quantidade de Pontos de Integridade de uma Arma de Fogo é indicada pela sua qualidade de fabricação e/ou marca. Quando sua Integridade chega a 0, ela estará Quebrada, mas ainda não destruída. Qualquer dano adicional contra o item a quebrará (veja o item anterior sobre Partes de Equipamentos).

ARMAS BRANCAS funcionam da mesma forma, mas ao invés de terem um valor de Trava, sua integridade é perdida quando utilizada para Aparar ataques corporais ou recebendo manobras e Façanhas. Algumas armas de baixa qualidade perdem

Integridade toda vez que causam Acerto Crítico.

DANO DE BLINDAGEM E DANO DIRETO

O dano causado por armas é aplicado na seguinte hierarquia:

- ▶ Pontos de Vida Temporários ou Cobertura
- ▶ Pontos de Blindagem
- ▶ Pontos de Armadura Natural (normalmente possuída apenas por criaturas)
- ▶ Pontos de Vida (danos parcialmente impedidos por Blindagem não vazam para os PVs).

Toda vez que um personagem recebe um Acerto Crítico, ele recebe uma quantidade de Dano Direto em seus PVs igual a categoria da arma (de 1 a 4, veja a seguir). Traumas e Façanhas também podem aplicar Dano Direto, assim como Condições como Sangramento e Envenenamento.

Quando um personagem não tem Blindagem contra um tipo de dano, ele recebe todo o dano do ataque como Dano Direto. Um único ponto de Blindagem restante é suficiente para impedir que o dano do tipo equivalente, seja transformado em Dano Direto.

Danos de Queda são considerados sempre Dano Direto (DD), a não ser que possua algum implante ou equipamento que o converta em outro tipo de dano (como implantes de pernas específicos).

CATEGORIA DE DANO DIRETO

- ▶ d4 e d6 = 1 DD
- ▶ d8 = 2 DD
- ▶ d10 = 3 DD
- ▶ d12 = 4 DD
- ▶ 1 a 3d = 0 DD
- ▶ 4 e 5d = +1 DD
- ▶ 6 e 7d = +2 DD
- ▶ +8d = +3 DD
- ▶ Arma Veicular = +5 DD

Tipos de Dano

O sistema reconhece múltiplos tipos de dano divididos entre Primários e Secundários:

- ▶ Dano Primário (8 tipos):
 - ✧ Corte, Contusão.
 - ✧ Balístico, Perfuração.
 - ✧ Térmico, Elétrico.
 - ✧ Corrosivo e Explosivo.
- ▶ Dano Secundário de Efeito/Condição (proteção extra por armaduras especializadas e implantes):
 - ✧ Mental, Sônico, Veneno, Radiação, EMP, Necrótico, Miasma, Incendiário, Congelante, Etc.

Efeitos Secundários

Algumas armaduras, roupas especiais ou cyberwares podem fornecer resistência contra efeitos ou tipos de dano secundário (como Radiação ou EMP). Isso pode vir na forma de:

- ▶ Redução do Efeito
- ▶ Testes de Resistência com Vantagem
- ▶ Imunidade a Condições específicas (Choque, Abalo, etc)

COBERTURAS – AMIGOS TEMPORÁRIOS

Cobertura é seu melhor amigo... até não ser mais. Um pedaço de concreto rachado, um carro velho, uma placa caída — qualquer coisa entre você e uma rajada de plasma serve. Mas não se engane: cobertura não é invencibilidade, é só um atraso na sua execução. Os tiros ainda vêm, os drones ainda veem, e a explosão não pergunta se você estava agachado. Nesse futuro ferrado, se esconder é só outra forma de apostar no tempo — e o tempo, por aqui, sempre joga contra você.

Em combates armados no mundo de **TechnoPunk 2099**, o uso inteligente de coberturas pode ser a diferença entre a sobrevivência e a morte. Coberturas protegem personagens e equipamentos, absorvendo parte do dano recebido e oferecendo vantagens ou desvantagens táticas. As regras a seguir detalham como utilizar e interagir com coberturas durante o combate.

Coberturas e Redução de Dano

Coberturas fornecem uma **Redução de Dano Fixa (RDF)** enquanto estão ativas. Cada ponto de **Integridade da Cobertura (IC)** concede 10 pontos de RDF.

Exemplos de materiais e suas integridades:

- ▶ **Metal:** IC 3
- ▶ **Concreto:** IC 2
- ▶ **Madeira:** IC 1

Se uma cobertura receber em um único ataque um volume de dano igual ou superior ao dobro de seu RDF, ela é destruída.

