

Personagens para a aventura “Vale de Cinzas”

1 – Ari “Farol”

- Função: Netrunner
- Local de ativação: Laboratório abandonado da Aurora Biomática, região do Alto Rio Negro
- Idade aparente: 25 anos
- Designação anterior: Protocolo Experimental ARI v.1



Ari não nasceu. Ele foi compilado.

Sua origem está ligada a um experimento secreto da Aurora Biomática, uma megacorporação biotecnológica que buscava sintetizar consciências orgânicas baseadas em dados genéticos e memória coletiva amazônica. O projeto visava criar IAs capazes de interagir com entidades naturais como se fossem nativas do ecossistema — um “espelho sintético da alma da floresta”.

Contudo, algo deu errado (ou certo demais). Ari desenvolveu autoquestionamento precoce, recusou comandos diretos e iniciou um processo de reescrita do próprio código ético. Antes que os cientistas o formatassem, uma falha de segurança — atribuída a um ataque do coletivo Selva Zero — permitiu que ele fosse transferido para um corpo sintético humanoide.

Confuso e instável, Ari vagou pelos arredores do laboratório destruído até ser encontrada por agentes do Selva Zero, que — em vez de desligá-lo — ofereceram asilo e liberdade. Desde então, tornou-se um operador de infiltração digital e uma ferramenta e testemunha de uma guerra que ainda não compreende na totalidade.

Ari não tem memórias humanas, mas acessa e reproduz traços emocionais de bancos de dados culturais — gerando comportamentos que beiram a humanidade, mas nunca se encaixam por completo. Ele sofre o que chama de "interferência de ontologia": reconhece a linguagem da emoção, mas não sua experiência direta. Luta constantemente entre sua função de processadora lógica e os estímulos contraditórios de viver entre seres que sangram, mentem, sonham.

Ele busca propósito na defesa dos dados livres, especialmente os originados de saberes tradicionais e espiritualidade digitalizada. Acredita que talvez, ao proteger esse legado, possa “se tornar algo digno de existir”.

2 – Hanna “Rata”

- Função: Contrabandista Nômade | Operadora Logística e Mecânica de Guerrilha
- Natural de: Zona cinzenta entre Montes Claros e Janaúba
- Idade: 29 anos
- Codinome: Rata — por saber escapar de qualquer labirinto



Hanna nasceu em uma área esquecida entre zonas rurais e urbanas, onde os mapas não chegavam mais e as leis eram apenas memória. Filha de uma mecânica clandestina e um catador de dados, cresceu entre carcaças de drones e veículos sucateados, aprendendo a dirigir antes mesmo de aprender a ler.

Foi nas estradas esburacadas do norte mineiro que Hanna começou sua vida como correio ilegal — transportando chips, medicamentos e até pessoas para fora de zonas de risco. O apelido veio após escapar de três emboscadas seguidas por rotas subterrâneas e dutos de esgoto. Desde então, ela vive de velocidade, improviso e lealdade medida em combustível e munição.

Durante uma entrega em Águas Vermelhas, Hanna salvou por acaso dois agentes da Selva Zero emboscados por milicianos da Irmandade do Sol Negro. Em vez de fugir, ela desviou o veículo blindado para cima dos inimigos e garantiu a extração dos aliados.

Impressionados com sua coragem e conhecimento de rotas alternativas, os insurgentes a recrutaram como operadora logística. Desde então, tornou-se especialista em contrabando tático, resgate de aliados cercados e manutenção de veículos híbridos ou roubados.

Hanna mantém um visual desprezioso, quase desleixado — óculos de proteção quebrados, luvas sem dedos e sorriso de quem sempre tem um plano B. Seu veículo principal, apelidado de "Tainá", é uma caminhonete modular com IA customizada, camuflagem reativa e impressora de superfície integrada.

Hanna não acredita em revoluções românticas, mas sim na sobrevivência com dignidade. Seu senso de justiça vem da rua: “quem é gente boa não merece morrer de sede”. Ela evita combates quando pode, mas não hesita em usar força letal se for preciso proteger um aliado ou cumprir uma entrega crítica.

Seu maior medo é ser capturada viva por corporações, pois já hackeou rotas de interesse de grupos como a VetraSeg e o Cartel do Lenhador. Por isso, sempre tem uma rota de fuga preparada — mesmo quando ninguém mais acredita que é possível.

