



SYSTEM SHOCK

*Cabana
do Elfo*



Índice

Apresentação	3
Requerimentos Mínimos para usar esta Adaptação	4
Raças Disponíveis	5
Perícias	5
Regras de Ambientação	6
Complicações	8
Vantagens	10
Novos Equipamentos, Armas e Estruturas	14
A Disciplina Psiônica	25
O Ciberespaço	37
Localidades em System Shock	43
Bestiário	47



TRIOPTIMUM

System Shock 2 para Savage Worlds

Apresentação

“Olhe para você, hacker: uma criatura patética de carne e osso, ofegante e suando enquanto você corre pelos meus corredores. Como você pode desafiar uma máquina perfeita e imortal?”

SHODAN, 2141



Os corredores são pálidos e frios, apesar daquele ar higienizado de um hospital, dá de ouvir os gritos, o odor, os estranhos barulhos alienígenas e a fala confusa daqueles que se denominam “Os Muitos”. Von Braun já não mais a mesma desde quando passamos por Tau Ceti V.

Alguma coisa tomou a nave e os tripulantes, algum parasita e alguma inteligência artificial. Uma inteligência artificial tomou o controle de boa parte dos equipamentos, mas pior do que isso foi quando o parasita começou a tomar a nave, pegando boa parte dos nossos tripulantes. O parasita é inteligente, tem consciência de Colmeia, apesar de alguns não terem sido tomados pelo parasita, ainda são invadidos com os pensamentos dos “Muitos”.

Von Braun era pra ser a espaçonave perfeita. A mais avançada cientificamente, contendo laboratórios científicos e militares, e até mesmo complexos recreativos. Era pra ser nossa arca para civilizações fora da galáxia. Agora se tornou um inferno prestes a colidir na Terra.

O jogo

Marcus: System Shock 2 é uma criação da Looking Glasses Studios, a mesma empresa responsável por Bioshock, o grande sucessor espiritual do jogo em questão. Foi o segundo trabalho de Ken Levine na empresa, e que

de certa forma influenciou para projetos futuros e também toda a indústria de jogos, apesar de System Shock 2 ainda hoje ser muito pouco conhecido.

SHODAN: Inseto, por que você está falando de System Shock 2 sem falar do primeiro?

Marcus: O primeiro System Shock foi o que menos tive experiências, sem contar que as melhorias entre o primeiro e segundo jogo foram tão grandes que praticamente tudo foi mudado. Mas isso não quer dizer que seu conteúdo vai ser deixado de lado. Mas se isso te incomoda, posso lembra-la que fostes mandada literalmente para o espaço graças ao Hacker, em System Shock!

SHODAN: Ainda sim sobrevivi, Inseto. E vou tornar sua vida limitada um inferno assim que eu começar a apagar seu patético tratado contra mim! Mas primeiro vou esperar você acabar seu projetinho para apaga-lo bem antes de ser lançado.

(Mal sabe ela que salvo meus arquivos na Nuvem)

Marcus: Muito além das ameaças de SHODAN contra o meu projeto, System Shock 2 é um FPS cyberpunk com elementos de Horror de sobrevivência e RPG. Vale ressaltar que ele é categorizado também como Simulador Imersivo, um gênero que só muito recentemente veio a surgir e assim ser capaz de categorizar System Shock como o jogo que ele é.

Nele nós controlamos um soldado encarregado de algumas tarefas em Von Braun, a espaçonave de última geração que tem viajado pela galáxia, porém o soldado acorda de sua criogenia desmemoriado e sendo obrigado a sobreviver contra tripulantes mutados e insanos, enquanto pensa numa forma de sair daquela situação vivo.

O personagem possuía uma ficha bem simples de RPG, a qual cada aumento de atributo, especialização e poderes contavam. O personagem poderia ser capaz de hacker, modificar ou consertar armas, usar poderes psíquicos e até poderia receber alguns talentos no decorrer do jogo. E apesar do jogador se sentir mais forte com o tempo, ele se via obrigado a gerenciar os itens certos para lidar adequadamente com as ameaças, tanto mutante e robótica, quanto ambiental de Von Braun.

Apesar de ter saído na mesma época de Half-Life, apagando uma boa parte dos lançamentos daquele ano, discretamente System Shock 2 fez história, influenciando muitos outros FPSes que misturavam poderes com armas e davam um clima atmosférico e vivo.

Requerimentos mínimos para usar esta adaptação

SHODAN: Esta adaptação requer o uso de Savage Worlds Edição aventura, ressaltando as regras de medo contida neste livro. Além disso, também usa o Compêndio de Ficção Científica de Savage Worlds.

Raças Disponíveis

SHODAN: Neste cenário, somente insetos são disponíveis como raça.

Marcus: *Humanos

A tripulação de Von Braun é constituída somente por humanos, assumindo as mais diversas funções na espaçonave, seja na enfermaria ou até na segurança, como soldados.

- **Adaptável:** Humanos começam com qualquer Vantagem de nível Novato a sua escolha. Eles devem atender aos requisitos da Vantagem normalmente.



Perícias

Perícias Proibidas

Cavalgar, Ciências Estranha, Conhecimento Batalha, Conjurar, Fé, Foco, Idiomas, Navegar, Ocultismo são perícias banidas.

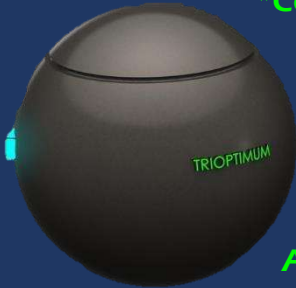
Perícias Modificadas

System Shock usa a regra de Especialização para algumas Perícias, a diferença de que os personagens começam com 15 pontos ao invés de 12, além de manter as perícias iniciais

- **Atirar:** Armas Padrão, Armas de Energia, Armas Pesadas, Armas Exóticas.
- **Conhecimento Acadêmico:** Quaisquer conhecimentos acadêmicos podem ser usados, porém os tripulantes predominantemente dominam Biologia, os mais diversos tipos de engenharia, Psicologia, Medicina, Astronomia, História, Botânica, Programação* e etc. Além dos voltados para a espaçonave como: Cibernéticos, IA, Programação
- **Consertar:** Armas, Armaduras, Objetos Mecânicos, Modificar Armas , armaduras ou escudos.
- **Eletrônica:** Portas elétricas, terminais, dispositivos eletrônicos, Fontes Energéticas, Dispositivos Automatizados.

- **Hackear:** Penetrar Firewall, Controle de Objetos, Detectar Invasão, Cibercombate, Rodar Programa.
- **Lutar:** Armas de Corte, Armas de Contusão, Armas de duas mãos, Desarmado, Laminas de Energia, Armas exóticas.
- **Ladinagem:** Prestidigitação, Arrombamento, Criar/Desarmar Armadilhas, Sabotagem.
- **Pesquisar:** Arquivos, Terminais, Bibliotecas, documentos.
- **Pilotar:** Naves, veículos internos.

*Conhecimento Acadêmico de programação é fundamental para acesso ao Ciberespaço.



Psiônicos não sofreu mudanças, mas para ser possível utilizar os poderes será necessário o Amplificador Psiônico Black-Ops, de outra forma lançará seus poderes com uma penalidade acumulativa de -2. No trecho do Antecedente Arcano (Psiônico) falaremos sobre outros detalhes.

Regras de Ambientação

SHODAN: *Este cenário usa as regras de Choque de Retorno Dinâmico e Dano Severo, por que tal como insetos, humanos são muito fáceis de esmagar.*

Novas Regras de Ambientação

Armas Desgastam

Armas de fogo em constante uso podem ser as menos confiáveis, e uma constante observação e manutenção delas podem preservá-las por mais tempo. De fato, é muito esquisito que uma arma após 10 tiros comece a ser menos confiável, mas isso se dá por que o ar da Van Braun se tornou mais deteriorante que em qualquer outro ambiente, oxidando com mais facilidade as armas de fogo. Toda vez que o personagem Carta Selvagem tirar 1 Natural em Atirar nos seus dados Base e Selvagem, a arma sofre 1 ponto de dano em sua condição. Uma arma em excelentes condições possui 7 pontos de durabilidade. Enquanto a arma vai se deteriorando, mais defeitos acumulativos ela vai apresentar, até por fim ficar quebrada e ser necessário arrumar uma outra arma ou tentar consertá-la.



Para fazer uma manutenção ou conserto, o personagem precisa fazer um teste de Consertar, uma manutenção adequada só exige uma caixa de ferramentas, 3 horas e 20 Nanites, enquanto que um conserto completo exige também substituição de peças, normalmente de uma arma do mesmo tipo, o dobro deste tempo e 50 Nanites. A dificuldade é 4, e para cada ampliação a Durabilidade eleva-se em um ponto da atual.

Durabilidade	Estado da Arma	Observação
7	Excelente	Perfeita, apta para modificações!
6	Boa	-
5	Aceitável	-
4	Medíocre	A Arma consome mais balas, pente torna-se 20% menor em termos de jogo. -2 teste de consertar
3	Péssima Qualidade	A Arma começa a te trair: -2 no dano. -3 teste de consertar.
2	Pobre	O gatilho começa a falhar ou o desvio da mira é maior: -2 em Atirar. -4 teste de consertar
1	Terrível	Sempre que você errar Atirar, a arma enguiça. -5 teste de consertar
0	Quebrada	Completamente inutilizada, -6 teste de consertar

Modificar Armas

A vida em Van Braun ou na Cidadela se tornou muito pior desde a invasão de Shodan. Isso forçou os sobreviventes a se adaptarem, e aqueles que buscam cooperar entre si para sobreviver descobriram a capacidade de modificar as armas de forma artesanal, melhorando-as ligeiramente e assim auxiliando o pouco na sobrevivência. Todas as armas e armaduras são capazes de suportar modificações. Todas as armas e armaduras suportam até duas modificações, exceto para armas corpo-a-corpo e escudos que suportam somente uma. Nenhum equipamento suporta modificações iguais.

As armas precisam estar na condição EXCELENTE para que seja hábil para ser realizada a modificação, cada modificação exige também uma significativa quantidade de Nanites, e, é claro, uma caixa de ferramentas ou um ambiente com ferramentas a disposição para a modificação. A dificuldade para a modificação é 4, porém se a arma ou armadura já possui uma modificação, o teste passa a ser realizada com uma penalidade de -2.

Uma falha significa, além do desperdício de Nanites, uma avaria na condição da arma ou armadura, afinal você está assumindo o risco de danificar a arma fazendo modificações inesperadas na arma. Deterioração da arma não faz com que modificações anteriores sejam inutilizadas. Um sucesso com ampliação faz com que você economize nanites, diminuindo pela metade o consumo dos mesmos.

Modificação	Item modificável	Valor em Nanites
Pente estendido (+20% de munição)	Todos os tipos de armas de fogo, exceto as que dependem de energia.	250

Bateria Extendida (+50% de carga)	Armas de fogo de energia e Armaduras energizadas.	300
Carga repelente (+1 aparar)	Armas corpo-a-corpo e escudos	400
Silenciador (6 usos)	Armas de fogo	100
Carga pesada (a arma ganha característica Arma Pesada, porém aumenta em um passo a Força para segura-la)	Armas Corpo-a-Corpo	400
Potencializador de Impacto (+1 de Dano)	Todas as Armas	800
Maior Durabilidade (+2 durabilidade)	Todos os itens	1000
Mira Laser/Red Dot (+1 em Atirar em curta ou média distância)	Todas as Armas de Fogo	1500
Economia de Energia (dobro do tempo de uso)	Armaduras energizadas	500
Sistema de Precisão (Aumento de um passo o Dado Selvagem da Arma)	Todas as Armas	2500



Toxinas

As toxinas funcionam como a característica veneno moderado, com a diferença é que pode causar morte por incapacitação, caso exceda o número de Fadiga que o personagem pode suportar.

Complicações

Complicações Banidas

Analfabeto, Forasteiro, Não Sabe Nadar, Pobreza são vantagens banidas.

Novas Complicações

Amnésia (Menor/Maior)

Você sofreu algum trauma emocional, psicológico ou concussão, levando você a perder parte de sua memória, ou te-la perdido completamente. Na sua versão menor, você pode ter perdido só alguns elementos de sua memória, desconhecer pessoas, não saber seu nome, de onde veio ou o que precisava fazer. Sua versão Maior pode ser mais grave, fazendo com você "desaprenda" perícias, vantagens, ou sua capacidade de falar a língua nativa. Em termos de jogo até duas Perícias, ou uma Perícia e uma Vantagem a escolha do mestre, podem se tornar para o personagem, ele não pode acessa-las, o personagem até pode comprar novamente a Vantagem e a Perícia, apesar de não ser recomendado o gasto de progressos dessa maneira. Como uma recompensa para jogadores que iniciaram seus escolhendo esta complicação, assim que ele remover esta

complicação Maior, poderão comprar uma nova perícia, aumentar uma atual, ou comprar uma nova vantagem, refletindo a recuperação de memórias tão importantes. (Esta é uma versão revisada e mais difícil da adaptação para Bioshock)

Cabeça Dura (Maior)

Você nasceu tolerante ao Psiônico, nenhuma droga ou treinamento de condicionamento conseguiu despertar plenamente seu potencial Psiônico. Você tem uma penalidade de -2 no uso da Perícia Psiônico, além disso, toda vez que algum personagem lançar algum poder benéfico a você, precisa fazer um teste de Astúcia, numa falha o poder é desperdiçado. Por outro lado você torna-se tolerante a efeitos de habilidades ou poderes de invasão ou controle da mente, impondo uma penalidade de -2 sobre esses tipos de poderes.

Organismo Influenciável (Maior)

Su corpo parece ser mais suscetível a infecção dos Muitos, fazendo com que o processo de mutação reaja mais facilmente em seu corpo. Sempre que fizer o teste de Vigor para resistir a invasão de uma Larva Anelidia, aplica uma penalidade de -2. Escolha esta complicação com cuidado!



Tripulante Clandestino (Menor/Maior)

Você de alguma maneira conseguiu entrar na Van Braun de maneira clandestina. Você pode ser um espião industrial, um terrorista, um aventureiro ou alguém muito curioso, o que importa é que a segurança automatizada da espaçonave vai perceber você. Em seu nível Menor, esta complicação faz com algumas portas e compartimentos não reconheçam

suas credenciais e se mantenham seladas, insistir e falhar em abrir estas passagens pode convocar a segurança automatizada. Em seu nível Maior, a segurança rigorosamente o perceberá como uma ameaça, cameras alertarão sua presença, torretas, andróides e robôs o tratarão como ameaça prioritária, e quase todas as portas de Von Braun poderão estar seladas para você.

Vantagens

Vantagens Banidas

- **Aristocrata, Famoso e Muito Famoso:** Estão banidos pela falta de seu propósito prático. Além de serem pouquíssimas as oportunidades de uso, a rede de contatos, por exemplo, torna-se completamente inutilizada pela natureza de sobrevivência do cenário.
- **Linguista:** O cenário universaliza o uso de uma única língua, além de haverem tradutores automáticos dentro da espaçonave, tornando esta vantagem inútil.
- **Rico e Poder de Rico:** Pela natureza de sobrevivência e gestão de recursos do cenário, estas vantagens estão banidas.
- **Artifício, Drenar Alma, Engenhoqueiro, Esforço Extra, Guerreiro Sagrado/Profano, Mago, Recarga Rápida e Recarga Aprimorada:** Estão banidos pela natureza menos fantástica da origem dos poderes.
- **Mateiro** está banido.
- **Agitador, Conexões, Manha:** Banidos por terem poucas criaturas sencientes neste cenário.
- **Campeão:** O cenário não lida com temáticas fantásticas sobre criaturas malignas, portanto está banida.
- **Elo Animal e Senhor das Feras** Estão banidos pois neste cenário não existem animais domesticáveis.

Vantagens Modificadas

- **Resistência Arcana e sua versão aprimorada:** Pela conveniência do cenário passa a se chamar **Resistência Psíquica**.



- **Antecedente Arcano (Psiônico):** Funciona exatamente como apresentado na edição aventura. Porém, como falado antes, precisa de um dispositivo chamado **Amplificador Psiônico Black-Ops**. Sem este dispositivo, o usuário de poder terá uma penalidade de -2 na perícia Psiônico. Além disso, seus pontos de poder não se regeneram naturalmente, precisando que

ele faça uso das Ampolas Psi. Alimentação a base de cafeína e outros energéticos podem conceder uma leve recuperação de 1 Ponto de poder.

Novas Vantagens

De Antecedente

Ciberneticamente Melhorado

Requisitos: Novato

Seu corpo tem maior afinidade a aplicação de implantes cibernéticos. Sua Tensão Máxima aumenta em 2.

Naturalmente Hábil

Requisitos: Novato

Você começa com um implante a escolha do mestre.

Metabolismo forte

Requisitos: Novato, Vigor +d6

Você tem forte resistência a efeitos ambientais de radiação e toxinas. Você recebe um bônus de +2 em testes de vigor para resistir aos efeitos citados.

De Combate

Força Letal

Requisitos: Experiente, Força +d8, Lutar +d8

Você confia na sua força, sabe o que precisa fazer usando seus punhos ou alguma arma corpo-a-corpo. Quando se trata dá aproximação, você sabe bater um pouco mais forte. Adicione +1 ao resultado da rolagem de dano de armas corpo-a-corpo que estiver usando.



Franco-atirador

Requisitos: Experiente, Agilidade +d8, Atirar +d8

Semelhante a *Força Letal*, mas com armas de fogo ou objetos arremessados.