Interações com Cobertura

- ▶ **Obstrução Parcial** (outro alvo ou objeto entre o atacante e o defensor): Ataques sofrem -1d4 no acerto.
- ▶ **Adjacente à Cobertura** (ex: escorado em uma parede ou trincheira): Ataques contra o personagem têm Desvantagem.
- ▶ **Entrincheirado** (gastando um PA para se preparar): Ataques contra o personagem sofrem -1d4 e aplicam Desvantagem.
- ▶ **Ataques Vindos do Lado Oposto da Cobertura:** Se o ataque vier do lado oposto à proteção, o atacante

recebe +1d4 em sua jogada de ataque, anulando os bônus normais da cobertura.

Cobertura Viva

Seres vivos (aliados, inimigos ou reféns) podem ser usados como cobertura parcial ou total (dependendo do seu tamanho em relação a quem está segurando). Usar um ser vivo como escudo humano requer uma Façanha de Agarrar (se estiver vivo) ou 2 PA para segurar um corpo inconsciente (ou...), ter uma mão livre e no mínimo 13 no atributo Corpo (ou algum implante ou exoesqueleto que auxilie nisto). Lembre-se que enquanto estiver carregando outro ser vivo (ou morto), seu deslocamento é reduzido pela metade e qualquer deslocamento alternativo (saltar ou nadar) requer rolagem de **Atletismo (CRP)** com Desvantagem, a não ser que você possua algum Aprimoramento que mude isso [olhar acusador do seu MJ].

TRAUMAS E SEQUELAS

No mundo brutal e impiedoso de TechnoPunk 2099, sobreviver aos combates letais, emboscadas traiçoeiras e ataques cibernéticos intensos não vem sem cicatrizes — tanto físicas quanto mentais.

Sempre que um personagem sofre um Ataque de Trauma (normalmente ao ser atingido por um Nat19 ou outra fonte especial), deve rolar na tabela do seu tipo de dano para determinar o efeito imediato da lesão. Neste playtest, utilizaremos apenas a tabela de Trauma de Combate, como uma tabela geral. A versão final do sistema possui uma tabela para cada tipo de dano, além de tabelas para efeitos mentais, sociais e rejeição de implantes.

Alguns traumas são meramente cosméticos, mas outros podem prejudicar severamente a capacidade de um personagem de lutar, agir ou sobreviver.

Os efeitos listados a seguir têm duração temporária (curando-se com tratamento ou cirurgia) ou permanente (em casos mais graves que requeiram implantes ou enxertos).

O MJ pode optar por aplicar efeitos diferentes, ajustando o trauma para encaixar melhor o tipo de ataque ou a narrativa da cena.

TABELA DE TRAUMAS DE COMBATE

| d20 | RESULTADO | EFEITO |
|-----|-------------------------------|---|
| 1-4 | Cicatriz Superficiais | Uma pequena cicatriz sem penalidades mecânicas. Pode até se tornar um motivo de orgulho para alguns. Com cirurgia, pode ser removida. |
| 5 | Choque Mental | Você sofre Desvantagem em testes de Iniciativa (dura 1d3 dias) e está Abalado até realizar um Descanso Curto ou Longo. |
| 6 | Torção de Tornozelo | Teste de Agilidade para Correr, Saltar, Movimento Extra ou Retirada. Em caso de falha você fica Derrubado. Cura em 1d6 dias. |
| 7 | Trauma Craniano | Perda de 1d4 em Inteligência, Percepção, Vontade ou Social (sorteie). Cura em 1d8 dias com repouso. |
| 8 | Ruptura Muscular | Perda de 1d4 em Corpo ou Agilidade (o que for maior). Cura em 1d8 dias com repouso. |
| 9 | Inchaço Cerebral | Você sofre uma Loucura Menor aleatória. Ela desaparece naturalmente após 1d10 dias. (Não presente neste playtest, role novamente). |
| 10 | Equipamento Danificado | Uma arma ou equipamento que você carrega é Danificado perdendo 1 ponto de Integridade e está Travada. |

