

nanocyberpunk

Cyberpunk é um gênero rpgístico futurista de uma sociedade semi-anárquica, com o governo dominado por corporações, o desenvolvimento tecnológico se deu no campo da biônica, ficando bastante atrasado no ramo biogenético.

Pontos ou Dinheiro?

Muito dos aprimoramentos físicos e mentais de um cenário cyberpunk pode ser comprado com dinheiro, e em **NanoCyberpunk** não seria diferente. Aqui todas as características, partes cibernéticas e tratamentos genéticos possuem um preço. Personagens iniciais começam com a quantidade de dinheiro inicial, mas caso queira criar um personagem com alguma característica especial que está bem acima do orçamento normal, talvez seja necessário pegar a característica Riqueza (normalmente ela conclui que o personagem é um indivíduo rico, um corporado ou coisa semelhante, mas pra casos como esse ele apenas foi um sortudo que conseguiu pôr as mãos em alguma coisa bem valiosa e que, por ainda

ter valor de mercado, elevou o personagem ao status de riqueza denotado na ficha do mesmo).

Cibernéticos

Chip Psiônico: permite o usuário desenvolver poderes psíquicos. Em termos de jogo, ele ganha Fonte de Poder Mental 3 e pode desenvolvê-la no decorrer do jogo com pontos de experiência. \$200.000

Amplificador Positrônico: substitui áreas do cérebro por cyberwares positrônicos, aumentando a capacidade intelectual do usuário (Inteligência +1). \$50.000

Lethalkisser: ferrão sublingual. Insere veneno num alvo mediante um beijo. \$1.000

Biomonitor: monitora padrões vitais, batimentos cardíacos, respiração, pulsação, etc. Existem diversos designs dos mostradores, inclusive estilo videogame, com mostrador de "pontos de vida" em geral. \$600

Braço Biônico: substitui o braço por uma versão metálica do mesmo. Possui Força

+2. Pode conter os seguintes upgrades: arma embutida (pode selecionar o tipo de arma) (preço da arma instalada +\$2.000), instrumentos mecânicos (+\$700), serra circular (+\$800, dano +2) e um compartimento oculto (+\$400). \$10.000

Olho Biônico: permite a visão perfeita do usuário. Pode adquirir os upgrades Infravermelho (+\$2.000), visão telescópica (+\$3.000), visão microscópica (+\$3.000), mudança de cores da íris (+\$1.000), rajada laser (+\$4.000, dano Id-

2, 2 rajadas por Cena até superaquecer), receber mensagem através de um display ótico (+\$500), visão noturna (+\$2.000) e visão ultravioleta (+\$2.000). \$10.000

Amplificador de Reflexos: uma série de neuroimplantes pelo corpo do usuário permitem que seus impulsos respondam mais precisamente ao desejo do usuário. Em termos de jogo, adquire Destreza +2. \$9.000

Perna Biônica: substitui a perna por uma versão metálica da mesma. Possui Força



+2. Pode conter os seguintes upgrades: compartimento oculto (+\$400), salto pneumopropelido (pode saltar até 30m de altura/ comprimento) (+\$4.000) e rodas (dobra a velocidade de corrida) (+\$1.000). \$10.000

Fígado Biônico: o usuário tem um fígado 100% eficiente, imunizando-o contra bebidas alcoólicas, algumas drogas e venenos ingeridos. \$7.000

Chip de Memória: chip que implanta falsas memórias na mente do alvo. \$5.000

Chip de Perícias: chip que implanta novas perícias na mente de um alvo ou melhora antigas (bônus de +1 na perícia adequada). \$5.000

