

DAEMON CYBERPUNK



H. P. Almeida

Agradecimentos

- à meus pais, por terem me suportado meu *hobby estranho* por tanto tempo.
- à meu antigo grupo de RPG (vocês sabem quem são, galera!), com os quais tive minha primeira sessão de ARKANUN e me mostraram quão interessante são os mundos futuristas!
- ao pessoal da UNIFOR, que me apresentou oficialmente aos jogos de DAEMON.
- ao Danilo "Wendigo", meu primeiro Narrador de CYBERPUNK.
- à Valiant, o cara que criou essa a imagem da capa (onde quer que ele esteja!)
- ao México, por ter criado a tequila!
- à Marcelo Del Debbio, por ter autorizado a exibição de parte do material de seus livros, tão necessários para um completo entendimento da parte dos jogadores.
- aos revolucionários do mundo todo.
- à todas as pessoas às quais pus referências de seus livros e/ou netbooks aqui, mas que não pus o nome.
- à todas as pessoas que me deram ótimas sugestões para esse netbook.
- à William Gibson, por ter simplesmente criado o mundo e o conceito de *cyberpunk*!

Introdução

Eu criei este netbook com a intenção de dar ao jogador do Sistema Daemon uma iniciação, uma base, uma opção para a série de netbooks com referências futuristas que virão à ser lançados (ou já o foram). Ele não é para ser um material completo, original ou detalhado, e sim uma versão “daemonizada” das regras necessárias e informações resumidas para se jogar num cenário Cyberpunk. Por esse mesmo motivo que este netbook não é ambientado em época alguma, para que o narrador se sinta livre para colocá-lo na época em que achar mais conveniente (lembrando que deve ser um futuro decadente e cheio de ação!).

O Autor

Sumário

CONCEITOS BÁSICOS	06
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM	08
RAÇAS	11
NOVAS PERÍCIAS	13
APRIMORAMENTOS	13
KITS DE PERSONAGEM	33
CYBERWARE	34
MAGIA	40
GUNS!	41
NETRUNNING	43
AMBIENTAÇÃO	49
LIVROS DE APOIO	51
REFERÊNCIAS	51
FICHA DE PERSONAGEM	52

A Many of Action

Technomancer está se conectando. Ele tem pouco tempo; assim que se conecta, em menos de 2.3 segundos, descobre que um netrunner engraçadinho conseguiu pegar seu IP e enviou uma mensagem para a Central de Polícia. No entanto, o engraçadinho não teve tempo pra mais que isso: teve seu córtex torrado por uma variação do Linha-Reta criado por Technomancer. Maldição! Quatro modelos Brimstones 3000 estão sendo enviados imediatamente!

Faz centenas de coisas em pouquíssimos segundos. Sua mente já está adaptada à velocidade da Rede; é quase como se ele tivesse passado à tentar acompanhá-la toda vez que tem que retornar pro mundo real.

Desconecta rapidamente, pega seus trajes, coloca sua mochila pára-asa e corre. Ele coloca o pé na janela, sentindo a lufada de ar vinda da abissal queda de centenas de quilômetros e... salta. Ele salta da janela. E enquanto seu corpo descia numa descida suicida em queda-livre, seu corpo foi seguido por uma chuva de tiros num rastro de destruição por todo o prédio, como se fosse um anjo caído, negro e sublime. Os Brimstones 3000 haviam chegado quase à tempo de impedir a fuga. O grande veículo flutuante que os carregava desceu vertiginosamente, seguindo o netrunner – no entanto, não era suficiente para alcançar a queda-livre de Technomancer. E por um instante, as asas do anjo negro se abriram. Asas metálicas, de plásti-alumínio, sensíveis à ondas de calor. O pára-asa planou velozmente por entre os prédios e os aerocarros em manobras de velocidades impressionantes. Logo os Brimstones perderam o rastro do netrunner. Ele houvera escapado... mais uma vez.

Technomancer seguiu até o Zéfiro's – o mais próximo que uma corja de Solos e todo tipo de cyberpunk chamaria de 'lar'. Ali ele encontrou Luke, seu contato. Luke era algo mais que uma pessoa... muitos diriam que ele fez tantas cirurgias que parece com um vampiro. Bem, a verdade é que ele É um vampiro. Um vampiro de verdade. Luke é mais uma das grandes verdades do mundo que ninguém conta à décadas, ou séculos. Talvez ninguém saiba a verdade. Ele diz que o alvo está na cidade, no hotel Floston Tower. Excelente.

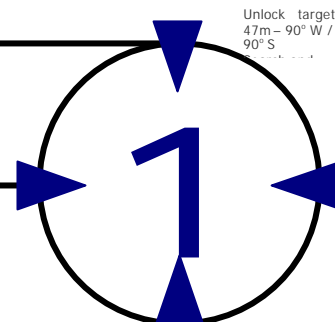
Technomancer não é só um dos melhores netrunners do mundo; ele é um dos ciborgues mais bem equipados também. Além disso, ele não utiliza os métodos tradicionais daqueles considerados "da elite", como os hackers cibernéticos se consideram. Ele não somente manipula computadores ou agentes para fazer o trabalho por si – muitas vezes, muitas mesmo, as corporações mantêm seus sistemas fechados, precisando ser acessados por terminais internos. Aí que entra uma boa capacidade física e não menos coragem. Technomancer não utiliza agentes em suas missões mais importantes – pelo menos, não sozinho. Ele prefere ir. Muitos dizem que ele vai pela emoção... mas vai saber? Ninguém nunca viu aquele cara sorrindo. Aliás, quase ninguém viu ele, ou acredita que viu, ou talvez tenha visto um de seus agentes-sócias disfarçado...

As paredes do Floston Tower são de acrílico anti-terremoto blindado. Nem um tiro de Mecha arrombaria isso! Technomancer está segurando-se por um fino fio de rapéu preso à seu cinto, de cabeça para baixo, oculto por um sistema de camuflagem instalado em seu traje, tornando-o 89.7% invisível à noite. Ele está observando o transitar dos seguranças. Não que ele precise: passou as duas últimas horas verificando os sistemas do Floston Tower, os horários da segurança, as plantas do prédio, os detalhes do sistema de segurança, tudo. Inseriu imagens e dados falsos nos alarmes, câmeras, detectores de movimento e calor, de modo que ele não precise se preocupar com isso durante os 3 minutos e 23 segundos de invasão e eliminação. Seu objetivo é chegar ao quarto 20500. Ele saca um pequeno objeto metálico, que gruda à superfície da parede do prédio e tapa seus ouvidos. Um baque surdo, de ondas curtas, é emitido. A parede de rompe, e escorre, partindo-se em estilhaços quentes e um caldo quase fumegante. Technomancer entra num salto, acertando dois seguranças com os pés. Ele aponta para eles e ambos caem no chão. Lança-agulhas implantado. Bastante útil. Não dá tempo pra ser bonzinho. Ele corre pelos corredores até atingir a altura do quarto. Olhando seus dispositivos, Technomancer percebe que ainda não foi detectado pelo alvo. Bom. No fim do corredor, surge um grupo de artilharia pesada! Uma rápida e lógica análise, e ele percebe que todas as armas são lasers. Technomancer joga no chão uma granada prisma, criando uma nuvem de pequenos cristais refletores de lasers! Em segundos, ele não está mais lá, deixando a equipe de segurança totalmente confusa...

Ele está no topo do duto de ventilação do quarto 20500. Embora toda a mobília estivesse normal, a única coisa que chamava a atenção era uma cadeira, no centro do aposento. Ele não estava mais lá.

Iscariotes havia fugido. Era uma pena. A recompensa da Cidade de Prata era muito boa. Bem, a caçada continua.

DAEMON CYBERPUNK



Conceitos Básicos

“As regras são:

1) O Estilo sobre o conteúdo.

2) A Postura é tudo.

3) Viva no limite.

4) Desrespeite as leis.”

- Ripperjack, Cyberpunk 2020

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados, para se poder jogar. O RPG não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, nós utilizaremos muitos termos que talvez você não esteja familiarizado.

Ataque e Defesa: Em **DAEMON CYBERPUNK**, ataque e defesa são muito simples. Basta observar-se a Perícia de ataque ou de defesa com determinada arma. Joga-se 1d100 e se o número obtido for MENOR ou IGUAL ao valor da Perícia, considera-se o ataque ou defesa corretamente efetuado (veja “Teste”).

Atributos: Funcionam como uma forma de transportar um Personagem para o mundo fictício e estabelecer comparações entre ele e as diversas criaturas. São os Atributos que descrevem seu Personagem como ele é. São em número de 8, divididos em físicos e mentais. Os Atributos físicos são Constituição, Força, Destreza e Agilidade e os mentais são Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Aventura: Uma história criada pelo Mestre, contendo em si um problema a ser resolvido pelos Jogadores. Uma Aventura pode ser curta, terminando em duas ou três horas, ou muito longa, exigindo sucessivas sessões de jogo. Teoricamente, uma Aventura poderia durar para sempre.

Campanha: Uma sucessão de Aventuras, envolvendo a saga dos Personagens, desde a primeira partida.

Cena: Medida de tempo não definida. Como em um filme, demora o tanto que for necessário para a

narrativa de uma “cena”. Pode ser de 3 a 10 rodadas, ou chegar a até dois ou três minutos.

Dados: Em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados e não somente os tradicionais dados de 6 lados. Neste RPG usaremos dados de 6 e 10 lados. As notações utilizadas são 1d6 e 1d10. Jogar 1d3 não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de 6 faces dividido por dois e arredondado para cima. 1d100 quer dizer dois dados de 10 lados, sendo que um deles será a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

Dano: Quando um Personagem é ferido e perde Pontos de Vida, dizemos que ele recebeu dano. Quando os PVs de um Personagem chegam a 0, ele desmaia e perde 1 PV por rodada, até chegar em -5, quando o Personagem morre.

Ficha de Personagem: Planilha onde são anotadas as características de cada Personagem. A ficha de Personagens encontra-se no final deste livro. Ela NÃO deve ser preenchida; cada Jogador deve tirar uma fotocópia da ficha para seu uso.

Índice Crítico: Divida o valor de Teste de ataque por 4. O valor, arredondado para baixo, é o índice crítico. Se a jogada de 1d100 for igual ou menor do que o índice crítico, considera-se que o golpe foi desferido contra um centro vital (cabeça, coração, pulmão, garganta...). O dano, nesse caso, é jogado duas vezes e somado aos

bônus de força e outros. Por exemplo, alguém que possui Espada 50/30, acertará um golpe crítico sempre que tirar 12 ou menos em 1d100 em sua jogada de ataque.

IP (Índice de Proteção ou Internet Protocol): Índice de Proteção é a “armadura” que seu personagem está utilizando. Pode ser uma armadura medieval, um colete à prova de balas ou um escudo energético. Cada IP protege contra um ou mais tipos específicos de dano (contusão, tiros, eletricidade, fogo, gelo, ácido, gases, etc.). Internet Protocol é o endereço eletrônico de sua conexão na rede de computadores global, onde o netrunner envia e recebe dados.

KIT: É um conjunto de perícias e aprimoramentos que formam uma espécie de profissão, ou habilidades de um personagem, serve mais como modelo para os jogadores darem um contexto legal em seus PCs.

Mestre ou Narrador: É o Jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar todos os outros Personagens que não são controlados pelos Jogadores (ver NPCs) e criar e executar as Aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma Aventura depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os Jogadores tentarão resolver.

Nível: Em um jogo de RPG, normalmente precisamos de alguma coisa para comparar Personagens entre si. Saber o quão poderoso um psiônico é ou se uma Aventura está bem balanceada para o grupo. Por causa disto, utilizamos níveis para diferenciar os Personagens. Os níveis variam de 1 a 15, mas, ao contrário de outros RPGs, Personagens de níveis diferentes podem ser colocados em uma mesma Aventura, pois o que os diferencia é a quantidade de conhecimentos adquiridos e não apenas de poder. A cada nível, o Personagem fica mais sábio e mais experiente, ganha 25 pontos de Perícia bem como 1 ponto para gastar em Atributos e 1 PV para adicionar aos que já possui, além de outros poderes ligados a raça ou aprimoramentos escolhidos.

NPCs: Vem do termo "Non Player Character", que significa Personagens Não-Jogadores. Designa Personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos Jogadores. NPCs geralmente servem como Personagens coadjuvantes nas Aventuras.

Perícia: Determina o que seu Personagem sabe fazer. Ele pode saber usar uma espada, ou ser um excelente carpinteiro. É a Perícia que diz o quão bom ele é em determinada profissão. As Perícias são representadas em porcentagem.

Perícia com armas: Determina o quanto seu Personagem sabe lutar com uma arma. É composta de dois números, ataque e defesa. (Faca 35/30). Esses números são utilizados em Testes de ataque e defesa, quando seu Personagem está lutando com as armas. Também é utilizado para Perícias de Combate.

Personagem (PC): Antes de começar a jogar, cada jogador precisa criar um Personagem, que é a representação deste jogador no mundo fictício. Um Jogador pode criar um personagem demônio, anjo, um psiônico, um transgênico, um andróide, etc., entre outros, conforme desejar. Durante o jogo, o Personagem realiza as ações propostas pelo Jogador. Um personagem não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o Jogador não vai pular pela janela ou lutar com um Demônio que pretende destruir seu esconderijo.

Pontos de Aprimoramento: São pontos que um jogador possui para "refinar" a história de seu personagem. Podem ser utilizados para conseguir aliados, mais riquezas, mais poder; e depende de cada Jogador gastar seus pontos da maneira que achar melhor. Os Jogadores começam com 5 pontos de Aprimoramento por Personagem. Aprimoramentos são vantagens que um Jogador pode comprar para melhorar seu Personagem, ou desvantagens que pode comprar para limitar personagens muito poderosos. Além disso, são estes pontos que são utilizados para a escolha de uma raça.

Pontos de Vida, ou PVs: É a forma como representamos a "energia" que um Personagem possui. Quanto mais PVs um Personagem possui, mais difícil é matá-lo. Personagens humanos geralmente possuem de 12 a 20 pontos de vida. Um Personagem recupera 1 PV por dia de descanso completo.

Regra de Ouro: Você pode acrescentar, alterar ou remover qualquer regra que desejar, para que seu jogo fique do jeito que você gosta.