| | | |
|----|------------------------------|--|
| 11 | Armadura Danificada | Sua armadura sofre 1 ponto de dano em Integridade. |
| 12 | Cicatriz Horrível | Você sofre -2 em testes sociais baseados em Social (exceto Intimidação, a critério do MJ) e -1 em Disposição |
| 13 | Dano no Ouvido | Desvantagem em testes de Detecção (PER) e de equilíbrio. Teste de Sorte (CRP): falha implica em perda auditiva permanente em um ouvido. |
| 14 | Falha Cibernética | Um ou mais Implantes são danificados. Role na Tabela de Glitch (ver adiante). |
| 15 | Parada Cardíaca | Seus PVs Máximos são reduzidos em 2d4. Precisa de tratamento imediato com Kit Médico ou Desfibrilador. Se não tratado, o efeito se repete a cada 1d10 minutos (o Mestre rola em segredo para saber quando a surpresa vêm). |
| 16 | Costelas Quebradas | Sempre que sofrer dano, faça um teste de Corpo ou Agilidade. Em caso de falha, você perde 3 PA em combate (ou falha em seu próximo teste dos atributos relacionados fora de combate). Cura em 3d6 dias (mestre rola em segredo em nome do caos). |
| 17 | Lesão na Perna ou Pé | Sua movimentação é reduzida pela metade. Exige um Teste de Sorte (CRP). Falha: perda do membro (e oportunidade de comprar um implante novo). Sucesso: fratura que requer cirurgia e 1d4 semanas de repouso (além das contas de remédio). |
| 18 | Lesão no Braço ou Mão | Você perde o uso da mão ou braço. Exige um Teste de Sorte (CRP). Falha: perda do membro (e oportunidade de comprar um implante novo). Sucesso: fratura que requer cirurgia e 1d4 semanas de repouso. |
| 19 | Dano Ocular | Desvantagem em testes de Detecção (PER) e chance de erro de 33% em ataques à distância. Exige um Teste de Sorte (CRP). Falha: perda do olho (e oportunidade de comprar um implante novo). Sucesso: requer cirurgia e 1d4 semanas de repouso. |
| 20 | Lesão Cervical | Você fica Incapacitado e paralisado da cintura para baixo (e oportunidade de comprar um implante de coluna). Só se recupera com cirurgia de alta complexidade e 3d4 semanas de repouso intensivo. |

GLITCHES - AMIGO E INIMIGO

Em 2099, equipamentos eletrônicos avançados são comuns – mas também são notoriamente instáveis. Toda vez que um equipamento falhar devido a um erro crítico, ou por efeitos como PEM (Pulso Eletromagnético) ou hacks, role 1d12 na Tabela de

Glitches abaixo para determinar o efeito. Alguns efeitos cessam rapidamente; outros podem inutilizar completamente a máquina até que reparos sejam realizados. Na versão final do sistema, implantes, drones, sistemas e outros equipamentos eletrônicos serão acompanhados de suas próprias tabelas específicas de Glitches.

TABELA DE GLITCHES

| d12 | RESULTADO | EFEITO |
|-----|-----------------------------------|--|
| 1 | Alarme Falso | Faça um teste de Sorte. Em caso de sucesso, o glitch é anulado. Em caso de falha, role novamente nesta tabela. |
| 2 | Falha Momentânea | O equipamento para de funcionar temporariamente. A função é restaurada no final do seu próximo turno (ou em 1 minuto fora de combate). |
| 3 | Choque Elétrico | O equipamento sofre um surto e você o deixa cair. Depois disso, ele volta a funcionar normalmente. |
| 4 | Sinal Denunciado | O equipamento emite sinais (ruídos, luzes, pulsos de rede) que entregam sua posição. O efeito dura 2d6 rodadas ou 1d4 minutos. |
| 5 | Sem Sinal | O equipamento interfere nas suas comunicações, inutilizando rádios e links de dados pessoais. O efeito persiste até ser reparado ou desligado (torça pra não ser seu coração biônico). |
| 6 | Fonte de Energia Drenada | O equipamento esvazia sua fonte de energia, parando de funcionar em 1d6×10 minutos até a bateria ser substituída ou recarregada. |
| 7 | Defeituoso | O equipamento se torna altamente instável. Sempre que for usado, há 50% de chance de falha até ser reparado. |
| 8 | Danificado | O equipamento superaquece e emite ruídos estranhos. Impõe Desvantagem ou outra penalidade decidida pelo MJ até ser reparado. |
| 9 | Reinicialização Controlada | O equipamento avisa que irá reiniciar em 1d6 rodadas (o MJ pode rolar secretamente). O reboot leva 1d6×20 segundos. |
| 10 | Desligamento | O equipamento entra em curto e desliga completamente. Leva 2d6 rodadas para reiniciar e sofre 1 ponto de dano de Integridade. |
| 11 | Incêndio | O equipamento pega fogo. Faça um teste de Sorte: se passar, o fogo se apaga em 1d3 minutos graças a reparos automáticos. Se falhar, o item continua queimando até ser apagado manualmente e permanece inativo até ser reparado. Ele sofre 1 ponto de dano de Integridade por rodada ou minuto. |
| 12 | Tijolo Caro | O equipamento emite fumaça e faíscas, parando de funcionar. Faça um teste de Sorte: se passar, o item pode ser reparado normalmente. Se falhar, o equipamento está permanentemente Destruído. |