Corpo Ciborgue: todo o corpo do usuário é substituído por uma versão robótica, exceto por seu cérebro e medula espinhal. Em termos de regra, o corpo ciborgue possui Força 7, Destreza 7, NP 1 e não precisa comer, beber ou dormir, mas precisa de uma recarga de energia diária. O usuário não possuirá mais o atributo Vitalidade, passando automaticamente em qualquer teste – porém, ele ainda possuirá 20 Pontos de Vida fixos, cujos quais só serão recuperados após ter o

corpo ciborgue consertado (recupera 1d PVs para cada teste de Engenharia Cibernética bem-sucedido). \$100.000



Corpo Ciborgue de Combate: todo o corpo do usuário é substituído por uma versão robótica de combate, exceto por seu cérebro e medula espinhal. Em termos de regra, o corpo ciborgue de combate possui Força 10, Destreza 8, NP 5 e não precisa comer, beber ou dormir, mas precisa de uma recarga de energia diária. O usuário não possuirá mais o atributo Vitalidade, passando automaticamente em

qualquer teste – porém, ele ainda possuirá 25 Pontos de Vida fixos, cujos quais só serão recuperados após ter o corpo ciborgue consertado (recupera 1d PVs para cada teste de Engenharia Cibernética bem-sucedido). \$120.000

Nanometal: um metal fluido como mercúrio, que na verdade são milhões de nanorobôs vivendo sobre a pele do usuário. O nanometal pode ser utilizado para criar toda sorte de lâminas (+\$5.000), regenerar o tecido vivo do usuário (IPV/hora) (+\$50.000) e criar uma armadura espelhada que reflete danos por laser (+\$15.000). Em contrapartida, o nanometal não atua junto de outras armaduras. \$30.000

Soquete de Interface: plugue metálico na nuca do usuário, permite, com uso de um deck, acessar a Rede. \$2.000

Endoesqueleto Metálico: esqueleto revestido de ligas metálicas que não envenenam o organismo. Confere Defesa +1. \$9.000

Garras Metálicas: o usuário substitui as duas últimas falanges dos dedos por falsas falanges com garras metálicas retráteis que causam dano +1. \$6.000

Nanocirurgiões: reserva consumível de nanorobôs cirúrgicos. Cada “dose” regenera 1d pontos de vida e custa \$500. O implante do reservatório custa \$5.000.

Bateria Nuclear: exclusivo de personagens robôs. Troca o modo de recarga de energia usual para uma bateria nuclear, permitindo uma carga de energia de 1.000 anos sem precisar recarregar. \$500.000

Terapias Genéticas

Terapias genéticas são tratamentos de manipulação de DNA extremos que trazem ao paciente dos mesmos imensas mudanças físicas. Em termos de regra, para cada terapia genética o paciente faz um teste de Vitalidade – caso tenha sucesso, seu corpo aceitou bem a terapia genética e mudou. Caso falhe, o corpo estará rejeitando a mutação forçada e precisará de mais tempo para concluir o tratamento, só que o próximo teste terá um redutor de -1. Esse redutor é cumulativo, até que o valor do teste seja menor que 2, aí a terapia genética falhou e o corpo rejeitou a mutação.

Regenerador: o corpo do indivíduo pode regenerar qualquer um de seus tecidos vivos, sem deixar nenhuma marca. Em termos de jogo, ele recupera IPV a cada 3 rodadas. Caso morra ou tenha sua cabeça decepada ele irá parar de regenerar. \$300.000

Anfíbio: o indivíduo adquire membranas entre os dedos das mãos e pés, bem como guelras no pescoço e um segundo par de membranas nos olhos, próprias para ambientes aquáticos. O indivíduo poderá respirar sob a água. \$90.000

Bruto: tratado com poderosos esteróides biogeneticamente ativados, o corpo do indivíduo adquire uma imensa massa muscular, em contrapartida um singular deterioramento intelectual. Em termos de jogo, o personagem adquire Força +3, Esperteza -1, Inteligência -1, Berseker e Fúria. \$120.000