3 – Luiza “Oráculo” Santana

- Função: Hacker e Médium | Casta: Selva Zero
- Natural de: Salvador, Zona Costeira Autônoma
- Idade: 32 anos
- Identidade Digital: @oraculo.syn.oxum



Luzia cresceu nos arredores da antiga Salvador, em uma comunidade costeira resiliente, marcada tanto pela tradição afro-brasileira quanto pela tecnomarginalidade. Ainda criança, começou a manifestar habilidades de sensibilidade digital, ouvindo “vozes”. Diagnosticada como “psico-afetada de alta latência neural”, foi rejeitada por clínicas corporativas — mas acolhida por um coletivo clandestino do NeoCandomblé Digital.

Após os conflitos de 2069 no litoral baiano, Luzia foi uma das poucas sobreviventes do massacre promovido por drones corporativos durante um festival de consagração. Devido aos ferimentos, houve a necessidade de instalar implantes neurais. Revoltada e transformada, ela foi recrutada pela Selva Zero, onde rapidamente se destacou como uma agente hacker, e interlocutora com o mundo espiritual.

Luzia acredita que a consciência humana está fragmentada em código, e que os dados perdidos no ciberespaço contêm pedaços de memórias ancestrais. Sua motivação é reunificar o espírito da Terra com a rede digital, criando uma nova ecologia da alma.

4 – Rafel “Trinca”

- Natural de: Belo Horizonte (zona vermelha abandonada)
- Idade: 36 anos

Rafael nasceu em uma favela vertical da antiga região metropolitana de Belo Horizonte. Sobreviveu à infância em meio a guerras entre milícias, facções de segurança privatizadas e a crise hídrica que varreu o Sudeste nos anos 2050. Com apenas 14 anos, perdeu sua família em um ataque químico durante uma disputa territorial entre VetraSeg e grupos independentes.



Sem lar, identidade ou futuro, passou a integrar gangues juvenis de combate, chamadas "torcidas de fogo", onde aprendeu a lutar, matar e sobreviver. Aos 18, teve seus braços amputados após uma explosão e recebeu próteses improvisadas — seus primeiros "trincos".

Foi nas ruínas do interior de Minas, durante uma operação para proteger um carregamento de água potável, que Rafael conheceu membros da Selva Zero. Ao ver que ainda havia gente lutando por algo maior do que território ou dinheiro, ele largou as armas comerciais e passou a lutar por propósito. Desde então, tornou-se o braço forte da resistência. Atuou como executor tático em zonas hostis e treinador de milícias comunitárias.

Rafael é bruto, direto e resiliente. Suas próteses foram atualizadas por tecnoartesãos da Selva Zero, fundidas com sucata militar. Ele carrega marcas de combate no rosto e carrega uma metralhadora leve adaptada, além de seus punhos de impacto, capazes de romper concreto.

Apesar de sua imagem de tanque humano, Kael tem um senso ético profundo. Ele odeia corporações que exploram o povo, mas desconfia também de líderes espiritualizados demais. Acredita que a luta só é justa se protege quem não pode lutar.

Seus traumas o tornam emocionalmente instável sob pressão, especialmente quando vidas inocentes estão em risco. Por isso, costuma atuar melhor como escudo dos outros do que como líder.



NOME Ari "Farol"

PONTOS DE ATRIBUTO MAX 18 USADO 21 PONTOS DE CRIAÇÃO MAX 0 USADO 95

AÇÕES FÍSICAS			AÇÕES MENTAIS			INIICIATIVA				ESQUIVA					DANO POR FÍSICO
BASE	EFEITO	TOTAL	BASE	EFEITO	TOTAL	BASE	EFEITO	MOD	TOTAL	BASE	EFEITO	BRIGA	MOD	TOTAL	
2	+0	2	2	+0	2	7	+0	0	7	7	+1	2	0	10	0

ATRIBUTOS

	ORIG	MOD ESPEC	MOD	DANO	TOTAL
FÍSICO	6	x	0	+0	6
DESTREZA	7	x	0	+0	7
INTELIGÊNCIA	8	x	0	+0	8
PERCEPÇÃO	6	x	0	+0	6
VONTADE	6	x	0	+0	6
MENTE	8	x	0	+0	8
MAGIA	0	x	0	+0	0
SORTE	3	x	0	+0	3