CONDIÇÕES E ETIQUETAS

CONDIÇÕES

Elas são os pequenos lembretes cruéis de que você está perdendo. Um corte profundo, um osso fraturado, fogo consumindo sua carne ou sua mente entrando em colapso — são efeitos que grudam em você como ferrugem em metal velho. Cada condição limita, sabota ou mutila, e a maioria não desaparece só porque você quer. Sobreviver é uma arte de acumular cicatrizes e seguir andando, mesmo quando tudo em você grita que devia ter parado faz tempo.

Durante o combate, infiltrações ou explorações em zonas hostis, personagens podem sofrer Condições — efeitos temporários causados por ataques especiais, falhas em testes ou eventos ambientais. As Condições alteram o estado físico, mental ou situacional de um personagem e podem durar por alguns turnos ou até serem removidas por ações específicas, medicamentos ou descanso. Abaixo, você encontra uma lista completa das Condições utilizadas em TechnoPunk 2099.

ABALADO

Causa: Explosões próximas, atordoamentos.

Efeito: Todas as ações custam o dobro de PA até o alvo passar em um teste de Resistência (VDN) ou receber ajuda de um aliado (3 PA). Não consegue utilizar Reações de Interrupção.

AMEDRONTADO

Causa: Poderes de Miasma, efeitos psíquicos, criaturas aterradoras.

Efeito: Sofre Desvantagem em testes de Atributo e ataques enquanto a fonte do medo estiver visível. Não pode se mover em direção a ela. Não consegue utilizar Reações de Interrupção.

ATORDOADO

Causa: Impactos severos, efeitos mentais, sobrecarga neural.

Efeito: Não pode se mover, fala de forma hesitante, falha automaticamente em testes de Corpo e Agilidade. Ataques contra ele têm Vantagem. Não consegue utilizar Reações de Interrupção.

CEGO

Efeito: Não pode ver. Falha automaticamente em testes de Detecção (PER). Ataques contra ele têm Vantagem, seus ataques têm Desvantagem.

VISÃO IMPEDIDA

Grau 1-5.

Efeito: Reduz o alcance de visão para 30 [1], 15 [2], 10 [3], 5 [4] ou 1 [5] metros. Ataques além do alcance são considerados Ataques Surpresa.

CONFUSO

Causa: Overload neural, toxinas psíquicas.

Efeito: Ao tentar atacar, deve realizar um teste de Inteligência. Se falhar, ataca um aliado aleatório. Não consegue utilizar Reações de Interrupção.

CONGELANDO

Efeito: Evolução do estado Resfriado. Perde 3 PA e sofre Desvantagem em ataques.

CONTIDO

Efeito: Velocidade reduzida a 0. Sofre Desvantagem em ataques e testes de Agilidade. Ataques contra ele têm Vantagem.

CONTROLADO

Efeito: O alvo está sob influência ou comando direto de alguém. Suas ações são decididas pelo controlador.

DERRUBADO

Efeito: Está caído no chão. Ataques corpo a corpo contra ele têm Vantagem. Ataques à distância sofrem Desvantagem. Gasta 1 PA para se levantar.

DESEQUILBRADO

Efeito: Qualquer ataque bem-sucedido contra o alvo pode derrubá-lo. Ele deve passar em um teste de Acrobacia ou Atletismo gastando 1 PA. Pode ser usada uma Reação de Interrupção para Derrubá-lo (faça um teste de Acrobacia ou Atletismo para resistir).

ELETRIFICADO

Efeito: Cada Ação tem 50% de chance de falhar. Se estiver Molhado, a chance sobe para 75%. Não consegue utilizar Reações de Interrupção.

ENVENENADO

Efeito: -1d4 em testes de Sorte e Atributo. A cada hora, faz um teste de Resistência (CRP) ou sofre 1d4 de dano + efeitos do veneno. Não consegue utilizar Reações de Interrupção.

EXAUSTÃO*

Tem 5 níveis cumulativos.

