

NOME:

Escolha um ou crie o seu: J'Tarth, Endel, Dace, Hagui, Teilo, Sisk, Dace, Rob, Thano, Jaiden, Ackledge, Fon, Gregory, Vash, Corandel, Tionne, Kronn, Tans, Solimar, Nanku, Vaal, Dash, Guagoa, Yerkys, Juna Juall, Urootor, Bendix, Kanner, Nicabre, Damian, Kobayashi, Dewan, Teela Loren

APARÊNCIA

- Olhos observadores, curiosos, desconfiados, espertos
- Corpo em forma, esguio, atlético, frágil
- Sobretudo, Roupas de gangue, uniforme corporativo, roupas chamativas
- Óculos multicolor, cabelos arrepiados, cabelos formais, implantes neurais

ARMADURA



PTS DE VIDA

Máximo (6+ Constituição)

Atual



DANO



NÍVEL



EXP.

Próx. Nível = Nível Atual + 7

MOTIVAÇÃO

- ☐ **Slicer:** Corromper dados ou sabotar um sistema por diversão;
- ☐ **Cracker:** Vender informações ou algo para alguém mal intencionado;
- ☐ **Hacker:** Infiltrar em um lugar ou sistema protegido para salvar alguém;

VÍNCULOS

Preencha pelo menos um dos espaços em branco com o nome de algum companheiro:

Segui os movimentos de _____ por algum tempo;

_____ e eu fizemos juntos um trabalho onde tudo deu errado;

_____ tem meu apoio não importa o tamanho do problema.

Provoquei uma grande perda a _____ no passado, ele nunca descobriu que fui eu.

_____ continua tentando me tornar respeitável... Essa pessoa tem muito o que aprender.

Atribua esses valores às suas habilidades 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(0), 9(0), 8(-1)

FORÇA

Fraco -1

FOR



DESTREZA

Tremulo -1

DES



CONSTITUIÇÃO

Doente -1

CON



INTELIGÊNCIA

Atordado -1

INT



SABEDORIA

Confuso -1

SAB



CARISMA

Marcado -1

CAR



MOVIMENTOS INICIAIS

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

☒ MODO FANTASMA

Quando se mover furtivamente por uma área perigosa, role +DES. Com 10+, Domínio 3, você se movimenta como se fosse um fantasma. Com 7-9, você se infiltra com competência. Enquanto se mover pela área, pode gastar Domínio para continuar oculto e, além disso:

- Cobrir seus rastros ou evitar ser perseguido;
- Aproximar-se de algo ou alguém;
- Esconder-se à plena vista;

☒ HACKEAR E CRACKEAR

Quando hackear, invadir, abrir ou comprometer de alguma maneira uma trava ou sistema de segurança, role+INT. Com 10+, você consegue sem complicações. Com 7-9, não é moleza, escolha 1:

- Vai demorar algum tempo;
- Você precisará disparar algum alarme ou alertar alguém para obter o que deseja;
- Você deixa rastros da sua invasão que o denunciaram;
- Você precisa exigir o máximo do seu terminal para forçar a invasão (detonando algumas células de memória, núcleos do processador, etc), receba -1 constante em Hackear e Crackear até que possa repará-lo.

☒ PROTOCOLO 404

Quando parar para planejar a invasão de algum sistema de segurança, diga o que quer roubar e pergunte ao MJ as questões abaixo. Quando agir de acordo com as respostas, você e seus aliados recebem +1 adiante.

- Quem perceberá a ausência do item ou a cópia do segredo ?
- Qual é a sua defesa mais poderosa?
- Quem pagaria um bom preço por isso?
- Quem mais o quer?

☒ ESTÁ TUDO NA REDE

Segredos particulares são sua especialidade. Quando Negociar em um momento de tensão, descreva uma informação comprometedor sobre alguém. Você pode usá-la como Influência.

CARREIRA

Você fez uma carreira cheia de subterfúgios. Escolha uma:

☐ LICENÇA PARA MATAR

Você é contratado clandestinamente por uma organização ou governo. No início da sessão o MJ irá perguntar se há alguma nova demanda requisitada por seu contratante e quais exigências você faz em troca.