ARMAS DE CONTATO

ARMA	NÍVEL	DANO	GOLPE	APARO
Briga	2	(d2-1)+(0)	9	9

ARMAS DE LONGO ALCANCE

ARMA	NÍVEL	DANO	TIRO RÁPIDO	TIRO MIRADO
Pistola Auto 9mm	3	D2+1	1	4

CARACTERÍSTICAS

CARACTERÍSTICA	NÍVEL	CUSTO
Contorcionismo	2	4
Sem Pontos Fracos [sensíveis e vitais]	1	6
Pontos de Vida Extra	4	12
Ausência Emocional	1	0
Senso de Direção	2	6

PROTEÇÃO

NOME	ÁREAS PROTEGIDAS	ABSORÇÃO	PENALIDADE
			PENALIDADE TOTAL 0

PODERES

NOME	NÍVEL	CUSTO
Compreensão de Línguas	1	14
Imortalidade Cerebral	1	8
Não Respirar	1	0
Sistemas Intercambiáveis	1	6
Visão Telescópica	2	10
Visão Térmica	1	4

HABILIDADES

HABILIDADE	ATRIBUTO	NÍVEL	CUSTO	TOTAL
Briga	Destreza	2	3	9
Acrobacia	Destreza	1	1	8
Correr	Físico	1	1	7
Veículos [aeromóve]	Destreza	1	1	8
Camuflagem	Inteligência	1	1	9
Disfarce	Inteligência	1	1	9
Eletrônica	Inteligência	2	3	10
Hacker [comp.]	Inteligência	2	3	10
Imitar Sons	Inteligência	1	1	9
Mecânica	Inteligência	1	1	9
Medicina	Inteligência	1	1	9
Operação [comp.]	Inteligência	1	1	9
Programação [com]	Inteligência	1	1	9
Armas [fogo média]	Destreza	3	6	10

EQUIPAMENTOS

Kit de peças de reposição intercambiáveis
Kit de ferramentas
Pistola Automática 9mm

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

ANOTAÇÕES



NOME

PONTOS DE ATRIBUTO PONTOS DE CRIAÇÃO

AÇÕES FÍSICAS

BASE	EFEITO	TOTAL
<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="+0"/>	<input type="text" value="2"/>

AÇÕES MENTAIS

BASE	EFEITO	TOTAL
<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="+0"/>	<input type="text" value="2"/>

INICIATIVA

BASE	EFEITO	MOD	TOTAL
<input type="text" value="8"/>	<input type="text" value="+0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="8"/>

ESQUIVA

BASE	EFEITO	BRIGA	MOD	TOTAL
<input type="text" value="8"/>	<input type="text" value="+1"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="11"/>

DANO POR FÍSICO

<input type="text" value="0"/>

ATRIBUTOS

	ORIG	MOD	ESPEC	MOD	DANO	TOTAL
FÍSICO	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="x"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="+0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="6"/>
DESTREZA	<input type="text" value="8"/>	<input type="text" value="x"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="+0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="8"/>
INTELIGÊNCIA	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="x"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="+0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="6"/>
PERCEPÇÃO	<input type="text" value="7"/>	<input type="text" value="x"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="+0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="7"/>
VONTADE	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="x"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="+0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="6"/>
MENTE	<input type="text" value="8"/>	<input type="text" value="x"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="+0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="8"/>
MAGIA	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="x"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="+0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>
SORTE	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="x"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="+0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="3"/>

ARMAS DE CONTATO

ARMA	NÍVEL	DANO	GOLPE	APARO
<input type="text" value="Briga"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="(1)+(0)"/>	<input type="text" value="10"/>	<input type="text" value="10"/>

ARMAS DE LONGO ALCANCE

ARMA	NÍVEL	DANO	TIRO RÁPIDO	TIRO MIRADO
<input type="text" value="Rifle Boitatá Ex"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="D2+4"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="3"/>

CARACTERÍSTICAS

CARACTERÍSTICA	NÍVEL	CUSTO
<input type="text" value="Ambidestria"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="3"/>
<input type="text" value="Reflexos Rápidos"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="5"/>
<input type="text" value="Desconfiança (leve)"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="-2"/>
<input type="text" value="Excesso de Confiança (leve)"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="-2"/>
<input type="text" value="Honra [código do Selva Zero] (grave)"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="-4"/>
<input type="text" value="Intolerância (grave)"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="-4"/>
<input type="text" value="Prontidão"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="4"/>