Voador: mediante implantes previamente preparados de asas desenhadas geneticamente com o DNA do paciente-alvo, o paciente ganha a capacidade de vôo. As asas não são as únicas mutações no paciente: o mesmo também adquire diversos sulcos em seus ossos para

ganhar estabilidade de vôo e uma visão bastante aguçada. Em termos de jogo, o personagem pode voar à uma velocidade de 60m/s, perde Vitalidade -1 e tem um bônus de +2 em qualquer teste relacionado com a visão. \$80.000

Psíquico: mediante um complexo tratamento com neuroestimulação, o paciente desenvolve poderes psíquicos. Em termos de jogo, ele adquire Fonte de Poder 1, podendo desenvolvê-la mediante treinamento. \$1.000.000

Poderes Psíquicos

Poderes psíquicos nada mais são que mais uma forma para uso das Fontes de Poder.

Telepatia

O psíquico tem o poder de controlar mentes, lê-las e influenciar à sua vontade. A maioria dos poderes é resistível por um teste de Mana vs. Mana da vítima.

Rajada Psíquica: cria uma rajada de pura energia psiônica, esfaqueando a mente de um alvo, causando 1d de dano. [Requisitos: Mental 3/Custo: 3 mana/Duração: Instantâneo]

Controle Mental: pode controlar um indivíduo. [Requisitos: Mental 3/Custo: 3 mana/Duração: 1 minuto]

Influência Telepática: pode influenciar a mente de um alvo. [Requisitos: Mental 2/Custo: 2 mana/Duração: 1 rodada]

Leitura de Mentes: consegue ler pensamentos de um alvo, bem como transmitir os seus. Para ler contra a vontade de um alvo, o mesmo precisa fazer um teste de Mana com redutor igual o nível do efeito psíquico. [Requisitos: Mental 2+/ Custo: 2+ mana/ Duração: 1 rodada]

Empatia Telepática: pode sentir as emoções de um alvo. [Requisitos: Mental 2/Custo: 2 mana/Duração: 1 rodada]

Controle Mental Avançado: pode controlar uma multidão (até 10 pessoas). [Requisitos: Mental 5/Custo: 5 mana/Duração: 1 minuto]

Investigação Telepática: pode esmiuçar dentro de uma mente atrás de uma informação específica. Um segredo é resistido com -1, um segredo profundo é resistido com -2 e uma informação subconsciente é resistido com -3.

[Requisitos: Mental 3/Custo: 3 mana/Duração: 1 rodada]

Invisibilidade Mental: torna-se invisível para as mentes e os sentidos das outras pessoas. [Requisitos: Mental 4/Custo: 4 mana/Duração: 1 hora]

Sedução Psíquica: o psíquico pode parecer mais atraente para outra pessoa (bônus de +3 em Carisma). [Requisitos: Mental 3/Custo: 3 mana/ Duração: 1 minuto]

Mascarar Pensamentos: o psíquico pode esconder seus pensamentos de outros psíquicos (bônus de +4 sempre que tentam invadir sua mente). [Requisitos: Mental 4/Custo: 4 mana/Duração: 1 hora]

Hipoalgia Induzida: anula os centros de dor de um alvo. [Requisitos: Mental 3/Custo: 3 mana/Duração: 1 minuto]

Busca Psíquica: procura uma mente específica numa multidão (Mental 3). [Requisitos: Mental 3/Custo: 3 mana Duração: 1 minuto]

Ilusão Mental: pode fazer um alvo enxergar coisas que não existem. [Requisitos: Mental 4/Custo: 4 mana/Duração: 1 hora]

Telecinésia

É a capacidade de mover objetos e seres vivos com o poder da mente.