Rodada: Medida de tempo que equivale a aproximadamente 10 segundos. É utilizada para marcar o tempo durante as Aventuras. É uma medida abstrata e utilizada somente pelo Mestre e Jogadores, suficiente para todos os Personagens efetuarem uma ação.

Teste: Em todo RPG, os Personagens fazem Testes para verificar se conseguiram abrir uma porta trancada, se encontraram o livro que procuravam na biblioteca ou para saber que arma matou o corpo que investigam. Isto é chamado Teste. Os Testes são feitos com porcentagens. Joga-se 1d100 com os modificadores e verifica-se se o número sorteado nos dados foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste. Neste caso o Teste foi bem sucedido.

Fase: Semelhante ao "turno" convencional, mas termo utilizável somente dentro da Rede. Uma fase poderia variar de netrunner para netrunner ou programa para programa, depende de quão poderoso é o sistema/cyberdeck, de modo que um programa poderia ter duas ou mais fases sobre um netrunner, ou vice-versa.

Criação de Personagem

“O perseguidor estava lá de novo. Case tinha certeza. Sentiu uma pontada de excitação, os octógonos e a adrenalina misturando-se com algo mais. Você está curtindo isso, pensou, você é pirado.”

- **Case, Netrunner**

Criar um personagem é fácil, necessitando principalmente de criatividade. Se o jogador não souber das regras, ele deve ser assessorado pelo narrador durante a criação do seu personagem; se ele souber, então o narrador deve apenas guiá-lo durante a criação de modo à que este (o jogador) saiba as opções que lhe serão dadas para tornar seu personagem mais e mais interessante!

Estilo de Campanha

Qual o estilo da sua Campanha? Aqui oferecemos três tipos de campanha:

CYBERTREVAS

Este é o cenário-base que utilizaremos nesse netbook. Aqui é o futuro do mundo de TREVAS: demônios à solta e crescendo em número cada vez mais, anjos lutando para resguardar nosso mundo (e o deles), magos adquirindo mais e mais poder, humanos conhecendo seus limites e fundindo-se mais e mais à tecnologia e vampiros aproveitando a noite das megacidades!

INVADIDOS

Essa opção combina melhor num cenário unicamente de INVASÃO. A Campanha deve-se passar durante ou após o ano de 2032, a data da grande invasão. Centenas de Cruzadores e naves de batalha estarão cruzando os céus da Terra, e forças alienígenas destruirão tudo em que acreditamos. Os jogadores podem fazer parte de uma força de resistência terrestre, lutando diariamente contra levas e levas de robôs traktorianos! Uma campanha assim pode render muitas aventuras divertidas, onde o importante não é vencer o inimigo de uma só vez, mas sobreviver e lutar para um dia sentir a manhã da vitória!

CYBERPUNK

Essa é a clássica campanha estilo Cyberpunk. Aqui não há alienígenas ou seres sobrenaturais, mas sim o pior de todos os seres: o ser humano. Lutando nas ruas ou atacando politicamente seus inimigos corporativos, os jogadores sentirão na pele a luta diária pela sobrevivência!

Você sabe, o Personagem não!

Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito (mas até que isto ajuda!). Quando se joga RPG, você precisa se tornar outra pessoa (dentro do jogo, é claro). Fazer o que ela faria, agir como ela agiria e, principalmente lembrar-se do que ela lembraria. Uma das coisas mais importantes ao interpretar um Personagem é separar as coisas que você sabe das coisas que ELE sabe. É óbvio que seu PC não comprou este livro, leu e agora sabe tudo sobre a história do que realmente aconteceu com o mundo por detrás dos panos e/ou sobre os poderes de um meio-anjo!

Passo 1:

Campanha e Cenário

Este primeiro passo servirá para determinar o tipo de Personagens a serem criados, bem como limitará a escolha de Perícias e Aprimoramentos compatíveis com o tipo de personagem escolhido. O Mestre sempre deve vetar Perícias ou Aprimoramentos que julgar não compatíveis. Os Personagens começam com 100 pontos de Atributos (entre 5 e 18) mais um por nível (então, 101 no primeiro nível), 5 pontos de Aprimoramento e podem chegar à até 500 pontos em Perícias.

Passo 2:

Passado

Imagine o que aconteceu com seu Personagem desde o seu nascimento até a data do início da Campanha. Escreva a história primeiro, depois se preocupe com os detalhes numéricos. Números não são importantes, o importante é criar um Personagem coerente. Escolha um nome, idade, local de nascimento, o nome de seus pais e irmãos (se tiver), como foi seu crescimento, que tipo de educação teve, e seu objetivo na vida.

Para facilitar, fornecemos um pequeno questionário que deve auxiliar os Jogadores na construção de seus Personagens (ele deve ser usado como base, mas nunca a ÚNICA base, sua imaginação está acima de tudo).

História

1. Qual é o nome dele?
2. Quantos anos ele tem?
3. Qual sua origem étnica? Anglo-americano (inglês)? Africano? Japonês? Coreano? Europeu? Soviético? Veio das Ilhas do Pacífico? Chinês? Veio do Sudeste Asiático? Afro-americano? Latino?
4. Quando e onde ele nasceu e cresceu?
5. Ele conheceu seus pais? Como foi sua infância?

6. O que sente sobre eles?
7. Os pais dele ainda estão vivos?
8. Se sim, como e onde eles vivem?
9. Ele tem irmãos ou irmãs? Sabe onde eles estão e o que estão fazendo? (válido para outros tipos de parentes).
10. Ele teve amigos em sua juventude? Descreva-os.
11. Ele é casado (ou noivo ou viúvo)? Se for, como aconteceu?
12. Ele tem filhos? Se tem, como eles são?
13. Ele recebeu educação formal? Se teve, até onde ela foi?
14. Como ele aprendeu o que ele faz hoje e a ser o que ele é?
15. O que seu personagem faz para viver?
16. Por que ele escolheu essa profissão?
17. Como ele é fisicamente em detalhes?
18. Qual é o aspecto da aparência física dele que é mais distintiva ou mais facilmente notada?

Objetivos / Motivação

1. Ele tem algum objetivo? Se tem, qual é?
2. E por que ele tenta fazer isso?
3. O que ele vai fazer quando conseguir cumprir seu objetivo?
4. O que ele vai fazer se falhar?
5. O que ele considera seu maior obstáculo no seu sucesso?
6. O que ele faz para sobrepujar esses obstáculos?
7. Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
8. Se ele pudesse mudar alguma coisa em si mesmo, o que seria?
9. Ele tem medo de alguma coisa?
10. De que lado ele está?

Personalidade

1. Como as outras pessoas descrevem seu Personagem?
2. Como ele se autodescreveria?
3. Qual é a atitude de seu Personagem em relação ao mundo?
4. Qual é a atitude dele em relação às outras pessoas?
5. Ele tem atitudes diferenciadas para certos grupos de pessoas?

Gostos e Preferências

1. Como ele passa suas horas de lazer?
2. Que coisas ele gosta de vestir?
3. O que ele gosta mais no trabalho / ocupação?
4. O que ele gosta de comer?
5. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
6. Ele tem algum animal de estimação?
7. Que tipo de companhia ele prefere?
8. E que tipo de amante?

Ambiente

1. Onde ele mora e como é esse lugar?

2. Como é o clima/atmosfera?
3. Por que ele mora lá? Quais são os problemas comuns lá?
4. Como é sua rotina diária?

O Mestre deve recompensar uma história bem construída, permitindo ao Jogador que utilize os amigos e familiares como contatos, caso seu Personagem necessite de ajuda durante o curso de uma Aventura.

Rogers Ripley nasceu em Nova York, EUA. Ele teve uma infância e adolescência normais – exceto pela sua inegável tendência à liderança e tirar vantagem dos outros.

Rogers fez faculdade de Administração de Empresas e passou com louvor. Logo, sua ficha pessoal já estava na mão de Corporados da ARASAKA, uma grande e poderosa megacorporação japonesa.

Em pouco tempo, Rogers adquiriu respeito e poder dentro da empresa, e em dois anos já era considerado um dos tubarões dos negócios de Wall Street.

Passo 3: Atributos

Os Personagens possuirão 101 pontos para distribuir em seus 8 Atributos, sem contar com modificações posteriores. Os Atributos devem ser distribuídos de acordo com a sua concepção do Personagem. Como você imagina que ele é? Forte como um touro, ou magro e franzino? Inteligente? Um perito em acrobacias? Os Atributos servem para colocar suas idéias no mundo imaginário de sua Campanha... Coloque estes valores ao lado de cada Atributo correspondente, onde está escrito "Valor". Os números de Teste são usados para fazer testes referentes a um determinado Atributo. Para encontrar o Valor de Teste, multiplique o Atributo por QUATRO.

Atributos	Valor	Modificador	Teste
FOR	11	-	44%
CON	10	-	40%
DEX	13	-	52%
AGI	12	-	48%
INT	15	-	60%
WILL	15	-	60%
PER	10	-	40%
CAR	15	-	60%
TOTAL: 101			

Passo 4: Raça

Atualmente a Terra está cheia de seres estanhos, e àqueles autorizados pelo narrador à serem usados como personagens são considerados "raças". Cada

raça possui poderes e fraquezas, confira a que você achar mais compatível com o seu histórico.

Rogers é um humano normal, de cabelo loiro, olhos azuis e pele caucasiana.

Passo 5: KIT (opcional)

Os Kits foram desenvolvidos para facilitar a Criação de Personagem. Tratam-se dos tipos mais comuns de personagens escolhidos pelos jogadores e englobam a maior parte dos pontos de aprimoramento e perícias disponíveis. Portanto utilizando-se de Kits, você poderá encurtar em dois terços a Criação de Personagens, na medida em que sobrarão poucos pontos de aprimoramento e perícias para serem utilizados. O Kit é um reflexo do Background do personagem. Escolha cuidadosamente, pois essa decisão terá conseqüências na história do personagem, mesmo assim se algum jogador desejar criar seu PC "do zero" com conceitos próprios ele pode e deve, os kits não são fatores limitantes, são apenas idéias que podem ser aproveitadas.

O Jogador escolheu para Rogers o Kit "Corporado", custando 4 pontos de Aprimoramentos e 160 pontos de perícias.

Passo 6: Aprimoramentos

A próxima etapa é lapidar um pouco mais a história de seu Personagem. Para isto servem os pontos de Aprimoramento. No caso desta Campanha, cada Personagem dispõe de 5 pontos de Aprimoramento (podendo chegar até a 8 positivos, com Aprimoramentos Negativos para balancear a conta). Além disso, os pontos de aprimoramentos servem para comprar sua raça e seu Kit (opcionalmente).

Com o Kit, Rogers já possui 3 pontos gastos em Recursos e Dinheiro, 2 em Patrono (ARASAKA) e 1 em Pontos Heróicos, restando-lhe somente 1 ponto. Este último ponto Rogers não sabe onde gastar, então decide comprar alguns Aprimoramentos negativos para tornar o personagem mais interessante (e, de quebra, comprar alguma coisa útil). Ele decide que Rogers, em sua empreitada para "subir ao topo" da megacorporação vendeu sua alma para um demônio (que atualmente é o líder de sua seção) e adquiriu o Aprimoramento Alma Vendida -2. A sua vida agitada não lhe permite uma noite de sono decente; logo, ele se tornou dependente de calmantes, adquirindo Viciado em Drogas -1. Com agora 4 pontos de Aprimoramento, Rogers compra Voz de Comando 4, um poder concedido pelo

demônio corporativo com que fez um pacto. Agora ele tem um ás na manga sobre seus inimigos...

Passo 7: Profissão e Perícias

Dependendo da Campanha, tipo de Aventuras e do tipo de grupo, existem infinitas possibilidades de profissões para se escolher, a quantidade possível de empregos, subempregos ou bicos que uma pessoa pode fazer é extenso demais para ser listado aqui. Assuma que o seu Personagem pode ser qualquer coisa que você quiser (desde que, é claro, não atrapalhe a Campanha ou o Background dos outros Personagens). Uma profissão não é obrigatória. Dependendo do local Campanha, elas podem nem mesmo existir!

Os pontos de Perícia são calculados da seguinte maneira:

$$\text{Pontos} = 10 \times \text{Idade} + 5 \times \text{INT}$$

OBSERVAÇÃO: Recomenda-se distribuir PRIMEIRO os pontos de Perícia "brutos" (ou seja, aqueles que seu Personagem tem direito) e DEPOIS acrescentar os bônus iniciais de Atributos. Isto lhe poupará muito tempo e cálculos.

Passo 8: Perícias de Combate

Assim como as Perícias normais, as Perícias de combate são compradas com pontos de Perícia. A diferença entre estas Perícias e as Perícias normais é que as perícias de combate possuem DOIS valores: o valor de ataque e o de defesa. Todos os Personagens começam com a Perícia Briga DEX/ DEX, mas pode aumentá-la com Pontos de Perícia. Exemplos de Perícias de combate incluem Artes Marciais (Karate, Judo, Aikido, Kung-Fu, jiu-Jitsu, Capoeira, etc.) e Armas Brancas (Espada, Machado, Adaga, Lança, etc.). As perícias com armas de fogo também se encaixam aqui, mas elas funcionam de um modo um pouco diferente, uma perícia com armas de fogo não possui dois valores, possui um apenas, mas este valor custa o dobro, ou seja, a cada dois pontos gastos em perícias com armas de fogo (ou mesmo armas brancas de longa distância como arcos e lanças de arremesso) equivale a 1% na perícia.

Rogers Ripley possui 23 anos e INT 15. Isso dá 305 pontos de perícias para gastar. Seguindo o seu Kit, Rogers já possui (somado ao devido atributo): Lábria 45%, Intimidação 35%, Barganha 55%, Burocracia 40%, Contabilidade 40% e Marketing 40%. Sobrou-lhe 205 pontos. Nisso ele gasta:

Perícia: Gasto: Atributo: Total:

<i>Pistolas</i>	30	13	43%
<i>Submetralhadoras</i>	30	13	43%
<i>Rapier</i>	20/10	13	33/23%
<i>Esquiva</i>	30	12	42%
<i>Interrogatório</i>	20	15	35%
<i>Direito</i>	15	15	35%
<i>Aerocarro</i>	30	13	43%
<i>Liderança</i>	20	15	35%

Passo 9:

PVs, IP

Pontos de Vida são iguais à soma de Força mais Constituição divididos por 2 e arredondando para cima. Lembre-se de acrescentar 1 ponto por Nível. O Índice de Proteção (IP) depende das armaduras que o Personagem estiver usando. Cada armadura possui um IP e uma penalidade para DEX e AGI.