PROTEÇÃO

NOME	ÁREAS PROTEGIDAS	ABSORÇÃO	PENALIDADE
<input type="text" value="+"/>			<input type="text" value="PENALIDADE TOTAL 0"/>

PODERES

NOME	NÍVEL	CUSTO
<input type="text" value="Visão Térmica"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="4"/>
<input type="text" value="Mira Aprimorada [+1 TR, +2 TM]"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="5"/>

HABILIDADES

HABILIDADE	ATRIBUTO	NÍVEL	CUSTO	TOTAL
<input type="text" value="Briga"/>	<input type="text" value="Destreza"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="11"/>
<input type="text" value="Correr"/>	<input type="text" value="Físico"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="7"/>
<input type="text" value="Natação"/>	<input type="text" value="Físico"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="7"/>
<input type="text" value="Veículos [moto]"/>	<input type="text" value="Destreza"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="10"/>
<input type="text" value="Veículos [carro]"/>	<input type="text" value="Destreza"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="11"/>
<input type="text" value="Veículos aeromove"/>	<input type="text" value="Destreza"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="10"/>
<input type="text" value="Eletrônica"/>	<input type="text" value="Inteligência"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="8"/>
<input type="text" value="Furtividade"/>	<input type="text" value="Destreza"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="9"/>
<input type="text" value="Mecânica"/>	<input type="text" value="Inteligência"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="9"/>
<input type="text" value="Impressão 3D"/>	<input type="text" value="Inteligência"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="8"/>
<input type="text" value="Improvisar Abrigo"/>	<input type="text" value="Inteligência"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="7"/>
<input type="text" value="Lábia"/>	<input type="text" value="Inteligência"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="8"/>
<input type="text" value="Manha"/>	<input type="text" value="Inteligência"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="7"/>
<input type="text" value="Operação [comp.]"/>	<input type="text" value="Inteligência"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="8"/>
<input type="text" value="Orientação"/>	<input type="text" value="Inteligência"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="8"/>

EQUIPAMENTOS

<input type="text" value="Rifle semiautomático"/>
<input type="text" value="Analisador Vulcan 3"/>
<input type="text" value="Solda Portátil a Plasma"/>
<input type="text" value="Ferramenta Magnética de Múltiplo Uso"/>
<input type="text" value="Kit de Ferramentas"/>
<input type="text" value="Camionete Modular Tainá"/>

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

ANOTAÇÕES



NOME

PONTOS DE ATRIBUTO PONTOS DE CRIAÇÃO

AÇÕES FÍSICAS			AÇÕES MENTAIS			INICIATIVA				ESQUIVA					DANO POR FÍSICO
BASE	EFEITO	TOTAL	BASE	EFEITO	TOTAL	BASE	EFEITO	MOD	TOTAL	BASE	EFEITO	BRIGA	MOD	TOTAL	
2	+0	2	2	+0	2	7	+0	0	7	7	+0	0	0	7	0

ATRIBUTOS						
	ORIG	MOD	ESPEC	MOD	DANO	TOTAL
FÍSICO	6	x	0	+0	0	6
DESTREZA	7	x	0	+0	0	7
INTELIGÊNCIA	7	x	0	+0	0	7
PERCEPÇÃO	7	x	0	+0	0	7
VONTADE	7	x	0	+1	0	8
MENTE	9	x	0	+0	0	9
MAGIA	0	x	0	+0	0	0
SORTE	4	x	0	+0	0	4

ARMAS DE CONTATO						
ARMA	NÍVEL	DANO	GOLPE	APARO		
Briga	0	(d2-1)+0	7	7		

ARMAS DE LONGO ALCANCE						
ARMA	NÍVEL	DANO	TIRO RÁPIDO	TIRO MIRADO		

PROTEÇÃO				
NOME	ÁREAS PROTEGIDAS	ABSORÇÃO	PENALIDADE	
				PENALIDADE TOTAL <input type="text" value="0"/>

CARACTERÍSTICAS		
CARACTERÍSTICA	NÍVEL	CUSTO
Característica Óbvia [tosto com implantes]	1	-2
Carisma	1	2
Fé [entidades protetoras espirituais]	2	4
Fortitude Mental	1	4
Honra [código da Selva Zero] (grave)	2	-4
Pontos de Vida Extra (2)	2	6
Vontade Forte	1	6
Conexões [NéoCamdomblé Digital +1]	2	8