Ataque Cinético: arremessa objetos menores [cadeiras, lixeiras, TV, etc.] causando 1d-1 de dano. [Requisitos: Material 2/Custo: 2 mana/Duração: 1 rodada]

Campo de Força: cria um campo protetor telecinético ao redor do alvo, concedendo-lhe NP 5. [Requisitos: Energético 5/Custo: 5 mana/Duração: 1 hora]

Controlar Objetos: pode manipular objetos como se estivesse em suas mãos. [Requisitos: Material 2/Custo: 2 mana/Duração: 1 rodada]

Levitação: pode levantar o próprio corpo, podendo fazer movimentos horizontais e verticais muito lentamente. [Requisitos: Espacial 3/Custo: 3 mana/Duração: 1 minuto]

Vôo: pode voar telecineticamente à 60m/s. [Requisitos: Espacial 4/Custo: 4 mana/Duração: 1 hora]

Golpe Telecinético: pode golpear um alvo com pura força telecinética, causando 1d de dano. [Requisitos: Vital 3/Custo: 3 mana/Duração: Instantâneo]

Novas Características

Junkie

-2PM

Você é um *junkie*, um viciado em drogas. Você precisa passar diariamente num teste de Força de Vontade ou irá procurar usar a(s) droga(s) em que é viciado, não importando se precisará falir suas rendas, vender seus bens, prostituir-se, roubar ou matar.

Cyberpsicótico

-3PM

Você instalou muitas partes ciborgues em si mesmo. O resultado é que sua mente não agüentou as mudanças dramáticas de seu corpo: você vive mal humorado, e se perder 2/3 de seus PVs totais irá atacar inimigos e aliados com todo seu poder de fogo até que você passe num teste de Força de Vontade assim que todos os inimigos estejam mortos. Ele também ataca cegamente, recebendo um redutor de -2 em Defesa.

Rico

1-3PM

Você possui mais dinheiro que a média.

Modificador: Confortável (1 ponto): Dinheiro Inicial x5. Rico (2 pontos):

Dinheiro Inicial x20. Milionário (3 pontos): Dinheiro Inicial x100. O dinheiro inicial em jogos medievais é \$1000 e \$10.000 para jogos atuais e futuristas.

Berseker

-2PM

Você entra em uma fúria cega quando chega à 1/3 de seus PVs totais, atacando inimigos e aliados até que estejam todos mortos ou você passe num teste de Força de Vontade assim que todos os inimigos estejam mortos.

Robô

4PF

Imortal, Defesa +1, funciona à energia (não precisa comer ou beber, mas precisa recarregar à cada 18h).

Alienígena

Variável

Você é um alienígena, um ser inteligente de outro planeta. Existem infindáveis raças alienígenas pela Galáxia, com uma infinidade de características únicas. Um narrador de **NanoCyberpunk** pode criar suas próprias raças únicas, estabelecendo um custo ou bônus para suas características, sejam elas Gueiras (IPF), Garras (IPF), ausência de emoções

(-IPM), Longevidade (IPF), Presas (IPF), etc. Alguns exemplos de raças alienígenas são:

Predador: Força +2, Vitalidade +2, Destreza +1, Inteligência +1, Esperteza +1, Carisma -1, Código de Honra (Caçador), Garras. *Custo: 6 pontos.*

Vulcano: Inteligência +2, Sem Emoções, Longevidade. *Custo: 2 pontos.*

Vogon: Destreza -2, Inteligência +3, Gordo. *Custo: 1 ponto.*

Wookie: Força +2, Garras, Berseker. *Custo: 2 pontos.*

Tetramanda: Força +9, Membros Extras (4 braços, 2 ataques). *Custo: 10 pontos.*

Grey: Força -2, Vitalidade -2, Inteligência +3, Fonte de Poder (Psiquismo) +2. *Custo: 3 pontos.*

Metaliano: Humanóides com cabeça de inseto e pele metálica, Força +7, Vitalidade +6, NP 7, Mudo (somente via radiocomunicação), Hidrofobia (medo de água), Gregário (necessidade de companhia). *Custo: 16 pontos.*

Coluano: Humanóides, possuem pele verde e Inteligência +8 [o bônus alto serve especialmente para a regra de Invenções]. *Custo: 8 pontos.*