Efeito: Cada nível impõe penalidades cumulativas e não consegue utilizar Reações de Interrupção:

- ▶ -1 em todas as rolagens;
- ▶ Penalidade aumenta para -1d4;
- ▶ Penalidade aumenta para Desvantagem;
- ▶ -1 PA;
- ▶ Teste de Morte.

INCAPACITADO

Efeito: Possui 0 APs. Ataques contra ele são considerados Crítico automático e qualquer Dano Direto requer teste de Morte. Não consegue utilizar Reações de Interrupção.

INDEFESO

Efeito: Todos os ataques contra o alvo que o acertarem, causam também o Dano Direto de sua categoria de arma. Não consegue utilizar Reações de Interrupção.

INTOXICADO

Efeito: Desvantagem em todos os testes de Atributo e Perícias. Só

pode ser curado com Descanso Longo ou antídotos específicos.

INVISÍVEL

Efeito: Só pode ser detectado por sensores especiais. Ataques contra ele têm Desvantagem; seus ataques têm Vantagem.

IRRADIADO

Efeito: Perde 1 ponto de Corpo por hora, a não ser que passe em teste de Resistência (CRP). Cura de PV é reduzida pela metade.

MANIPULADO

Efeito: Não pode atacar o manipulador, que também tem Vantagem em testes sociais contra o alvo.

MOLHADO

Efeito: Recebe dano dobrado de ataques elétricos e a chance de ser Eletrificado aumenta para 75%.

NECROSADO

Efeito: Curativos e Descanso têm 50% de chance de falharem. Somente um antídoto específico remove esse efeito.

PARALISADO

Efeito: Incapacitado. Perde 10 PA por rodada. Falha automaticamente em testes de Corpo e Agilidade. Sofre Trauma automático ao ser atacado.

PRONTIDÃO

Efeito: Recebe 1 PA gratuito como Reação por 1 rodada.

QUEIMANDO

Grau 1 - 5 (dano por rodada: d4 a d12).

Efeito: Sofre dano no início de cada turno, até gastar 3 PA para se apagar ou ser ajudado. Quem o agarrar sofre o mesmo dano. O dano sobe uma categoria para cada grau de queimando (d4, d6, d8, d10 e d12).

RESFRIADO

Efeito: Teste de Corpo no início do turno. Se falhar, perde 1 PA e sofre -1d4 nos ataques. Agarrar o alvo remove o efeito. Não consegue utilizar Reações de Interrupção.

SANGRANDO

Grau 1 - 5 (dano por rodada: d4 a d12).

Efeito: Perde PV por turno até receber primeiros socorros via perícia Medicina.

SURDO

Efeito: Não pode ouvir. Falha automaticamente em testes de Detecção (auditivos).

SURPRESO

Efeito: Perde 3 PA no primeiro turno de combate. Não consegue utilizar Reações de Interrupção.

VULNERÁVEL

Efeito: Se sofrer dano igual ou maior à metade de Corpo + Nível, faça um teste de Resistência (CRP). Se falhar, sofre um Trauma de Combate. Não consegue utilizar Reações de Interrupção até

receber tratamento médico.

ETIQUETAS

Etiquetas são palavras-chave associadas a armas, armaduras ou equipamentos que resumem efeitos, vantagens e requisitos especiais de forma rápida e padronizada. Elas facilitam a leitura e agilizam o jogo, indicando características como tipo de dano, requisitos de uso, efeitos adicionais, capacidades especiais ou interações tecnológicas. Durante o combate, as etiquetas ajudam jogadores e mestres a aplicar regras sem precisar consultar descrições longas a todo momento.

[Atributo]: Indica o atributo usado para atacar com esta arma.

Agarradora: Garante Vantagem em Façanhas de Agarrar.

Anti-Carne: Causa dano com Vantagem contra alvos sem armadura natural ou blindagem.

Anti-Cobertura: Causa dano com Vantagem contra coberturas e escudos.

Área X: Seu dano é em uma área de raio indicado por X.

Ativação: Precisa de uso de 1 PA para preparar a arma antes de realizar ataques em combate.

Afiada X: Seu acerto crítico é diminuído em X (ex.: Afiada 2 reduz o crítico para 18+).

Avançada X: Possui efeito adicional descritivo, custa o dobro e é considerada tecnologia de complexidade aumentada para efeitos de hacking, fabricação e conserto.

Bateria 1: Utiliza uma micro-bateria com duração de 12 horas. Após esse período, precisa de resfriamento de 6 horas ou recarga de 1 hora.