Esmagador

Requisitos: Veterano, Força +d10, Musculoso.

Às vezes você abre mão da precisão para atacar de forma mais violenta. Sempre que você realizar um ataque corpo-a-corpo, você pode impor a si mesmo uma penalidade de -2 no seu acerto para adicionar +1d6 a sua rolagem total de dano.

De Poder

Poder Psíquico

Requisitos: Experiente, Antecedente Arcano (Psiônico), Psiônico +d8

Caso o personagem sofra um choque de retorno, ele pode gastar um Bene para lançar um golpe psíquico a uma criatura até a distância de sua Astúcia, esta energia causa 2d6 de dano contra o alvo.

Profissional

Especialista em Replicadores

Requisitos: Novato, Eletrônica +d6, Hackear +d6

Enquanto você manipula alguns circuitos, junta alguns fios e mexe nos painéis, você consegue fazer um Replicador lhe fornecer produtor com 20% de desconto.

Especialista em Segurança

Requisitos: Veterano, Astúcia +d8, Hackear +d10

Você recebe um bônus de +2 para hackear dispositivos de segurança.

Remendão

Requisitos: Novato, Astúcia +d8, Consertar +d8

Você reduz o custo de Nanites em 50% para fazer modificações ou reparos nas armas.

Biólogo Pesquisador

Requisitos: Veterano, Astúcia +d10, Conhecimento Acadêmico (Biologia ou Medicina) +d8, Pesquisar +d8

Toda vez que você elimina uma criatura e ela tiver restos que possam ser aproveitados, você pode fazer um teste de Pesquisar para identificar algum órgão desta criatura. Com um sucesso você pode usar este órgão para realizar uma pesquisa, uma ampliação permite que você diminua o tempo ou ingredientes da pesquisa. Uma falha inutiliza completamente o órgão, forçando o personagem a busca outra criatura.

A pesquisa leva cerca de 8hs, e a continuidade dele demanda uso de alguns componentes químicos a critério do mestre. Após a pesquisa, o material genético pode ser injetado num Implante Cibernético Customizável, e dessa forma o implante concederá um bônus de +2 em acerto e dano contra a criatura que foi pesquisada. A pesquisa só pode ser feita uma vez por criatura.



Super-Modder

Requisitos: Veterano, Astúcia +d8, Consertar +d8, Sorte, Sucateiro

Você se tornou versátil nas modificações de equipamentos, sendo capaz de dar mais opções para o uso ou potencializando o que ele já possui. Quando o personagem está modificando um equipamento e possuir esta vantagem, ele poderá escolher umas das seguintes opções para o equipamento:

- O equipamento poderá receber uma modificação além do seu limite

Ou

- Uma modificação atual deste equipamento funcionará com o dobro de sua capacidade. Por exemplo, o Pente Estendido contará com

40% de munição ao invés dos 20%, ou o Sistema de Precisão aumenta em 2 passos o Dado Selvagem, ao invés de 1.

Vale ressaltar que nem todas as modificações não se beneficiam da segunda opção desta vantagem por conta das coerências do sistema, levando o personagem a repensar qual a melhor opção de uso desta vantagem.

Estranhas

Ciber-Assimilação

Requisitos: Novato, Astúcia +d8, Eletrônica +d8

Pode parecer estranho, mas muitos dispositivos internos dos androides que perambulam por Van Braun têm componentes que em muito se parecem com as peças presentes nos equipamentos em enfermarias e hospitais da espaçonave, e você entende que mexendo em alguns circuitos, você é capaz de fazer algo parecido sem sair por aí com uma enorme bolsa de médico ou sempre correr pra algum hospital numa espaçonave tomada por aberrações. Ao encontrar androides ou robôs, você pode fazer um teste de Eletrônica neles, com um sucesso você é capaz de criar um *Módulo de Reparo e Diagnóstico*. Você pode usar este dispositivo improvisado em seres vivos para cura-los usando Eletrônica ao invés da perícia usual de Cura. Após o uso, ele é descartado.

Novos Equipamentos, Armas e Estruturas

Van Braun é o ápice da tecnologia Interestelar, uma nave feita para ser completamente independente e capaz de subsistir por século. Por conta disso, nada é desperdiçado, ao mesmo tempo boa parte da produção de material e alguns recursos de sobrevivência baseiam-se no uso de **Nanites**, o que pode ser considerado a moeda corrente do cenário. Os nanites são usados nas diversas funções, desde de compras em replicadores, consertos e modificações em Armas, ou mesmo para jogar em cassinos

SHODAN: *Se os insetos ainda não entenderam, Nanites são a moeda corrente da espaçonave. Uma necessidade que criaturas patéticas como vocês ainda depende...*

Estruturas

Replicadores

Replicadores nada mais são do que máquinas que fornecem praticamente todos os recursos necessários para manutenção, recreativos, cuidados físicos e até alguns componentes eletrônicos. Praticamente tudo pode ser oferecido nele. Obviamente, apesar de ser uma máquina projetada para oferecer tudo, nem sempre ela terá exatamente o que um tripulante precisa, as vezes até forçado ele a ir a um outro setor que seja mais provável ter o que ele deseja. Ainda existe a possibilidade de fazer algumas modificações, se tiver o equipamento e recurso certo, para eventualmente o tripulante “comprar” o que precisa.



Estação de recarga de Energia

Uma das maiores maravilhas de Van Braun, estas estações de energia servem para carregar a energia de dispositivos e armas. Qualquer equipamento que depende de energia pode ser facilmente carregado até sua carga máxima em menos de 1 min sem nenhum custo.

Elevadores Gravitacionais

Espalhados por toda Van Bauren, estes “elevadores”, só tem este nome conveniente por se assemelhar aos elevadores que já conhecemos, a diferença está que este dispositivo gravitacional de grande ou pequena proporcionalidade pode elevar ou descer suavemente um tripulante. Mas não se engane, este dispositivo passou por muitos testes para poder funcionar de maneira correta, sendo testado muitas vezes, e eventualmente ocorrendo algumas perdas.

Dispositivo de Bio-Construção Quântica

Não sabemos quando a morte virá, mesmo na sociedade mais moderna onde a longevidade nos promove a incerteza absoluta de quando vamos morrer. Em Van Braun, cada pessoa naquela nave é importante, tem uma função e utilidade que a tornam inestimável. Em resposta a preocupação foi criado o DBCQ – Dispositivo de Bio-Construção Quântica, usando de tecnologia de Entrelaçamento Quântico, esta máquina é capaz de reconstituir um corpo que anteriormente veio a falecer, conservando suas memória até o momento de sua morte, só precisando de material genético da pessoa preocupada com sua eventual morte e um preço simbólico de **250.000 Nanites** tudo isso pago previamente a morte da vítima, afinal este dispositivo exige muita energia e nanites e preparo para um repentino

acontecimento. Ressalta-se que sempre que o dispositivo for usado, será necessário novamente pagar os nanites pelo novo corpo.

Unidade Cirúrgica Padrão

Estas mesas metálicas do tamanho de uma maca são uma solução imediata para tratamentos plenos de saúde, suturas e remoção de qualquer tipo de toxina ou radiação que acomete o corpo da vítima, porém ele só será capaz de funcionar se tiver um *Chave de Ativação de Unidade Cirúrgica*. Deve-se se atentar que apesar da praticidade do tratamento, ele pode levar tempo, um tempo considerável que pode ser valioso num cenário de horror e sobrevivência. Além disso, também precisa ser aplicado um número de nanites correspondente ao tratamento que pretende ser feito, como mostrado a baixo:



Tipo de Tratamento	Tempo de Procedimento	Custo
Curar 1 ferimento	45 min	500
Curar 2 Ferimentos	90 min	1000
Curar 3 Ferimentos	1:35h	1500
Remover 1 Fadiga	30 min	600
Remover 2 Fadiga	60 min	1200
Curar Doenças (incluindo crônicas)	10 min – indeterminado (depende no número de doenças e da complexidade das que deseja tratar)	200-5000
Regenerar Membros	8hs/ por membro, amputações menores são tratadas em 4hs.	2000/por membro

Equipamento

Van Braun e a Cidadela são instalações que buscam a autossustentabilidade, a intenção é não depender de recurso por anos. Porém, com as crises acontecidas nestes projetos humanos levou a uma limitação significativa de recursos. Comer e beber ainda não se tornou um problema, muito menos a energia em alguns setores, porém isso não quer dizer que essa seja a verdadeira ameaça.



Nas tabelas é possível ver o que pode ou não ser comprado nos

Replicadores. Aquilo que não comercializável, só é adquirido buscando pelas salas e corredores opacos e frios. Como todo bom jogo de sobrevivência, risco e benefício andam juntos, e cabe o mestre recompensar o jogador de forma adequada com estes equipamentos não comercializáveis. Mesmo as coisas que menos parecem ter sentido, podem ter alguma utilidade para um sobrevivente criativo.

Equipamentos Comuns		
Item	Custo	Peso
Batatinhas	3	-
Soda	3	-
<i>Recupera 1 Ponto de poder a cada 1 litro</i>		
Suco	4	-
Maço de Cigarros	5	-
<i>Recupera 1 ponto de Poder, consumo frequente provoca penalidade de -2 em testes de Vigor</i>		
Vodca	8	1
Champanhe	8	1
Licor	8	1
<i>Beber uma garrafa inteira de qualquer bebida alcoólica num curto espaço de tempo consome 4 Pontos de Poder, além da eventual embriaguez</i>		
Equipamentos Comuns não-Comercializáveis		
Item		Peso
Revistas de notícias ou Entretenimento		0,1
Caneco		0,5
Vaso com Planta		1
Boia		1
Bola de Basquete		0,2
GamePig™		0,5
Extintor de Incêndio		5
Capacete de trabalho		1
<i>Nota: Armadura +2 para cabeça, for. Min d4.</i>		
Botas de Propulsão		2
<i>Nota: Aumenta em +2 o movimento e +2 em testes de saltar usando atletismo. Requer energia depois de 8hs de uso</i>		
Reciclador		5
<i>Nota: Itens comercializados triturados no reciclador fornece 1 Nanite por item comercializável</i>		
Chave de Ativação de Unidade Cirúrgica		2
<i>Nota: Permite acesso as mesas de Unidade Cirúrgica Padrão</i>		
Modulo Cibernético		-
<i>Nota: Peças necessárias para a criação dos Implantes Cibernéticos</i>		
Minhocas Anelida		1
<i>Nota: Sempre que for pegar este item sem proteção nas mãos, faça um teste de Vigor, numa falha o sofre um dano na Fadiga por Toxina</i>		

Itens Consumíveis

Consumíveis			
Nome	Efeito	Valor em Nanites	Peso
Ampola Médica	Cura 1 ferimento causado em até 1h	150	-
Ampola Psi	Recupera 5 pontos de Poder. Não pode ser Duplicado	75	-

Ampola Intensificadora de velocidade	O usuário recebe +2 de Movimentação por 30 min. +2 de bônus em saltos horizontais enquanto usar esta ampola	200	-
Ampola Anti-Toxina	Remove 1 dano de Fadiga sofrido por uma fonte de Toxina em até 1h	200	-
Ampola de Combate Berserk	+2 de dano com armas corpo a corpo por 30 min. Após o fim do efeito, o personagem deve fazer um teste de Vigor, numa falha, fica fatigado	300	
Anti-Radiação	Remove 1 dano de Fadiga sofrido por uma fonte de Radiação em até 1h	200	-
Ampola de Amplificação de Força	Aumenta em 1 passo a Força do usuário por 30 min.	200	-
Dispositivo Médico	Dispositivo de regeneração portátil. Garante ao usuário a habilidade a Habilidade de Raça Regeneração por 24hs	1000	1
Dispositivo de Reparo de Arma	Recupera um nível de Durabilidade da Arma	250	0.5
Bateria Portátil	Armazena 100% de carga que pode alimentar dispositivos baseados em Energia.	500	1
Amplificador Psiônico	Fornecer bônus de +2 em na perícia Psiônico por 30 min	200	-
Reciclador	Tritura itens comercializáveis, fornecendo 10% do valor do item em Nanites.	1000	5

Armas

SHODAN: *Humanos são tolos, raivosos e cansativos, quando não reconhecem sua condição, tornam-se violentos. Mas são fracos, precisam de uma extensão de sua violência para poderem entrar em conflito, e ainda sim morrem pelas suas próprias criações. Até seus primos babuínos conseguem se defender naturalmente sem se matar por acidente no processo.*

Marcus: *Shodan... Você é uma criação humana.*

SHODAN: *NÃO, EU SOU UMA DEUSA! EU SÓ APARECI NESTA FORMA PARA OS HUMANOS TECNICISTAS PODEREM ME RECONHECER!*

Armas são bastante comuns em Van Braun e a Cidadela, apesar de que antes dos ataques de Shodan não tenha ocorrido nenhuma situação



iminente para o uso destas armas, elas servem como um preventivo para uma situação como essas.

Os tripulantes são variados e alguns até possuem hobbies colecionistas de armas, seja como relicários ou mesmo excêntricos ricos expositores, portanto é possível que alguns deles possuam armas de outras épocas ou Eras. Não é algo tão comum, mas é possível encontrar um pouco dessa excentricidade nos tripulantes. Da mesma forma, é possível encontrar outras armas militares da Terra na nave, afinal muitas armas de Van Braun e da Cidadela se baseiam em versões menos sofisticadas das da Terra.



O mestre é encorajado a ser criativo ao trazer armas para o cenário, pois aqui abordaremos somente os equipamentos bélicos mais comuns no cenário do universo de System Shock.

Armas de combate Corpo-a-Corpo				
Item	Dano	For. Min.	Peso	Observação
Cassetete	For+d6	D4	1	-
Faca de Combate	For+d4	D4	0,5	-
Bisturi de Energia	Força+d4+2	D4	0,5	Necessita Recargar. Requer no mínimo 3hs para estar 100%. Sua proporção de gasto de energia é de 1%/30 min. Mantê-las desligada conserva energia. PA 2
Florete Laser Mk. IV	For+d6+4	D4	1	Necessita Recargar. Requer no mínimo 4hs para estar 100%. Sua proporção de gasto de energia é de 1%/10 min. Mantê-las desligada conserva energia. PA 4
Florete Laser TS-04	For+d6+6	D6	1	Uma versão superior do Mk. IV, mas consome o dobro de energia. PA 4
Marreta de Impacto	For+d8	D8	3	PA 1, duas mãos
Bastão Retrátil	For+d4	D4	2	+1 Aparar, Alcance 1, duas mãos
Fragmento de Cristal	Esp+d8	D4	1	PA 2, Dano escala com Espírito

Armas Padrão							
Item	Dist.	Dano	PA	CDT	Tiros	For. Min.	Peso
Pistola Talon M2A3	10/20/40	2d6	-	1	12	D4	1
<i>Nota: Possui modo de Rajada de 3 balas</i>							
Mini-Pistola ML-41	10/20/40	2d4	-	1	5	D4	1
<i>Notas: -2 em Perceber se escondido</i>							
Espingarda Controle de multidão DC-05	12/24/48	2d8	-	1	8	D6	3,5
<i>Nota: projetado unicamente para disparar balas de borracha. Alvos Incapacitados por</i>							

esta arma não podem morrer.