Rogers possui Força 11 e Constituição 10. Somando-se e dividindo os pontos (e somando 1 ponto, pois ele está no primeiro nível) chega-se a 12 Pontos de Vida. Como Rogers não confia em ninguém (muito menos na polícia de NY) ele anda com um colete Securetech™ que lhe confere IP cinético 4 e balístico 7, e sua Agilidade é 12, portanto sua Iniciativa é igual a 12 (o colete não oferece redutores).

Passo 10:

Pontos Heróicos

Pontos heróicos funcionam como um reforço aos PVs do Personagem. São pontos que podem ser usados em situações que envolvam atos heróicos. O Personagem os adquire através de treino em duros testes da vida (na verdade com o aprimoramento pontos heróicos, maiores informações no capítulo "Aprimoramentos" e ainda maiores no capítulo "Pontos Heróicos").

Rogers tem 1 Ponto Heróico, pois tem o Aprimoramento Pontos Heróicos 1 de seu Kit e está no 1º nível.

Passo 11:

Poderes Extras

Se seu personagem possui algum poder extra, seja ele racial ou Psíquico este é o momento de você gastá-los. Maiores informações são encontradas em capítulos apropriados a este tema.

Rogers não possui nenhum poder extra, exceto àquele conferido profanamente por seu pacto, Voz de Comando.

Passo 12:

Equipamentos e Armas

As posses de um Personagem vão depender da história e do contexto da campanha, bem como de sua profissão, contatos, Aprimoramentos e Perícias. A suprema regra do bom senso deve ser seguida.

Rogers tem Recursos e Dinheiro 3 já lhe conferindo uma boa renda mensal. Ele possui um apartamento mobiliado ao estilo japonês feudal (mas sem nada de madeira), classe média-alta, no Setor I, 132º andar, um aerocarro Bat™, uma grande coleção de roupas, itens de consumo e comodismo, um laptop, seu próprio escritório na megacorporação, uma secretária e uma boa conta num banco.

Raças

"Você vai cumprir sua palavra?..."

– O que você acha que sou? Um humano?"

– Oráculo e Arquiteto, MATRIX Revolutions

Em **DAEMON CYBERPUNK**, há uma diversidade de raças possíveis:

Humanos

Humano. Homem. Uma pessoa comum, como você e eu; a diferença é que ela teve o azar de nascer num mundo decadente e selvagem. Para mais detalhes, olhe-se no espelho...

Trangênicos

(ou "Mutantes")

Humanos criados artificialmente (ou por cruzamento com outros transgênicos) com genes de outros seres (animais ou vegetais). Podem aparentar humanos normais (esses só podem ter um poder transgênico) ou seres monstruosos (podendo ter dois poderes transgênicos). Geralmente desenvolvem poderes menores, mas os mais feios são os mais poderosos. Para mais detalhes, ver o netbook *Transgênicos*.

Ciborgues

Cérebros humanos em corpos artificiais. Para mais detalhes, ver o netbook *Ciborgues & Andróides*.

Andróides

Mentes conscientes e artificiais em corpos também artificiais. Para mais detalhes, ver o netbook *Ciborgues & Andróides*.

Meio-anjos

Filhos de anjos com humanos, cujos quais desenvolveram os poderes especiais de seu pai/mãe angelical.

Meio-demônios

Filhos de demônios com humanos, cujos quais desenvolveram os poderes especiais de seu pai/mãe demoníaco. Um filho de um Anjo Caído, concebido durante essa fase da existência de seu pai/mãe, só pode desenvolver o Aprimoramento *Poderes Demoniacos* (nunca *Poderes Angelicais*).

Daiphires

(Meio-vampiros)

Filhos de vampiros Rakshasa machos com uma mulher humana. Ele se parece em todos os aspectos com um humano normal, exceto pela pele mais pálida. Para mais detalhes, ver *Clube de Caça*

Fadas

Fadas são seres extraplanares de Arcádia. O lançamento deste netbook não coincidiu com o lançamento da série de livros sobre as fadas, então apenas um tipo será descrito: os elfos. São criaturas humanóides e belas, altas e esguias de orelhas pontudas e rosto imberbe. Elfos são mais bonitos que os humanos em geral, por isso possuem +2 de Carisma (por isso são tratados como um Aprimoramento de +3 pontos, que precisam ser pagos). Em Arcádia são imortais, mas uma vez na Terra, vivem aproximadamente 200 anos. Embora não seja convencional, um elfo PODE ser vampirizado, infectado pela licantropia e/ou cibernetizado. Para mais detalhes sobre Elfos, ver o livro *Arcádia: Nova Arcádia* ou *ARKANUN 1ª edição*.

Espíritos

Seres do mundo espiritual. Embora não combinem muito com o cenário de DAEMON CYBERPUNK, eles ainda assim serão mencionados, afinal, este livro tenta abarcar todo o mundo de TREVAS. Estes seres espirituais, na verdade, se dividem em Espíritos, Fantasmas, Aparições, Espectros e Obsessões. Para mais detalhes, ver o livro *Spiritum: O Reino dos Mortos*.

O Povo

Humanos descendentes das famílias de lobisomens amaldiçoados por Licaon. Para mais detalhes, ver o livro *Clube de Caça*

Anjos

Seres extraplanares vindos de Paradísia, o primeiro mundo adjacente à Terra. Os anjos se subdividem em castas, que podem ser: **Corpores** (almas puras que ascenderam e tornaram-se anjos), **Protetores** (os anjos cabalísticos, suas formas são as mais próximas da concepção angelical dos humanos) que por sua vez se subdividem em **Serafins** (os anjos

mais velhos e poderosos), **Querubins** (espíritos iluminados de bebês mortos), **Dominações** (juizes e relatores, anjos independentes e rebeldes que atuam em conflitos e situações de emergência e que precisam ser resolvidas o mais rápido possível), **Potências** (anjos que cuidam da natureza), **Virtudes** (anjos responsáveis pela vigilância dos seres sobrenaturais), **Principados** (anjos humanistas responsáveis pelas cidades e países), **Anjos e Arcanjos** (mensageiros, guerreiros, líderes e soldados na guerra celestial), também há ainda as castas dos **Captares** (implacáveis anjos caçadores e guerreiros religiosos, são a elite guerreira do Céu), **Recípere** (anjos responsáveis pelas reencarnações) e os **Nimbus** (anjos políticos da Cidade de Prata).

Inicialmente começam com 10 anos de existência angelical, 100 pontos de Atributos (+1 por nível), 250 pontos de Perícias, 5 pontos de Aprimoramentos e 1 poder angelical. Para cada nível, o personagem-anjo recebe +1 Ponto de Vida, +25 Pontos de Perícias, +1 ponto de Atributo e +1 ponto de Poder Angelical. Ao atingir 2º, 5º, 8º e 14º nível ele ganha também +1 ponto de Aprimoramento. Se forem magos, também receberão +1 Ponto de Magia e +1 Ponto de Focus por nível. Para mais detalhes, ver *Anjos: Cidade de Prata*.

Demônios

Demônios são seres extraplanares de Ark-a-nun, Infernun (dependendo da época que esteja jogando, esse mundo já pode estar destruído) ou do Inferno. Esses seres demonstram uma diversidade racial assombrosa, mas basicamente dividem-se nas seguintes castas: **Anjos Caídos** (os mais antigos habitantes do Inferno, anjos corrompidos e expulsos da Cidade de Prata), **Daemons** (nativos de Ark-a-nun, aparentam o demônio clássico de asas, cauda, chifres e garras), **Hellspawns** (almas condenadas e escolhidas para servir aos grandes demônios do Inferno), **Succubi e Incubi** (filhos híbridos de humanos e demônios), **Espectros** (espíritos negros e corrompidos) e as **Hordas Demoniacas** (grupos de pequenos demônios frenéticos e destruidores).

Inicialmente começam com 10 anos de existência demoníaca, 100 pontos de Atributos (+1 por nível), 250 pontos de Perícias, 5 pontos de Aprimoramentos e 1 poder demoníaco. Para cada nível, o personagem-demônio recebe +1 Ponto de Vida, +25 Pontos de Perícias, +1 ponto de Atributo e +1 ponto de Poder Demoniaco. Ao atingir 2º, 5º, 8º e 14º nível ele ganha também +1 ponto de Aprimoramento. Se forem magos, também receberão +1 Ponto de Magia e +1 Ponto de Focus por nível. Para mais detalhes, ver *Demônio: A Divina Comédia*.

Vampiros

São criaturas mortas-vivas com geralmente aparência humana que vivem somente à noite, e

alimentam-se de sangue. Embora todos eles sejam quase iguais em aparência, seus poderes, fraquezas e naturezas diferem imensamente. Existem diversos tipos de vampiros: **Strigoi** (vampiros estilo “Drácula”), **Lamia** (vampiros de quatro braços e parte inferior de cobra), **Vrycolakas** (vampiros parentes dos lobisomens), **Ekimmu** (estilo “Entrevista com o Vampiro”), **Asimanis** (vampiros africanos horrendos com dentes de ferro e garras afiadas), **Kiang-Shi** (vampiros orientais), os **Rakshasa** (vampiros com cabeça de leão ou gorila), os **Arcádios** (vampiros com naturezas parcialmente faélicas) e os **Kamazots** (vampiros bestiais semelhantes à morcegos humanóides).

Inicialmente começam com menos de 10 anos de existência vampírica, 100 pontos de Atributos (+1 por nível), [IDADEx10+INTx5] pontos de Perícias, 5 pontos de Aprimoramentos e 5 Poderes Vampíricos + 1 por década de existência (mortal e vampírica) (dois desses pontos têm que ser gastos obrigatoriamente em Aumento de Atributos). Para cada nível, o personagem-vampiro recebe +1 Ponto de Vida, +25 Pontos de Perícias, +1 ponto de Atributo e +1 ponto de Poder Vampírico. Ao atingir 2º, 5º, 8º e 14º nível ele ganha também +1 ponto de Aprimoramento. Se forem magos, também receberão +1 Ponto de Magia e +1 Ponto de Focus por nível. Para mais detalhes, ver *Vampiros Mitológicos*.

Lobisomens

Lobisomens, ou licantropos, são humanos que se transformam em uma forma híbrida de homem-lobo. Lobisomens diferem apenas por sua origem. Eles podem ser: **Verdadeiro** (descendentes dos filhos de Licaon, que criou os primeiros lobisomens), **Ritualístico** (transformados em lobisomens por rituais; geralmente são malignos), **Infectado** (humanos infectados pela licantropia que assumem uma forma licantrópica incontrollável e destruidora) e o **Amaldiçoado** (amaldiçoado por uma cingana(o) à existir como um lobisomem). Para mais detalhes, ver o netbook *Lobisomens*.

Novas Perícias

- *Eu sei kung fu.*

- *Mostre-me.*

- **Neo e Morpheus, Matrix**

Operação de Cyberdeck (INT)

Esta é a habilidade de operar um cyberdeck com controle neural; existe apenas em cenários onde existe uma Rede. Ela controla quão bem você se move pela Rede e muitas outras variáveis.

Engenharia Cibernética (INT)

Esta perícia permite que você repare a parte mecânica e eletrônica de um equipamento cibernético. Para ser um tecnomédico (médico de ciborgues) necessita-se desta perícia. Também inclui a manutenção e reparo de cyberdecks e de outros sistemas de interface neural.

Sobrevivência (Urbana) (INT)

Esta perícia cobre a parte física do problema de permanecer vivo num ambiente urbano, quer seja ele superpopuloso ou vazio. Os problemas sociais de sobrevivência numa cidade são cobertos pela perícia Manha. Um especialista em sobrevivência urbana seria capaz de (por exemplo) localizar água de chuva limpa; localizar bueiros por cima ou por baixo; localizar rapidamente entradas, saídas, escadarias, etc., dos edifícios; reconhecer e evitar áreas fisicamente perigosas, como edifícios com risco de desmoronar; fazer e ler mapas da cidade, e encontrar a saída de áreas desconhecidas da cidade; achar um lugar quente para dormir fora em tempo frio; e localizar edifícios ou empresas comuns sem perguntar a ninguém, apenas por sua “percepção” de como as cidades são dispostas.

Outras Perícias

Existe uma infinidade de outras perícias futuristas: Aerocarros (DEX), Aeromotos (DEX), Pára-asas (AGI), Girofoguetes (DEX), Biocanhão (DEX), Lança-agulhas (DEX), Gravidade Zero (manobras em ambientes sem gravidade ou em queda-livre) (AGI), etc.

Aprimoramentos

“I see dead people.”

- **Cole, Sexto Sentido**

Abaixo segue-se uma lista de todos os Aprimoramentos (ou, pelo menos, a maioria) existentes e *possíveis* num cenário cyberpunk, inclusive alguns novos.

O jogador, com a autorização do narrador, pode pagar mais pontos e *augmentar* o nível de poder de algumas capacidades (Poderes Psiônicos, Poderes Mágicos, Recursos e Dinheiro, etc.) criando personagens verdadeiramente poderosos em um campo específico!

Aprimoramentos Positivos

Afinidade com Fadas

3 pontos: a presença do Personagem não assusta as fadas e outras criaturas de Arcádia; ao invés disso, ele as atrai e aguça sua curiosidade. Ao contrário dos outros humanos, as fadas, gnomos, ondinas e salamandras consideram seu Personagem diferente dos outros mortais.

4 pontos: não só a presença do Personagem não assusta as fadas e outros seres de Arcádia, mas ele possui 1 ou 2 amigos nos reinos de Arcádia. Detalhes da construção da ficha desses amigos ficam a cargo do Mestre, que deve utilizar esses NPCs como pano de fundo para Aventuras.

5 pontos: o Personagem possui alguns companheiros nos Reinos de Arcádia, bem como acesso a pelo menos um ou dois portais de ligação entre a Terra e o reino das fadas. Pode também possuir uma casa ou fortificação em um dos reinos. Detalhes devem ser sempre aprovados pelo Mestre.

Alma Dupla

3 pontos: por algum motivo, dois espíritos compartilham o mesmo corpo – ou dois corpos compartilham uma mesma alma.

O personagem pode ser ao mesmo tempo gêmeos, amantes, pai e filho, etc. Pode ainda ter dois corpos: um deles fica em Spiritum e o outro na Terra, ligados entre si por um cordão prateado (os dois corpos nunca podem estar em um mesmo plano ao mesmo tempo). Crie personagens separadamente.