Novos Equipamentos

Pistola Laser: 2d, #80, alcance de 700m. A cada 200m à mais recebe redutor de -1 no ataque. \$8.000

Rifle Laser: 3d, #80, alcance de 700m. A cada 200m à mais recebe redutor de -1 no ataque. \$8.000

Espada de Energia: espada com uma lâmina de pura energia. 2d+2. \$10.000

Computador de Bolso: computador portátil do tamanho de um celular. \$1.000

Nave Pequena: transporta 1-5 pessoas por distâncias curtas, dentro de um mesmo sistema solar. Possui blindagem com NP 200, 300 Pontos de Vida e canhões de plasma que causam 1dx40 de dano. \$100.000.000

Nave Média: transporta 2-15 pessoas por viagens razoáveis, com velocidade da luz (diminuindo o tempo de viagem). Possui blindagem com NP 300, 500 Pontos de Vida e canhões de plasma que causam 1dx50 de dano. \$500.000.000

Cruzador Espacial: transporta 20-200 pessoas para qualquer lugar da Galáxia, com velocidade acima à da luz (diminuindo o tempo de viagem). Possui blindagem

com NP 500, 1000 Pontos de Vida e canhões de plasma que causam 1dx85 de dano. \$1.000.000.000

Clone: uma cópia idêntica de um indivíduo, porém sem as memórias deste. Se tiver acesso à uma cópia digital da mente do original, a mesma pode ser inserida no cérebro do clone. \$150.000

Traje Camuflador: traje *hightech* que torna o usuário invisível para a visão e detectores térmicos. \$40.000

Drogas: Componentes químicos viciantes que estimulam os centros de prazer de um indivíduo. Drogas podem ser: *estimulantes* (aumentam um atributo físico em +1, cumulativamente pode atingir até +3), *estimulantes alucinógenas* (confere as características *Fúria*, *Berseker* e o indivíduo fica tendo algumas alucinações) ou *viciantes alienígenas* (substâncias alienígenas viciantes que conferem efeitos variados, como aumentar poderes psíquicos em +1, conferir características super-humanas por um curto tempo, etc.). À cada uso, o indivíduo testa sua Força de Vontade com o devido redutor da droga – caso falhe,

ficará viciado na droga e fará de tudo para consumi-la diariamente. \$5-\$1.000

Anel de Mochileiro: anel de mochileiro é um aparelho de fácil uso, mas extremamente complexo e avançado. Trata-se de um aparelho em formato de anel que, quando ativado, pode captar ondas de comunicação de espaçonaves numa distância de até 400.000km (algo como a distância entre a Terra e a Lua) e, quando consegue algum sinal, o anel teleporta o usuário até o interior da espaçonave. \$2.000.000

Idéias de Cenários

Machine War: os robôs evoluíram tanto que adquiriram consciência, rebelando-se contra a Humanidade e lutando contra ela, levando-a à quase extinção.

Federação Galáctica: a galáxia é governada por uma federação de mundos que financia uma frota de naves estelares que singram o cosmos em busca de desvendar seus segredos.

Guerra nas Estrelas: a galáxia é governada por um império maligno, e apenas uma ordem de guerreiros

psíquicos conseguirá trazer de volta a democracia.

Mundo X: o mundo evoluiu bastante em terapias genéticas. Acontece que os genes modificados acabaram passando para os filhos dos que mutaram, criando uma geração de mutações e um mundo muito mais perigoso.

NPCs

Andróide Doméstico

Esperteza: 6 **Ataque:** 6 **Defesa:** 6 **NP:** 1
PVs: 12 **Nº. Ataques:** 1

Robô de Combate

Esperteza: 7 **Defesa:** 7 **NP:** 8
Ataque [metralhadoras]: 7 [2d]
Ataque [garras]: 7 [2d+1]
PVs: 15 **Nº. Ataques:** 1

Observações: Robôs de Combate possuem visão infravermelha, comunicação via rádio e 2 granadas [4d].