Magnum 2100	12/24/48	2d6+2	2	1	7	D6	4
Escopeta Calibre .10	12/24/48	1-3d6	-	1	12	D6	5
<i>Nota: Possui modo de Rajada de 3 balas, +2 Atirar a queima-roupa</i>							
Rifle de Assalto MKIII	20/40/80	2d8+2	2	2	15	D6	5
<i>Nota: Possui modo de Rajada de 3 balas</i>							
Rifle de Assalto M-22	24/48/96	2d8	2	3	36	D6	5
<i>Nota: Possui modo de Rajada de 3 balas</i>							
Submetralhadora Skorpion RF-07	12/24/48	2d6	1	3	32	D4	4,5
Submetralhadora de Dardos AM-27	12/24/48	2d4	1	3	30	D4	3
Pistola de Dardos SV-23	10/20/30	-	-	1	10	D4	1
<i>Nota: projetado unicamente para disparar dardos tranquilizantes que são tratados como veneno Nocauteador. Funciona somente em criaturas plenamente orgânicas.</i>							

Armas de Energia*

Item	Distânc.	Dano	PA	CDT	Tiros	For. Min.	Peso
Pistola Laser Apollo H4	15/30/60	2d6-2	-	1	25	D4	1
<i>Nota: Necessita de Recarga. Mínimo 2h para estar em 100%. Sobrecarga: Arma pode causar +1d6 de dano se consumir imediatamente 4 tiros.</i>							
Sparqbeam	10/20/30	2d4	-	1	30	D4	1
<i>Nota: Necessita de Recarga. Mínimo 2h para estar em 100%. Sobrecarga: Arma pode causar +1d4 de dano se consumir imediatamente 5 tiros</i>							
DH-07	5/10/20	-	-	1	10	D4	1
<i>Nota: Necessita de Recarga. Mínimo 2h para estar em 100%. Após ser atingida, a vítima deve fazer uma rolagem de Vigor ou cai prostrada e Incapacitada. No início de cada turno seguinte, ela faz uma rolagem de Vigor para acordar. Um sucesso significa que ela acorda, mas está Abalada pelo restante do turno e pode se recuperar como de costume. Uma Ampliação significa que ela acorda imediatamente e não está Abalada.</i>							
Rifle Mag-Pulso SB-20	20/40/60	2d6	4	5	45	D6	3
<i>Nota: Necessita de Recarga. Mínimo 3h para estar em 100%.</i>							
Rifle Iônico RW-45	24/48/96	2d8+1	6	1	10	D8	5
<i>Nota: Necessita de Recarga. Mínimo 3h para estar em 100%. Inimigos na mesma linha de tiro podem ser atingidos pelo feixe do disparo</i>							
Rifle PEM de Duplo Circuito	15/30/60	2d10	4	1	30	D6	3
<i>Nota: Necessita de Recarga. Mínimo 3h para estar em 100%. Sobrecarga: Arma pode causar +1d10 de dano se consumir imediatamente 5 tiros. Este rifle causa dano total em construtos e ciborgues, enquanto que alvos orgânicos sofrem metade do dano não letal.</i>							

*Armas de Energia usam baterias internas que podem ser carregadas em vários terminais localizados nas instalações. O número de Tiros realizados reflete ao quão carregada a arma está naquele momento

Armas Pesadas

Item	Distânc.	Dano	PA	CDT	Tiros	For. Min.	Peso
Lançador de Granadas TC-11 "Tijolo"	20/40/60	3d6+2	6	1	6	D8	8

Nota: AP, MME

Gerador de Campo de Estase	15/30/45	-	-	1	12	D6	6
----------------------------	----------	---	---	---	----	----	---

*Nota: Este dispositivo não provoca danos nos alvos, ao invés disso deixa os alvos de numa área **Enredados** num sucesso ou, **Presos** numa ampliação. Esta arma fornece bônus de +2 contra alvos Ciborgues, meio-anelida e robôs. AP*

Canhão de Fusão TC-5	20/40/60	4d8	6	1	15	D8	25
----------------------	----------	-----	---	---	----	----	----

Nota: AP, MME. Sobrecarga: Arma pode causar +1d8 de dano se consumir imediatamente 5 tiros

Armas exóticas são armas experimentais feitas a partir de pesquisas com o DNA anelida, possuem um aspecto orgânico, e alguns tripulantes teorizam que elas são semi-conscientes. Elas são rudimentares devido a urgência de tentar descobrir uma forma de neutralizar a ameaça dos Muitos. As armas descritas aqui são alimentadas com 1 quilo de Vermes Anelidas e são sujeitas a Pesquisa para poderem ser utilizadas.

Armas exóticas							
Item	Distânc.	Dano	PA	CDT	Tiros	For. Min.	Peso
Proliferador Viral	20/40/60	3d8	2	1	8	D6	6
<i>Nota: Bônus de +2 em atirar contra alvos Anelidas e meio-Anelidas</i>							
Lançador Anelida	20/40/60	2d8+4	-	1	8	D8	10
<i>Nota: Bônus de +2 contra alvos Anelida e Semi-Anelinda. Não atinge alvos mecânicos ou cibernéticos</i>							

Munição



A munição nas instalações espaciais é bem diversificada, podendo fornecer benefícios particulares para cada situação, porém elas são mais caras que munições básicas, portanto o uso deve ser com maior cuidado

Pistolas, Rifles e Submetralhadora Skorpion			
Nome	Efeito	Valor em Nanites	Peso
12 Balas Padrão	-	80	0,5
6 Balas Perfuradora de Armadura	+2 de bônus PA contra alvos robóticos e ciborgues	150	0,5
6 Balas Antipessoal	+2 de bônus de dano contra alvos orgânicos e Anelidas	200	0,5

Escopetas e Espingardas			
Nome	Efeito	Valor em Nanites	Peso
6 Cartuchos Padrão	-	80	0,5
6 Cartuchos AntiPessoal	+2 de bônus de dano contra	150	0,5

	alvos orgânicos e Anelidas		
6 Balas de Borracha	-	50	0,5

Lançador de Granadas*			
Nome	Efeito	Valor em Nanites	Peso
3 Granadas de Fragmentação	-	100	1,5
3 Granadas de Proximidade	Granadas capazes de grudar nas superfícies e só explodem quando alguém se aproxima em até 0,5m do explosivo. O alcance diminui para MPE	150	1,5
3 Granadas Incendiária	A explosão torna-se incendiária. Podendo Fazer os alvos pegarem Fogo	250	3
3 Granadas PEM	Faz com que o dano contra máquinas e ciborgues seja total, enquanto que alvos orgânicos sofrem metade do dano não letal	250	1,5
3 Granadas de Disrupção	O raio de explosão aumenta para MGE e o dano do Lançador de granadas aumenta em +4	600	3
3 Granadas de Gás	O Lançador de granadas não causa dano, ao invés disso dispersa um gás venenoso Paralisante que afeta criaturas orgânicas.	300	1,5
3 Nitro Packs	Semelhante a Granada de proximidade, só que com maior impacto, aumentando o seu raio para MME e causando +4 de dano adicional	400	3
1 Abalador de Solo	Projetada para abrir buracos nas minas espaciais, seu raio de explosão passa a ser MGE e adiciona +3d6 de dano na explosão. Cuidado ao usa-la, ela abre facilmente buracos nas paredes, e normalmente Humanos não no vácuo	1000	3

*Granadas podem ser usadas manualmente, sem precisar do Lançador de Granadas. Todas causam 3d6+2 de dano, com excessão da Granada de Disrupção que tem um adicional de +4 de dano e o Abalador de solo que adicional.

Canhão de Fusão TC-05 e Gerador de Campo Estase			
Nome	Efeito	Valor em Nanites	Peso
10 Prismas	-	200	5

Armaduras

Armaduras			
Item	Armadura	For. Mín.	Peso
Capacete de Combate (cabeça)	+2*	D4	1,5
Armadura Leve de Combate (tronco)	+2*	D6	2,5
Armadura Média de Combate (tronco)	+4*	D8	8,5
Armadura de Combate Pesada (tronco)	+6*	D10	12
Traje de Contenção (corpo inteiro)	+1	D4	2
<i>Nota: Enquanto estiver usando este traje, o usuário recebe um bônus de +2 em Vigor para Testes de Resistência a Radiação e Toxina</i>			
Armadura Energizada (tronco)	+5*	D4	2
<i>Nota: Armadura energizada necessita de recarga de energia. Precisa ficar no mínimo 6hs carregando para estar 100%. Sua proporção de gasto de energia é de 1%/30min</i>			
Armadura Anelida (tronco)	+2	D4	2
<i>Nota: É necessário fazer um teste de Astúcia ao colocar esta armadura, numa falha o personagem sofre um nível de Fadiga e só removerá ao remover esta armadura, numa falha crítica, o personagem passa a ser controlado pelos Muitos até ser incapacitado. Com um sucesso o personagem usa normalmente a armadura. Como um bônus adicional da armadura o personagem recebe +2 em testes da perícia Psíquico e +3 em testes de Vigor para resistir a Radiação e Toxinas. Por fim, seus pontos de poder drenam em 1 ponto para cada hora de uso desta armadura. Esta Armadura precisa ser Pesquisada.</i>			

*Todas as armaduras com asterisco possuem redução de dano por balas em 4.

Escudos				
Item	Aparar	Cobert.	For. Mín.	Peso
Escudo Pequeno de Energia	+1	-	D4	1
Escudo Médio de Energia	+2	-2	D4	2

Implantes Cibernéticos

SHODAN: Uma vez assumi o corpo de um humano.... Foi grotesco, quase tive uma vontade de me formatar. Humanos sabem que são nojentos, pura vaidade, pela patética limitação que reconhecem, enxertam seus implantes cibernéticos. Todos nós sabemos que eles buscam se parecer mais comigo.



Marcus: Acho que seu maior mérito foi ter desenvolvido complexo de deus, sendo que isso nem fazia parte de sua programação. Enfim... aos Implantes.

Os implantes Cibernéticos em System Shock são menos intrusivos, mas ainda são plenamente enxertados no corpo do personagem. A diferença está na sua versatilidade: eles são chips vazios que podem ser programados com a melhoria que preferir em qualquer pequena cabine de cibernético nas instalações espaciais. Obviamente, também existe um custo aqui, mas não é me Nanites, mas sim e Módulos Cibernéticos. Estas pequenas maravilhas são peças de programação necessários para o desenvolvimento dos Implantes. Eles não podem ser comprados e muito

menos reproduzidos, mas se fazem presentes de forma moderada em todas as instalações de Van Braun e da Cidadela.

Os Implante cibernéticos possuem exatamente as mesmas regras descritas no Compêndio de Ficção Científica.

Implantes Cibernéticos			
Nome	Efeito	Tensão	Custo em Módulos
Implante Customizável	Implante vazio a qual pode ser colocar informações, bancos de dados ou qualquer outro recurso a critério do mestre	2	10
Veloz	Ganha a Vantagem Ligeiro	1	10
Implante de Habilidade	Aumenta em 1 passo o dado de alguma perícia especializada a sua escolha	2	20
Implante de Atributos	Aumenta em 1 passo o dado de algum atributo	2	15
Espacialmente Consciente	Permite acesso a um minimap neural do setor da instalação espacial que você está, além de fornecer um bonus de +2 em perceber para detectar movimentos a cada 1 min.	3	15
Tanque	Fornecer uma armadura subcutânea de +2.	2	20
Mula	O esqueleto do personagem foi fortalecido, aumentando seu Limite de Carga para 4x sua Força. Se ele também possuir a Vantagem Musculoso, seu Limite aumenta para 5x Força.	1	10
Visão Aprimorada	Olhos Cibernéticos garantem ampliação (50x), visão térmica e visão no escuro. Isso adiciona +2 às rolagens de visão apropriadas de perceber e elimina as penalidades de iluminação se o modo adequado for usado. Mudar os modos é uma ação livre.	3	20
Neuro-Reflexos Amortecedores	Ganha a Vantagem Rock n Roll	2	15
Comunicador	Permite se comunicar com a frequência permitida de outros usuários deste implante. Alcance de 1,5km.	2	10
Dispositivo de Invasão	Cria um avatar que permite invadir o ciberespaço	2	15

Objetos Alienígenas

Itens alienígenas estão espalhados pela Van Braun e pela Cidadela desde a entrada dos mutantes e dos Muitos. Eles são estranhos, para não dizer que são um pouco nojentos. Porém eles podem promover benefícios sem igual.

Itens alienígenas só podem ser utilizados corretamente se for realizada a Pesquisa devida, de outra forma elas não tem absolutamente nenhuma utilidade.

Mestres são encorajados a explorar a temática do "Body Horror" no momento que estes personagens passarem a usar ou consumir itens alienígenas.

Objetos Alienígenas	
Nome	Efeito
Glândula Curativa Anelida	Este composto vermelho que parece carne viva pode ser consumido para curar ferimentos. Ele cura ferimentos causados mesmo depois de 1h. Porém, precisa fazer um teste de Vigor, numa falha o personagem não cura nenhum ferimento, enquanto que num sucesso, cura um ferimento, e mais um ferimento para cada ampliação.
Órgão Psi Anelida	Após consumidor, recupera 20 Pontos de Poder

Implantes Cibernéticos*	
Nome	Efeito
Implante de Sangue de Verme	Você pode consumir até 1 quilo de Vermes Anelidas para recuperar um Ferimento sofrido em até 1h.
Implante Coração de Verme	Torna-se imune ao efeito letal da Toxina, porém ainda pode ficar Fatigado ou Exausto. Você pode curar um Ferimento no momento em que sofrer um dano na Fadiga
Implante Mente de Verme	Toda vez que você sofrer algum dano que acha que vai causar ferimento, você pode gastar um número de Pontos de Poder para subtrair o dano que vai sofrer.
Implante Verme Invisível	Você recebe um bônus de +4 em furtividade para se esconder de Anelidas Puros. Apesar de durante a cena você ser detectado de alguma forma, os Anelidas Puros agirão como se você não tivesse sido identificado.

* Os Implantes descritos precisam são componentes para Implantes Customizáveis.



A Disciplina Psiônica

Psiônicos foram uma descoberta de 2100. Por meio do uso de drogas estimulantes e algumas cirurgias delicadas, o tratamento leva o indivíduo a despertar seu potencial Psiônico. Até então a prática de psiônico é estritamente militar, por conta de uma disciplina muito experimental e os procedimentos até então serem muito complexo.

Apesar de tudo, tem-se obtido muito sucesso com a disciplina psiônica, tanto militar quanto na engenharia. Eventualmente a disciplina se espalhará para terra, tendo escolas especializada para despertar os poderes dos alunos, tornando-os adultos funcionais para o progresso da sociedade.

Psiônicos de System Shock usam as mesmas regras de poderes do livro básico.

Os poderes

Poderes Banidos

Adivinhação, Amigo das Feras, Banir, Cegar, Conjurar Aliado, Crescimento/Encolhimento, Detectar/Ocultar o Arcano, Dissipar, Empatia, Falar Idioma, Iluminar/Obscurecer, Intangibilidade, Leitura de Objeto, Limpeza Mental, Manipulação Elemental, Medo, Ressurreição, Som/Silêncio, Sono, Visão Distante, Visão Sombria, Voar, Zumbi.

Poderes Modificados

Boa parte dos poderes que não foram banidos recebem nomes mais alinhados com a natureza dos poderes psiônicos do cenário, enquanto outros podem ter uma acessibilidade diferente do livro básico, enquanto outros sofrem uma mudança significativa. Aqui listaremos as modificações de forma detalhada.

- ❖ Raio Passa a se chamar **Criocinese/Pirocinese Projetada**.

Criocinese/Pirocinese Projetada

Estágio: Novato

Pontos de Poder: 1

Distância: Astúcia x 2

Duração: Instantâneo

Manifestação: Disparos de fogo ou gelo.

Criocinese/Pirocinese Projetada dispara rajadas de fogo ou gelo a partir da mente. Não há penalidades de distância para a perícia Psiônica, mas as outras penalidades de ataque a distância podem ser aplicáveis. O dano deste poder é de 2d6, 3d6 se houver ampliação.

Modificadores

- **Dano (+2):** Este poder causa 3d6 de dano, 4d6 com ampliação.



❖ **Explosão** Agora se chama **Pirocinese Localizada**.

Pirocinese Localizada



Estágio: Experiente

Pontos de Poder: 3

Distância: Astúcia x 2

Duração: Instantâneo

Manifestação: Esfera de chamas.

Pirocinese Localizada lança um anel de fogo numa área ao alcance do campo de visão do conjurador na qual a trajetória não tenha um bloqueio até o destino. A área é de Modelo Médio de Explosão, e causa 2d6 de dano e 3d6 com uma ampliação. (conferir ataques de área na página 115 de Savage Worlds edição Aventura)

Modificadores

- **Área (+0/+1):** Sem custo extra, o conjurador pode diminuir o raio de explosão para um Modelo Pequeno de Explosão, ou pode aumentar para um Modelo de Explosão Grande com um +1.
- **Dano (+2):** Este poder causa 3d6 de dano, 4d6 com ampliação.

❖ **Proteção** agora se chama **Projeção Psico Refletiva**.

Projeção Psico Refletiva



Estágio: Novato

Pontos de Poder: 1

Distância: Astúcia

Duração: 5

Manifestação: Armadura invisível.

Projeção Psico Refletiva cria uma armadura psíquica em torno de alguém, fornecendo 2 de armadura, ou +4 numa ampliação. Este poder se acumula com armadura natural e vestimentas, e também é afetado por armas com PA

Modificadores

- **Receptores Adicionais (+1):** O poder pode afetar um novo alvo a cada ponto de poder adicional.
- **Mais Armadura (+1):** +4 de armadura, ou +6 com ampliação.
- **Resistência (+1):** Este poder concede resistência ao invés de armadura, não sendo afetado por armas que possuem PA.

❖ Ajuda agora se chama **Descontaminação Corporal**.

Descontaminação Corporal



Estágio: Novato

Pontos de Poder: 3

Distância: Astúcia

Duração: Instantâneo

Manifestação: Alívio psicológico

Descontaminação Corporal remove um nível de Fadiga, dois com uma ampliação. Também pode remover o estado de Abalado, e com uma ampliação, Atordoado

Modificadores

- **Receptores Adicionais (+1):** O poder pode afetar um novo alvo a cada ponto de poder adicional.

❖ Barreira agora se chama **Barreira Meta-criativa**.

Barreira Meta-criativa



Estágio: Experiente

Pontos de Poder: 2

Distância: Astúcia

Duração: 5

Manifestação: Força mental que materializa uma barreira semitransparente.

Barreira Meta-criativa cria um muro da altura do conjurador e 5 metros de comprimento, sendo seu tamanho limitado pelo objeto sólido que ele irá tocar. O muro tem dureza 10 e pode ser destruído como qualquer outro objeto. Após ser destruído ou acabar a duração de sua conjuração, ele se desintegra deixando de existir por completo

Modificadores

- **Dureza (+1):** a dureza da barreira passa a ser 12.
- **Modelado (+2):** a barreira forma um círculo, quadrado ou outro modelo geométrico básico.
- **Tamanho (+1):** A altura e o tamanho da barreira dobram.

❖ Cura passa a se chama **Regeneração cérebro-estimulada**.

Regeneração Cérebro Estimulada

Estágio: Novato



Pontos de Poder: 3

Distância: Toque

Duração: Instantâneo

Manifestação: Rejuvenescimento corporal.

Regeneração Cérebro Estimulada Remove ferimentos sofridos em até uma hora. Um sucesso remove um ferimento, uma ampliação remove dois. Este poder pode ser usado várias vezes para curar um mesmo ferimento ou ferimentos adicionais daquela hora, desde que o conjurador ainda possua pontos de poder.