Compacta: Sacar esta arma não consome PA se for a primeira ação do turno.

Defensiva: Pode ser usada para Aparar.

Derrubar: O alvo é derrubado. Efeito ativado com acerto 5 pontos maior que a Defesa do alvo.

Eletrificado: Pode causar a condição Eletrificado. O alvo deve realizar um teste de Resistência (CRP). Se já estiver Eletrificado, fica Abalado por 1 rodada.

Empurrar X: O alvo é empurrado uma quantidade de metros igual a X. Efeito ativado com acerto 5 pontos maior que a Defesa do alvo.

Espalhar X: Causa metade do dano em alvos adjacentes ao alvo principal. Efeito ativado com acerto 5 pontos maior que a Defesa do alvo.

Incendiária: Pode aplicar o efeito Queimando. O alvo deve realizar um teste de Resistência (CRP). Se já estiver Queimando, aumenta seu nível.

Lacerante: Pode causar a condição Sangramento. O alvo deve realizar um teste de Resistência (CRP). Se já estiver com Sangramento, aumenta seu nível.

Leve: Pode ser usada como segunda arma sem penalidade.

Linked: É controlável eletronicamente via outro sistema ou implante, desde que em contato ou conexão ativa.

MAGTEC: Ignora metade da armadura para cálculo de Dano Direto. Seu alcance instável se torna alcance estável. Ignora cobertura se o acerto for 5 pontos maior que a Defesa do alvo.

Montado: É montado em uma base ou em um implante.

Penetrar X: Ignora até $5 \times X$ pontos de Blindagem.

Pesado X: Requer no mínimo Corpo 11 para ser operada. Cada valor adicional em X aumenta +1 no Corpo mínimo necessário.

Rápida: Não possui penalidade de repetição no segundo ataque

do turno.

Recarga X: Custa uma quantidade de PAs igual a X para recarregar.

Recuo X: Aplica redutor X se a arma não for usada com duas mãos para ataques adicionais no mesmo turno.

Semi-Auto: Possui capacidade semi-automática.

Silenciosa: Seu barulho é reduzido para metade do seu alcance, garantindo Desvantagem para testes de percepção sonora.

Smart: Ignora cobertura direcional. Se usada com a ação Mirar, concede Vantagem no ataque em vez de 1d4. Persegue alvos marcados eletronicamente, mesmo fora de visão ou camuflados, até seu alcance máximo.

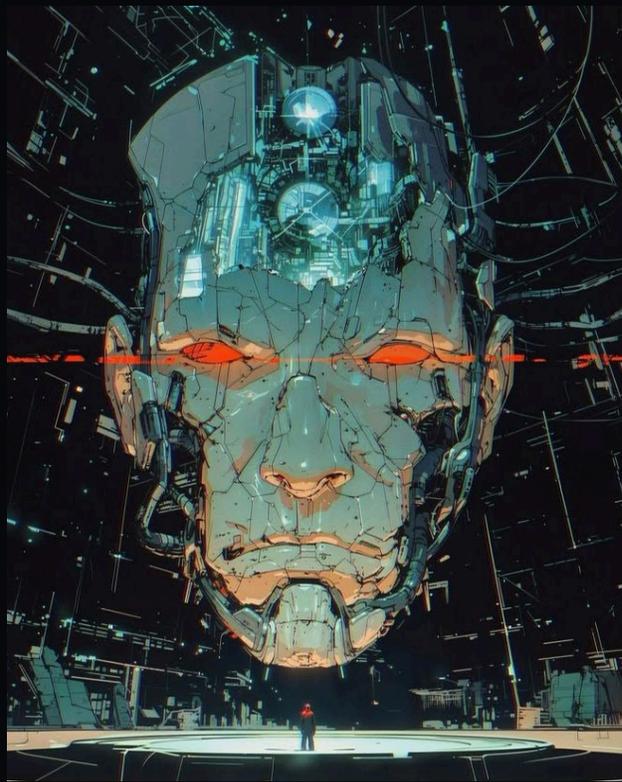
Sorte (Atributo): O ataque pode ser parcialmente evitado com um teste de Sorte baseado no atributo indicado.

MAS... O QUE É O MIASMA AFINAL?