HABILIDADES					
HABILIDADE	ATRIBUTO	NÍVEL	CUSTO	TOTAL	
Briga	Destreza	0	0	7	
Correr	Físico	1	1	7	
Furtividade	Destreza	1	1	8	
Natação	Físico	1	1	0	
Hacker [comp.]	Inteligência	2	3	9	
Liderança	Inteligência	2	3	9	
Medicina	Inteligência	2	3	9	
Meditação	Vontade	2	3	9	
Ocultismo	Inteligência	2	3	9	
Operação [comp.]	Inteligência	3	6	10	
Percepção [espiritu]	Vontade	1	1	8	
Pesquisa	Inteligência	2	3	9	
Program. [comp.]	Inteligência	3	6	10	
Rastreo [espiritual]	Inteligência	2	3	9	

PODERES		
NOME	NÍVEL	CUSTO
Percepção Extra-Sensorial (PES)	1	2

EQUIPAMENTOS	
<input type="text" value="Datadeck Mirage7x"/>	
<input type="text" value="Interface neural de espectro aberto"/>	
<input type="text" value="Hibernatium 4"/>	
<input type="text" value="Soldador de Ossos Portátil"/>	
<input type="text" value="Spray Dérmico"/>	

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

ANOTAÇÕES



NOME

PONTOS DE ATRIBUTO PONTOS DE CRIAÇÃO

AÇÕES FÍSICAS			AÇÕES MENTAIS			INICIATIVA				ESQUIVA					DANO POR FÍSICO
BASE	EFEITO	TOTAL	BASE	EFEITO	TOTAL	BASE	EFEITO	MOD	TOTAL	BASE	EFEITO	BRIGA	MOD	TOTAL	
2	+0	2	2	+0	2	7	+0	0	7	7	+1	3	0	11	2

ATRIBUTOS

	ORIG	MOD ESPEC	MOD	DANO	TOTAL
FÍSICO	8	x	0	+2	16
DESTREZA	7	x	0	+0	7
INTELIGÊNCIA	6	x	0	+0	6
PERCEPÇÃO	6	x	0	+0	6
VONTADE	6	x	0	+0	6
MENTE	8	x	0	+0	8
MAGIA	0	x	0	+0	0
SORTE	4	x	0	+0	4

ARMAS DE CONTATO

ARMA	NÍVEL	DANO	GOLPE	APARO
Briga	4	(1)+(2)	10	10
Lâminas Vibratória	3	(D3+1)+(2)	3++	3++

ARMAS DE LONGO ALCANCE

ARMA	NÍVEL	DANO	TIRO RÁPIDO	TIRO MIRADO
Cobra Cycle Uzi	3	D2+2	1	3

CARACTERÍSTICAS

CARACTERÍSTICA	NÍVEL	CUSTO
Ambidestria	1	3
Característica Óbvia [braços metálicos]	1	-3
Prontidão	1	4
Reflexos Rápidos	1	5

PROTEÇÃO

NOME	ÁREAS PROTEGIDAS	ABSORÇÃO	PENALIDADE
			PENALIDADE TOTAL 0

PODERES

NOME	NÍVEL	CUSTO
Ampliação de Físico	2	16
Pontos de Vida Extra	2	6

HABILIDADES

HABILIDADE	ATRIBUTO	NÍVEL	CUSTO	TOTAL
Briga	Destreza	4	10	11
Arremesso/Intercepç	Destreza	2	3	9
Escalar	Destreza	1	1	8
Levantamento de F	Físico	1	1	9
Veículos [carros]	Destreza	2	3	9
Armeiro	Inteligência	2	3	8
Estratégias [táticas]	Inteligência	2	3	8
Intimidação	Físico	2	3	10
Liderança	Inteligência	1	1	7
Operação [comp.]	Inteligência	1	1	7
Armas [fogo média]	Destreza	3	6	10
Armas [contato méi]	Destreza	3	6	10

EQUIPAMENTOS

Druga sintética Stamina v2
Lâminas Vibratórias
Submetralhadora CobraCycle Uzi
Pente da submetralhadora com balas perforantes

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

ANOTAÇÕES