

# CITIZENS DIVIDED

## CHIPS RUINS

TRÊS MINI AVENTURAS



TOCA  
DO CORUJA RPG



## informações sobre a licença do savage worlds

Este jogo faz referência ao sistema de jogo Savage Worlds, disponível na Pinnacle Entertainment Group, [www.peginc.com](http://www.peginc.com). Savage Worlds e todos os logotipos, artes e marcas comerciais associadas são direitos autorais da Pinnacle Entertainment Group. Usado com permissão. A Pinnacle não é responsável nem oferece garantia quanto à qualidade, viabilidade ou adequação quanto a finalidade deste produto.

O material contido neste produto é reproduzido com permissão da Pinnacle Entertainment Group do Livro Básico de Savage Worlds e Compêndio de Ficção Científica, disponível em [www.peginc.com](http://www.peginc.com).

## VÍCIO

O vício é uma doença. Se você está sofrendo, peça ajuda.

<https://www.uniad.org.br/conheca-a-uniad/onde-procurar-ajuda/>

<https://www.apadd.org>

Telefone: 121

## AVISO LEGAL

Este livro contém regras, materiais de cenário e ficção que usam política, cyberpunk, elementos distópicos, violência, guerra de classes e vários assuntos e elementos potencialmente ofensivos para contar histórias de faz de conta. Este NÃO é um endosso a nenhum desses temas.

Isso é somente um jogo.

Nada aqui é real.

Se você não consegue lidar com isso:

Não jogue.

Não leia.

Procure ajuda.

Todos os outros: divirtam-se!

# CITIZENS

# DIVIDED

## CHIPS RUINS

## TRÊS MINI AVENTURAS

escrito e desenvolvido por

[Travis Legge](#)

Produtor executivo

steve Heiden

**Arte de capa**

quick covers - vol.5: Future Tech ilustrado por Rick Hershey - usada com permissão

Turbo Killer por George Cotronis cortesia de Kraken Press - usado com permissão

Blood & Flag - cortesia da Graphicstock - usada com permissão  
Diagramação - Travis Legge

**Arte de interior**

quick covers - vol.5: Future Tech ilustrado por Rick Hershey - usada com permissão

sangue - cortesia da Graphicstock - usado com permissão

Algumas obras de artes do Shaman's Stockart - usado com permissão

Algumas obras de arte da Mark Wester, cortesia da Sine Nomine Publishing - usado com permissão

**edição brasileira**

editado por - [PAULO HENRIQUE "FAREN" LIMA](#)

Revisado por - [GUSTAVO ARCOVERDE](#)

Traduzido e Diagramado por - [DIOGO A. GOMES](#)



[WWW.TOCADOCORUJA.COM](http://WWW.TOCADOCORUJA.COM)



[RETROPUNK.COM.BR](http://RETROPUNK.COM.BR)



Citizens Divided: Chips Ruins Copyright © 2018 Aegis Studios. Todos os Direitos Reservados.

## chips ruins

Três mini-aventuras para **Citizens Divided**

Nesses cenários, os personagens mergulham no mundo decadente dos Sensuais. Cada cenário usa os Sensuais como um mecanismo de enredo para impulsionar os personagens para uma aventura.

### A PREPARAÇÃO

Este cenário pode funcionar para personagens com qualquer Vantagem Profissional e em qualquer um dos lados da divisão corporativa. Em cenários que envolvem encontrar um chip ruim, qualquer personagem com um Leitor de Chip de Perícia pode encontrá-lo por engano ao tentar plugar um chip novo. Talvez um dos personagens seja um Médico que descobriu o chip através de um paciente. O cenário mais provável ou comum seria um dos personagens, ou um de seus associados, ser usuário de Chip Sensorial, plugando o chip enquanto busca ficar chapado. Ao invés disso, eles não encontram nada além de problemas.

O cenário final poderia, teoricamente, ter como alvo qualquer pessoa. É uma grande chance de reunir personagens de origens totalmente diferentes.

### NEGÓCIO SUJO

Nesse cenário, o chip, adquirido acidentalmente, foi gravado por um executivo de baixo escalão de uma Multinac. O executivo (chamado no Sensual de John) estava se reunindo com outra executiva, a quem ele se refere como Sharon. No chip, fica claro que John havia descoberto evidências (que ele detalha na discussão) que ela desviava dinheiro da companhia. John então chantageia Sharon, prometendo

do não abrir a boca apenas se ele receber uma fatia de 10% de seus ganhos, fatia que ela irá pagar a ele assim que o dinheiro for transferido para sua conta privada, oferecendo-lhe uma transação limpa.