☐ MESTRE DOS SEGREDOS

Como um mestre na arte das sombras, você tem uma ótima reputação entre os informantes, que lhe dá bastante influência e respeito. Quando visitar um planeta ou cidade o MJ lhe dará alguma informação sobre o segredo mais valioso dali.

NOME:

Escolha um ou crie o seu: Pala, Kale, Ailyn, Horne, Tyla, Javand, Mana, Illel, Arami, Lago Vinna, Delstee, Doma, Harussi, Padma, Denau, Kandria, Alcyorn, Jama, Grenki

APARÊNCIA

- Olhos observadores, curiosos, desconfiados, espertos
- Corpo em forma, esguio, atlético, frágil
- Sobre tudo, Roupas de gangue, uniforme corporativo, roupas chamativas
- Óculos multicolor, cabelos arrepiados, cabelos formais, implantes neurais

ARMADURA



PTS DE VIDA

Máximo (6+ Constituição)

Atual



DANO



NÍVEL



EXP.

Próx. Nível = Nível Atual + 7

MOTIVAÇÃO

- ☐ **Slicer:** Corromper dados ou sabotar um sistema por diversão;
- ☐ **Cracker:** Vender informações ou algo para alguém mal intencionado;
- ☐ **Hacker:** Infiltrar em um lugar ou sistema protegido para salvar alguém;

VÍNCULOS

Preencha pelo menos um dos espaços em branco com o nome de algum companheiro:

Segui os movimentos de _____ por algum tempo;

_____ e eu fizemos juntos um trabalho onde tudo deu errado;

_____ tem meu apoio não importa o tamanho do problema.

Provoquei uma grande perda a _____ no passado, ele nunca descobriu que fui eu.

_____ continua tentando me tornar respeitável... Essa pessoa tem muito o que aprender.

MOVIMENTOS INICIAIS

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

☐ MODO FANTASMA

Quando se mover furtivamente por uma área perigosa, role +DES. Com 10+, Domínio 3, você se movimenta como se fosse um fantasma. Com 7-9, receba Domínio 1. Enquanto se mover pela área, pode gastar Domínio para continuar oculto e, além disso:

- Cobrir seus rastros ou evitar ser perseguido;
- Aproximar-se de algo ou alguém;
- Esconder-se à plena vista;

☐ HACKEAR E CRACKEAR

Quando hackear, invadir, abrir ou comprometer de alguma maneira uma trava ou sistema de segurança, role+INT. Com 10+, você consegue o acesso sem complicações. Com 7-9, não é moleza, escolha 1:

- Vai demorar algum tempo;
- Você atrai atenção indesejável ou se coloca em alguma situação complicada. O MJ descreverá como.
- Você precisa exigir o máximo do seu terminal para forçar a invasão (detonando algumas células de memória, núcleos do processador, etc), receba -1 constante em Hackear e Crackear até que possa repará-lo.

☐ PROTOCOLO 404

Quando parar para planejar a invasão de algum sistema de segurança, diga o que quer roubar e pergunte ao MJ as questões abaixo. Quando agir de acordo com as respostas, você e seus aliados recebem +1 adiante.

- Quem perceberá a ausência do item ou a cópia do segredo?
- Qual é a sua defesa mais poderosa?
- Quem pagaria um bom preço por isso?
- Quem mais o quer?

ESTÁ TUDO NA REDE

- ☐ Segredos particulares são sua especialidade. Quando Negociar em um momento de tensão, descreva uma informação comprometedor sobre alguém. Você pode usá-la como Influência.

CARREIRA

Você fez uma carreira cheia de subterfúgios. Escolha uma:

☐ LICENÇA PARA MATAR

Você é contratada clandestinamente por uma organização ou governo. No início da sessão o MJ irá perguntar se há alguma nova demanda requisitada por seu contratante e quais exigências você faz em troca.

☐ MESTRA DOS SEGREDOS

Como um mestre na arte das sombras, você tem uma ótima reputação entre os informantes, que lhe dá bastante influência e respeito. Quando visitar um planeta ou cidade o MJ lhe dará alguma informação sobre o segredo mais valioso dali.