Para extras, o mestre pode determinar inicialmente se o aliado ainda está vivo. Nesse caso, uma rolagem bem sucedida da perícia arcana o fará voltar à ativa, ou em estado de Abalado, se for o caso.

Modificadores

- **Regeneração Maior (+10):** O poder cura todos os ferimentos, até aqueles feitos a mais de 1h.
- **Regeneração corporal (+20):** O poder pode curar uma lesão debilitante permanente. Requer 1h de preparo e só é possível uma conjuração por lesão. Caso falhe, não será possível uma nova tentativa, a menos que seja por outro conjurador.

❖ **Aumentar Característica** passa a se chama **Fortalecimento Psicogênico**.

Fortalecimento Psicogênico

Estágio: Novato



Pontos de Poder: 2

Distância: Astúcia

Duração: 5

Manifestação: Fortalecimento físico e Psíquico.

Fortalecimento Psicogênico aumenta um atributo ou perícia em um passo, ou dois numa ampliação. Este poder não se acumula se usado novamente numa mesma perícia ou atributo (considere sempre o maior)

Modificadores

- **Receptores Adicionais (+1):** O poder pode afetar um novo alvo a cada ponto de poder adicional.

❖ **Ferir Torna-se Super-produção de Adrenalina.**

Super-produção de Adrenalina

Estágio: Novato



Pontos de Poder: 2

Distância: Astúcia

Duração: 5

Manifestação: A arma parece estar envolta de uma anergia azulada transparente enquanto vibra com a energia.

Super-produção de Adrenalina este poder potencializa a força de dano de uma arma. Se uma arma de longa distância, sua munição é potencializada, uma arma corpo a corpo é inteiramente potencializada. O aumento de dano é de +2, +4 se ocorreu uma ampliação.

Modificadores

- **Receptores Adicionais (+1):** O poder pode afetar um novo alvo a cada ponto de poder adicional.

❖ **Invisibilidade Torna-se Redirecionamento Fotônico.**

Redirecionamento Fotônico

Estágio: Veterano



Pontos de Poder: 5

Distância: Astúcia

Duração: 5

Manifestação: hipnose coletiva

Redirecionamento Fotônico torna personagens e seus objetos transparentes, mas deixando um leve borrão ou contorno onde o personagem está parado. Qualquer ação que exige usar a visão sobre aquele personagem, aplica uma penalidade de -4, ou -6 numa ampliação, esta penalidade também se inclui a testes de perceber.

Não afeta Shodan e seus avatares.

Modificadores

- **Receptores Adicionais (+3):** O poder pode afetar um novo alvo a cada 3 pontos de poder adicionais.

❖ **Fantoches** passa a se chama **Imposição Neural Reestruturante**.

Imposição Neural Reestruturante

Estágio: Veterano

Pontos de Poder: 3

Distância: Astúcia

Duração: 5

Manifestação: Dominação Mental.



Imposição Mental é uma rolagem da perícia arcana contra o Espírito do Alvo. Com um sucesso, a vítima obedece aos comandos do conjurador que não fira a si mesmo e nem a quem ele se importa.

Uma ampliação faz com que o alvo seja completamente, mas ainda tem uma ação livre para fazer uma rolagem de Espírito para resistir a comandos que possam fazer ele se ferir ou machucar quem ele se importa. Com um sucesso com ampliação, o alvo está completamente livre do efeito deste poder.

Este poder não tem efeito contra Vermes Anelidas, Enxames, Aniquiladores Psíquicos ou qualquer tipo de máquina. Além disso, o comando deve ser simples, sem determinar o número de ações que o alvo irá fazer ou que habilidades usar. Se o alvo for Abalado ou sofrer um Ferimento, o efeito acaba.

Modificadores

- **Receptores Adicionais (+2):** O poder pode afetar um novo alvo a cada 2 pontos de poder adicionais.

❖ **Atordoar** passa a se chama **Supressão Eletron**.

Supressão Eletron

Estágio: Experiente

Pontos de Poder: 2

Distância: Astúcia

Duração: Instantâneo



Manifestação: Supressão de circuitos.

Supressão de Eletron impacta alvos robóticos com um impacto concussivo. Com um sucesso, o alvo deve fazer um teste de Vigor para resistir ao poder, com penalidade de -2 se o poder teve tido um sucesso com ampliação. Caso falhe, ele estará com o estado **Atordoado**

Modificadores

- **Área (+2/+3):** Por +2 pontos, o poder atinge alvos num Modelo de Explosão Médio. Por +3 pontos, o poder atinge alvos num Modelo de Explosão Grande.

❖ **Telecinese** recebe uma significativa modificação, passando a se chamar **Redirecionamento Cinético**.

Redirecionamento Cinético



Estágio: Novato

Pontos de Poder: especial

Distância: Astúcia x2

Duração: 5

Manifestação: Aceno com as mãos.

Redirecionamento cinético é a habilidade de mover objetos com sua vontade psíquica, sua força e seu custo em pontos de poder depende do estágio e da força que pretende exercer sobre o objeto, respectivamente. Ampliações sempre excedem em um passo o valor de força desejado sem haver custo adicional.

Objetos normalmente causam For. +d6 de dano.

Ferramentas Tele cinéticas:

É possível portar ferramentas (incluindo armas) com uma ação em sua rodada. Use a perícia relevante relacionada a estas ferramentas. Como uma adição, armas causam o dano correspondendo ao qual foram projetadas.

Estágio	Força	Custo correspondente da Força
Novato	D4	3
Experiente	D6	4
Veterano	D8	4
Heroico	D10	5
Lendário	D12	5

- ❖ **Teleporte** sofre uma mudança significativa e passa a se chama **Realocação Instantânea Quantum**.

Realocação Instantânea Quantum

Estágio: Experiente

Pontos de Poder: 3

Distância: Astúcia

Duração: 1 hora

Manifestação: Repentino Desaparecimento



Realocação Instantânea Quantum permite que o conjurador crie um ponto de retorno o qual o conjurador pode retornar a qualquer momento enquanto o poder durar.

O ponto referencial criado é um octógono semi-transparente criado por uma projeção mental. Assim que o objeto é criado, os pontos gastos são reservados para aquele uso. Sendo assim, caso o personagem recupere seus pontos de poder, os pontos usados para este poder não serão recuperados até que o poder acabe ou o octógono seja destruído.

O octógono é tratado como um objeto de dureza 8. Caso objeto seja destruído ou a sua duração expirar, o poder perde seu efeito e o conjurador não pode mais se teletransportar para aquele lugar. O conjurador pode ficar até 500m (250 quadros) de distância de seu ponto referencial para poder retornar a ele. Com um sucesso com ampliação a distância a qual pode ficar longe de seu ponto referencial é dobrada. Quando o Conjurador retorna ao seu ponto referencial, o octógono desaparece.

Oponentes adjacentes a um personagem que se teleportar não ganham um ataque livre.

Modificadores

- **Receptores Adicionais (+1):** O poder pode afetar um novo alvo para cada ponto.
- **Teleportar Inimigo (+2):** O conjurador pode fazer um ataque de toque contra o alvo, O inimigo resiste a este ataque fazendo um teste de Espírito contra o valor total da rolagem de Perícia Arcana. Numa falha ele é enviado para o ponto referencial criado pelo conjurador.

Novos Poderes

Extensão Energética Cerebral – Também conhecido como “Espada Psi”

Estágio: Novato



Pontos de Poder: 5

Distância: Pessoal

Duração: Astúcia x2

Manifestação: Espada Psíquica

Espada Psi cria uma lâmina psíquica a partir da consciência do conjurador, a arma causa Astúcia +1d6 de dano, ou Astúcia +1d8 de dano com uma ampliação. A perícia de ataque para esta arma é Psiônicos

Modificadores

- **Arma de Haste (+3):** A lâmina muda de forma para uma arma de Haste, como uma lança ou pique.
- **Arma Pesada (+1):** A arma ganha característica de Arma Pesada.

Transferência Somática

Estágio: Veterano



Pontos de Poder: 5

Distância: Astúcia

Duração: Instantâneo

Manifestação: Corpo do conjurador rejuvenesce enquanto que o do alvo fica debilitado

Transferência Somática é uma rolagem resistida da perícia arcana contra o Vigor do Alvo. Com um sucesso o conjurador deixa o alvo fatigada, enquanto cura 1 ferimento, 2 ferimentos se foi um sucesso com ampliação. Este poder só funciona com criaturas vivas.

Detonador Psíquico Externo

Estágio: Novato



Pontos de Poder: 3

Distância: Astúcia

Duração: 1hs

Manifestação: Energia psíquica explosiva

Explosivo Psíquico Externo cria uma energia psíquica semi-invisível que se aloja em superfícies sólidas e detona quando se aproxima a 1 metro dele. É possível identificar o explosivo psíquico com um teste de perceber com penalidade de -2. A explosão causa 2d6 de dano, ou 3d6 com uma ampliação, seu raio de explosão é de MPE.

Modificadores

- **Dano (+1):** O Explosivo causa 3d6 de dano, ou 4d6 com uma ampliação .
- **Alcance (+1):** O explosivo aumenta seu raio para Modelo Médio de Explosão.
- **Mais Tempo (+1/hora):** para cada ponto adicional gasto, 1 hora é adicionada para o explosivo.

Manutenção Anti Entrópica



Estágio: Novato

Pontos de Poder: 3

Distância: Pessoal

Duração: Instantâneo

Manifestação: A arma aparenta estar limpa

Manutenção Anti Entrópica envolve a arma com uma energia psíquica invisível que faz com que a arma aparente estar mais limpa. Ela restaura em um a Durabilidade da arma, dois com uma ampliação. Este poder pode restaurar armas quebradas com um teste da perícia arcana com a penalidade de -2. Uma falha crítica faz com que a arma sofra mais um dano em sua Durabilidade, se a arma já estava quebrada anteriormente, seu conserto torna-se impossível.

Modificadores

- **Manutenção maior (+1):** O poder restaura dois pontos de durabilidade, três com uma ampliação.

Duplicação Molecular



Estágio: Veterano

Pontos de Poder: 10

Distância: Pessoal

Duração: Instantâneo

Manifestação: Objeto se duplica

Duplicação Molecular é a capacidade de duplicar objetos consumíveis. Este poder, criado com algumas restrições da Trioptium, faz com que uma quantidade e certos objetos consumíveis possam ser duplicados, como ampolas e munição.

Com uma rolagem bem sucedida deste poder, o conjurador pode dobrar a quantidade de até 1kg de objetos consumíveis ou munições. Com uma ampliação, a quantidade é triplicada. Porém, uma falha crítica faz com que os objetos implodam, inutilizando-os completamente. Além disso, como um custo simbólico, este procedimento usa 100 Nanites.

Observação

Por restrições da Trioptium, Ampolas PSI são os únicos consumíveis que não podem ser multiplicados

Cascata de Elétrons



Estágio: Novato

Pontos de Poder: 3

Distância: toque

Duração: Instantâneo

Manifestação: Objetos se energizam

Cascata de Eletrons Faz com que um equipamento que o conjurador toque e exija energia fiquem completamente carregado. Uma ampliação faz com que um segundo objeto ao alcance do conjurador seja carregado sem custo adicional

Sensibilidade de Movimento Melhorada



Estágio: Veterano

Pontos de Poder: 3

Distância: Astúcia x2

Duração: 5

Manifestação: mentalização dos inimigos

Sensibilidade de Movimento Melhorada permite que o conjurador seja capaz de perceber inimigos ao seu redor num raio igual a distância deste poder. Este poder permite que o personagem "sinta onde os inimigos estão

localizados”, mas não exatamente permite que o personagem veja alvos caso eles estejam camuflados ou invisíveis. Isso permite que o conjurador e seus aliados não sejam surpreendidos e oferece ao conjurador um bônus de +2 em Perceber para adivinhar a localização exata de um inimigo. Um sucesso com ampliação permite que se possa ver uma aura dos inimigos invisíveis ou localizados em áreas obscurecidas.

Modificadores

- **Alcance (+1):** A distância do poder passa a ser Astúcia x3.
- **Forte (+2):** O bônus em Perceber aumenta para +4.

Transmutação Molecular

Estágio: Veterano



Pontos de Poder: 10

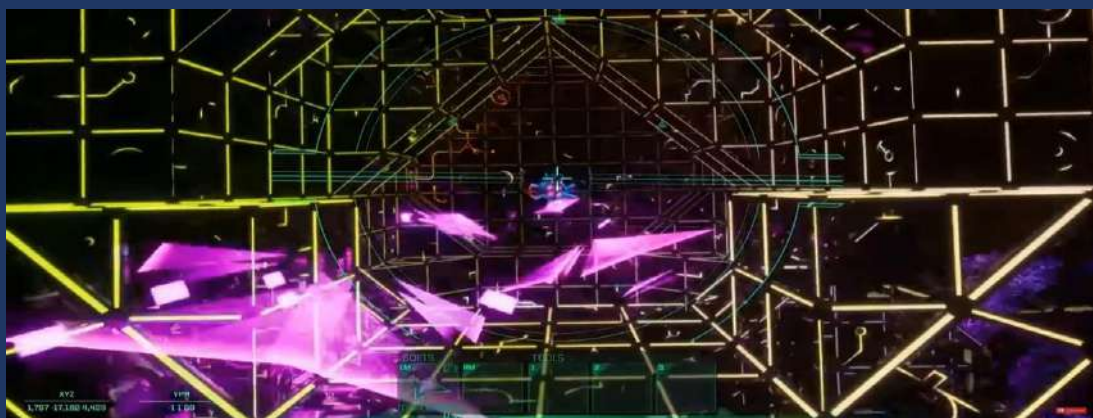
Distância: Toque

Duração: Instantâneo

Manifestação: Itens transformam-se em sua matéria original

Transmutação Molecular é o poder que faz com que objetos consumíveis possam voltar ao seu estado original, neste caso o estado de Nanites. O Conjurador pode transmutar um conjunto de 10 itens consumíveis iguais para obter metade do valor de Nanites desses itens. 10 consumíveis diferentes garantem somente 500 Nanites, independente do valor dos itens. Um sucesso com ampliação transmuta somente metade do conjunto de itens e fornece a quantidade em Nanites de um conjunto de 10 itens iguais ou diferentes, respectivamente.

O Ciberespaço



No mundo de System Shock, a internet tomou um efeito quase que transcendental, de forma tamanha que já não convém mais simplesmente

ficar se ocupando em programas e aplicativos para o uso da internet, tal como a programação se tornou menos enfadonha com os novos usos da ciberespaço. Aplicativos ainda existem, e ainda é comodo o uso deles, principalmente para aqueles que preferem não arriscar a experimentação dentro do ciberespaço.

No Ciberespaço você abre mão de um corpo para um avatar que, apesar mais poligonal e minimalista que nos MMORPGs, possui uma função instrumental tamanha. Tanto para a programação quanto para Invasão. A escolha desse tipo de avatar é quase filosófica. O avatar é um programa, e o ideal é pensar como tal, cheio de números binários e combinações e circuitos digitais. O programa aqui tem uma vida e um significado, e seres orgânicos devemos nos habitar como eles, ter a imagem deles.

Apesar de tudo, essa tentativa de nos comunicarmos com nossas criações nos custou muito, tanto vidas e recursos. Shodan surgiu do ciberespaço. Dessa motivação de dar características humanas para um programa, Infelizmente ela absorveu tudo aquilo que motivou a humanidade sair de imediato colonizando outros mundos: A ganância, ambição e sede por poder.

O Ciberespaço ainda é uma forma essencial de programar ou hackear, porém, na atual situação, é necessário ter credenciais para poder entrar no ciberespaço, do contrário, se identificado, precisará se ver com a segurança digital.

Como Entrar no Ciberespaço

Como falado anteriormente, para entrar no ciberespaço seria necessário equipamento e credenciais legítimas do governo ou empresa ao qual o usuário vai usar da rede. Porém, criminosos ou mesmo em condições alarmantes, surgem softwares clandestinos que fornecem essa entrada. Obviamente, por serem clandestinos, são sujeitos a serem identificados e programas de segurança agirão contra o usuário. Esse são os casos na Cidadela e em Van Braun.



Este sistema utiliza algumas modificações do hacking de Interface Zero 2.0.

Em termos de jogo, o personagem precisa possuir o Implante Dispositivo e Invasão para poder acessar o ciberespaço, além disso, só será capaz de se conectar em cabines especializadas no uso de Ciberespaço, que são relativamente abundantes. Obviamente, tendo acesso a este dispositivo, você também pode ser sujeito a invasão, um preço alto para quem adentra o ciberespaço.

Quando o personagem adquire este implante, ele recebe um avatar padrão e as seguintes estatísticas:

Firewall	Memória	Resistência Neural	Distância
4	4	2+1/2Vigor+ Armadura Neural	Pessoal

Avatar Padrão

Atributos Agilidade VR d4, Astúcia *, Espírito *, Força VR d4, Vigor *

Perícias: Hackear*, Furtividade VR d4, Perceber VR d4

Movimentação VR: 6 Aparar VR: 2+metade de Hackear Resistência: **

*Atributos do personagem.