Os personagens têm algumas opções neste cenário. Eles podem entregar o chip para a Multinac em questão (o que poderia levar a um possível trabalho futuro como "agentes negáveis de aluguel" se conseguirem colocar o pé porta adentro sem que levem um tiro, sejam expulsos ou entregues à polícia). Eles também podem tentar rastrear John com base nas pistas encontradas no Sensual. O encontro aconteceu em um restaurante chamado Chateau Flambeau. Talvez o Maitre possa ser subornado (ou ameaçado) para revelar algumas informações sobre John e Sharon. Claro, os personagens podem optar por vender os dados online pelo maior lance ou por um atravessador local.

Qualquer que seja a escolha dos personagens, esteja preparado para fazê-los trabalhar por ela, mas não exija **DEMAIS** deles. Há uma série de recompensas potenciais para esta aventura, incluindo um bom pagamento (esses dados podem valer até \$20K no mercado clandestino embora a maioria dos interessados comece com lances por volta de \$2K) Use as estatísticas do Executivo Corporativo (**Citizens Divided** p. 29) para representar John e Sharon. Adicione um Leitor de Chip de Perícia para John. Além de cinco chips de perícia em branco (John ganha a vida vendendo chips de viagem corporativa no mercado clandestino. Ele simplesmente vendeu acidentalmente o chip errado), ele também carrega os chips de perícia Lutar d10, Hackear d8, Ladinagem d10 e Furtividade d8. Todos os outros PNJs podem usar as estatísti-

cas do Cidadão (**Citizens Divided** pág. 29).

### **EU ME VI MORRENDO**

Nesse cenário, o chip ruim deveria ser um castão SIM. O pobre e infeliz assalariado que plugou o

Sensual descobriu da maneira mais difícil que ter um encontro no mundo de *Citizens Divided* pode ser de matar.

Visto da perspectiva da vítima, o Sensual retrata uma preparação anterior ao encontro, seguida por uma visita ao teatro para assistir a uma peça local. O casal sai após assistir à peça e segue para um passeio ao luar em um parque abandonado. Durante a caminhada, as coisas ficam quentes e pesadas, mas o encontro apaixonado chega a um fim abrupto quando o namorado da mulher a estrangula até a morte.

Embora os eventos da noite tenham provavelmente ocorrido ao longo de 5 ou 6 horas, o Sensual é editado inline (uma prática em que o gravador liga e desliga o chip durante um evento para condensar o tempo) para apenas 2 horas. Infelizmente, ela não desligou a gravação antes de morrer, portanto, qualquer azarado que plugue o chip terá que enfrentar as consequências de viver essa experiência angustiante (consulte *Os Perigos do Vício*, mais adiante neste livro).

Os personagens neste cenário podem desejar entregar o chip à polícia ou à segurança corporativa local, mas isso vem com a necessidade de explicar como eles encontraram essa evidência em primeiro lugar.

Se um PNJ plugou o chip, faça com que ele role Espírito com uma penalidade de -2 para lembrar quaisquer detalhes que possam ajudar em uma investigação. Se os personagens



tentarem hackear o chip, convertendo-o em dados brutos de Áudio/Vídeo para ver as evidências, eles devem fazer um teste bem-sucedido de Eletrônica com uma penalidade de -4, seguida de um teste bem-sucedido de Hackear com uma penalidade de -6. O sucesso em ambos os testes permitem que os personagens vejam o conteúdo do chip como um arquivo de vídeo, mas uma falha pode danificar ou destruir os dados.

Em vez de hackear o chip, um dos PJs pode tentar plugá-lo em si mesmo, assumindo todos os riscos inerentes em plugar um chip desses (PJs espertos irão removê-lo a força muito antes do início do estrangulamento). Isso fornecerá a identidade do assassino e o tornará muito fácil de rastrear, desde que o PJ viva o suficiente para compartilhar essa informação com o resto do grupo.

Os personagens também podem tentar rastrear a origem do chip, um traficante Punk Pé-Rapado chamado Chamuscado. Chamuscado jura pela sua mãe que não fazia ideia de que

era um chip snuff e se recusa a revelar suas fontes. A verdade pode ser tirada de Chamuscado por meio de intimidação ou violência, mas não será fácil. A menos que os personagens se esforcem para pegar Chamuscado sozinho, eles o encontrarão com outros quatro Punks Pé-Rapados, que ficarão felizes em apoiá-lo em uma luta. Se os personagens conseguirem obter respostas de Chamuscado, ele explicará que uma de suas fontes é um policial do departamento de polícia local que clona chips do armário de evidências e os traz para ele vender na rua. Este chip foi rotulado apenas como "encontro fracassado". Chamuscado vendeu este chip na esperança de fazer com que o usuário desistisse de voltar, porque o usuário estava lhe dando nos nervos. Use as estatísticas do Punk Pé-Rapado Tenente para Chamuscado e as estatísticas do Punk Pé-Rapado para seus associados (**Citizens Divided** p. 30).