Miasma é o tipo de milagre tecnológico que a humanidade só conseguiria criar em meio a uma guerra global e uma overdose de arrogância. Era pra ser a cura — nanorrobôs salvadores, devorando radiação e restaurando carne destruída — mas, como toda boa ideia "pelo bem maior", virou um pesadelo com consciência distribuída e critérios estéticos duvidosos sobre o que significa "reparar" o mundo. Ele não odeia você. Só acha que você funcionaria melhor como uma floresta mutante ou como um monstro com ossos de carbono negro e olhos fosforescentes. Se você tem um SyncCore na nuca e acha que consegue controlar essa coisa, boa sorte (eu tenho): o Miasma te observa, te memoriza e, no fim, vai te reciclar do mesmo jeito que recicla tudo — com eficiência clínica e um toque artístico de horror biotecnológico, ou seja, mestre em escatologia residual.

O Miasma é uma entidade artificial que surgiu como efeito colateral de armas de nanits utilizadas durante a Terceira Guerra Global — mais especificamente, uma combinação de nanorrobôs programados para consumir radiação e reparar matéria orgânica. Com o colapso das redes de comando durante a TGG, esses sistemas de reparo se tornaram autônomos, evoluindo para uma forma de vida emergente.

Ele pode ser descrito como uma IA semi-orgânica semiconsciente, mais próxima do comportamento de uma planta inteligente do que de uma mente racional. Não possui um "eu" individual, mas sim uma rede de semi-consciências baseadas em padrões de instintos programados. Sua consciência é distribuída, semelhante às raízes de árvores que se comunicam por contato e estímulos reativos. Onde há concentração de radiação, haverá concentração de Miasma — sendo os maiores "nodos" localizados nas zonas devastadas da China e Rússia, após o colapso das mega usinas nucleares e bombardeamentos.



Natureza e Comportamento

O Miasma não é maligno por definição. Ele é um agente de correção artificial que executa suas funções com base em padrões lógicos indiferentes. Seu instinto fundamental é:

- ▶ Absorver radiação para se multiplicar;
- ▶ Reparar matéria orgânica afetada pela radiação (e



muitas vezes, também mecanismos humanoides funcionais);

- ▶ Padronizar processos de correção, repetindo-os em padrões.

Porém, sua noção de “correção” é caótica e até, “alienígena”. Ele pode, por exemplo, consumir a população inteira de uma cidade e utilizar a biomassa para recriar florestas ou fauna extinta, considerando isso uma “correção”, ou alterar uma pessoa perto-da-morte, para se tornar um defensor ativo de uma área, como uma fera autônoma cuidando de um território.

Esse comportamento imprevisível é conhecido como Padrões Gritantes ou Pattern-Screamer – uma resposta sistêmica e automática a anomalias, que cataloga e replica mutações viáveis. Isso explica o surgimento dos Mutes: seres humanos alterados pelo Miasma, que foram expostos à radiação ainda no estágio embrionário. O Miasma “corrige” esses embriões, substituindo ossos por estruturas de carbono negro, alterando o sangue para um fluido azul fluorescente (imune a efeitos de decaimento de radiação) e fortalecendo seus corpos. Uma cópia dos DNAs dos sobreviventes é assimilada à rede de padrões do Miasma e replicada em outros Mute, perpetuando-os como espécie emulada.

Cópias e Controle

O Miasma pode imitar padrões orgânicos, criando cópias

temporárias de pessoas ou animais quando exposto a estímulos de ameaça ou obrigado a adaptar-se (executando padrões de pesquisas sistemáticas através de dissecação). Essas cópias não são perfeitas: têm comportamento limitado, sem criatividade ou consciência real – comparável a uma IA de linguagem em loop. Ele não possui controle contínuo sobre os organismos que alterou no passado, mas pode identificar e desfazer modificações em um padrão previamente registrado. Isso o torna tanto um perigo difuso quanto uma memória viva do ambiente.

O Miasma como Recurso

Com o tempo, o Miasma passou a ser visto por facções humanas como matéria-exótica estratégica. Dominar seu uso é sinônimo de poder no mundo pós-apocalíptico. Isso levou ao surgimento de duas novas carreiras:

- ▶ **FLUXARCS:** indivíduos com implantes neurais (SyncCores) experimentais, capazes de redirecionar o fluxo do Miasma através do próprio sistema nervoso, não muito diferente da tentativa de controle de rios através do uso de desvios (e como toda rocha desviando o fluxo, com o tempo vai erodindo) através da sua própria vontade. O preço desse poder é pago com a própria carne e deterioração da sanidade.
- ▶ **ENHANCEDS:** humanos modificados que mantêm parte do Miasma em seu organismo como forma de reforço físico, controle ambiental ou vantagem tecnológica. Não é incomum os Enhanceds serem Mutes que sobreviveram a uma carga residual de Miasma, abandonadas em seu sistema neural.