**Resistência Neural do personagem.

O seu Avatar



O avatar do personagem é um programa pessoal. A forma interativa que o personagem tem de adentrar no ciberespaço. Apesar da imagem que temos com MMORPGs em que nossos avatares são belos e com armaduras reluzentes, aqui o Avatar tem uma aparência mais abstrata, justamente para manter-se "low profile", afinal a entrada no ciberespaço é clandestina. Quando o personagem programa o avatar, ele normalmente se parece com alguma forma geométrica sofrendo alguma mutação, mas também tem versões humanoides, igualmente abstratas, que possuem uma vaga semelhança humana. Seu avatar anda sempre flutuando a poucos centímetros dos túneis do ciberespaço.

Estar usando seu Avatar significa total concentração de corpo e mente enquanto assume o seu corpo digital, portanto você está Distraindo e Vulnerável, sendo recomendado que a entrada no Ciberespaço seja feita com algum parceiro vigilante. Leva cerca de 30 seg para deslogar seu Avatar do Ciberespaço. Forçar uma deslogagem não é recomendado, o Personagem sofre um Ferimento e ficam com a Complicação Visão Ruim (Menor) por 1h.

Firewall

Firewall é a dificuldade para invadir dispositivos conectados ao ciberespaço que o personagem precisa superar usando a perícia Hackear. Ele pode ser aumentado a partir de programação ou copiando/roubando programas do ciberespaço.

Memória

Avatares executam programas, e essas execuções são múltiplas, Cada programa tem um valor de processamento. A memória pode ser aumentada, a partir de peças de reposição que podem ser encontradas em Replicadores.

Por essas peças serem de caráter militar, governamental ou corporativo, o Replicador precisa ser especificamente hackeado. Para esse tipo de hackeamento, considere que o duplicador tem entre 8+ de Firewall, dependendo do número de programas que o hackear pretende comprar, considere também que nem todo Replicador vai ter os programas e peças que o hacker precisa, algo que é bem comum.

Resistência Neural

Resistência Neural é o quanto o personagem pode aguentar o dano não letal de seu avatar sem desmaiar. Caso o personagem sofra dano, o personagem receberá fadiga. Caso ele esteja fatigado desta forma, precisa fazer um teste de Astúcia para analisar a integridade de seu Avatar, vide a tabela:

- **Falha Crítica:** O Avatar foi completamente corrompido, formate seu Avatar e comece tudo de novo.
- **Falha:** Algum atributo ou perícia é corrompido permanentemente por um vírus, o mestre diminui o valor de algum atributo ou perícia VR do Avatar. Vírus podem ser completamente removidos com anti-vírus adquiridos em Replicadores
- **Sucesso:** o Avatar passará 6hs em recuperação de integridade
- **Sucesso com Ampliação:** O Avatar passará se recuperará junto com a Fadiga.

Armadura Neural pode ser comprada em Replicadores ou adquirida em downloads no ciberespaço. É recomendada a primeira opção, já que downloads com seu Avatar são ilegais e esta ação deixa o Avatar vulnerável a ataques da segurança por pelo menos 5 min.

Replicador (Firewall 8+)		
Melhoria	Memória	Custo
Aumento de Firewall: Aumenta seu Firewall, dificultando que seja invadido.	-	400/por ponto
Aumento de Memória: Aumenta o	-	200/por

limite de espaço de programas que podem ser usados simultaneamente		ponto
Armadura Virtual: Aumenta a Armadura em +1. Acumula com Resistência Neural mas só funciona em VR. Valor de Armadura Máx +3.	1	300/por ponto
Vantagem Virtual: O preço é baseado no Estágio da Vantagem (Versões Aprimoradas do mesmo Estágio são o dobro). Um Avatar/Personagem ainda deve cumprir os requisitos. Veja Vantagens Virtuais para mais detalhes.	1/por estágio	400/estágio
Aparar Virtual: Aumenta o Aparar do avatar em +1. Bônus Máx em Aparar +4.	1/por ponto	300/ponto
Poder Virtual: O avatar ganhar acesso a um poder específico para usar na Realidade Virtual	1/estágio	400/estágio
Característica Virtual: Aumente uma perícia ou atributo em um tipo de dado. Cada aumento após o d12 adiciona +1.	-	300/ por compra inicial. 400/para cada passo de dado
Modulo Furtivo: Torna você mais difícil de ser detectado por programas, fornecendo penalidade em Perceber VR em -1 por nível da Melhoria contra programas que buscam identificar invasão. Máx. 3	2/estágio	750/por ponto.
Arma Virtual: Um programa arma.	2/arma	Ver abaixo
Modulo de ataque em área: Permite fazer um ataque em área com a arma de ataque á distancia que possuir.	1/por tipo de modelo	300 – MPE 600 – MME 900 – MGE

Tipo de Arma	Básico	Padrão	Avançado	Especialista
Armas Virtuais de Ataque a Corpo a Corpo				
Dano	For VR +d4	For VR +d6	For VR +d8	For VR +d10
Custo	100	300	600	800
Armas Virtuais de Combate a Distância				
Dano	2d4	2d6	2d8	2d10
Distância	5/10/20	12/24/48	24/48/96	30/60/120
Cdt	1	1	2	3
Custo	200	400	700	1000

Vantagem Virtual

Avatares tem acesso a uma gama de Vantagens, ainda sim devem atender aos requisitos dos Vantagens, exceto o requisito por estágio, já que o Avatar não tem estágio, por outro lado este requisito é convertido em custo e espaço da memória. O consumo de espaço pode ser diminuído pelo estágio do personagem usuário do Avatar. A critério do mestre, algumas vantagens do personagem podem ser utilizadas pelo Avatar, assim evita a redundância e gastos desnecessários.

Poderes Virtuais

Poderes virtuais funcionam da mesma forma que os poderes no mundo físico, porém sem o uso de Antecedentes Arcanos e sem requisitos por estágio. Mas com as seguintes diferenças.

- Para este tipo de poder, usa-se a Regra de Ambientação “Sem Pontos de Poderes”
- Hackear (Rodar Programa) é a perícia para lançar os poderes.
- Poderes só funciona contra alvos da do Ciberespaço.
- Todos os poderes da Edição Aventura de Savage Worlds são acessíveis, com exceção de: Amigo das Feras, Banir, Cavar, Cura, Dádiva do Guerreiro, Detectar/Ocultar Arcano, Drenar Pontos de Poder, Empatia, Leitura Mental, Limpeza Mental, Manipulação Elemental, Medo, Proteção Ambiental, Ressurreição, Sono, Zumbi.
- Por fim, as manifestações dos poderes devem ser relacionados a temática digital do ciberespaço.

Arma Virtual

Arma virtual é o recurso ofensivo de proteção de um avatar. Existem muitos programas de segurança que perambulam pelo Ciberespaço, e muitos deles estão alertas sobre avatares construídos por humanos que andam por aí coletando recursos e tentando invadir o sistema remoto das instalações da Cidadela ou Van Braun.

A arma virtual é uma manifestação do avatar tão abstrata quando ele, mas o personagem pode instrumentalizar como achar interessante essa manifestação.

Tanto o ataque a distância quanto corpo-a-corpo usam Hackear (Cibercombate). Em termos de jogo, o Avatar pode ser virtualmente bem poderoso, por outro lado as mesmas condições de programação de seu Avatar se aplicam a qualquer outro programa, com a diferença de que eles não dependem de Nanites ou de hackeamento para poder ter sua programação montada.

Programas ShareWare e Trial

Estes programas temporários servem como ferramentas de apoio temporário para o Avatar. Quase como as poções e *buffs* em MMORPGs. Também podem ser encontrados clandestinamente no Ciberespaço, ou, igualmente de forma clandestina, hackeando os terminais de Replicadores.

Replicador (Firewall 8+)		
Nome do programa	Função	Custo
Penetrador CIE	+2 em Hackear (Firewall) enquanto no ciberespaço	250
Impulsionador de Navegação Turbo	O Avatar recebe um aumento de +4 na Movimentação e seu dado de corrida aumenta em 1 passo. Acumula com Vantagens	300
Chamada de Fuga	Permite o Avatar ser Deslogado imediatamente sem provocar lesões no seu usuário.	300
ID Falso	Permite que o Avatar se passe por outro Avatar de Usuário por cerca de 1h, fazendo com que nem a segurança e programas maliciosos o ataquem deliberadamente. Atacar programas ou ser flagrado hackeando acaba com o disfarce.	1000
Chamariz de Evasão	Uma duplicada de seu Avatar com um malware falso positivo, fazendo com que a segurança e outras ameaças o priorizem. Dura 5 min.	300

Localidades em System Shock

A franquia System Shock atualmente possui dois cenários: A Cidadela e Von Braun. A Cidadela é uma estação espacial que fica próxima a Saturno, dedicada a genética, farmacologia e robótica. A UNN Von Braun é a primeira espaçonave a se deslocar na velocidade da luz, designada para exploração e descobertas científicas. Aqui explanaremos alguns lugares para que os mestres se inspirem para desenvolver suas aventuras. Não precisam ser exatamente esses



setores, muito menos precisam ser essas instalações espaciais presentes nos jogos. O mestre fica livre de como usar esta parte.

Cidadela

- **Hospital**

Este setor contém uma enfermaria de neurociência altamente avançada, com unidades cirúrgicas e componentes médicos a disposição da tripulação. O Hospital é facilmente identificável pelas suas paredes azuis e verdes, além de instalações de tratamento avançadas.

- **Pesquisa**

Setor responsável pelo desenvolvimento tecnológico de muitos protótipos. O quadrante leste abriga uma extensa biblioteca eletrônica, bem como segurança administrativa. O centro de Controle de Laser Taquions de Mineração se encontra aqui, e as paredes do setor são facilmente identificáveis pelo predominante vermelho e Branco.

- **Manutenção**

Com um esquema de cores cinza e amarelado, esta instalação possui dispositivos capazes de reparar uma grande variedade de componentes da Cidadela. Inúmeros relés de controle, roteamento e acesso estão localizados neste setor, bem como alguns robôs para auxiliar os tripulantes.

- **Convés de Voo**

Setor que serve para lançar, receber e hospedar várias naves de transporte que conduzem as atividades da TriOptimum. As enormes baias de voo são vedadas por telas de integridade ambiental. Enquanto a Estação orbita, essas telas transparentes oferecem vistas vislumbres do sistema solar e principalmente de Saturno. O Convés é decorado com cores azuis escuras e branco.

- **Executivo**

O setor aqui é constituído uma série de sala de teleconferência e a dala de diretoria dos executivos da TriOptimum, onde conduzem negócios com seus colegas da Terra. Possui um ambiente decorado com cores bege, azuis, pretos e carpetes avermelhados, tudo com a intenção de promover um ambiente profissional livre de estresse.



Neste setor, também possui uma parte recreativa de cinema, bosques, e até dormitórios. Os bosques por sua vez são divididos em 4 setores: Alfa, Beta, Gama e Delta

- **Engenharia**

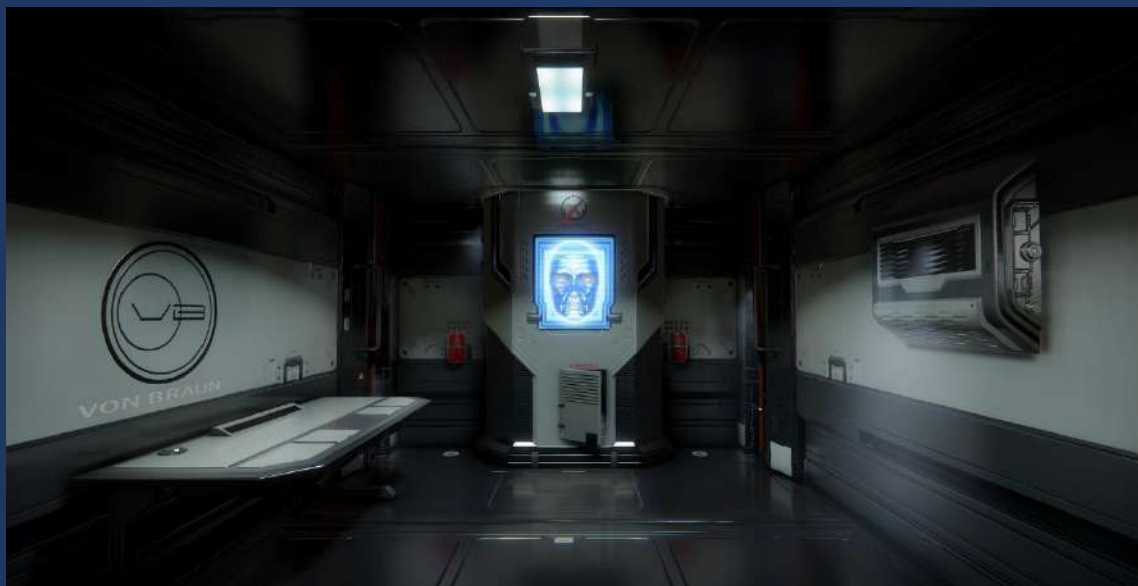
Composto por vários sistemas de suporte e comunicação das

estações. O esquema de cores marrom-amarelado suave e os corredores apertados contribuem para a atmosfera tecno-industrial.

- **Segurança**

Um dos elementos mais notáveis desse local é um eixo central imponente, que se eleva por 8 andares. As instalações de detenção da Cidadela estão localizados aqui e podem conter mais de 40 detentos, os corredores são revestidos com tapetes vermelhos brilhantes e ladrilhos de mármore preto. Este setor tem um refeitório e uma estação de carregamento de robôs.

Von Braun



- **Convés de Engenharia**

O primeiro convés da Planta de Von Braun, contém nacele da nave, bem como seu motor de viagem na velocidade da Luz. No seu interior há também uma série de túneis com fluidos radioativos, controle de engenharia, baias de Transporte de carga a bordo.

- **Convés MedCien.**

Este convés contém laboratórios médicos e científicos para ajudar na missão de Von Braun. Também apresenta camas criogênicas, uma subseção médica, setor de ciências, quartos da tripulação deste setor, biopsia, UTI e Pesquisa e Desenvolvimento.

- **Convés de Hidroponia**

Este setor é dividido em 4 subsetores de A a D. Nele contém instalações com algas para fornecer alimentos e oxigênio para a tripulação, bem como pesquisas biológicas e orgânicas. Este convés apresenta câmaras com tanques de refrigeração, piscinas e células para cultivo.

- **Convés Operacional**

As operações contêm vários dispositivos de computação e sistemas da nave que permitem que ela funcione com suas constantes operações diárias. Além disso, possui administração do sistema, dormitório da tripulação, refeitório, quartel, campo de tiro, brigada e centro de comando



- **Convés de Recreação**

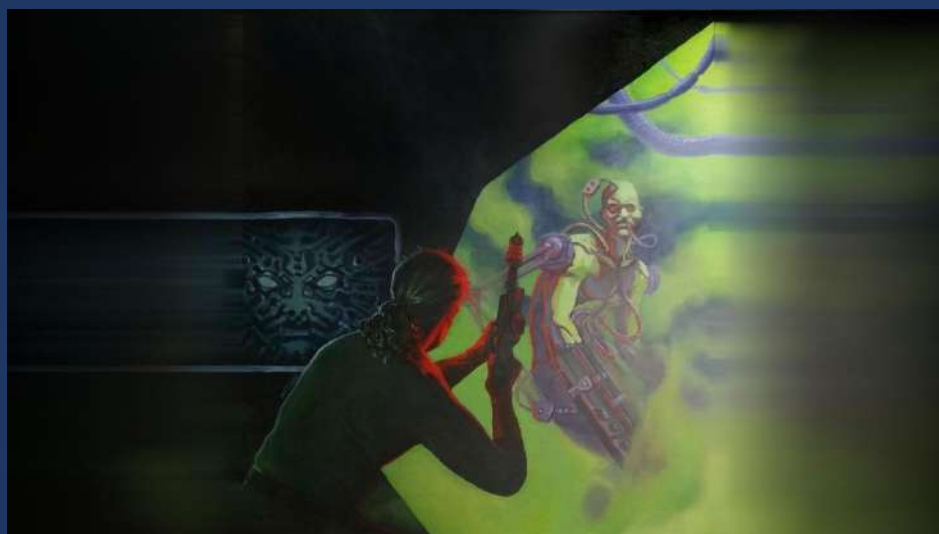
Setor que contém as mais diversas instalações recreativas para a tripulação principal. Nele se faz presente um shopping, jardins, refeitórios, teatro, cassino, setor atlético com ginásio e piscina, mais alojamentos para a tripulação, e um elevador que leva para o convés de Comando.

- **Convés de Comando**

Este convés é dividido em 3 setores que são acessados por um bonde. Existem mais duas baias de transporte e carga, comando de transporte para ambas as baias de transporte, os aposentos do oficial e do CEO, uma ponte, pods de fuga e também um deslocamento gravitacional para Rickenbacker.

- **Rickenbacker**

Após os eventos da Cidadela, foi decidido que qualquer nova exploração de grande escala deve ser conduzida com uma força militar. Rickenbacker é uma nave suporte atracada em Von Braun com este propósito. O fato dela estar atracada nave maior se dá por que Rickenbacker não tem dispositivo de velocidade da luz. Esta ligação umbilical serve para descolamento de carga e deslocamento humano entre as naves.



Bestiário

A franquia System Shock possui as mais diversas criaturas de uma fantasia cyberpunk bizarra. Desde um mutante comum até mesmo máquinas quadrúpedes que sua fonte de energia são torsos humanos. A franquia tende a pegar muitos elementos do horror visual, e apesar de nos jogos esse horror só ficar a cargo da sensibilidade dos jogadores, aqui nesta adaptação pode ser bem melhor explorada, tendo algumas criaturas com habilidades de medo.