O assassino é um homem chamado Andrew Jenkins. Andrew trabalha como escravo assalariado corporativo,



na gestão de consumíveis. Basicamente, ele digitaliza e destrói os poucos documentos em papel que passam pelo escritório corporativo. Ele também é um assassino em série ensandecido. Ele usa as estatísticas do Assassino (**Citizens Divided** pág. 27), mas não tem armadura e não carrega armas. Ele prefere estrangular as vítimas, mas não hesitará em usar as armas que estiverem a seu alcance, caso elas consigam se desvencilhar dele.

### **CORREDOR POLONÊS**

Este cenário é um banho de sangue terrível de tragédia e pode não ser adequado para todos os grupos. Nesse cenário, os próprios personagens estão gravando um chip ruim, quer queiram ou não.

Quando a aventura começa, os personagens foram capturados de alguma maneira. Eles acordam em um armazém abandonado, cada um usando armadura corporal e carregando uma faca básica. Aqueles que não tinham um Leitor de Chip de Perícia instalados, têm feridas cirúrgicas recentes de uma instalação descuidada. Quando os todos os personagens estiverem acordados, um comunicador na sala começa a tocar. Ao ser atendido, uma voz explica que eles foram escolhidos para uma competição especial. Eles têm que chegar à parada de trem da Linha Azul, 10 quarteirões a leste. Qualquer um que chegar lá vivo antes do amanhecer receberá \$10K, se permitirem que o homem que os espera na estação fique com seu Sensual gravado. A voz então lhes deseja boa sorte e o comunicador fica morto.

Os dez quarteirões entre o armazém e a estação de trem são territórios disputados de gangues, cheios de Punks Pés-Rapados (**Citizens Divided** pág. 30) que atacarão qualquer pessoa na

área que eles não reconheçam. Para aumentar o desafio, seu misterioso raptor colocou uma quantidade de Assassinos (**Citizens Divided** pág. 27) na área igual ao número de personagens +1. Os personagens terão que trabalhar juntos, jogar com inteligência e lutar como o diabo para chegar ao outro lado.

O homem que espera por eles na estação de trem ficará feliz em pagá-los assim que retirar o chip e verificar se ele foi gravado. Se eles começarem uma briga com este homem, use as estatísticas do Punk Pé-Rapado Líder (**Citizens Divided** pág. 31) Ele não carrega nenhuma identificação ou informação que o ligue à pessoa para quem ele está trabalhando. Ele nem mesmo tem um comunicador consigo.

### **LUMA CARTILHA SOBRE SENSUAIS**

Chips Sensoriais, também conhecidos nas ruas como Sensuais ou Sensos, permitem que o usuário experimente, de forma imersiva, os dados sensoriais e cognitivos registrados por outro ser humano ao longo de um período de tempo. A intensidade das sensações gravadas no chip, combinada com a absoluta falta de controle sobre o cenário, são extremamente potentes e altamente viciantes. Muitos usuários se tornam viciados nas primeiras experiências. Esses viciados são chamados de Médiuns e são vistos como perigosos, assustadores ou patéticos pela maioria da sociedade.

Quando um personagem coloca um Sensual em seu Leitor de Chip de Perícia pela primeira vez, ele deve rolar Espírito. Se for bem-sucedido, o personagem resiste à natureza viciante da experiência.

A cada uso subsequente de Sensuais, a rolagem de Espírito para resistir ao

vício sofre uma penalidade cumulativa de -1 para futuras rolagens de Espírito para resistir ao vício de Chip Sensorial. Cada semana passada sem usar um Sensual remove uma dessas penalidades de -1, até que a rolagem de Espírito volte ao normal. A primeira vez que um personagem falha em uma rolagem de Espírito ao usar um Sensual, ele desenvolve a Complicação Hábito (Maior). Eles agora são viciados.

## **OS PERIGOS DO VÍCIO**

Alguns usuários preferem o uso do Chip Sensorial como uma forma relativamente segura de experimentar coisas novas com pouco risco ou custo. Quer saltar de pára-quedas, mas tem medo de entrar em um avião? Existe um Sensual para isso. Quer a emoção de dirigir um carro de corrida, mas você nem sabe como ligar um carro? Um Sensual dá a você um ingresso para essa experiência. Talvez você seja solitário e precise da companhia de um adulto. O mercado de chips de encontros é profundo, cobrindo toda a gama de experiências, desde um encontro em um bar pé sujo até uma viagem romântica extravagante.