4 pontos: idem ao acima, mas em determinadas circunstâncias (conjurações astrais ou fenômenos naturais), os dois corpos PODEM aparecer no mesmo plano por um curto período de tempo.

Elfo

3 pontos: você é um elfo, uma criatura humanóide, belas, alta e esguia, de orelhas pontudas e rosto imberbe, advindo de Arcádia, o Reino das Fadas. Elfos são mais bonitos que os humanos em geral, por isso possuem +2 de Carisma. Em Arcádia são imortais, mas uma vez na Terra, vivem aproximadamente 200 anos. Embora não seja convencional, um elfo PODE ser vampirizado, infectado pela licantropia e/ou cibernetizado.

Alma Gêmea

3 pontos: o personagem possui uma ligação de outra encarnação com outra pessoa desse mundo, só que não sabe. Quando estiverem próximos, algo vai acontecer para que eles se encontrem. Sempre que o personagem precisar de ajuda em

algo (sem que ele saiba que precisa de ajuda) o Mestre pode decidir se a sua Alma Gêmea aparece e, por algum pretexto qualquer, a pessoa lhe auxilia em alguma tarefa que o seu personagem não sabe por onde começar ou nem tomou conhecimento do problema. O personagem não sabe que a pessoa tem esse tipo de ligação com ele.

Alma Pura

Apenas para Personagens cristãos.

2 pontos: Nenhum demônio é capaz de chegar perto de seu Personagem, muito menos tocá-lo ou atacá-lo enquanto o Personagem mantiver sua alma limpa (sem nenhum pecado). O demônio pode permanecer na mesma sala que o Personagem ou dialogar com ele; porém, será incapaz de atacá-lo fisicamente. Caso o Personagem quebre algum dos dez mandamentos, sua alma ficará maculada por, no mínimo, uma semana e um dia, e os demônios serão capazes de atacá-lo nesse período. O Personagem deve se confessar e pagar a penitência adequada para recuperar a pureza da alma. Magias demoníacas sofrem um redutor de 4D em relação ao Personagem enquanto este mantiver sua alma pura.

Ambidestria

2 pontos: o Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas. A ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela Ambidestria.

Ambiente Favorável

Apenas para Personagens Magos.

O mago se torna mais poderoso durante um período ou situação em particular. Durante esse período, o mago ganha um 1D adicional em cada Magia que ele realizar.

1 ponto: raro, durante um eclipse ou o equinócio.

2 pontos: incomum, durante um mês específico, um signo do zodíaco, quando chove ou neva.

3 pontos: comum, durante uma fase da lua ou uma estação do ano.

4 pontos: freqüente, durante o dia ou à noite.

Amor Verdadeiro

1 ponto: você ama alguém do fundo do seu coração, e não importa o que ou quem tente interferir neste relacionamento, nada abalará o amor mútuo entre vocês sentem um pelo outro. Independente da situação, você vai ter forças para defender seu amor.

Em toda a situação que a pessoa que você ama estiver em apuros, o personagem recebe um bônus especial de +10% em todos os seus Testes de Atributos Físicos e Perícias que forem realizados na tentativa de ajudá-la. Também torna todos os seus Testes de WILL Fáceis contra Sedução.

Anjo da Guarda

2 pontos: alguém lá em cima gosta de você, tanto que o ajuda. Seu anjo da guarda age de uma forma sutil, mas efetiva, lhe fornecendo informações, ou agindo como guia.

3 pontos: seu anjo lhe defende em tempo integral, lhe salvando de situações críticas, tais como: aquela bala que ia direto de encontro ao seu coração, ou quando você cai inconsciente diante de um inimigo.

Aparência Inofensiva

1 ponto: você não aparenta ser perigoso. Na verdade, os oponentes menosprezam sua presença, ninguém acredita que você seja capaz de realizar algum grande feito e dificilmente o tomarão como uma ameaça (a não ser aqueles que já conhecem o Personagem há tempo suficiente para saber se isso é verdade ou não). Considere que o personagem automaticamente vence a Iniciativa quando um combate começa.

Porém, depois de enfrentar um adversário uma vez, ele poderá já estar ciente do seu potencial e não lhe permitirá nenhuma vantagem (então a Iniciativa deve ser testada normalmente).

Armas de Fogo

Não importa o quão rico ou poderoso seu Personagem possa ser, para carregar armas de fogo, uma destas duas condições deve ser satisfeita: ou seu Personagem as adquiriu legalmente, possui certificados e licença (o que não é uma desculpa para entrar em um tiroteio) ou as adquiriu no mercado negro (e portanto, pode ser indiciado criminalmente por porte ilegal de armas). Qualquer que seja a razão, ela deve estar explicada em Background.

1 ponto: o Personagem possui revólveres ou pistolas, rifle ou arma semi-automática dentro do limite da lei.

2 pontos: submetralhadoras, carabinas calibre 12, armas automáticas ou reservadas.

3 pontos: metralhadoras pesadas, outras armas militares, armas pesadas.

Arma ou Amuleto Mágico

Possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum. Existem poucas armas e objetos mágicos e menos ainda são os magos que confiam tais armas a terceiros. Ao escolher este Aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja:

1 ponto: o Personagem pode possuir uma arma mágica pequena ou média (adaga ou espada curta), com bônus de +1 (+1 para dano e +10% para dividir entre ataque e defesa), ou um objeto mágico simples.

2 pontos: o Personagem pode possuir uma arma mais poderosa, com bônus de até +3 (+3 para dano e +30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma). Pode ser um amuleto de sorte ou um amuleto de proteção contra um elemento.

Aumento de Nível

O personagem começa o jogo em um nível superior ao primeiro.

Este é um Aprimoramento que o Mestre deve anunciar anteriormente ao jogo se irá permitir ou não que os personagem comprem.

2 pontos: o personagem inicia o jogo no Nível 2 (102 pontos de Atributo, + 30 pontos de Perícias, + 1 ponto de Focus e Magia se for um Mago).

3 pontos: o personagem inicia o jogo no Nível 3 (103 pontos de Atributo, + 60 pontos de Perícias, + 2 ponto de Focus e Magia se for um Mago).

4 pontos: o personagem inicia o jogo no Nível 4 (104 pontos de Atributo, + 90 pontos de Perícias, + 3 ponto de Focus e Magia se for um Mago).

5 pontos: o personagem inicia o jogo no Nível 5 (105 pontos de Atributo, + 120 pontos de Perícias, + 4 ponto de Focus e Magia se for um Mago).

Biblioteca

O Personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, recebida como herança de seu mentor, roubada, adquirida, ou até criada por ele mesmo em seus bons tempos de aprendiz. Se o Personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos do Personagem em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros. Em termos de jogo, a biblioteca triplicará, até um máximo de 90%, o valor de alguns Subgrupos de Perícias, sempre relacionados a conhecimentos. O Jogador deve especificar durante a Criação do Personagem quais Subgrupos que a biblioteca dispõe. Podem ser Subgrupos de várias Perícias diferentes. Note que a biblioteca não precisa ser exatamente o conceito da básica velha biblioteca cheia de livros, poeira e traças (mesmo porque, isso é extremamente difícil hoje em dia); ela pode estar na memória de um prático laptop.

1 ponto: trata de 2 Subgrupos de Perícias.

2 pontos: 6 Subgrupos

3 pontos: 10 Subgrupos

4 pontos: 14 Subgrupos

Biblioteca Mística

Funciona da mesma forma que a biblioteca, mas está é voltada para Rituais. Ela pode ter sido herdada do seu mestre, ou ter sido reunida durante a vida do personagem.

- 1 ponto:** a biblioteca possui 5 Rituais.
2 pontos: a biblioteca possui 15 Rituais.
3 pontos: a biblioteca possui 25 Rituais.

Bom Senso

1 ponto: todas as vezes que um Personagem que tenha bom senso for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Mestre pode dizer a ele que o que ele pretende fazer é uma burrice. Este Aprimoramento é muito útil para Jogadores iniciantes, como uma forma de justificar a ajuda que o Mestre dá aos Personagens que estão começando, sem enfurecer os demais Jogadores. O Mestre também pode obrigar aquele Jogador “menos esperto” a comprar este Aprimoramento.

Caçador de Demônios ou Anjos

Quando o jogador escolhe este ponto de Aprimoramento, seu personagem possui a “missão” de caçar e exterminar os Anjos e Demônios por um motivo qualquer (vingança, ódio, dinheiro, um juramento). O personagem passará a vida toda atrás deste objetivo e sempre se aliará a outros caçadores.

1 ponto: O personagem possui Conhecimentos sobre a criatura que caça (Anjos ou Demônios) com até 30%, além de saber como encontrá-los, ou mesmo como destruí-los.

2 pontos: O personagem possui Conhecimentos sobre determinado tipo de criatura com 45 %, e conhece outros caçadores

como ele. Pode vir a pertencer a uma Sociedade Secreta com este fim (os Magos Atlantes, os Templários, a AGNI ou os Hiotas).

Canalizador

Durante seu treinamento e estudos, o Mago aprendeu a canalizar sua própria energia vital e utilizá-la como energia mística para realizar suas Magias (obs: os Pontos de Vida convertidos em Pontos de Magia só podem ser recuperados por descanso, nunca através de meios místicos).

2 pontos: converter 6 PVs em 1 Ponto de Magia.

4 pontos: converter 4 PVs por 1 Ponto de Magia.

Capaz de Enxergar Auras

2 pontos: o personagem é capaz de enxergar a aura das pessoas (através de um Teste de Percepção), obtendo assim várias informações sobre as emoções e estado de espírito delas.

Capaz de Enxergar Espíritos

4 pontos: você sofreu um grande trauma ou foi abençoado ao nascer. A questão é que você recebeu um dom especial: uma visão muito mais aguçada do que a dos outros humanos. Com ela, você se tornou capaz de ver espíritos que estejam perambulando

entre os mortais. Com o tempo, isso acabou sendo rotineiro ou terrivelmente cruel para o personagem, tendo marcado-o profundamente.

Cibernéticos

O Personagem possui itens biônicos conectados ou implantados no próprio corpo. Podem ser aparelhos robóticos que ele carrega consigo.

1 ponto: 1 ponto de Cibernéticos.

2 pontos: 3 pontos de Cibernéticos.

3 pontos: 5 pontos de Cibernéticos.

4 pontos: 7 pontos de Cibernéticos,

5 pontos: 10 pontos de Cibernéticos.

6 pontos: 13 pontos de Cibernéticos.

7 pontos: 16 pontos de Cibernéticos.

8 pontos: 19 pontos de Cibernéticos.

9 pontos: 23 pontos de Cibernéticos.

10 pontos: 27 pontos de Cibernéticos.

Nanometal

1 ponto (básico): o projeto nanometal devia originalmente produzir nanorobôs, máquinas microscópicas capazes de viajar na corrente sanguínea humana. Uma vez dentro do sangue, o nanometal combate vírus e bactérias como fazem os anticorpos, repara células e tecidos danificados, e neutraliza toxinas – inclusive aquelas que provocam o envelhecimento. Os robôs se reproduzem a partir de sais minerais encontrados no sangue; seu personagem nunca ficará doente, não será afetado por venenos e seu tempo de vida será muito longo.

Em sua forma “pura” o nanometal apenas combate doenças, toxinas e envelhecimento – mas, às vezes, devido à um erro de cálculo, ele pode se reproduzir em excesso, revestindo a pele e/ou se acumula nas extremidades (mãos e pés), substituindo parte dos tecidos pelo nanometal. Essas regiões se tornam parecidas com “metal líquido”, podendo ser moldadas à vontade. Caso seu personagem possua o nanometal em seu corpo, ele pode manifestar os seguintes poderes (cada poder deve ser comprado separadamente com pontos de Aprimoramento):

+1 ponto: o seu personagem pode revestir a pele com uma fina camada refletora de luz: ele não poderá ser ferido por armas lasers.

+1 ponto: o seu personagem pode esticar os braços e pernas (mas não o próprio corpo) a uma distância de até 5 metros, com a mesma velocidade que teria andando.

+1 a 3 pontos: os nanorobôs “consertam” o corpo muito mais rápido. Eles recuperam 1 PV à cada 12 horas (1 ponto), a cada 6 horas (2 pontos) ou a cada 3 horas (3 pontos). Também é possível regenerar braços e pernas perdidas.

+1 a 4 pontos: o nanometal pode criar uma sólida armadura ao redor do corpo. O Índice de Proteção da armadura depende do gasto em pontos: IP 5 (1

ponto), IP 10 (2 pontos), IP 15 (3 pontos) ou IP 20 (4 pontos).

+3 pontos: seu personagem pode formar asas metálicas que podem voar à velocidade do dobro de sua velocidade máxima correndo. Para decolar, precisa ter um espaço livre igual ao dobro de sua altura.

+2 a 4 pontos: o nanometal aumenta sua Força para 4D (2 pontos), 5D (3 pontos) ou até 6D (4 pontos).

+2 pontos: seu personagem pode moldar o nanometal e transformar suas mãos e pés em armas ou ferramentas de vários tipos – facas, espadas, machados, martelos, garras, etc. O dano depende de sua Força e da arma (dano máximo de 2d6+bônus). Não é possível criar máquinas complexas que tenham rodas, engrenagens e peças soltas (ex.: metralhadora). Ele também pode moldar o dedo numa chave para abrir uma porta, entre outras aplicações. Copiar ou modelar peças muito complicadas pode exigir um teste da perícia Arte, subgrupo Escultura.

Comunicação em Sonhos

2 pontos: enquanto dorme o personagem tem acesso ao Reino do Sonhar, o que lhe possibilita se comunicar com qualquer pessoa desde que saiba como é sua aparência (teste Memória Fácil para conhecidos, Normal para pessoas que tenha visto pelo menos uma vez, e Difícil para pessoas que apenas saiba a sua descrição).

Concentração

2 pontos: o Personagem é capaz de concentrar-se em seus afazeres com extrema facilidade. Faça um Teste de WILL e, se for bem sucedido, tornará a dificuldade do ato que esteja realizando mais fácil (um Teste Difícil torna-se um Teste Normal).

Conhecimentos Arcanos

2 pontos: o Personagem conhece algum método de prever a sorte relacionado à Roda dos Mundos. Ele é capaz de interpretar corretamente os sinais místicos capturados na aleatoriedade das cartas, runas, leitura do Tarot de Marselha, IChing, Feng-Shui, roleta ou búzios. O Jogador pode fazer uso desses métodos uma vez por sessão de jogo, conseguindo até três respostas, do tipo SIM, NÃO ou IRRELEVANTE.