Robô Exterminador

Esperteza: 8 **Defesa:** 9 **NP:** 12
Ataque: 10 **Nº. Ataques:** 1
PVs: 20

Robô de Metal Líquido

Esperteza: 8 **Defesa:** 9 **NP:** 20
Ataque [espada]: 10 [2d+1]
Ataque [machado]: 10 [2d+2]
Ataque [garras]: 10 [2d]
PVs: 20 **Nº. Ataques:** 1

Observação: O alto Nível de Proteção é pra simular o fato de que o metal líquido ignora o dano excessivo, pois o mesmo atravessa seu corpo fluido. O Robô de Metal Líquido pode gerar qualquer tipo de arma branca e nenhuma de fogo, mas pode utilizá-las se conseguir uma. Pode também mimetizar a aparência de qualquer coisa viva ou inanimada simples [sem partes móveis] com 100% de eficiência.

Mecha Gigante

Esperteza: 8 **Defesa:** 8 **NP:** 50
Ataque [metralhadora]: 9 [2dx5]
Ataque [lança-míssil]: 9 [4d-2]
Ataque [AME]: 9 [5dx5] [#1]
PVs: 100 **Nº. Ataques:** 1

Observação: Mechas possuem turbinas para vôos de curto alcance, bem como um piloto e sistema de comunicação. AME é o

Acelerador Magnético de Explosivos, um lançador de bombas de grandes proporções.



Cyberpunk

Esperteza: 6 **Defesa:** 7
Ataque [pistola]: 8 [2d]
Ataque [espada]: 8 [2d+1]
PVs: 13 **Nº. Ataques:** 1
Equipamentos: Braço Biônico, pistola laser, 1d drogas e \$3dx100.

Cyberpsicótico

Esperteza: 5 **Defesa:** 8

Ataque [arma embutida]: 10 [3d]

PVs: 15 **Nº. Ataques:** 2

Equipamentos: Braço Biônico [+metralhadora pesada embutida], olho biônico [+visão noturna], 1d chips de perícias, rifle laser, 1d drogas e \$3dx200.

Observação: caso o Cyberpsicótico perca 2/3 PVs, ele entrará numa fúria cega e tentará matar a todos, recebendo Defesa -2.

Corporado

Esperteza: 8 **Defesa:** 7
Ataque [submetralhadora]: 8 [2d-1]
PVs: 12 **Nº. Ataques:** 1
Equipamentos: Pasta blindada, submetralhadora, \$1dx1000 e cartões de crédito.

Observações: Corporados geralmente estão acompanhados de 1d guarda-costas.

Policial

Esperteza: 8 **Defesa:** 7 **NP:** 7
Ataque [rifle laser]: 9 [3d]
Ataque [pistola laser]: 9 [2d]
PVs: 14 **Nº. Ataques:** 1

Equipamentos: Fuzil Laser, Pistola Laser, Colete Policial Reforçado (NP 7), algemas, distintivo, capacete policial.

Netrunner

Esperteza: 9 **Defesa:** 7

Ataque (pistola laser): 7 [2d]

PVs: 12 **Nº. Ataques:** 1

Equipamentos: Pistola laser, deck de conexão, 1d chips de informações, soquete de interface, olho biônico [+display].

Observações: Netrunners típicos possuem a perícia Hacking 9.

Guerreiro Psíquico

Esperteza: 8 **Defesa:** 10

Ataque (Espada de Energia): 10

Poderes Psíquicos:

PVs: 20 **Nº. Ataques:** 1

Mana: 20

Equipamento: Espada de Energia (2d+2).

Mestre Guerreiro Psíquico

Esperteza: 10 **Defesa:** 12

Ataque (Espada de Energia): 12

Poderes Psíquicos:

PVs: 30 **Nº. Ataques:** 2

Mana: 30

Equipamento: Espada de Energia (2d+2).