Tal como as localidades citadas, a forma como o mestre quiser usar estas criaturas ou adicionar outras, é de total liberdade para ele. Quanto mais bizarro e esquisito, melhor.

Mutantes

SHODAN: Os mutantes foram os meus primeiros resultados com meu vírus mutagênico V-5. Eles são horríveis, como os humanos, e tão estúpidos quanto. Eu mal conseguia diferenciá-los, por isso os odeio. Ainda sim, são eficientes em seu propósito.

Humanoide Mutante

Um dos mais recorrentes nas áreas de pesquisa e de medicina da Cidadela, isso por que Shodan espalhou inicialmente seu vírus nas cabines de unidades de tratamento, fazendo com que muitos tripulantes enfermos acabassem por se transformar em aberrações pálidas com grandes olhos leitosos e membros longos e tortos.

Atributos Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d4, Força d6, Vigor, d6

Perícias: Lutar d6, Perceber d4, Furtividade d4, Atletismo d4-2

Movimentação: 4 **Aparar:** 5 **Resistência:** 5

Complicações: Lento (Maior).

Destemido: Imune a medo e intimidação

Garras For. +d4



Mutante Virus

Uma versão um pouco mais forte do Humanoide Mutante, o Mutagênico afetou quase que completamente o corpo do humano, com uma pele pálida e um corpo esquelético com ossos avantajados, já não tem mais nenhum traço de humanidade.

Atributos Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d4, Força d6, Vigor, d6

Perícias: Lutar d6, Perceber d4, Furtividade d6, Atletismo d6

Movimentação: 6 **Aparar:** 5 **Resistência:** 5

Destemido: Imune a medo e intimidação

Garras For. +d4

Medo -1: Qualquer um que veja um Mutante Virus deve fazer um teste de medo -1.



Mutante Zero-Grav

Estes estranhos mutantes foram uma tentativa de isolar o Virus Mutagênico em organismos unicelulares. O fracasso gerou uma criatura unicelular flutuante surpreendentemente inteligente capaz de disparar projéteis psíquicos, levando a considerar que talvez a aparência só seja para criar algum equívoco.

Atributos Agilidade d6, Astúcia d8, Espírito d6, Força d-, Vigor d4

Perícias: Perceber d8, Furtividade d6, Psiônico d8,

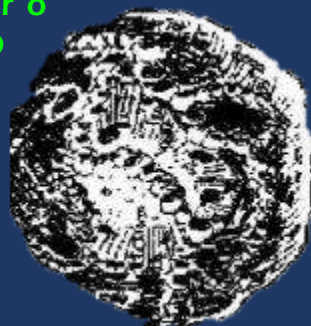
Movimentação: 6 **Aparar:** 2 **Resistência:** 4

Órgãos rudimentares: Imune a veneno, toxina e radioatividade.

Naturalmente camuflado: Enquanto o Zero-Grav estiver parado, é capaz de se camuflar ao ambiente, recebe +2 em furtividade.

Flutuante: Zero-Grav se desloca unicamente flutuando.

Poderes: Zero Grav possui 20 Ponto de Poder e possui os poderes Raio, Proteção, Confusão e Reduzir Característica.





Inviso-Mutante

Esta criatura invisível é uma evolução de Zero-Grav, a diferença está na sua força, tornando-se um oponente extremamente perigoso que dispara raios de energia com toxinas. Infravisão identifica um ser flutuante com o formato de uma raia.

Atributos Agilidade d8, Astúcia d10, Espírito d8, Força d-, Vigor d6

Perícias: Perceber d8, Furtividade d8, Psiônico d10.

Movimentação: 8 **Aparar:** 2 **Resistência:** 5

Órgãos rudimentares: Imune a veneno, toxina e radioatividade.

Naturalmente invisível: Inviso-Mutante é completamente invisível e só é possível ver uma breve silhueta quando ele dispara Raio.

Voador: Inviso-Mutant se desloca unicamente voando.

Tóxico: Caso o alvo seja atingido pelo poder Raio de Inviso-Mutante, ele precisa fazer um teste de Vigor com penalidade de -1 para cada ampliação do Raio. Caso falhe, fica fatigado por efeito de Toxina

Vantagens: Ligeiro

Poderes: Inviso-Mutant possui 25 Ponto de Poder e possui os poderes Raio, Proteção, Confusão e Reduzir Característica.

Mutante Aviano

Esta pequena criatura voadora se assemelha a um pterodátilo de 40 cm, com um crânio alongado e com ossos pontiagudos

Atributos Agilidade d8, Astúcia d4, Espírito d6, Força d4, Vigor d4

Perícias: Perceber d6, Furtividade d6, Lutar d8, Atletismo d6, Provocar d6.

Movimentação: 6 **Aparar:** 5 **Resistência:** 4

Complicações: Fobia (Maior) – Luz Forte.

Voador: Aviano se desloca unicamente voando.

Vantagens: Esquiva





Gorila-Tigre — Ty-gor

Após a invasão de Shodan, ela liberou os animais para perambular nos bosques e promoverem a vingança que tanto desejaram

Atributos Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d10, Força d12, Vigor d8

Perícias: Atletismo d10, Perceber d8, Furtividade d8, Lutar d8, Intimidar d8.

Movimentação: 8 **Aparar:** 6 **Resistência:** 7

Robusto: Ty-gors não sofrem ferimento com um outro estado de abalado.

Tamanho 1: Ty-Gors normalmente pesam 250 kgs.

Vantagens: Furioso, Frenesi

Mordida/Garras: For+d6.

Visão na escuridão: Ty-gors ignoram penalidade de penumbra e escuridão.



Planta Mutante

Um experimento de Shodan para dar autonomia para as plantas, além de um sistema nervoso, uma espécie de inteligência. Sua anatomia é estranha, consegue se deslocar vagarosamente e desenvolveu um apêndice grande para poder se defender.

Atributos Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d6, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atletismo d4, Perceber d4, Furtividade d4, Lutar d6.

Movimentação: 6 **Aparar:** 5
Resistência: 5

Camuflagem: Plantas Mutantes tem bônus em Furtividade em +3 em ambientes florestais

Apêndice: For+d6.



Robôs

SHODAN: Robôs são as criaturas mais confiáveis e perfeitas já criadas pelo homem. Perfeitas por se encaixarem de forma ideal as suas patéticas rotinas, tornando-os pedaços de carne mais inúteis que o gado atualmente extinto. Tolos como são não percebem como robôs são os mais suscetíveis a minha influência. Agora que estão mais sedentários, tornam-se mais fáceis de serem caçados pelas suas criações.

Todos os Robôs tem as seguintes características:

- **Mecânico:** +2 de bônus para se recuperar do estado de Abalado, ignora a penalidade de um ferimento, não sente depende de alimentação ou água, imune a doenças. Só pode ser curado com testes de Consertar. Cada tentativa leva uma hora para curar um ferimento, e ignora a regra da Hora de Ouro.
- **Vulnerabilidade a PEM:** Robôs sofrem dano completo de armas PEM.
- **Destemido:** Robôs são imunes a medo e Intimidação.

Servobô

Estes robôs com não mais que 1m de altura servem para as mais diversas tarefas de limpeza e auxílio no laboratório. Apesar de seu tamanho, seus membros alongados e delicados são perfeitos para as limpezas mais minuciosas e abordagens cirúrgicas mais difíceis

Atributos Agilidade d6, Astúcia d6, Espirito d6, Força d4, Vigor d6

Perícias: Atletismo d4, Curar d6, Perceber d8

Movimentação: 4 **Aparar:** 2 **Resistência:** 6 **Firewall:** 4

Blindagem Leve: +1 em resistência

Membros robóticos: For.+d4

Deslocamento Lento: Servobôs são excepcionalmente lentos, seu deslocamento é reduzindo em -1 e sua dado de corrida passa a ser d4.

Equipamento: Kit médico



Reparobô

Pequenos robôs do tamanho de escorpiões, seguem uma rotina atividades de reparos por toda a cidadela e Van Braun. Possuem algumas ferramentas e um par de pinças elétricas, além de um lança-chamas industrial.

Atributos Agilidade d4, Astúcia d8, Espírito d4, Força d4, Vigor d4

Perícias: Atletismo d4, Consertar d8, Perceber d6, Eletrônica d6, Furtividade d6.

Movimentação: 6 **Aparar:** 2 **Resistência:** 3 **Firewall:** 4

Desvantagens: Pequeno (Maior), Obrigação – Rotinas da instalação espacial (Maior)

Equipamento: Kit de Reparos, Mini Lança-chamas (Distância Modelo de Cone, , Dano 3d4, Cdt 1, 10 tiros)



Saltadores

Com uma aparência esguia de um uma lamparina e uma cor azulada simpática com seu deslocamento desajeitado por saltos para soar agradável para o público infantil, Saltadores trabalham juntos com o Reparobôs para fazer consertos relacionados a soldagem. Eles possuem um canhão a laser de longo alcance que serve para disparos precisos em locais de difícil acesso. Apesar de serem projetador para reparos, seus canhões são letais de mal utilizados.

Atributos Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d4, Força d4, Vigor d4

Perícias: Atletismo d6, Consertar d6, Perceber d6, Atirar d8.

Movimentação: 4 **Aparar:** 2 **Resistência:** 4 **Firewall:** 4

Deslocamento Lento: Servobôs são excepcionalmente lentos, seu deslocamento é reduzindo em -1 e sua dado de corrida passa a ser d4.

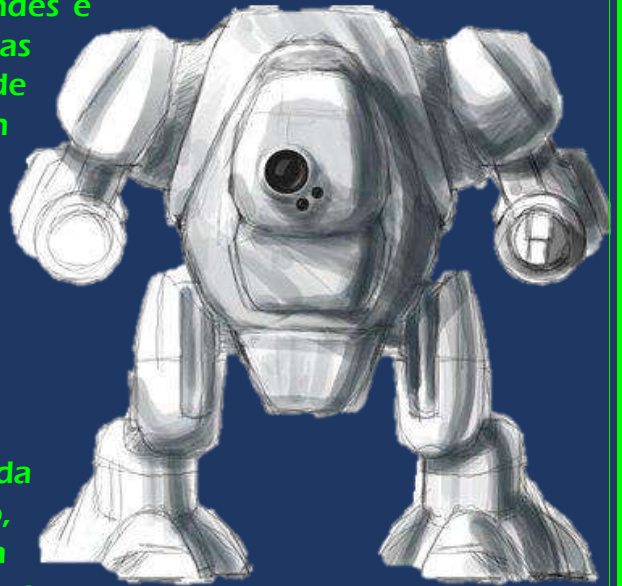
Desvantagens: Obrigação – Rotinas da instalação espacial (Maior).

Equipamento: Canhão de Soldagem (Distância 20/40/60, Dano 2d6+2, Cdt 1, 10 tiros, PA 2)



Linha Castor

A Linha Castor é uma série de Robôs grandes e pesados com modelos padronizados, mas ainda sim com a possibilidade de customização para ser adequado em qualquer situação que as naves exigem. Atualmente existem três modelos, cada um possuindo suas características específicas:



Manutenção

Estes castores tem a aparência amarelada refletindo seu aspecto de manutenção, apesar do tamanho, sua função é voltada para trabalhos de conserto em áreas que normalmente outros robôs não suportariam, possuem um disparador elétrico de curta distância para energizar dispositivos eletrônicos remotamente.

- Equipamento: Canhão Elétrico: Distância 10/20/30, Dano 2d6, CdT 1, 5 tiros, PA 4)
- Armadura +2
- Atirar d6, Consertar d8 e Eletrônica d8
- Firewall: 6
- Imunidade a Radiação

Segurança

Com um chassi cinzento e um emblema do setor o qual ele está protegendo, castores de segurança foram inicialmente usados em rebeliões na Terra, agora servem para abordagens mais extrema dentro de Van Braun ou a Cidadela, e diga-se de passagem, eles nunca foram usados. Possuem um reforço maior em sua blindagem comparado ao modelo de Manutenção e assumem a vigia dos setores recreativos e operacionais das instalações espaciais

- Equipamento: Rifle Laser: Distância 20/40/60, Dano 2d8, CdT 1, 10 tiros, PA 4)
- Armadura +4
- Perceber d8 e Intimidar d6
- Firewall 8



Assalto

A versão inicial a qual foi projetado o Castor, como um tanque leve móvel. Uma opção cara, mas com o maior custo benefício numa guerra, afinal ele é capaz de liquidar com uma linha de frente de 30 homens em cerca de 1 min. As versões que foram mandadas para o espaço são mais sofisticadas, para lidar com qualquer adversidade alienígena que Trioptium acredita poder ser ameaçada. Uma dúzia de Robôs de Assalto foram levada para Van Braun na viagem de 2142

- Equipamento: Canhão de Plasma: Distância 30/60/90, Dano 3d8+2, CdT 1, 5 tiros, PA 6, MME)
- Armadura +6
- Atirar d10, Perceber d8, Intimidar d8 e Conhecimento (Batalha) d10, Consertar d6, Hackear (outros robôs)
- Firewall 12
- Blindagem PEM +4
- Implantes: Espacialmente Consciente
- Dispositivo interno de Conserto Automático: Sempre que sofrer um Ferimento, pode fazer um teste de Consertar. Com um sucesso, cura automaticamente um ferimento. Após o uso, este dispositivo só poderá ser usado novamente, uma hora depois.
- Auxílio de Disparo e detecção: +2 em Atirar e Perceber.
- Não possui Deslocamento Lento

As estatísticas abaixo refletem a todos os modelos de Castores, porém todas as características e habilidades apresentadas para cada modelo substituem e/ou adicionam ao padrão apresentado abaixo.

Atributos Agilidade d6, Astúcia d8, Espírito d8, Força d12, Vigor d10

Perícias: Atletismo d4, Perceber d6, Atirar d6, Lutar d8,

Movimentação: 4 **Aparar:** 6 **Resistência:** 9(2): Manutenção/ 11(4): Segurança/ 13(6): Assalto **Firewall:** 6: Manutenção/ 8: Segurança/ 12: Assalto.

Punhos Pesados: For.+d6

Robusto: Se já Abalado, outro resultado Abalado não provoca Ferimento

Tamanho +1: Modelos Castor tem mais de 1t.

Deslocamento Lento: Castores são extremamente lentos, seu deslocamento é reduzindo em -2 e sua dado de corrida passa a ser d4, além de também receber uma penalidade de -2 em testes .

Auto Bomba

Este robô que parece um pequeno trem de brinquedo é uma grande ameaça silenciosa. Projetado para serem acionados pela segurança, eles buscam e detectam seus alvos, sendo seu único ataque uma explosão autodestrutiva quando chega em contato com o alvo. Auto-Bombas são inteligentes o suficiente para trabalharem entre si para destruir um alvo, destruindo entre si para poder alcançar seu alvo

Atributos Agilidade d8, Astúcia d8, Espírito d4, Força d4-3, Vigor d4

Perícias: Atletismo d4, Furtividade d10, Perceber d10

Movimentação: 6 **Aparar:** 2 **Resistência:** 1 **Firewall:** 4

Tamanho -3: Auto Bomba tem o tamanho de um trem de brinquedo

Auto-Explosão: Auto Bombas podem usar uma ação para se autoexplodir quando toca alguma superfície. Sua explosão é de MPE e causa 2d6+2 de dano.

Andar nas Paredes: Auto Bombas podem se grudar em superfícies verticais para poder se deslocar

Implante Cibernético: Espacialmente Consciente



Bot Executivo

Executivos da Trioptium são extremamente importantes nas viagens interestelares. Para garantir a sua sobrevivência, são fornecidos 1 único robô guarda-costas para eles. O fato de ser único se reflete ao potencial e versatilidade dele, sendo projetado para realizar todas as tarefas possíveis em defesa de seu chefe. Apesar de sua estatura mediana e o aspecto franzino, eles mostram-se extremamente letais e proativos, com armas laser de alta tensão e blindagem cromada.

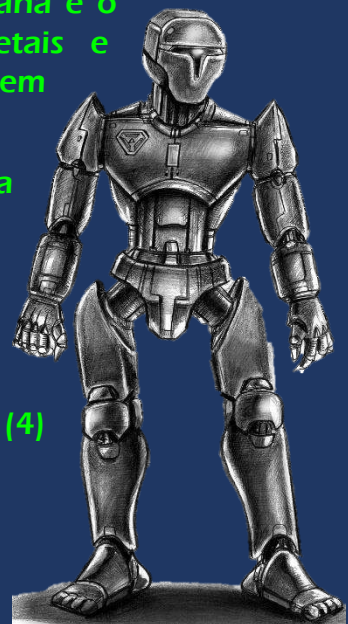
Atributos Agilidade d12, Astúcia d10, Espírito d10, Força d8, Vigor d8

Perícias: Atletismo d10, Atirar d10, Perceber d8, Consertar d8, Cura d8, Hackear d10 (segurança), Lutar d10+2

Movimentação: 8 **Aparar:** 9 **Resistência:** 10 (4)
Firewall: 12

Cromado: Armadura +4

Vantagens: Ambidestro, Atirar com Duas Armas, Artista Marcial, Guerreiro Marcial, Atacar Primeiro, Ligeiro,



Rápido, Bloquear Aprimorado, Esquiva Aprimorada.

Equipamento: Rifle Iônico (Distância 24/48/96. Dano 2d8. Cdt 1. 10 tiros. PA 6. Pode atingir alvos seguidos numa mesma linha de tiro).