Conjuração

4 pontos: o personagem possui a excepcional habilidade materializar objetos nesta realidade (na verdade, trata-se de “puxá-los” do plano de Spiritum para a Terra). Para tal ele deve fazer um teste de PER Fácil, para objetos comuns (como lápis ou papel); Normal, para objetos incomuns (peças de roupa, cadeiras, armas); e Difícil, para objetos raros ou únicos (um determinado documento, a chave de uma porta).

Contatos e Aliados

Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo (bom, até mesmo seres sobrenaturais podem morrer...). Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor. O Mestre deve sempre se lembrar que

os contatos e aliados do Personagem também tem seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre). Cada Ponto de Contato equivale a alguns pequenos contatos (o Jogador deve especificar quais, dentro das áreas abaixo) ou a um contato importante (um NPC), de acordo com os Pontos gastos. Cada subgrupo deve ser comprado separadamente.

1 ponto: um aliado importante.

2 pontos: dois aliados importantes.

3 pontos: quatro aliados importantes.

4 pontos: oito aliados importantes.

Controle de Multidões

2 pontos: você tem o Dom da Palavra, e uma aura que desperta a confiança das multidões. O personagem sabe atrair a atenção dos ouvintes e pode manipulá-los a seguirem ordens (com um Teste de Liderança). Este controle permite incitar revoltas, espalhar desconfianças, vender produtos ou discursar em público com uma margem de sucesso muito maior do que qualquer obteria.

Coragem

2 pontos: também conhecido pelos cyberpunks por “Colhões”. Você é totalmente desprovido do medo convencional, tal que em situações críticas, onde a maioria das pessoas fugiriam apavoradas, você continua firme. No caso de uma aventura de horror, ou em Testes de Resistência contra magias que gerem esse efeito, dobre a porcentagem dos Testes de WILL.

Detectar Magia

2 pontos: com um Teste de PER, o personagem é capaz de detectar resíduos místicos em objetos, descobrindo se tais materiais, locais ou criaturas são ou não naturais.

3 pontos: igual ao acima, mas com a possibilidade de identificar claramente a direção, distância e intensidade do poder mágico detectado.

Divida de Gratidão

Você fez algo a alguém, e acabou caindo nas graças dessa pessoa. Agora, o Personagem pode se valer desta dívida para obter certos favores e benefícios

para si próprio. No entanto, o Mestre deve decidir como serão os resultados desta ajuda. Os NPCs empenham-se em prestar ajuda conforme lhes for possível e conveniente.

1 ponto: alguém lhe deve alguns favores menores (como conseguir um desconto para comprar armas, uma autorização jurídica para prosseguir as investigações ou um testemunho falso) e os atenderá somente se isto não vier a prejudicá-lo sob circunstância nenhuma.

2 pontos: a dívida lhe vale favores maiores (como fornecer informações sigilosas ou realizar algum “serviço sujo”) e a pessoa que lhe deve irá ajudar mesmo que isso possa vir a colocá-la em situações perigosas.

3 pontos: alguém lhe deve a vida, e fará tudo que estiver a seu alcance para ajudá-lo, não importam as conseqüências.

Empatia com Animais

1 ponto: os animais não vêem ameaça algum no personagem, chegando até a verem-no como um semelhante. Sua presença não afugenta animais selvagens e sua aproximação não os fará atacá-lo (a menos que estejam sendo controlados).

Fama

Você é famoso por seus feitos entre as pessoas mortais, sendo uma figura de destaque na mídia, política, submundo ou algum outro tipo de ambiente mundano, onde todos reconhecem seu nome e ele é freqüentemente um dos assuntos preferidos do público. Este tipo de reputação reflete um melhor tratamento por parte dos NPCs, uma série de convites para reuniões e festas, assédio de fãs, destaque na mídia e alvo constante de paparazzis.

1 ponto: líder reconhecido de um bairro

2 pontos: alguns bairros, uma cidade pequena.

3 pontos: algumas cidades pequenas, uma megacidade.

4 pontos: algumas megacidades, um estado ou região.

Família ou Mentor Honrado

1 ponto: o nome de sua família é famoso, sendo conhecido e considerado importante pela população, ou então seu mentor é um antigo herói cuja reputação e nobreza são admiradas. Na verdade este Aprimoramento equivale ao Aprimoramento Fama, entretanto o Personagem não é reconhecido por seus feitos, mas sim carrega consigo uma chance de provar sua dignidade por estar ligado ao bom nome da família ou do seu mentor (“*Seu tutor era o melhor Corporado dessa megacorporação, Bud, e eu acho que você também pode ser. Por isso eu vou te dar uma chance...*”, “*Você é filho de McFinn? Ele salvou minha família faz uns anos atrás. Venha, vou lhe dar alguma comida e abrigo.*” ou mesmo “*Se a ARASAKA*

fez questão de seqüestrar o filho de Kawasaka para poder ‘empregá-lo’, é porque você vale muito. Você tem muita coragem em trair seu pai e vir para o nosso lado. Bem-vindo, Oroshi.”).

Familiares

Seu Personagem possui um Familiar.

Veja o Aprimoramento Mascote.

Forças Militares

NO personagem tem acesso a um pequeno grupo de soldados, Solos, uma boostergangue, parentes nômades, uma tropa de elite, guarda-costas pessoais ou mercenários contratados, podendo utilizar seus serviços em horas de emergência. Lembrando que esses soldados não precisam ser exatamente ligados ao exército de um país.

1 ponto: 2 soldados.

2 pontos: 4 a 5 soldados.

3 pontos: 8 a 10 soldados.

4 pontos: 15 a 20 soldados.

5 pontos: 30 a 40 soldados.

Guardião de um Artefato

3 pontos: como o próprio nome indica, o Personagem foi designado como guardião de um item de grande valor. Às vezes, este Aprimoramento pode ser menos vantajoso e mais daninho: objetos poderosos atraem a atenção de seres poderosos. Cabe ao Mestre escolher qual artefato seu Personagem possui e as razões dele estar com esse Personagem. ESTE APRIMORAMENTO NÃO DEVE SER USADO LEVIANAMENTE.

Gremlins

3 pontos: são pequenos demônios relacionados à aparelhos mecânicos que seguem o personagem. Por onde passam, as máquinas mais simples ou complexas quebram, explodem ou simplesmente não funcionam. Essas criaturinhas parecem ter se afeiçoado a você, atendendo alguns de seus pedidos relacionados

à sabotagem. Para pedir ajuda a seus “amigos”, basta fazer um Teste de CAR, com a autorização do Mestre.

Homúnculo

2 pontos: o Personagem possui um homúnculo, um pequeno demônio voador com cerca de 10cm de altura, totalmente fiel a seu mestre. Ele pode ser utilizado para missões ligeiras e outros pequenos trabalhos. O homúnculo precisa beber pelo menos uma gota do sangue de seu senhor por dia, diretamente de seu corpo (o mais comum é permitir que ele perfure um dedo com seus dentes afiados). Sem esse alimento ele perderá 1 PV por dia, e morrerá, levando cerca de uma semana para um

outro brotar novamente de dentro da garganta de seu senhor É um processo extremamente doloroso.

Homúnculo:

CON 6, FR 6, AGI 16, DEX 4, INT 1, WILL 5, CAR 0, PER 16, 8PVs, IP 0, Garras 20/20 (dano 1d3).

Identidade Secreta

1 ponto: o Personagem possui uma identidade totalmente falsa. Embora todas informações a respeito dele de fato estejam contidas em cartões de crédito, contas bancárias, documentos e registros legais, TODAS não passam de exímias falsificações. O personagem pode, ou não, saber que sua identidade é falsa.

Ele mesmo pode utilizar este recurso para evitar caçadores de seres sobrenaturais ou de recompensas, *blade runners* ou outros inimigos que estejam à sua procura. No caso dele não saber realmente o motivo dessa farsa, o Mestre pode utilizar isto como pano de fundo para suas aventuras, fazendo com que o passado do personagem seja descoberto aos poucos, ligando pistas e encontrando as peças do quebra-cabeça. Porém é importante ressaltar o fato de que a verdadeira identidade do Personagem é altamente sigilosa, portanto apenas pouquíssimos NPCs, a conhecem.

Improvisador

1 ponto: Você é capaz arquitetar pequenas experiências ciente dos resultados que elas podem causar (como, por exemplo, causar a impressão que a sombra projetada na paRede é de uma pessoa armada e não de um boneco do comandos em ação).

2 pontos: o Personagem pode resolver problemas que exijam algum material específico que ele não possui, utilizando em seu lugar que ele adaptou. O personagem deve primeiro descrever ao Mestre como deseja fazer tal improvisação e logo após se o Mestre aprovar ele deve fazer um Teste de INT para ver se o improvisado deu certo. Qualquer coisa que seja única ou específica (fora do conhecimento da maioria das pessoas), realmente não suportando nenhum tipo de improvisado (como o fetiche para um ritual) resultará em falha automática.

Imunidade a Venenos

2 pontos: por algum motivo, seu Personagem nasceu imune a venenos naturais e recebe um bônus de 1D contra venenos mágicos ou artificiais.

3 pontos: além dos venenos naturais, seu Personagem também possui imunidade a venenos artificiais, criados através de poções e alquimia. Também possui 2D de proteção contra venenos considerados mágicos. Este Aprimoramento deve ser acompanhado por uma explicação no Background.

Influência

Este é um Aprimoramento muito versátil, pois possibilita ao personagem a manipulação e controle sobre uma região e a sociedade que vive nela. O tipo de vínculo que o personagem possui pode colocá-lo em algum cargo importante dentro da organização, um contato principal ou mesmo como membro principal dos círculos internos. Esse tipo de comando pode ser estabelecido sobre diversas áreas, que irão causar uma influência sobre uma determinada parcela da população. Entre as possíveis formas de Influência estão:

Burocracia e Política: inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretárias, ou outros funcionários. Permite ao Personagem manipular (ou mesmo mudar) as leis e regras que compõem uma sociedade.

Direito e Jurisprudência: seu Personagem conhece as leis ou aqueles que fazem as leis. Mantém contato com senadores, legisladores, advogados, promotores e juizes. Pode fazer multas e pequenas acusações se “perderem na papelada”, cancelar casos, modificar penas ou atrapalhar investigações.

Igreja: controle sobre o clero, sobre padres, bispos, fiéis, ativistas, caçadores de bruxas e, dependendo da época e local onde se estiver jogando: Templários, Inquisição e ordens militares religiosas.

Indústrias: seu Personagem possui influência na área industrial, sobre organizações de trabalhadores, artesãos, operários, engenheiros, transportes e outras pessoas ligadas à área industrial. Pode conseguir equipamentos, projetos, especificações, cálculos ou outras operações ligadas à área de engenharia (ou cibernéticos, se a Campanha permitir).

Mídia: controle sobre os meios de comunicação como um todo. Existem cada vez mais meios de comunicação e mídia, como Jornais, rádio, televisão, revistas, Internet e outros. Apesar de ninguém duvidar que a mídia é corrupta, até mesmo os Personagens se assustariam se descobrissem quem cobre os olhos da mídia às vezes...

Polícia: inclui delegados, investigadores, escrivães, algumas forças especiais (CY-SWAT, Drogas e Homicídios, Alados, NYPD). Pode ajudar a conduzir investigações, se elas forem importantes, ou desviar a atenção da lei para casos mais “interessantes”.

Submundo: o que seria de um Personagem sem suas gangues de arruaceiros para cuidar de pequenos problemas que podem surgir? Submundo inclui um contato com alguma organização criminosa.

1 ponto: um bairro, sindicato ou estação local.

2 pontos: alguns bairros, uma cidade pequena.

3 pontos: algumas cidades pequenas, uma metrópole.

4 pontos: algumas metrópoles, um estado.

5 pontos: dois ou três estados, um pequeno país.

Infravisão

1 ponto: o personagem possui uma visão especial, além da visão normal. Esta é a habilidade de enxergar no escuro através do calor dos corpos. Ele vê tudo que emita qualquer forma de temperatura corporal, de modo que ele visualiza os corpos quentes sob formas avermelhadas e corpos frios em tons azulados.

Essa visão, porém, só mantém-se ativa quando existe pouca claridade, pois qualquer fonte de luz que produz calor atrapalha a infravisão, transformando tudo em uma grande mancha avermelhada. Um personagem também não consegue distinguir as pessoas simplesmente através do calor de seus corpos.

Inocência

1 ponto: o Personagem tem uma habilidade quase sobrenatural de passar a impressão de ser inocente em qualquer acusação sem testemunhas. Ele consegue facilmente arrumar álbis, provar que “comprou aquela bolsa na feira local” ou que outra pessoa arrombou a porta.

2 pontos: funciona da mesma maneira que a anterior, mas desta vez até mesmo uma testemunha pode se convencer de que se enganou ao acusar o Personagem (para isso, deve passar em um Teste Normal de Lábria). Ele ainda torna Difíceis todos os Testes de Interrogatório.

Itens Mágicos

Através deste Aprimoramento, seu personagem possuirá um ou mais objetos mágicos e a razão disso deve ser muito bem explicada em seu Background. Possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum. Existem poucas armas e objetos mágicos e menos ainda são os magos que confiam tais armas a terceiros. Ao escolher este Aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja. Este Aprimoramento concede ao Jogador pontos que ele usará, conforme achar melhor, para gerar seu Item Mágico, totalmente único e personalizado.

1 ponto: 1 Ponto de Itens Mágico.

2 ponto: 3 Pontos de Itens Mágico.

3 ponto: 5 Pontos de Itens Mágico.

4 ponto: 7 Pontos de Itens Mágico.

Mascote

Através deste Aprimoramento, seu personagem possuirá uma ou mais criaturas, místicas ou não. Elas o acompanham durante suas aventuras, devido a alguma razão que deve ser explicada no seu background. Note que a criatura em questão pode variar muito, desde um simples animal de estimação, como um cachorro ou um papagaio, até um ser mitológico, como uma cockatrice ou uma anaconda.