Infelizmente, a ideia de que os Sensuais são inofensivos é uma falácia completa. A maioria das experiências é bastante inócua para o usuário, embora Fadiga Sensorial possa acontecer ao se plugar um chip de longa duração. No entanto, se a pessoa que registrou o chip experimentou uma sensação excepcionalmente intensa, como ferimento, fadiga ou a morte, o usuário terá problemas.

Se o gravador estiver Fatigado, o usuário deve fazer um teste de Vigor ou também sofrerá um nível de Fadiga. Esta Fadiga equivale a Machucados e Escoriações (veja o Livro Básico de Savage Worlds) e é comparativamente

inofensiva.

Se o gravador sofreu um Ferimento, as coisas se tornam mais perigosas para o usuário. O usuário deve rolar Vigor para cada Ferimento sofrido pelo gravador. Falha inflige um Ferimento ao usuário. Esse dano pode possivelmente matar um usuário.

Se o gravador foi morto, o usuário sofre um nível de Fadiga, não sendo considerada Machucados e Escoriações. O usuário deve então rolar Vigor (aplicando todas as penalidades apropriadas de Fadiga e Ferimentos anteriores) ou sofre um Ferimento. Isso também pode matar um usuário.

Se um usuário estiver achando um Sensual desagradável, ele pode remover o chip à força, puxando-o para fora de seu conector. Isso requer um teste de Espírito com penalidade -2. Se este teste for bem-sucedido, o personagem pode então fazer um teste de Força ou Agilidade (à escolha do jogador) com penalidade -2 para soltar a chip. Se for bem-sucedido, o personagem sofre um nível de Fadiga devido à remoção à força, antes de aplicar a Fadiga oriunda da Fadiga Sensorial.

## **FADIGA SENSORIAL**

Usar Sensuais é desgastante para o sistema nervoso. Ao completar um Sensual (ou remover um à força), o personagem deve fazer um teste de Vigor, com penalidade -1 cumulativa para cada hora que o personagem esteve usando o Sensual. Falha inflige um nível de Fadiga, equivalente a Machucados e Escoriações. Por esta razão, a maioria dos chips de rua tem uma duração de 45 minutos ou menos, mas alguns usuários preferem tempos mais longos, apesar do risco aumentado.



## A VIDA EM 2068

Além da existência relativamente banal dos João e Joana Uniforme, o mundo de **Citizens Divided** está repleto de pessoas únicas e interessantes, trabalhando em ambos os lados da divisão corporativa, de modo a reconstruir um mundo em ruínas, garantir seus próprios futuros ou dar suporte a sua agenda pessoal.

## CEDA À SENSÇÃO

**Chips Ruins** é uma coleção de três mini-aventuras para Citizens Divided

Nesses cenários, os personagens mergulham no mundo decadente dos Sensuais. Cada cenário usa os Sensuais como um mecanismo de enredo para impulsionar os personagens para uma aventura.

Este cenário pode funcionar para personagens com qualquer Vantagem Profissional e em qualquer um dos lados da divisão corporativa. Em cenários que envolvem encontrar um chip ruim qualquer personagem com um Leitor de Chip de Perícia pode encontrá-lo por engano ao tentar plugar um chip novo. Talvez um dos personagens seja um Médico que descobriu o chip por meio de um paciente. O cenário mais provável ou comum seria um dos personagens, ou um de seus associados, ser usuário de Chip Sensorial, plugando o chip enquanto busca ficar chapado. Ao invés disso, eles não encontram nada além de problemas.

O cenário final poderia, teoricamente, ter como alvo qualquer pessoa. É uma grande chance de reunir personagens de origens totalmente diferentes.

## SEMENTES DE HISTÓRIA, EXPANSÃO DO SISTEMA

**Chips Ruins** contém:

- Três cenários de estilo Aventura de uma Folha focados em Chips Sensoriais.
- Regras Expandidas de Chips Sensoriais
- Regras de Vício em Chip Sensorial
- Um olhar sombrio quinze minutos no futuro

Este jogo faz referência ao sistema de jogo Savage Worlds, disponível na Pinnacle Entertainment Group, [www.peginc.com](http://www.peginc.com). Savage Worlds e todos os logotipos, artes e marcas comerciais associadas são direitos autorais da Pinnacle Entertainment Group. Usado com permissão. A Pinnacle não é responsável nem oferece garantia quanto à qualidade, viabilidade ou adequação quanto a finalidade deste produto.