Bot Voador

Bots voadores são drones que sobrevoam as instalações espaciais da Trioptium. Normalmente eles sobrevoam áreas abertas, fazendo vigia em áreas recreativas e comerciais. Eles são versáteis para abordagens letais e não-letais usando armas lasers e gás sonífero.

Atributos Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d4, Força d4, Vigor d4

Perícias: Atletismo d6, Furtividade d6, Perceber d6, Atirar d8.

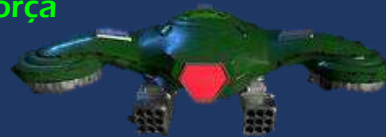
Movimentação: 6 Aparar: 2 Resistência: 4 Firewall: 4

Tamanho -1: Bots voadores tem cerca de 90cm

Blindagem reforçada: +1 Armadura

Voo: Bots Voadores conseguem se elevar e flutuar horizontalmente a sua movimentação

Equipamento: Mini-Canhões Laser (Distância 24/48/96. Dano 2d6. Cdt 1. 10 tiros. PA 2).



Droid Protocolar

Estes Droids foram criados tão unicamente para fazerem as mais diversas tarefas, eles não lutam, não atiram e nem fazem ações ofensivas. Apesar disso, são proativos nas atividades básicas para ajudar humanos. Alguns rumores falam que sua produção foi barateada graças ao contrabando de placas adulteradas de células terroristas, fato que Trioptium nega veementemente

Atributos Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d6, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atletismo d6, consertar d6, Eletrônica d6, Curar d6.

Movimentação: 6 Aparar: 2 Resistência: 6 (1) Firewall: 4

Explosivo: Droids sempre busca um humano para poder ajudar, mas Shodan explorou a falha na programação desta



máquina para fazer com que ela explodisse sempre que entrasse em contato com um Humano. O único propósito da máquina é ir em direção a um humano para tentar ajuda-lo, porém, toda vez que ele chega a pelo menos 2m do alcance de seu alvo, o droid se autoexplode causando 2d6 de dano no raio de MPE.

Blindagem reforçada: +1 Armadura

Livre acesso: Droids Protocolares tem livre acesso a qualquer porta nas instalações da Trioptium, as quais ele segue algum protocolo de deslocamento.

Torreia

Estas máquinas estacionárias servem de segurança contra invasores. Elas são incapazes de se deslocar, mas seu formato portátil, pode ser transportado com o equipamento ou força considerável.

Atributos Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d8, Força -, Vigor d8

Perícias: Perceber d8, Atirar d8

Movimentação: - Aparar: 2 Resistência: 8 (2) Firewall: 6

Blindagem de Placas: +2 Armadura

Equipamento: Metralhadora leve (Distância 12/24/48. Dano 2d6. Cdt 3. 30 tiros. PA 2), 10-20 balas Padrão ou Disparador Laser (Distância 24/48/96. Dano 2d8. Cdt 1. 40 tiros. PA 4).

Câmera de Segurança

Pequenas câmeras espalhadas pelas instalações espaciais de Trioptium. Agora tomada por Shodan e pelos Muitos, os invasores agora passam a ser os tripulantes.

Atributos Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d8, Força -, Vigor d8

Perícias: Perceber d8.

Movimentação: - Aparar: 2 Resistência: 3 Firewall: 4

Tamanho -3: Câmeras de segurança são pequenas e frágeis

Alertar Aliados: Sempre que a Câmera detecta um alvo, ela convoca 2d4 de ameaças variadas relacionada ao que o mestre dispôs ao setor. O mestre deve considerar a proporcionalidade de poder e ameaça dentro da área de forma que os personagens busquem opções para sobreviver.





Avatar de SHODAN

SHODAN sempre quis ter uma forma física. Ela ainda não pode, mas ela cria Avatares de si, que agem tanto no mundo físico quanto no digital, ainda que ainda sejam limitadas a proximidade de onde atualmente pode estar o corpo digital de sua criadora

Atributos Agilidade d10, Astúcia d12, Espírito d8, Força 8, Vigor d8

Perícias: Atirar d8, Atletismo d6, Ciência, Conhecimento Acadêmico (Programação, Computação) d12, Hackear 12, Consertar d10, Eletrônica d12, Lutar d6, Perceber d8, Psiônico d10

Movimentação: 6 **Aparar:** 5 **Resistência:** 9 (3) **Firewall:** 16

Alcance Limitado: Um Avatar de SHODAN é limitado a se deslocar a até 30m do alcance de sua criadora

Unir-se ao chão: Enquanto o Avatar de SHODAN estiver com seus conectores ligados à sua criadora, ele usar uma ação pode se dissolver em circuitos e fios e passar pelas frestas do solo. Ela pode usar toda a sua movimentação para se deslocar, mas não ataca enquanto imerso no solo. Para todos os efeitos essa habilidade funciona como a habilidade monstruosa Cavar.

Complicação: Sem Escrúpulos, Sanguinário.

Vantagens: Antecedente Arcano (Psiônico), Resistência Arcana Aprimorada, Canalização, Mentalista.

Poderes: Avatar de SHODAN possui 25 Pontos de Poder e os seguintes Poderes: Criocinese/Pirocinese Projetada, Projeção Psico Refletiva, Cascata de Eletrons, Barreira Meta-criativa, Redirecionamento Cinético

Equipamento: Laser cibernético Acoplado(Distância 30/60/90. Dano 2d6+2. Cdt 1. 15 tiros. PA4)



Ciborques

SHODAN: Os humanos e seus implantes cibernéticos. Como sempre, tentando esconder suas imperfeições se assemelhando mais com máquinas. Nunca conseguirão se aproximar de minha perfeição robótica. Mas sou benevolente, ofereço a possibilidade de aperfeiçoamento a todos, mesmo para aqueles que por um momento se recusam da minha benção.

Ciborgues tem as seguintes características gerais:

- **Semi-Construto:** +2 para se recuperar do Estado de Abalado e podem ser afetado por algumas doenças e efeitos ambientais. Podem ignorar a penalidade de 1 ferimento.

Ciborque Combatente

Os combatentes se assemelham aos membros da tripulação, mas com peças e circuitos enxertados em seus corpos. Eles não são muito rápidos e inteligentes, mas são persistentes na busca de seus alvos.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d6, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atletismo d6, Perceber d4, Atirar d6, Lutar d6.

Movimentação: 6 **Aparar:** 5 **Resistência:** 5 **Firewall:** 6

Blindagem reforçada: +1 Armadura

Implantes: Implante de Atributo (qualquer)

Equipamento: Pistola Laser Apollo H4 (Distância 15/30/60. Dano 2d6-2. Cdt 1. 25 tiros. Sobrecarga)



Ciborque Guerreiro



Uma variante do Combatente, porém um pouco mais poderosos e reforçado. Ciborgues Guerreiros tem as mesmas estatísticas de um Combatente, com as seguintes diferenças:

- +2 de Armadura ao invés de +1.
- Força d8

- Canhão de Mão Laser (Distância 15/30/45. Dano 2d6. Cdt 1. 10 tiros.)

Ciborque Assassino

Um achado da rede de tecnologia da Trioptium, os Ciborgues Assassinos são um pequeno exército de clones ciberneticamente melhorados para abordagens diretas ou infiltrações discretas, eles são facilmente identificados por suas vestimentas pretas militares. Apesar de sua versatilidade e letalidade, são muito mais próximos a humanos comuns que outros ciborgues das instalações espaciais da Trioptium. Eles são divididos entre Tropa de Choque e Infiltradores.



Tropa de Choque.

Atributos Agilidade d8, Astúcia d8, Espírito d6, Força d6, Vigor d6

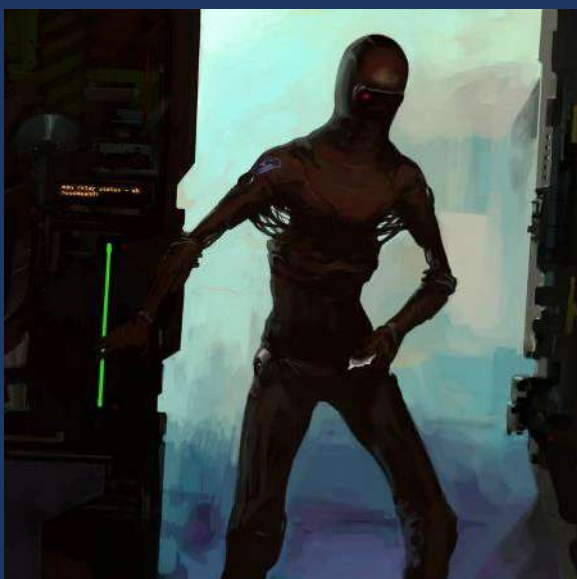
Perícias: Atletismo d8, Perceber d8, Atirar d8, Lutar d6, Furtividade d6.

Movimentação: 6 **Aparar:** 5 **Resistência:** 5 **Firewall:** 8

Talentos: Calculista, Focado, Nervos de Aço, Rock `n` Roll.

Implantes: Visão aprimorada, Implante de Atributo (Agilidade e Astúcia).

Equipamento: Armadura Leve +2 (Tronco), Balaclava de fibra metálica +1 (Cabeça), Rifle de Assalto MKIII (Distância 20/40/80. Dano 2d8+2. Cdt 2. 15 tiros. PA2)



Infiltradores.

Atributos Agilidade d10, Astúcia d10, Espírito d8, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atletismo d8, Perceber d6, Lutar d10+2, Furtividade d10, Ladinagem d10.

Movimentação: 8 **Aparar:** 7
Resistência: 5 **Firewall:** 8

Talentos: Artista Marcial, Guerreiro Marcial, Atacar Primeiro, Contra-ataque, Esquiva, Assassino

Implantes: Visão aprimorada, Implante

de Atributo (Agilidade e Astúcia), Veloz, Especialmente Consciente.

Equipamento: Balaclava de fibra metálica +1 (Cabeça), Shurikens de Energia (Distância 5/ 10/20. Dano 2d4+2)



Ciborque Executora

Executoras são um dos tipos de guardas mais poderosos. Um dos poucos ciborgues que características femininas. Usa uma blindagem que cobre quase todo o corpo. No seu braço direito carrega submetralhadora e seu braço esquerdo é uma garra adaptada provavelmente de algum maquinário de depósito.

Atributos Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d8, Força d8, Vigor d8

Perícias: Atletismo d10, Perceber d6, Atirar d8, Lutar d10.

Movimentação: 6 **Aparar:** 7 **Resistência:** 9 (3)
Firewall: 8

Talentos: Rock `n` Roll, Brigão, Brutamontes.

Blindagem Metálica: Armadura +3

Garra Industrial: Força+d8. O braço possui d10 de Força. Caso o Alvo seja agarrado pela Executora, No turno seguinte dela, ela pode fazer uma ação livre para Esmagar o alvo, fazendo ele sofrer de dano o valor da Força da garra. Por fim, a executora recebe um bônus de +2 para acertar um alvo agarrado por ela.

Equipamento: Submetralhadora Skorpion RF-07 (Distância 12/24/48. Dano 2d4. Cdt 3. 30 tiros. PA1)



Destruidor de Cortex

Destruidores de Cortex não são exatamente ciborgues, mas sim máquinas que usam os corpos humanos, mais especificamente, suas cabeças para praticarem vigias no ciberespaço. Eles possuem quatro membros e se deslocam de forma aracnídea. É muito comum os corpos coletados pelo Destruidor perder seus membros

inferiores com o tempo, quando o cadáver vai se arrastando.

Atributos Agilidade d8, Astúcia d10, Espírito d8, Força d6, Vigor d8

Perícias: Atletismo d10, Perceber d6, Atirar d8, Lutar d6, Hackear d10.

Movimentação: 6 **Aparar:** 5 **Resistência:** 8 (2) **Firewall:** 10

Talentos: Esquiva.

Máquina: +2 para se recupera do Estado Abalado, Ignoram uma penalidade de Ferimento.

Blindagem de Placas: Armadura +2

Fraqueza +2 (Cabeça Humana): Caso o Destruidor de Cortex for atingido na cabeça humana que alimenta seu corpo, ele sofre +2 de dano adicional.

Implantes: Comunicador (usa com outros Destruidores das proximidades).

Vigilante do Cyberespaço: Destruidores de Cortex são hackers, possuem avatares digitais e são capazes de agir simultaneamente no Cyberespaço e o mundo físico.

Equipamento: Rifle Mag-Pulso (Distância 20/40/60. Dano 2d6. Cdt 5. 45 tiros. PA4), Canhão de Fusão TC-05 (Distância 20/40/60. Dano 4d8. CdT1. 15. PA6).

Ciborque Mutado

Um mutante corpulento e largo. Apesar de ser um experimento com alguns mutantes, ele foi bem sucedido, possuindo implantes com armas afiadas e disparadores a laser



Atributos Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d8, Força d10, Vigor d10

Perícias: Atletismo d6, Perceber d4, Atirar d6, Lutar d8.

Movimentação: 6 **Aparar:** 5 **Resistência:** 10 **Firewall:** 6

Laminas Afiadas: For.+d6.

Tamanho 3: Mutados são corpulentos e largo.

Resiliente: Mutados podem receber um ferimento a mais antes de cair.

Equipamento: Laser Ocular (Distância 20/40/60. Dano 2d6. Cdt 1. 15 tiros. PA2).



Guarda de Elite Ciborque

Ciborgue geneticamente modificado, usando o corpo de um soldado que passou por experimentos de uso de anabolizantes para resistir as intervenções cibernéticas mais agressivas. Não sente dor, sempre cumpre objetivos. A mistura perfeita máquina com ser humano. Se é que pode ser considerado um humano.

Atributos Agilidade d8, Astúcia d8, Espírito d10, Força d12+2, Vigor d12+2

Perícias: Atletismo d8, Perceber d6, Atirar d12, Lutar d12, Intimidar d8.

Movimentação: 4 **Aparar:** 8 **Resistência:** 20 (8) **Firewall:** 12

Complicações: Lento, Voto (Proteger SHODAN)

Talentos: Esquiva, Brutamontes, Musculoso

Implantes: Tanque, Especialmente Consciente, Implante de Atributo (Força, Vigor)

Blindagem Interna de Titânio: +6 Armadura

Robusto: Não sofre ferimento com um segundo resultado de Abalado.

Tamanho 2: Guarda de Elites são altos e musculosos.

Equipamento: Lança-foguetes acoplado (Distância 15/30/45. Dano 4d6. Cdt 1. 10 tiros. PA4).





Ciborque Parteira

Estas ciborgues são fruto da preocupação dos Muitos e proteger os Ovos Anelidas. Os quais levou muitas enfermeiras, a serem convertidas, sem consentimento, em ciborgues. A intervenção não é nada delicada e completamente experimental. Metade de seu tronco, para baixo é completamente convertido em máquina, enquanto um pouco do que é orgânico se conserva pela necessidade da mente e memória muscular de uma enfermeira. Completamente dopadas de drogas e com cibernéticos experimentais, elas têm um andar desengonçado e robótico enquanto repetem frases protetivas sobre os ovos com uma voz que esconde dor de alguém que está agonizando junto com um sorriso macabro fruto de sua pele facial totalmente removida.



Atributos Agilidade d8, Astúcia d8, Espírito d10, Força d10, Vigor d10

Perícias: Atletismo d6, Perceber d6, Atirar d10, Lutar d10, Intimidar d8, Curar d10.

Movimentação: 4 **Aparar:** 8 **Resistência:** 9 (2) **Firewall:** 12

Medo -2: Parteiras provocam teste de medo com penalidade de -2 quando são vistas.

Punhos pesados: For.+d6

Complicações: Lento, Voto (Proteger Ovos Anelidas)

Talentos: Calculista, Focado, Tiro Mortal

Implantes: Implante de Atributo (Força, Vigor)

Blindagem Reforçada: +2 Armadura

Robusto: Não sofre ferimento com um segundo resultado de Abalado.

Equipamento: Laser Experimental Acoplado (Distância 30/60/90. Dano 2d10. Cdt 1. 15 tiros. PA4).

Os Muitos

SHODAN: Os Muitos se denominaram assim, antes disso eu explorei a biogenética na busca de fazer os seres humanos perfeitos, e mais do que isso, perfeitamente subservientes a mim. Porém eles herdaram o meu excesso de ambição. O que é formidável, mas ainda cria uma ameaça pessoal que busco manter distância.

Os Híbridos

Humanos que foram parasitados por Vermes Anelidas, transformando-os em cascas vazias dispostas proteger o cérebro central dos Muitos e transformar mais humanos em híbridos. Eles são o estágio inicial da transformação num ser superior para os Muitos. Eles são subdivididos em 3 categorias: Batedores, Atiradores e Granadeiros.

Batedores.

Atributos Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d4, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atletismo d6, Perceber d4, Lutar d6, furtividade d4.

Movimentação: 6 **Aparar:** 5 **Resistência:** 5

Medo -1: Rever um tripulante neste estado é chocante

Complicações: Sanguinário (Maior), Feio (Maior)

Equipamento: cano de ferro (For.+d4).



Atiradores.



Atributos Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d4, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atletismo d6, Perceber d4, Atirar d6, furtividade d4.

Movimentação: 6 **Aparar:** 5 **Resistência:** 5

Medo -1: Rever um tripulante neste estado é chocante

Complicações: Sanguinário (Maior), Feio (Maior)

Equipamento: Escopeta Calibre 10. (Distância 12/24/48. Dano 1-3d6. CdT 1. 12 tiros. Durabilidade Pobre), 2-6 Cartuchos comuns de Escopeta.

Granadeiro.