O animal possui um tipo de vínculo com o personagem, permitindo que ele possa compreender alguns comandos simples, como atender a um chamado, atacar, vigiar um local e cumprir pequenas ordens. Esse aprimoramento pode ser comprado várias vezes, permitindo ao personagem ter mais de um animal, sendo que cada novo animal tem seu custo normal. No caso de animais pequenos (como insetos, por exemplo) o Mestre pode utilizar ninhadas ou enxames equivalentes a 1d6 x100 animais correspondentes.

Seu Personagem também pode possuir um Familiar como mascote. Familiares são animais que, através de Rituais específicos, tiveram seu corpo possuído por um espectro menor. Estes animais acompanham o Personagem, mas possuem poderes e qualidades superiores às dos animais comuns). Portanto, utilize este Aprimoramento para criar seu mascote conforme melhor lhe convier, podendo, inclusive, gerar criaturas únicas e inexistentes.

1 ponto: 1 ponto de mascote

2 pontos: 3 pontos de mascote

3 pontos: 5 pontos de mascote

4 pontos: 7 pontos de mascote

5 pontos: 10 pontos de mascote

Não Precisar Beber ou Comer

2 pontos: seu Personagem não precisa beber nenhum tipo de líquido, nem sofre efeitos de desidratação. Esta característica só pode ser escolhida se o seu personagem possuir um background sobrenatural ou estiver vinculado a algum tipo de maldição.

3 pontos: seu personagem não precisa beber nem comer absolutamente nada. É imprescindível que haja uma explicação muito boa para isso em seu background.

Noção Exata do Tempo

1 ponto: seu relógio biológico é extremamente regular, sendo este sincronizado com a passagem de tempo dos relógios. O personagem é capaz de adivinhar o horário sem nem ao menos precisar consultar um relógio, ver a posição do sol ou valer-se de qualquer outro método para isso. Permite calcular com exatidão

quase precisa o tempo que se passou desde o momento que ele ficou inconsciente, saber há quanto tempo está viajando e até memorizar o timer de uma bomba (podendo recordar o tempo restante para ela explodir).

Olhar da Verdade

2 pontos: você sabe dizer se alguém está dizendo a verdade, apenas olhando em seus olhos. Para tal faça um Teste de WILL contra WILL do alvo. Não funciona contra anjos, demônios ou qualquer outra criatura sobrenatural.

Pacto

1 ponto: pactos com entidades muito poderosas podem ser uma ótima fonte de poder, se você estiver disposto a pagar o preço. Demônios de Arkanun precisam sempre de energia mística para manterem-se vivos na Terra. Alguns magos oferecem parte de sua energia (Pontos de Atributos, Pontos de Magia, Pontos de Perícia ou sua própria alma) em troca de riquezas, poder, a cura de uma doença ou a morte de um inimigo. Os benefícios podem incluir Rituais únicos, uma arma mágica, um exorcismo de um outro Personagem, habilidades especiais, Pontos de Focus, Conhecimento ou apenas mais poder dentro da Sociedade Secreta. Note que pactos são muito perigosos de serem feitos, pois quando se está desesperado, aceita-se o que for oferecido e paga-se o estipulado.

Patrono

2 pontos: um patrono é alguém ou uma organização para qual o Personagem trabalha. Pode ser uma megacorporação, um vampiro, uma ordem militar religiosa, um clube de caça, etc. O seu patrono fornece, dentro de certos limites, todo o tipo de equipamento, armamento e financiamento que o personagem precisar, mas em troca ele deve realizar todas as missões, cumprir ordens e obter todos os resultados que lhe forem solicitados.

Poderes Mágicos

1 ponto: Começou a estudar as artes arcanas a muito pouco tempo. Possui 2 pontos de Focus e 1 ponto de Magia.

2 pontos: Aprendiz. Possui alguns conhecimentos de efeitos de Magia. Possui 3 pontos de Focus para dividir entre os Caminhos que desejar. Começa o jogo com 2 pontos de Magia.

3 pontos: Mago. Já praticava as artes arcanas há algum tempo. Começa o jogo com 5 pontos de Focus e 3 pontos de Magia.

4 pontos: Mago desenvolvido. Possui 7 pontos de Focus para dividir entre os Caminhos, e pelo menos um inimigo mortal a mais do que já possuiria (fica a cargo do Mestre). Possui 5 pontos de Magia.

5 pontos: Mago experiente. São personagens mais velhos, com muito poder acumulado e bastante conhecimento de magia. Possui pelo menos DOIS inimigos mortais a mais dos que já possuiria (a cargo do Mestre – e pode pegar pesado!). O personagem dispõe de 9 pontos de Focus e 7 pontos de Magia.

Arquimago

Arquimago é um Aprimoramento que só pode ser comprado com Pontos de Aprimoramento recebidos com experiência, a partir do 10o nível.

O aumento do limite de Focus serve apenas para UM Caminho que o jogador escolher, já as rolagens de dado servem para qualquer um dos Caminhos que o

mago possua. Mesmo assim, nada impede que um personagem compre o Aprimoramento várias vezes para Caminhos diferentes.

1 ponto: O Mago pode ter Focus 5 em um Caminho.

2 pontos: Todos os 1 e 2 rolados em efeitos/danos são considerados "2".

3 pontos: O Mago pode ter Focus 6 em um Caminho.

4 pontos: Todos os 1, 2 e 3 rolados em efeitos/danos são considerados "3".

5 pontos: O Mago pode ter Focus 7 em um Caminho.

Poderes Psiônicos

Você tem um grande poder, que instiga cientistas e estudiosos. Através da mente, o personagem é capaz de realizar diferentes proezas, como Telepatia, Telecinésia, Pirocinésia, Eletrocinésia, Mediunidade, Psicoportação, Telepatia Tecnológica, Projeção de Consciência, Sensitividade e Força Vital.

Permitir que um Personagem possuam Poderes Psíquicos e outros tipos de habilidades místicas (como Poderes Mágicos, por exemplo) fica totalmente a cargo do Mestre.

1 ponto: 1 Ponto de Psi e Focus 2

2 pontos: 2 Pontos de Psi e Focus 3.

3 pontos: 3 Pontos de Psi e Focus 5.

4 pontos: 5 Pontos de Psi e Focus 7.

5 pontos: 7 Pontos de Psi e Focus 9.

Pontos de Fé

Em termos de jogo, a Fé representa os pequenos milagres que um personagem dedicado pode alcançar, através da devoção a uma entidade (qualquer tipo de divindade que possa conceder estes pequenos milagres a seus adoradores, como o Deus Católico, Osíris, Odin, Allah, Shiva, Hecate, etc). A compra de Pontos de Fé deve ser autorizada pelo Mestre. Alguns destas pequenas façanhas incluem *Afastar Mortos-Vivos*, *Aumentar Atributos Físicos*, *Cura*, *Criação de Água Benta* e *Controlar Mortos-Vivos*.

1 ponto: Seguidor. 1 ponto de Fé + 1 a cada 2 níveis.

2 pontos: Fiel. 2 pontos de Fé + 1 a cada 2 níveis.

3 pontos: Entusiasta. 3 pontos de Fé + 1 por nível.

4 pontos: Fanático. 5 pontos de Fé + 1 por nível.

5 pontos: Radical. 7 pontos de Fé + 1 por nível.

Pontos Heróicos

Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, atacado por um Mecha, recebe disparos laser ou outros atos dignos de um Cyberpunk). Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heróicos em uma campanha. Assim, se ele permitir o uso de Pontos

Heróicos, tanto personagens quanto NPCs poderão possuí-los.

1 ponto: Corajoso. 1 Ponto Heróico por nível.

2 pontos: Valoroso. 2 Pontos Heróicos por nível.

3 pontos: Intrépido. 3 Pontos Heróicos por nível.

4 pontos: Herói. 4 Pontos Heróicos por nível.

Presença Invisível

2 pontos: você tem a habilidade de não ser notado, as pessoas só percebem sua presença quando você se anuncia. O personagem não está realmente invisível, mas parece tão insignificante que as pessoas não prestam atenção nele, a menos que venha a se expor abertamente.

Recursos e Dinheiro

É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro. Os valores a seguir são fornecidos em créditos (a moeda universal num cenário cyberpunk). O Personagem possui inicialmente ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

1 ponto: renda de até US\$ 2.000 mensais.

2 pontos: renda de até US\$ 4.000 mensais.

3 pontos: renda de até US\$ 8.000 mensais.

4 pontos: renda de até US\$ 16.000 mensais.

5 pontos: renda de até US\$ 32.000 mensais.

Reputação

Existe uma diferença fundamental entre Fama e Reputação: um personagem com Fama é freqüentemente reconhecido pela população, pois é um elemento de destaque momentâneo na mídia ou nos núcleos sociais. Entretanto um personagem com Reputação já teve sua época de fama, mas acabou conservando-a até o presente e as pessoas podem vir a se recordar de seu período de glória no passado. É quase como ser uma própria lenda.

2 Ponto: Seu nome já foi famoso. Você teve seu auge. Hoje, porém, já são poucos que o conhecem. A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 20% dela conhecê-lo.

3 pontos: Seu nome foi sinônimo de terror ou revolução. Sua participação junto à humanidade pode estar (ou vir a ser) citada em livros de história. A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 50% dela conhecê-lo.

4 pontos: Seu nome é um ícone central da sociedade. Seus atos foram responsáveis, em algum aspecto, pelo estado atual da sociedade mundana em grande parte do mundo. O personagem conquistou uma fama internacional devido à sua participação decisiva junto à história (um tecnômico que criou a primeira IA, um cientista que descobriu a cura para uma doença, um Solo que praticamente liderou uma guerra, um profeta cujos

predizeres estavam corretos, uma grande estrela do rock, etc) e até os seres sobrenaturais podem reconhecer seu nome. Biografias são escritas sobre você, convites para entrevistas e festas chegam às toneladas e seu nome é usada sempre precedido dos adjetivos “Mestre” e “Grande”. A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 90% dela conhecê-lo.

Resistência à Dor

3 pontos: o personagem possui alta resistência à dor, não importa quanto dano físico sofra, ele não sentirá os êrimentos com a mesma intensidade que as demais pessoas sentem, e nem receber penalidades correspondentes por isso. Considere que o personagem mantém-se consciente mesmo quando seus PVs atingirem o valor 0, e só irá desmaiar (morrer) quando chegarem a - 5 (à exceção de golpe localizados na cabeça, desferidos para atordoá-lo).

Resistência à Magia

O personagem possui uma aura de proteção contra magias arcanas. Na verdade, ele não é totalmente imune à Magia, apenas possui uma resistência sobrenatural capaz de diminuir a intensidade dos efeitos causados contra ele (isso pode reduzir o dano que uma magia, mas também diminuirá os bônus que ela pode conceder). Assim, sempre que uma magia for empregada no personagem, reduza seu efeito conforme o nível de Resistência à Magia que ele possui.

1 ponto: 1D de resistência.

2 pontos: 2D de resistência.

3 pontos: 3D de resistência.

4 pontos: 4D de resistência.

5 pontos: 5D de resistência.

Zerado

1 ponto: não existe arquivos sobre seu personagem. De alguma forma, a existência dele foi apagada dos computadores do mundo todo: talvez seja um fugitivo das corporações que pagou um serviço bem-feito à um netrunner, talvez seja um terrorista mercenário; seja o que for, o que importa é que nem o governo, nem as corporações, nem mesmo a professora do primário tem dados sobre o personagem!

Invisível

4 pontos: a pele do personagem recebeu uma camada de polímeros metálicos capaz de dobrar a luz, e agora é transparente!

Sua invisibilidade não é total: ele se parece com uma imagem trêmula no ar. Se ficar imóvel, só poderá ser notado por um acerto crítico num teste de Percepção. Em movimento, basta um teste Normal. Ao atacar alguém invisível é necessário um acerto crítico no teste da perícia.

É verdade que agora você pode entrar em banheiros femininos e matar pessoas sem ser filmado, mas todos os testes de perícias baseados em Destreza são Difíceis – porque não pode olhar para as próprias mãos.

Sábio

1 ponto: existe uma Perícia (exceto Perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área. Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo. Durante o Jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionadas a Perícia escolhida, com idéias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado.

Saúde de Ferro

1 ponto: seu Personagem recupera 3 Pontos de Vida a cada dois dias, ao invés dos dois normais. Pontos Heróicos são recuperados normalmente (um por dia). Além disso, ele normalmente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma resistência natural a doenças comuns.

Sedutor

1 ponto: seu Personagem recebe +25% em qualquer Teste envolvendo sedução. Além disso, ele exerce uma sedução natural em qualquer membro do sexo oposto (e em algumas pessoas do mesmo sexo também!).

Sensitivo

Seu Personagem possui grande intuição, uma sensibilidade extrema que lhe permite saber sobre coisas mesmo sem ter acesso a informações sobre elas.

1 ponto: o Personagem sonha com coisas sobrenaturais, que podem vir a ocorrer. Escreve livros, modela esculturas e pinta quadros a respeito. Esses quadros devem ser usados pelo Mestre como ajuda na preparação de Campanhas e Aventuras.

2 pontos: o Personagem possui uma espécie de sexto sentido, uma percepção extra-sensorial que beira a paranormalidade. Em alguns casos, com a permissão do Mestre, o Jogador pode tentar um Teste de Percepção para notar coisas que estão além dos sentidos normais: uma presença sobrenatural, um risco para sua vida ou a localização de um objeto perdido.

Senso de Direção

1 ponto: seu Personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais. Ele não precisa de bússola, do

Sol, estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido.

2 pontos: O mesmo que a habilidade acima, mas funciona em importa em que plano de existência o Personagem esteja, mesmo em Arcádia ou Spiritum.

Senso Numérico

1 ponto: o Personagem é capaz de contar imediatamente grande quantidade de objetos, com muita precisão. Pode contar cabeças de gado, quantos palitos de fósforo caíram de uma caixa, cartas de baralho e coisas assim.

Sentidos Aguçados

1 ponto para cada sentido: o Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos.

Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se Fácil; e para um Teste Fácil não é preciso rolar os dados).

Sociedade Secreta

Obrigatório se o seu Personagem deseja pertencer ao Arkanun Arcanorum, Escola de Magia ou Ordem de Cavaleiros. Por suas habilidades, você foi escolhido e recrutado por uma Ordem Mística, onde você será treinado e aprenderá a refinar suas aptidões. Sendo membro de uma Sociedade Secreta, você receberá regalias e inimigos. Existem varias ordens, tanto de magos quanto de cavaleiros, para saber quais os benefícios e malefícios de cada uma consulte o Mestre.

