

CORVIN COOLIDGE

HUMANO



NVL 3

DRIFTER

REP 14

VIDA 16 / 16 TOTAL

DEFESA 15

PONTOS DE FLEXÃO 3

INI 6

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 x	.15 x	.15 x	.12 x	.08 x	.14 x	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

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 Ombro, 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]

EXPOSESQUELETO

Módulos: Proteção:

IMPLANTES

SIS. ANTI-TRAUMA II Bioware/Internalware O usuário tem 70% de chance de reduzir em 1d4 em rolagens de TRAUMA.

NEOCORTEX LINK [VEÍCULOS] Neuralware/Core Mod. Possui conexões para plugs de interface na nuca ou via palma da mão.

CYBEREYE TRACKER Cyberoptics/Core+Upg Vant. Leitura Labial, Bônus (1d4) em Deteção.

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 inconfundível 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

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

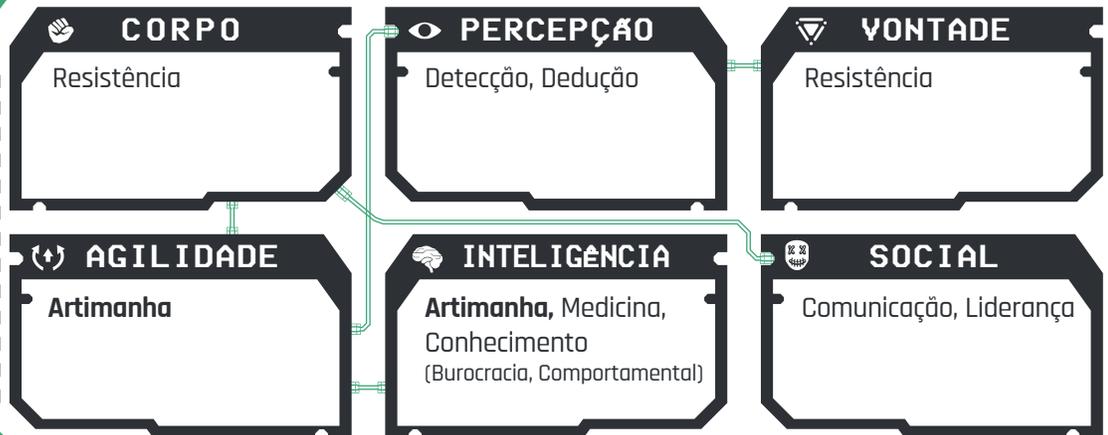
BROKER

REP 15

VIDA	12	DEFESA	14
TOTAL	12		
PONTOS DE VIDA	3	INI	7/3
		MOV	10m

BLINDAGEM	BALÍSTICO	CORTE	CONTUSÃO	PERFURAÇÃO	EXPLSÃO	TÉRMICO	ELÉTRICO	CORROSIVO
	35 /35	40 /40	15 /15	30 /30	10 /10	10 /10	00 /00	00 /00

PERÍCIAS TREINADAS



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 AREA 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]

EXOSQUELETO
Módulos: Proteção:

IMPLANTES

NEOCORTEX LINK
Neuralware/Core Mod.

Interface neural que permite controlar equipamentos conectados.

LINK SUBDÉRMICO
Neuralware/Upgrade

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

ONSKIN DISPLAY
Externalware/Holotech

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

EQUIPAMENTOS

Energético Gigabrain Lata	x6
Recupera 1 Condição Mental	
Mini Bateria (Smart Pistol)	x1
Bateria sobrecalentada	
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.

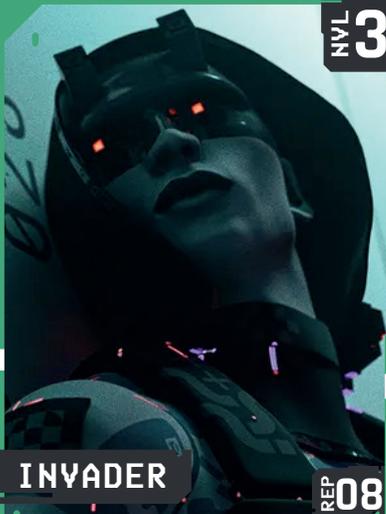
Antes de agir, ele estala o pescoço para os dois lados, trinca os dentes com um leve sorriso e só então abre a lata com um "tchss" – um aviso silencioso de que é hora da limpeza.

"Hmmm... é..."
– O Faxineiro.

SAMATHA FISHERMANN

SINTÉTICA

NVL 3



INVADER

REP 08

VIDA 16 / 16 TOTAL

DEFESA 16

PONTOS DE FLEXÃO 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 x	.15 x	.15 x	.12 x	.08 x	.14 x	2 BÔNUS

BLINDAGEM

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

PERÍCIAS TREINADAS

<p>CORPO</p> <p>Atletismo</p>	<p>PERCEPÇÃO</p> <p>Deteção (Visão Noturna), Sobrevivência</p>	<p>VONTADE</p>
<p>AGILIDADE</p> <p>Artimanha, Acrobacia, Furtividade (Segurança), Direção</p>	<p>INTELIGÊNCIA</p> <p>Computação (Hacking), Artimanha, Eletrônica, Sobrevivência</p>	<p>SOCIAL</p>

CONTATOS

NOME/OCUPAÇÃO DISPOSIÇÃO

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)								
FACA 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
ATELISMO 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 Nylon (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

INI: 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	.14 x	.15 x	.13 x	.11 x	.09 x	3 BÔNUS

BLINDAGEM

20 / 20	20 / 20	20 / 20	20 / 20	20 / 20	20 / 20	00 / 00	00 / 00
BALÍSTICO	CORTE	CONTUSÃO	PERFURAÇÃO	EXPLSÃO	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 Atordado (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.

[null]

[EVIS] EXOSQUELETO

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: ██████████

BIO

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

VIDA 22 / 22 TOTAL

DEFESA 14

PONTOS DE AÇÃO 3

INI 9/4

MOV 10m

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

BLINDAGEM

	BALÍSTICO	CORTE	CONTUSÃO	PERFURAÇÃO	EXPLSÃO	TÉRMICO	ELÉTRICO	CORROSIVO
	60 / 40	10 / 00	30 / 20	10 / 00	10 / 00	00 / 00	00 / 00	00 / 00

PERÍCIAS TREINADAS

<p>CORPO</p> <p>Resistência, Atletismo</p>	<p>PERCEPÇÃO</p> <p>Deteção, Dedução, Sobrevivência</p>	<p>VONTADE</p> <p>Resistência</p>
<p>AGILIDADE</p>	<p>INTELIGÊNCIA</p> <p>Medicina, Dedução, Eletrônica, Mecânica, Sobrevivência</p>	<p>SOCIAL</p>

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	ESCOPIERA 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 ESCUDO

Descrição: Gasta 1 PA para desdobrar 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).

UNICRON DEFENDER
Firewall/Borgware

Resist. contra ataques hacker e pulsos de PEM.

CYBEREYE UVIF
Cyberoptics/Borgware

Visão Noturna e Infravermelha

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, Mbase 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. Mbase 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.

PLAYTEST V.1.00