Nanocenário: Cyberpunk 2400DC

Após a 3ª Guerra Mundial, o planeta encerrou-se num caos atômico que devastou a maior parte do mundo. As cidades fecharam-se em amplas megalópoles urbanas, apinhadas de pessoas, o que enveredou no crescimento vertical das cidades e o surgimento de veículos flutuantes sobre pistas magnéticas.

Mesmo a destruição quase completa do mundo não impossibilitou a corrida espacial, que acabou por travar contatos e negociações com povos alienígenas.

O resto do mundo fora das cidades é um imenso deserto pós-apocalíptico, governado por gangues de nômades e mutantes. Algumas áreas estão infestadas por problemas como zumbis e criaturas deformadas pela radiação.

A Rede Mundial de Informações é um dos principais contatos para fora das cidades além de naves de transporte, sendo um verdadeiro mundo virtual e última área livre do mundo, comandada pelos rebeldes Netrunners.

MEGACORPORAÇÕES

Coke Corp.™, empresa de bebidas e armas de fogo.

Microsoft Corporation®, produtora de cibernéticos, andróides e robôs.

Apple, produtora de cibernéticos e drogas legalizadas feitas a partir de secreções de alienígenas.

CNN® é uma rede televisiva, empresa de segurança e financiadora de diversas empresas e pesquisas de vanguarda, principalmente de missões espaciais em planetas nocivos.

Sony Technologies é a maior megacorporação de veículos e artigos para bebês do mundo.

Umbrella Corporation é uma corporação criada por dois empresários nerds que tiveram uma idéia para uma arma biológica baseada num game antológico. Como a tecnologia de sua época tornava a idéia possível, ela deu certo: a Umbrella criou um vírus infeccioso que torna seres humanos canibais furiosos e imunes à dor.

PERSONALIDADES



Jennifer "Crow"

Dificuldade: 10

Ataque: 14 **Defesa:** 11 **NP:** 0

PVs: 18

Equipamento: Pistola laser [2d], katana de energia [2d+2], traje camuflador, maquiagem.

Observações: Jennifer possui os cibernéticos Lethalkisser e Pernas Biônicas [+Salto Pneumático].

Profile: Ninguém sabe de onde ela veio. Surgiu apenas como a maior assassina de New City, realizando as missões mais impossíveis com a máxima eficiência. Linda, fria e fatal, Jennifer – que é mais conhecida no submundo como Crow – é perita em kung fu, ninjitsu, sabe usar das mais diversas lâminas e armas, inclusive uma exótica katana de energia.



Sgto. Cooler

Esperteza: 7 **Defesa:** 8 **NP:** 12

Ataque (Rifle Laser): 12 (3d)

PVs: 25

Equipamento: Fuzil Laser, Pistola Laser, Colete Policial Reforçado (NP 7), algemas, distintivo, capacete policial.

Observações: Possui como cibernéticos Corpo Ciborgue de Combate, Biomonitor e Olhos Biônicos [+Infravermelho, +Display ótico].

Profile: Sargento Cooler é um dos mais respeitados e temidos policiais de New City, trazendo a ordem para as ruas infestadas de marginais – seja prendendo ou matando criminosos. De fato, os anos de serviço policial o endureceram bastante e cobraram seu preço. Com o passar dos anos, Cooler foi sem aprimorando constantemente com

cibernéticos, até tornar-se um ciborgue completo, restando apenas seu rosto, cérebro e medula espinhal humanos. Ele anda sofrendo de sérios ataques de fúria em serviço, e outros policiais estão vendo-o constantemente visitando a psicóloga do NCPD (New City Police Department).