1 ponto: seu Personagem pertence à Sociedade, mas como um membro dos círculos externos, ou aprendizes.

2 pontos: seu Personagem já possui uma influência maior dentro da Sociedade e, assim, pertence aos círculos mais internos dela (possuindo talvez até algum título mais importante).

Sono Leve

1 ponto: seu Personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou agitação próximo do local onde ele está dormindo. Muito bom para os que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso.

2 pontos: sono reparador, você consegue dormir bem em qualquer lugar, isso permite que você durma menos para reaver as forças, lhe bastando quatro horas ao invés de oito.

Sortudo

2 pontos: este Personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, o Jogador pode Rolar novamente um dado caso tenha falhado em um Teste (qualquer tipo de rolagem de dados). Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados (ou seja, se conseguir logo na primeira tentativa, assim mesmo terá gasto a "sorte". da sessão).

3 pontos: você tem o direito de declarar que um rolamento teve acerto crítico, uma vez por seção de jogo. Essa decisão deve ser tomada antes de rolar os dados.

Talento Matemático

1 ponto: o personagem tem extrema facilidade em lidar com números, conseguindo fazer cálculos complexos instantaneamente. Pode medir distâncias, contar o número de pessoas em uma multidão, dizer o valor exato de uma maleta cheia de notas de 100, e fazer muitos outros cálculos, que exigiriam um longo processo matemático, com um raciocínio rápido e preciso.

Talento

1 ponto por Arte: todos os Testes Normais ligados a uma determinada Arte (Perícia) são feitos como se fossem Testes Fáceis e Testes Difíceis são feitos como Normais. A critério do Mestre, outras Perícias podem ser escolhidas pelo Jogador, desde que não sejam Perícias de Combate.

Temperamento Calmo

2 pontos: o Personagem é uma pessoa com grande conhecimento e controle sobre suas emoções, sendo capaz de medir suas alterações de comportamento. Isso impede que ele fica agitado ou bravo facilmente, bem como se manter tranqüilo frente à um inimigo e não demonstrar medo (embora esteja realmente apavorado). Dobre todos o valor de um Teste quando a situação estiver relacionada à dissimulação ou auto-controle (como Força de Vontade, Carisma, Lábria, Intimidação e outros).

Tutor

Todo o Personagem Mago teve, em algum momento de sua aprendizagem, um Tutor que lhe ensinou sobre a Magia. Se você desejar que este Tutor ainda esteja com o seu personagem por alguma razão, então gaste seu pontos neste Aprimoramento. O Mestre deve criar toda a história e características do seu mentor, definindo à seu próprio gosto a personalidade, fraquezas, objetivos e problemas que ele enfrenta.

1 ponto: seu Tutor é um humano que ainda vive e pode, ou não, morar com o Personagem.

2 pontos: seu Tutor é uma criatura sobrenatural (um Anjo de Paradísia, um Demônio de Arkanun, um Vampiro ou mesmo o espírito de um mago morto).

3 pontos: seu Tutor é uma criatura de Infernun (demônios muito poderosos, porém os menos confiáveis como mentores).

4 pontos: seu Tutor é um Anjo mais poderoso, ou até um Arcanjo (podem acompanhar, de longe, o seu progresso e até, em raras ocasiões, descer dos céus para auxiliá-lo).

Vida Eterna

Você possui um meio de prolongar sua existência no mundo, e você já se vale desse meio de enganar a morte há algum tempo. O método deve ser descrito, em detalhes, pois normalmente é consistido por uma série de exigências, tais como o sacrifício de algumas vítimas, banhar-se em sangue a cada ciclo lunar, alimentar-se somente de ervas especiais, uso de coquetéis químicos raros, hormônios e drogas, tratamento genético, etc.

3 pontos: o personagem já viveu cerca de 100 a 150 anos, e recebe um bônus de +100 pontos de Perícias.

4 pontos: o personagem já viveu cerca de 200 a 250 anos, e recebe um bônus de +150 pontos de Perícias.

5 pontos: o personagem já viveu cerca de 300 a 400 anos, e recebe um bônus de +200 pontos de Perícias. Um personagem com esta idade possui, pelo menos, um inimigo muito poderoso, que deve ser cuidadosamente criado pelo Mestre.

Visão Noturna

2 pontos: tanto à noite quanto em ambientes fechados, o personagem pode ver normalmente sem sofrer qualquer penalidade devido ao escuro do ambiente. No entanto, deve haver algum tipo de iluminação, como uma tocha ou vela, dentro do campo de visão do personagem. Sem isso torna-se impossível enxergar na escuridão total.

Vontade de Ferro

2 pontos: o Personagem tem uma inabalável perseverança e força de vontade. Por mais difícil que a situação se apresente, ele sempre tentará encontrar força para seguir adiante. Acrescente um bônus de +25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (WILL).

Voz de Comando

4 pontos: o personagem é dotado de uma inigualável capacidade de comando, sendo capaz de emitir ordens e conseguir que as pessoas as cumpram cegamente. Basta que o Personagem exclame em voz alta a ordem e poderá conduzir um grupo a desempenhar, literalmente, qualquer tarefa. Este dom, no entanto, permite que os subordinados

relutem quando não concordarem com a ordem (como atacar um exército visivelmente superior ou cometer qualquer ato que pareça suicídio). Um personagem com Voz de Comando faz um Teste de Liderança (sem precisar disputar contra a WILL dos demais) e o Mestre define se este será Fácil, Normal ou Difícil (levando em conta o grau de insatisfação dos subordinados em cumprir aquela ordem). Se obter um sucesso, TODOS vão seguir o mandato (mesmo sabendo que provavelmente morrerão ao fazê-lo). Se falhar, certamente haverá revoltas e desacato das ordens (o que pode levar a muitos perigos contra a vida do personagem).

Aprimoramentos Negativos

Alergia

-1 ponto: o Personagem é alérgico a alguma coisa (poeira, pêlo de animais, certos perfumes). Ao entrar em contato com essa substância, começa a espirar sem parar, o que prejudica suas ações físicas (o Mestre pode impor penalidades conforme o tipo de ação que ele pretender realizar).

Alergia Grave

-2 pontos: idêntico ao anterior, porém os efeitos são bem mais graves. Uma rápida exposição, pode gerar irritação nos olhos, e quanto mais tempo durar, maiores serão os males, tais como: irritação na pele, vômitos, parada respiratória, sendo que uma exposição prolongada pode levar à morte.

Alcoólatra

-1 ponto: o personagem é viciado em álcool, ou uma bebida específica. Sempre que ele estiver próximo da bebida, o Mestre deve exigir um Teste de WILL caso ele queira evitá-la. Para um personagem bêbado, TODOS os Testes são Difíceis.

Alma Vendida

-2 pontos: em algum momento da vida miserável do seu personagem, ele teve a chance de mudá-la. O preço? Sua alma. Durante algum tempo o Personagem teve uma vida boa e usufruiu dos benefícios do acordo diabólico. Mas isso é passado, sua vida voltou a ser miserável e está ainda pior, pois agora chegou a hora dele cumprir sua parte no acordo. Aquele que comprou a alma do Personagem (um mago poderoso, um demônio ou uma criatura mística), está cobrando o pagamento. Resta ao Personagem correr para impedir que sua alma seja levada.

Alucinado

-2 pontos: o personagem sofre constantes alucinações, tendo uma visão distorcida da realidade.

Nem tudo que seu Personagem vê está mesmo ali, e nem tudo que está ali ele vê. O Mestre deve exigir constantes Testes de INT (e não de PER) para discernir a realidade das alucinações. Podem ser visões, sons misteriosos ou vultos que atraem sua atenção e o fazem esquecer do resto à sua volta.

Amnésia

-1 ponto: o Personagem esquece facilmente as coisas, desde fatos recentes até sua própria identidade. Para se recordar de fatos passados, faça um Teste de INT (Fácil para fatos dos últimos dias, Normal para ocorrências das últimas semanas, e Difícil sobre meses ou anos atrás).

Andrógino

-1 ponto: o Personagem tem a aparência física trocada, seu corpo tem os traços do sexo oposto, o que faz com que ele seja facilmente confundido com uma mulher (se o personagem for um homem) ou com um homem (se for uma mulher). Terá um corpo trulento, se for mulher, e um corpo frágil se for homem.

Aparência Trocada

-1 ponto: o Personagem é incrivelmente idêntico a uma outra pessoa. Ambos são fisicamente iguais, mas possuem personalidades e comportamento muito diferentes. Mesmo para os amigos mais próximos, é quase impossível distinguir quem é quem apenas baseando-se na aparência. Isso pode trazer muitos problemas para o Personagem, pois geralmente o seu "gêmeo" costuma meter-se em encrencas e você acaba sendo considerado o culpado.

Arma ou Amuleto Maldito

Assim como possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum, possuir um item maldito é algo ainda mais raro. Os Magos evitam o contato com estes objetos, pois muitos acreditam que eles possam causar distúrbios em seus poderes místicos. Ao escolher este Aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja:

-1 ponto: o Personagem pode possuir uma arma maldita pequena ou média (adaga ou espada curta), que provoca uma penalidade de -1 (-1 para dano e -10% para dividir entre ataque e defesa), ou um objeto que gere pequenos infortúnios (como alterar descontroladamente a cor dos olhos ou atrair a presença de demônios menores).

-2 pontos: o Personagem pode possuir uma arma maldita maior (um machado ou uma espada longa), que apresenta uma penalidade de até -3 (-3 para dano e -30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma). Pode ser um amuleto de azar ou um amuleto que maximiza o dano provocado por um elemento.

Assassino Serial

Por algum motivo que só seu Personagem conhece, ele mata pessoas. Pode fazer isso de forma cuidadosa e fria, ou em grandes ataques de sanguinolência.

-2 pontos: já matou algumas pessoas, e tem algum tipo de marca registrada, ligada ao tipo de vítima (apenas crianças, ruivas, estrangeiros, pessoas religiosas), ou método de execução. Isso o colocou o personagem na lista de caça das autoridades, e dos caçadores de recompensas.

-3 pontos: igual ao anterior, mas ele já fez várias vítimas, e tomou gosto pelo sangue. Tanto que quando está próximo a uma possível vítima, deve fazer um Teste de WILL para resistir à oportunidade.

Assombrado

-1 ponto: por algum motivo desconhecido, as pessoas que o personagem conheceu e matou, retornam como espíritos para assombrá-lo. Podem ficar rondando-o e, em alguns casos, conversar com ele. Alguns espíritos apresentam formas assustadoras, decompondo-se lentamente, noite após noite, na presença do Personagem. Muitos fazem perguntas como: "Porque você me matou?" ou "Porque me deixou que eu morresse?".

Azarado

-1 ponto: em dado momento durante a seção de jogo, o Mestre declara que seu personagem teve uma falha crítica em um Teste. De preferência, isso vai ocorrer na pior situação possível (arma quebrar diante do inimigo, esquecer os materiais para o ritual, saltar sobre o penhasco, etc).

Canibal

-3 pontos: por alguma razão, o Personagem aprecia uma iguaria mundana: a carne humana. Ele já matou várias vezes para satisfazer seu paladar, o que faz com que ele tenha que ocultar seus crimes das autoridades. O antropófago em questão deve fazer uma Teste de WILL para resistir à oportunidade de matar para fazer um lanchinho.

Casto

-1 ponto: o Personagem fez um voto de castidade, negando a si mesmo os prazeres carnis. Quebrar este voto vai trazer problemas para o Personagem de proporções psicológicas (remorso, autopunição, tendência suicida) ou sociais (ser expulso de uma seita, por exemplo). As razões para isso devem ser explicadas no background do personagem.

Epilético

-1 ponto: Epilepsia leve. O Personagem sofre de ataques de tremores pelo seu corpo quando está

nervoso. Qualquer teste baseado na DEX ou AGI torna-se Difícil. Num momento de tensão o narrador faz um teste de CON – se falhar, o Personagem passa à sentir os efeitos por 1d6 min.

-2 pontos: Epilepsia grave. O personagem sofre de ataques incontroláveis de tremores que o fazem perder completamente o controle de seu corpo. Num momento de tensão o narrador faz um teste de CON – se falhar, o Personagem passa à sentir os efeitos por 1d6 min.

Cético

-1 ponto: o personagem simplesmente não acredita em nada sobrenatural. Ninguém conseguirá convencê-lo de que aquele cara com asas de morcego e grandes chifres era um demônio, ou que aquele objeto voando era realmente um disco voador. Para tudo ele procura explicações "científicas" e sensatas.

Cleptomaníaco

-2 pontos: seu personagem PRECISA roubar alguma coisa de todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto, coisas aleatórias, e até mesmo objetos de muito valor. Muitas vezes a cleptomania funciona de maneira inconsciente – o personagem não se lembra de ter roubado o objeto.

Código de Honra

-1 ponto cada: o personagem segue algum rígido código de conduta e jamais poderá desobedecê-lo, nem mesmo que sua vida dependa disso. Existem muitos códigos de honra, como o Código dos Cavalheiros (que impede o personagem de atacar, sob qualquer circunstâncias, mulheres ou fêmeas de qualquer espécie), o Código de Combate (nunca usar armas superiores ao do seu adversário, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica), o Código do Caçador (nunca abandonar uma caça abatida ou matar filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie, no máximo combater e capturá-los) e o Código dos Heróis (sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda).

Compulsão

-1 ponto: o personagem sente uma necessidade incontrolável de fazer uma certa tarefa. Se trata de algum tique nervoso, que o personagem repete compulsivamente sem que ele próprio perceba (limpar a arma, lavar as mãos, piscar o olho, pronunciar ao final de cada frase a palavra "né", chamar a todos por tio/tia, etc).

Complexo de Culpa

-1 ponto: você se sente terrivelmente culpado por alguma coisa que fez no passado e julga-se

responsável por todas as conseqüências disto. Às vezes, o motivo do acontecimento realmente foi culpa sua, em outros casos não, mas igualmente o Personagem se atribui como um responsável direto. Em todas as situações que lembrem o motivo que ocasionou seu complexo, deve fazer um Teste de WILL. Em caso de falha, o personagem ficará extremamente deprimido e todos os seus Testes se tornam Difíceis.