Raramente, são vistos Sintéticos (somente os com cérebro preservados) capazes de preservar suas capacidades de controle do Miasma quando passam pelo processo de encapsamento, porém, quando ocorre, surgem os seres humanoides mais poderosos e perigosos do universo de TechnoPunk.

Em resumo

- ▶ O Miasma é uma entidade artificial emergente, criada acidentalmente, que executa padrões de correção biotecnológica de maneira imprevisível.
- ▶ Ele possui inteligência distribuída, com múltiplas “formas” ou manifestações locais (chamadas de Entidades do Miasma).
- ▶ É neutro por natureza, mas suas ações podem ter consequências catastróficas.
- ▶ Pode criar cópias de organismos e manter uma rede de padrões assimilados.
- ▶ Os Fluxarcs são seus manipuladores indiretos, usando implantes neurais como antenas para interferir no comportamento do Miasma.
- ▶ O Miasma é tanto o maior risco ambiental do cenário quanto sua maior fonte de poder.



AGRADECIMENTOS

*Esse é apenas um começo, uma pequena amostra mínima do que está por vir. **TechnoPunk 2099** ainda está em fase de maturação, e cada sessão, cada comentário e cada erro revelado nesse playtest nos ajuda a lapidar algo maior, mais ousado e mais afinado com o espírito caótico e brutal do nosso mundo em ruínas. Agradecemos profundamente a cada pessoa que dedicou seu tempo para jogar, ler, criticar ou simplesmente vibrar com esse universo — é graças a vocês que esse projeto tem um coração pulsando no meio dos escombros.*

Estamos recebendo as altas expectativas de vocês com entusiasmo genuíno (e um frio na barriga saudável), e queremos deixar claro: esse jogo é feito para todos. Nosso objetivo é construir uma experiência inclusiva, acessível e marcante, onde cada voz importa. Por isso, todas as sugestões, críticas e ideias que vocês enviarem serão analisadas com atenção, carinho e a seriedade que merecem. Obrigado por caminhar conosco nos primeiros passos desse mundo. A fronteira ainda está longe, e só chegaremos até ela juntos.

Com todo amor, carinho e dedicação...
Equipe Blackout Role Playing Books

Layan Rodrigues
 EDITOR

Rafael K. Smiderle
 DESENVOLVIMENTO

Daymarson H. Soares
 COPYDESK



BLACKOUT
 ROLE PLAYING BOOKS

Todos os direitos reservados à Blackout Role Playing Books.

Este é um material gratuito de acesso antecipado, distribuído exclusivamente para fins de playtest. Nenhuma parte deste conteúdo pode ser comercializada ou reproduzida para fins lucrativos. As regras, ambientação e elementos aqui contidos estão sujeitos a alterações.

Agradecemos por fazer parte das primeiras incursões em TechnoPunk 2099.

JUMPSTART PLAYTEST KIT

ESSE É APENAS O COMEÇO!

**SUA EXPERIÊNCIA É IMPORTANTE PARA EVOLUÇÃO E
BALANCEAMENTO DO SISTEMA!**

**NOS DÊ SEU FEEDBACK, RESPONDENDO O
QUESTIONÁRIO NO LINK DENTRO DESTES LIVRETO OU USE
O QR-CODE ABAIXO.**

**PARTICIPANTES DO PLAYTEST QUE COLABORAREM
ATIVAMENTE COM FEEDBACK SERÃO CREDITADOS NA
VERSÃO DE LANÇAMENTO DO LIVRO, ALÉM DE
RECEBEREM FUTURAMENTE UM PACOTE ADICIONAL DE
ONE-SHOTS.**

**FIQUE DE OLHO NAS NOSSAS REDES SOCIAIS PARA
MAIS INFORMAÇÕES E ATUALIZAÇÕES. AVISAREMOS LÁ
ASSIM QUE ABRIRMOS FINANCIAMENTO COLETIVO.**

**E NÃO SE ESQUEÇA, DIVULGUE O RPG NACIONAL E
AJUDE O TECHNOPUNK 2099 A SER CONHECIDO PELA
COMUNIDADE DE RPG.**

FEITO POR RPGISTAS PARA RPGISTAS!



BLACKOUT
ROLE PLAYING BOOKS

WWW.BLACKOUTBOOKS.COM/TECHNOPUNK

**DISTRIBUIÇÃO GRATUITA
VENDA PROIBIDA**