Technomancer

Esperteza: 12 **Defesa:** 12 **NP:** 3

Ataque (Artes Marciais): 12 (1d)

Ataque (Pistola Laser): 10 (2d)

Ataque (Rifle Laser): 10 (3d)

Ataque (Arma Embutida): 10 (2d)

PVs: 21

Equipamento: Amplificador Positrônico, Biomonitor, Braço Biônico, Olho Biônico [+Infravermelho, +display, +visão noturna], Amplificador de Reflexos, Perna Biônica [+salto pneumopropelido] e 3d chips de perícias, soquete de interface, nanocirurgiões (5d PVs no total), pistola laser, traje negro especial [NP 3], manto planador, equipamento anti-grampo físico, deck avançado [Hacking +1].

Observações: technomancer possui a perícia Hacking 15.

Profile: Technomancer [nome desconhecido] surgiu no submundo de New City como um dos maiores netrunners que já surgiram ali, e talvez no mundo inteiro, principalmente por sua capacidade de entrar em sistemas fechados fisicamente. Ele é um experimento das megacorporações, um clone de um falecido gênio netrunner. Diferente de seu original, entretanto, Technomancer, apresentou grandes tendências homicidas [provavelmente resultado dos experimentos corporativos] e paranóia. Unido isso à sua mente brilhante, o resultado é um tecnoterrorista que realiza atos destrutivos contra as corporações que parecem seguir um padrão que só ele percebe. De um jeito ou de outro, este

netrunner almeja algo grande para a suja cidade de New City.



Dave Summers

Esperteza: 9 **Defesa:** 8

Ataque (Pistola): 8 (2d)

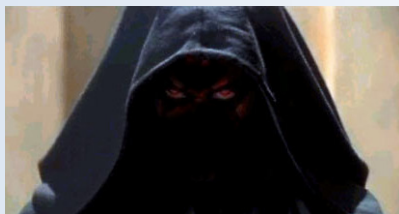
PVs: 15

Equipamento: Pistola laser, pasta blindada, comunicador e \$2dx5000.

Observações: Dave sempre está acompanhado de 1d guarda-costas, mas pode convocar rapidamente 2dx10 veículos de combate [helicópteros, aerocarros blindados, naves leves] e 1d mechas de combate.

Profile: Dave Summers é o corporador do setor bélico e relações públicas da Coke Corp™, sendo responsável por todo o

emprego armamentista da megacorporação em New City. Dono de um sorriso irresistível, um olhar angelical e uma língua diabólica, Dave galgou a pirâmide de poder da megacorporação até o topo e não pretende parar aí. Frequentemente ele é visto em telejornais dando entrevistas sobre desaparecimento de carregamentos de produtos da megacorporação batendo com grandes levantes de gangues nas ruas e em movimentos terroristas, mas Dave esquiva-se das alegações primorosamente e ainda faz propaganda das novidades bélicas da Coke Corp™.



The Avatar

Esperteza: 11 **Defesa:** 12 **NP:** 3

Ataque (Artes Marciais): 12 (1d)

Ataque (Espada de Energia): 12 (2d+2)

PVs: 30

Mana: 30

Equipamento: Manto Negro, Traje Protetor Negro [NP 3], Espada de Energia, comunicador.

Observações: O Avatar possui os seguintes poderes psíquicos: Rajada Psíquica, Controle Mental, Empatia Telepática, Invisibilidade Mental, Mascaram Pensamentos, Busca Psíquica, Ataque Cinético, Ataque Cinético Maior, Campo de Força, Controlar Objetos, Levitação, Golpe Telecinético, Relâmpago [1d+2, 5 mana].

Profile: O indivíduo conhecido hoje apenas como The Avatar era um dos antigos líderes da Ordem dos Psíquicos, cujo qual corrompeu-se e rebelou-se contra sua Ordem. Atualmente ele atua como um dos mercenários máximos das megacorporações que pagarem mais. Seu poder psíquico é tão grande que ele já desenvolveu técnicas de geração de energia psiônica em forma de eletricidade [conhecida como "eletrocinese"]. Nos últimos anos Avatar desenvolveu uma forma desconhecida de câncer, o que está levando-o à buscas cada vez mais desesperadas de uma cura.