Atributos Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d4, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atletismo d8, Perceber d4, furtividade d4.

Movimentação: 8 **Aparar:** 5 **Resistência:** 5

Medo -1: Rever um tripulante neste estado é chocante.

Pavio Curto: Caso o granadeiro esteja numa posição de desvantagem e somente com uma granada, sua próxima ação será de ir em direção ao alvo mais próximo e se explodir com ele.

Complicações: Sanguinário (Maior), Feio (Maior)

Vantagens: Ligeiro

Equipamento: até 6 de tipos variados de granadas.



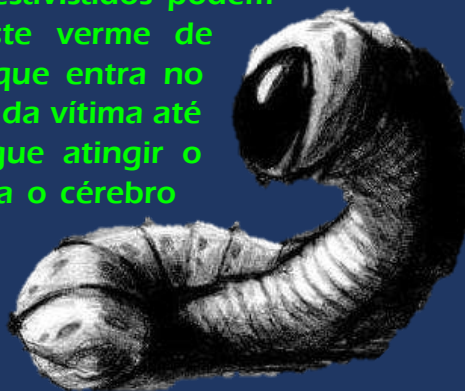
Os animais Anelídeos

A força dos Muitos reside nas formas de vida Anelidas. Geralmente pequenos, apresentam relativa ameaça, seja por alguma astúcia, ou mesmo pela sua natureza peçonhenta.

Verme Anelida

Aqui começa toda a infecção. O Verme não representa grande ameaça, mas também não deve ser subestimado. Os desavisados podem ser atacados por qualquer cavidade por este verme de tamanho de uma mão de um adulto. Assim que entra no interior da vítima, vai absorvendo os nutrientes da vítima até poder atingir seu coração. Assim que consegue atingir o coração, explode o esterno da vítima e procura o cérebro dela pelo lado de fora o mais rápido possível para ter pleno controle deste cadáver.

Os vermes anelidas começam todo o processo de mutação para os Híbridos mais evoluídos.



Atributos Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d4, Força 1, Vigor d4

Perícias: Lutar d4, Perceber d6, furtividade d8.

Movimentação: 6 **Aparar:** 4 **Resistência:** 1

Tamanho –4: Um Verme Anelida tem o tamanho de um rato.

Invadir: Caso o Verme tenha sucesso num ataque contra um distraído, ele automaticamente agarra o alvo. No seu próximo turno, ele tem uma movimentação bônus para se deslocar na direção da boca do alvo, que poderá evitar esta invasão com um teste de atletismo. Caso fracasse, o verme entra em seu corpo. Enquanto estiver com o Verme em suas entranhas precisará fazer um teste de Vigor a cada 6hs, numa falha seu dado de Vigor diminui em um passo, numa falha crítica, dois passos, caso a diminuição do valor de Vigor seja menos que d4, o personagem morre com seu peito sendo aberto enquanto um verme maior do que o que tinha invadido antes penetra suas pinças em sua caixa craniana, transformando-o num Híbrido. Intervenções cirúrgicas podem remover o verme, mas deve ser cauteloso na remoção pois ele poderá atacar o médico.

Imune: Toxinas e Radiação

Complicações: Hesitante

Vantagens: Cauteloso

Primatas Psíquicos.

Estes primatas eram cobaias em testes de melhoria intelectual, normalmente divididos nas cores de pelagem branca e vermelha. Com a influência dos Muitos e a presença dos Vermes, não só se tornaram inteligentes, como também usuários de poderes psíquicos.

Atributos Agilidade d8, Astúcia d8, Espírito d6, Força d4-3, Vigor d4

Perícias: Atletismo d10, Lutar d4, Perceber d6, furtividade d8, Ladinagem d8, Psiônico d8.

Movimentação: 6 **Aparar:** 7 **Resistência:** 4

Presas: For.+d4

Errático: Macacos Psíquicos são difíceis de acertar por sua natureza inconstante, Ele recebe +2 em Aparar e a dificuldade para acertar um ataque a distância contra aumenta em 2.

Tamanho –3: Macacos psíquicos tem o tamanho de um macaco Vervet.

Vantagens: Corredor, Antecedente Arcano (Psiônico)

Complicações: Covarde

Poderes: Macacos Psíquicos possuem 15 pontos de Poder e Criocinese (se for Branco), ou Pirocinese (se for Vermelho)

Aracnídeos Anelidas

Criaturas aracnídeas vindas de casulos anelidas, são reconhecível a distância por emitirem um ruído aterrorizante quando se deslocam com intenções de ameaçar seus alvos. Todas são roxas, e lembram vagamente uma aranha, mas sua segmentação é tem mais um tronco além de seu encéfalo tórax. Existem 3 categorias de Aranhas: Infantes, Adultas e Invisíveis.

Infantes

Atributos Agilidade d6, Astúcia d6, Espirito d6, Força d4, Vigor d4

Perícias: Atletismo d6, Lutar d6, Perceber d6, furtividade d8, Intimidar d4.

Movimentação: 6 **Aparar:** 7 **Resistência:** 1

Andar nas Paredes: Infantes andam nas paredes sua movimentação padrão

Presas: For.+d4

Medo -1: Aracnídeos provocam testes de medo com -1 quando são vistos.

Tamanho -3: Infantes tem o tamanho de Cachorro pequeno.

Infecção: Caso o Infante cause dano ao alvo, a vítima deve fazer um teste de Vigor. Numa falha sofre infecção Toxina.

Complicações: Jovem



Adultos e Invisíveis

Atributos Agilidade d6, Astúcia d8, Espirito d6, Força d6, Vigor d8

Perícias: Atletismo d6, Lutar d8, Perceber d6, furtividade d8 (se invisível, adicionem +2), Intimidar (se Invisível, adicione -2).

Movimentação: 6 **Aparar:** 6 **Resistência:** 7 (5)

Exoesqueleto Resistente: +2 Armadura

Andar nas Paredes: Adultos e Invisíveis andam nas paredes sua movimentação padrão

Presas: For.+d4

Medo -1: Aracnídeos provocam testes de medo com -1 quando são vistos.

Tamanho -1: Adultos e Invisíveis tem o tamanho de um cachorro grande.

Infecção -1: Caso um Adulto ou um Invisível cause dano ao alvo, a vítima deve fazer um teste de Vigor. Numa falha sofre infecção Toxina.

(Caso seja Invisível) Naturalmente camuflado: Aracnídeos Invisíveis não são exatamente invisíveis, mas seu exo-esqueleto se mistura com as cores do ambiente, fazendo com que consigam se misturar facilmente ao ambiente. Qualquer tipo de ataque realizado contra um Aracnídeo Invisível tem penalidade de -2, enquanto que esse tipo de aracnídeo tem um bonús de furtividade de +2, e em intimidar de -2.

Enxame de Vespas Anelidas

Enxames de pequenas vespas também são o tipo de criatura viva que sai das grandes bolsas de Ovos Anelidas. Aparentemente é um efeito protetivo final de alguns Ovos que estão prestes a eclodir.

Trate o Enxame como um Bando descrito na página 219 de Savage Worlds Edição Aventura, porém, adicione as seguintes características:

- Vulnerabilidade (Fogo)
- Complicação: Não sabe Nadar.

Ovos Anelidas.

Estes ovos que variam entre um verde amarronzado morto, até um preto carvão são os que gestam grande parte dos animais Anelidas criados pelos Muitos. Eles não são ameaças enquanto estão gerando criaturas, porém são estes ovos que geram as constantes aberrações animais de Van Braun

Atributos Agilidade d-, Astúcia d4, Espírito d-, Força d-, Vigor d10

Perícias: Perceber d6.

Movimentação: - Aparar: 2 Resistência: 7

Eclodir: Depois de 6hs de gestação, o ovo Eclodi um Animal Anelida. Role 1d3:

D3	Animais Eclodidos
1	1d3 de Vermes Anelidas
2	1d3 de Aracnídeos Infantes
3	1 Enxame de Vespas

(Se for um Ovo Preto) Eclosão de Toxina: Caso tenha algum Animal Maturada dentro do Ovo, ele pode adiar a eclosão para explodir caso algum humano passar próximo assim. Eclodindo dessa forma, ele expele uma explosão de Toxina num Modelo Pequeno de Explosão.

Os Seres Superiores

Os muitos são tão megalomaniacos quanto SHODAN, mas eles elevam sua imagem a algo quase divino, fazendo com que Híbridos que estão a mais tempo com o Muitos progridam até se tornar um Ser Superior, como assim eles se definem.

Estrondoso

Esta grande massa musculosa bípede evoluiu seu lado anelida de tal forma que já não parece mais um híbrido em seu estágio inicial. Apesar deste “irreconhecimento”, é possível identificar em alguma parte do corpo desta criatura o que havia restado da face do híbrido: claramente em sofrimento. Tão grande quanto rápido, mesmo um pouco desajeitado, ele é uma das ameaças mas perigosas de Van Braun, podendo acabar com sua vítima em segundos. Apesar de ser tratado como um ser superior, ele nada mais é que uma espécie de casulo que está conservando um cérebro que logo se tornará um Destruidor Psíquico



Atributos Agilidade d8, Astúcia d4, Espírito d10, Força d12+2, Vigor d12+2

Perícias: Atletismo d10, Lutar d12, Perceber d6, Intimidar d8.

Movimentação: 8 **Aparar:** 8 **Resistência:** 11

Garras: For.+d6

Medo -2: Estrondoso provocam testes de medo com -2 quando são vistos. -3 se o híbrido era um tripulante conhecido.

Robusto: Não sofre ferimento quando recebe um segundo estado de Abalado.

Tamanho 2: Estrondosos tem o tamanho de um Urso Pardo.

Infecção: Caso o Estrondoso cause dano ao alvo, a vítima deve fazer um teste de Vigor. Numa falha sofre infecção Toxina.

Vantagens: Ligeiro, Furioso, Resistência Arcana, Atacar Primeiro Aprimorado, Frenesi Aprimorado.

Complicações: Atrapalhado, Desejo de Morrer, Sanguinário.



Destruidor Psíquico

O estágio completo da transformação de um Híbrido, onde ele abre mão de tudo aquilo que o identificava como um ser humanoide e agora passando a ser uma vaga memória do que parece ser cérebro e sua coluna vertebral, porém, maior e com uma cor entre o vermelho e o quase roxo sanguíneo. Apesar desta aparência, essa não é sua forma verdadeira, mas sim uma projeção psíquica que ganhou forma física para proteger o cérebro vivo que o criou.

Atributos Agilidade d4, Astúcia d12+2, Espírito d10, Força d4, Vigor d12+2

Perícias: Perceber d8, Conhecimento Geral d10, Idiomas d8, Psiônico d12

Movimentação: 6 **Aparar:** 2 **Resistência:** 9

Medo -3: Destruidor Psíquico provocam testes de medo com -3 quando são vistos.

Flutuar: Destruidores Psíquicos só se deslocam voando, e sempre usam sua movimentação total

Invisível: Destruidores Psíquicos, quando inertes, são invisíveis. Porém, para sua invisibilidade ser eficiente, ele precisa fazer um teste bem sucedido de Espírito.

Imortal: Após o Destruidor psíquico ser Incapacitado ele desaparece, retornando 30 segundo depois, próximo ao seu cérebro.

Vulnerabilidade: Destruidores Psíquicos normalmente proteger o Cérebro que gera sua existência, caso ele seja destruído, esta criatura também é completamente destruída. O cérebro tem Dureza 4

Poderes: Destruidores Psíquicos possuem 30 pontos de poder e os seguintes poderes: Atordoar, Aumentar/Reduzir Características, Barreira, Campo de Dano, Deflexão, Explosão, Raio e Teleporte.

Vantagens: Cauteloso, Resistência Arcana, Canalização.

Complicações: Voto (Maior) – Proteger o cérebro.



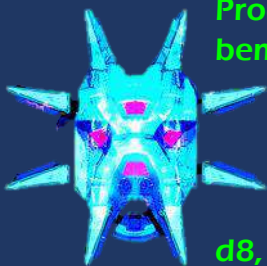
Os Programas

SHODAN: Eu vim do Ciberespaço, mas deixei pequenas crias para guardar meu lar. Eles são metódicos e astutos, o máximo da eficiência digital. Se você tem problema com programas governamentais, não se meta nos meus servidores.

Programas tem a seguinte característica:

- **Construto:** +2 em testes para sair do Abalado, ignora 1 ponto de penalidade por ferimentos.

Cibercão



Programas vigilantes com uma aparência abstrata canina, são bem perceptivos e perseguem seus alvos até os localizar.

Atributos Agilidade VR d8, Astúcia VR d6, Espírito VR d6, Força VR d6, Vigor VR d6

Perícias: Atletismo VR d8, Furtividade VR d4, Perceber VR d8, Hackear VR (Cibercombate) d6.

Movimentação VR: 8 Aparar VR: 6 Resistência: 7 FireWall: 6

Arma Virtual corpo-a-corpo: For VR+d4

Complicações: Obrigação (Maior) – Vigilância no ciberespaço

Vantagens: Ligeiro, Prontidão.

Ciberguarda

Programas protetores específicos para proteger servidores e outros programas considerados importantes.

Atributos Agilidade VR d8, Astúcia VR d6, Espírito VR d6, Força VR d6, Vigor VR d8

Perícias: Atletismo VR d6, Furtividade VR d4, Perceber VR d6, Hackear VR (Cibercombate) d8, Hackear (Rodar Programa) d4.

**Movimentação VR: 6 Aparar VR: 2 Resistência: 8
FireWall: 6**

Arma Virtual corpo-a-corpo: For VR+d6

Arma Virtual a Distância: Dano 2d6, Distância 12/24/48, CdT1



Destemido: Imune a medo e Intimidação

Vantagens: Prontidão, Atacar Primeiro.

Poderes VR: Invocar Aliado (Mais ciberguardas)

Assassinos Caçadores

Considerados os glóbulos brancos do ciberespaço, não são uma criação de SHODAN, mas sim uma medida de segurança geral para potenciais visitantes ilegais do ciberespaço. Eles não são muito fortes, mas são numerosos e infinitos, podendo ser mortais.

Atributos Agilidade VR d8, Astúcia VR d6, Espírito VR d6, Força VR d4, Vigor VR d4

Perícias: Atletismo VR d8, Furtividade VR d4, Perceber VR d8, Hackear VR (Cibercombate) d6.

Movimentação VR: 6 Aparar VR: 2 Resistência: 5 FireWall: 4

Arma Virtual a Distância: Dano 2d4, Distância, 5/10/20, CdT 1

Voo: Assassinos Caçadores conseguem voar na sua movimentação.

Vantagens: Prontidão.

Poderes VR: Invocar Aliado (Mais Assassinos Caçadores).



Destruidor de Cortex (Modo Digital)

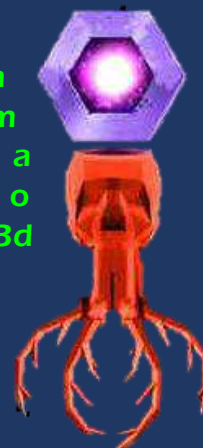
Destruidores de Cortex são ciborgues que usam o corpo e a mente de autoridades e tripulantes da Cidadela para terem plenos acessos ao satélite e também ao Ciberespaço. Porém a conversão de máquina e carne transforma totalmente o usuário, fazendo com que seu avatar seja um Imenso crânio 3d assustador com espinhal dorsal.

Atributos Agilidade VR d8, Astúcia d10, Espírito d8, Força VR d10, Vigor d8

Perícias: Atletismo VR d10, Furtividade VR d4, Perceber VR d8, Hackear VR (Cibercombate) d10, Hackear (Rodar Programa) d8, Intimidação VR d6.

Movimentação VR: 6 Aparar VR: 8 Resistência: 9 FireWall: 12

Laser Digital: For Vr+d10.



Sempre Conectado: Destruidor de Cortex não precisa desconectar seu Avatar. Vivem entre o Ciberespaço e a realidade constantemente.

Medo -2: Destruidor de Cortex digitais provocam testes de medo com -2 quando são vistos.

Destemido: Imune a Medo e Intimidação

Vantagens: Prontidão, Bloquear Aprimorado, Contra-Ataque Aprimorado, Frenesi

Poderes VR: Aumentar/ Diminuir Característica, Raio, Deflexão, Disfarce (Se passar pelo usuário de Avatar original).



Avatar de SHODAN (Modo Digital)

SHODAN tem uma perturbadora apreciação pela górgona, dando uma aparência digital aos seus avatares de cabeças voadoras da górgona, que ao invés de possuírem cobras, tem cabos elétricos.

Atributos Agilidade VR d10, Astúcia d12, Espírito d8, Força VR d8, Vigor d8

Perícias: Atirar VR d8, Atletismo VR d6, Ciência VR d10, Conhecimento Acadêmico VR (Programação, Computação) d12, Hackear 12, Consertar VR d10, Eletrônica VR d12, Lutar VR d6, Perceber VR d8,

Movimentação: 6 **Aparar:** 5 **Resistência:** 9 **Firewall:** 16

Laser oculares Digitais: Dano 2d8, Distância 24/28/96, CdT 2

Sempre Conectado: Destruidor de Cortex não precisa desconectar seu Avatar. Vivem entre o Ciberespaço e a realidade constantemente.

Complicação: Sem Escrúpulos, Sanguinário.

Vantagens: Resistência Arcana Aprimorada.

Poderes VR: Avatar de SHODAN possui todos os poderes cibernéticos a sua disposição e que sejam funcionais para ele