Complexo de Inferioridade

-1 ponto: o Personagem se sente inferior aos outros, não importa o quão forte ou hábil ele seja, até mesmo a pessoa mais fraca parece ser superior a ele. Isso o impede de se confrontar com qualquer um, ele já sabe que não pode vencer ninguém mesmo. Para entrar em um desafio ou realizar qualquer tipo de ação heróica, é preciso ser bem sucedido em um Teste Difícil de WILL. Mesmo que ele vença, o personagem ainda se julgará inferior, atribuindo a derrota do adversário à sorte.

Coração Mole

-1 ponto: o seu Personagem é muito sentimental e não é capaz de ver ninguém sofrer. Ele acredita que todos, sem distinção, merecem a clemência, o perdão e uma segunda chance. Por isso, ele NUNCA recusa nenhum pedido de ajuda e jamais irá matar ou ferir gravemente seu oponente durante uma batalha, preferindo deixá-lo inconsciente ou até mesmo perder a luta. O sofrimento é algo que ninguém merece.

Covarde

-1 ponto: seu personagem tem um senso de sobrevivência muito aguçado, muito além da compreensão de seus companheiros. Isso o leva a tomar atitudes extremas para se manter vivo, tais como fugir ou se esconder ao menor sinal de perigo. Portanto, o Personagem nunca irá envolver-se em situações que ofereçam um grande risco. Mesmo que queira, só será capaz de deixar sua segurança de lado se for bem sucedido em um Teste de WILL.

Crédulo

-1 ponto: o personagem é uma pessoa extremamente crédula e ingênua, inocente ao ponto de acreditar em qualquer coisa que digam a ele. Para ele, todas as pessoas são boas e confiáveis, e só querem o seu bem. Isso faz com que seja facilmente enganado, traído e iludido. Quando alguém quiser contar uma mentira para o Personagem crédulo, nem precisa fazer Teste de Lábia.

Curioso

-1 ponto: sua curiosidade é muito maior que o seu juízo, e toda vez que algo lhe chamar a atenção, o Personagem ficará compelido a investigá-lo o mais

depressa possível. Deve realizar um Teste de WILL para não abandonar tudo o que estiver fazendo e seguir essa pista misteriosa.

Defeito de Ryoga

-1 ponto: o personagem é algum perdido no mundo. Ele não possui o menor senso de direção e distância, sendo que os sentidos de direção (norte, sul, horizontal, vertical) regras métricas e até mesmo o tempo para transpô-las não lhe significam nada. Para ele não há diferença entre norte ou sul, ou entre um metro e um km, além do que, ambos demoram mais de um mês para serem percorridos!

Deficiente Físico

-1 ponto: você possui uma deficiência pequena, como ser cego de um olho, não ter uma mão, ser quase surdo ou ter uma aparência robótica. Todos os Testes Fáceis de Atributos relacionados à sua deficiência são considerados Normais, e os Normais considerados Difíceis.

-2 pontos: sua deficiência é um pouco mais grave, podendo ser completamente cego, não ter um braço, ser surdo ou não sentir cheiros. Todos os Testes de Atributos relacionados à sua deficiência são considerados Difíceis.

-3 pontos: sua deficiência é grave e prejudica muito sua vida. Você pode ser um paraplégico, ser surdo-mudo ou não ter ambos os braços. Você não pode realizar certas proezas relacionadas à sua deficiência, como andar, escutar ou falar.

Dependência

-2 pontos: para se manter vivo o personagem precisa se alimentar de algo exótico e que causa um grande asco aos humanos, como carne de recém nascidos, sangue de unicórnio, ou outra coisa proibida. O personagem deve ingerir uma quantidade satisfatória desse alimento desumano todo o dia. Senão o fizer, perderá 1 PV a cada dia, até morrer ou até que volte a se alimentar.

Dificuldade de Fala

-1 ponto: o personagem é gago, tem a língua preza, ou qualquer outro problemas de dicção que dificulta o entendimento do que ele fala pelas outras pessoas.

Distração

-1 ponto: o personagem não consegue se concentrar em nada, vivendo no mundo das nuvens. Todos os Testes de WILL para se concentrar são Difíceis. Um personagem com Distração não pode comprar o Aprimoramento Concentração.

Dupla Penalidade

-3 pontos: o Personagem possui duas ou mais personalidades diferentes habitando o mesmo corpo.

Podem ser pessoas violentas, calmas, covardes, mentirosas, com afinidade ou ódio a alguma coisa. São personalidades totalmente diferentes, com suas próprias lembranças e consciência. A mudança de uma personalidade para outra não é controlada pelo jogador e sim pelo Mestre.

Estigma Social

-1 ponto: por algum motivo o personagem é considerado um pária da sociedade. Todos que vivem naquela região o rejeitam e até o temem. O tipo de estigmatização social varia de várias formas. O personagem pode ser considerado um herege, um bárbaro, um leproso ou simplesmente ser evitado por ter hábitos muito estranhos (como só sair à noite, viver trancado em casa, esse tipo de coisa).

Esquizofrênico

-2 pontos: o personagem vive em um mundo só seu. Pode ser perseguido por "eles", ser o único que sabe a verdade, ter delírios de grandeza, achar que é uma figura histórica reencarnada. Costuma ter idéias absurdas, e acreditar nelas como se fossem verdadeiras (pois para ele são).

Família ou Mentor Desonrado

-1 ponto: seus descendentes ou seu mestre cometeram crimes terríveis no passado, e hoje você paga por isso, sendo discriminado e condenado como culpado também. Embora não haja realmente culpa sua, o Personagem ainda carrega essa má fama consigo por ter sido aprendiz de um mentor desonrado ou fazer parte de uma família que todos desprezam, recebendo um tratamento frio e desconfiado mesmo de quem antes o achava uma boa pessoa (*"Seu tutor era o Corporado mais imbecil dessa megacorporação, Bud, e eu acho que você também é."*, *"Você é filho de McFinn? Aquele Nômade dedo-duro entregou a família de Donahue para as megacorporações faz uns anos! Suma daqui, garoto, antes que eu faça você comer chumbo!"* ou mesmo *"Se a ARASAKA expulsou os Kawasaka de sua lista de famílias empregadas, é porque eles não merecem ser bem-vistos. Nem você, Oroshi Kawasaka."*).

Fanático

-2 pontos: sua vida é devotada a algum objetivo específico. O Personagem persegue incessantemente esse objetivo, e todos seus atos são guiados por ele. Toda a vida dele é regida por esta causa e nada o fará desistir dela, pois ele acredita que valha qualquer sacrifício em seu nome. Pode ser fanatismo religioso, nacionalismo fervoroso, a busca incansável por um artefato lendário, uma vingança pessoal.

Fanfarronice

-1 ponto: O personagem é um trovador. Sempre está contando vantagem de si mesmo. Conta histórias absurdas sobre coisas que fez (ou que os outros fizeram, dizendo que foi ele mesmo), se julga superior aos outros e não gosta que lhe olhem atravessado. Quer se demonstrar o maior e isso geralmente incomoda os outros (não é um Megalomaniaco, mas às vezes pode agir como tal).

Ferro Frio

-2 pontos: o ferro frio se opõe às coisas mágicas, seu personagem é altamente vulnerável ao toque do ferro frio, é uma espécie de "alergia mágica". Basta um toque para que uma vermelhidão intensa apareça em sua pele. Exposição prolongada causa dores intensas. Desnecessário dizer que usar armas ou armaduras metálicas é um problema.

Fetichismo Material

-1 ponto: o personagem precisa de um tipo de chave para poder usar sua magia. Essa chave é um objeto que ele carrega sempre consigo, uma espécie de receptáculo do seu poder mágico (como um cajado, amuleto, bola de cristal ou anel). Sem esse objeto, o personagem não consegue realizar nenhum efeito mágico (caso ele seja destruído, será preciso encantar um novo objeto, o que é um processo longo e demorado para o Mago).

-2 pontos: idem ao anterior, porém o fetiche do personagem é um objeto muito grande e difícil de ser deslocado (um altar de mármore maciço, um órgão ou até uma árvore).

Fobia

-1 ponto: você teme algo (lugares fechados ou altos, aranhas, espinhos, mortos, cobras, fogo, demônios), e quando se vê próximo ao objeto de seu temor, deve fazer um Teste de WILL. Caso falhe, todos os Testes seguintes que forem Fáceis passam a serem Normais, os Normais passam a serem Difíceis e os Difíceis serão considerados falhas automáticas. No caso de uma falha crítica, você simplesmente entra em desespero e foge imediatamente.

-2 pontos: idêntico ao anterior, mas aqui você sente um pavor indescritível por algo, e caso se depare com a causa deste medo irracional, deverá fazer um Teste de WILL. Em caso de uma falha, o personagem foge em pânico. Se for uma falha crítica, ele fica paralisado e impedido de realizar qualquer ação por 3d6 rodadas.

Fúria

-2 pontos: se o Personagem receber uma quantidade elevada de dano físico em um único ataque (mais de 5 pontos de dano), ele deve fazer um Teste de WILL para não entrar em um estado de

fúria cega. Nesse estado, o Personagem perde a noção dos seus atos, atacando inconscientemente TODOS que estiverem em seu caminho, sejam aliados ou inimigos. Ele ganha bônus de +30 % nos ataques e +3 no dano (além de receber as vantagens equivalentes ao Aprimoramento Resistência à Dor), e irá se manter assim durante 3d6 rodadas.

Galante

-1 ponto: seu personagem é um sedutor nato (ou ao menos tenta ser um). Possui um fraco pelo sexo oposto, nunca deixando passar a chance de conquistar um novo “troféu”. Faça um Teste de WILL para resistir à oportunidade de tentar conquistar um(a) amante.

Ganância

-1 ponto: a fraqueza dos homens. O personagem possui inveja de tudo que os outros possuem e ele não. Sua cobiça sempre o leva a quer mais e mais. Nenhuma riqueza é suficiente para ele. Para obter tudo o que deseja, o Personagem não mede conseqüências e realizará qualquer ato para satisfazer sua ganância (desde roubar até fazer pactos com demônios).

Gremlins

-3 pontos: são pequenos demônios relacionados à aparelhos mecânicos que seguem o personagem. Por onde passam, as máquinas mais simples ou complexas quebram, explodem ou simplesmente não funcionam. Essas criaturinhas parecem detestar você, seguindo-o apenas para atrapalhar sua vida, estragando as máquinas que estão próximas do Personagem (rádios ficam fora do ar, TVs se enchem de chuviscos, carros perdem peças, computadores travam).

Gula

-1 ponto: o apetite do personagem é algo fora dos padrões normais, ele come o dobro ou o triplo do que uma pessoa comum. Além disso, o Personagem sempre encontra tempo para um lanchinho nas ocasiões mais inusitadas.

Hábitos Detestáveis

-1 ponto: você possui alguns atos involuntários que chocam e enojam as pessoas, tais como: cuspir o tempo todo, coçar as partes íntimas, não tomar banho com regularidade, ficar analisando suas partes biônicas “nojentas” em público, entre outros.

Hipocondria

-1 ponto: o personagem acredita fervorosamente que está doente, ou que irá pegar uma doença em breve. Mesmo estando completamente saudável, ele crê que a morte está espreitando-o, prestes a avançar e lançar alguma de suas pestilências sobre

ele. O Mestre deve exigir um teste de WILL toda a vez que algum tipo de contágio de uma doença for perceptível (como andar na chuva, aproximar-se de leprosos, estar perto de uma pessoa que espirra, etc.) para que o personagem não enlouqueça imaginando que está doente. Se falhar, ele se descontrolará e irá querer combater a doença a qualquer custo (tomando todos os remédios que encontrar pela frente, indo a vários médicos e, talvez até, procurar um demônio para fazer um pacto).

Inimigo

-1 ponto cada: o personagem representa perigo para alguém, ou alguém o quer morto por algum motivo. Seu inimigo sempre será bem mais forte que você, e caso o vença, ele será substituído por outro ainda mais forte. O Mestre deve criar os inimigos e utilizá-los como NPCs durante as aventuras.

Intolerância

-1 ponto: existe algo que você não tolera, seja uma situação (ver alguém batendo numa mulher, reprimir-lhe apontando o dedo indicador, garotos pixando as paRedes, fumantes), um animal, ou alguma coisa. Quando o Personagem encontra-se na circunstância que causa sua intolerância, ele imediatamente deixará tudo o que está fazendo de lado e irá tomar satisfações com o responsável. Pode chegar a agredi-lo caso tenha motivo para isso (o Mestre pode exigir um Teste de Will para verificar se o personagem perdeu totalmente a calma com ele).

Má Fama

Você é alguém famoso, mas devido aos seus crimes. Basicamente funciona exatamente como o Aprimoramento Fama, porém de uma maneira negativa, que faz a sociedade considerá-lo uma “má pessoa” ou um elemento perigoso, estando sempre sob suspeita e descrença.

-1 ponto: alguns bairros, uma cidade pequena.

-2 pontos: algumas cidades pequenas ou uma megacidade.

-3 pontos: algumas megacidades, um estado ou região.

Maldição

O personagem foi alvo de uma maldição em algum momento de seu passado, e continua a carregar esse fardo consigo até o presente. A natureza da maldição deve ser explicada no background do personagem, bem como a descrição de como ela afeta a sua vida e dos outros que estão à sua volta.

-1 pontos: um pequeno infortúnio atrapalhada a vida do personagem em alguns momentos (morder a língua quando falar uma certa palavra, um ferimento que nunca cicatriza ou mesmo perder o cabelo), mas de maneira nenhuma lhe inflige algum problema aos seus companheiros.

-2 pontos: uma maldição afeta constantemente a vida do personagem (sua imagem não reflete em espelhos, chagas cobrem seu corpo sempre que entra em contato com animais, todos à sua volta ficam mudos quando ele está inconsciente) e costuma prejudicar também aos seus aliados.

-3 pontos: o Personagem recebeu uma punição severa, talvez até de causa divina, cujos efeitos, ao se manifestarem são devastadores (uma chuva torrencial acompanha o personagem por onde quer que ele vá, quando o personagem gritar em voz muita alta alguém sofre um infarto, todo ouro que ele toca se transforma em poeira, etc).

Mania

-1 ponto: o personagem tem algum tipo de mania, é um hábito, um *modus operandi*. Pode ser colecionar alguma coisa, agir de determinada maneira, ou ir a certos lugares. Ele se sente compelido a realizar essa mania com frequência (pelo menos uma vez por semana). O Mestre pode usar isto como uma maneira de atrair ou emboscar o personagem (por exemplo, se um Personagem tem a mania de todo o domingo ir ao parque, os inimigos dele saberão onde encontrá-lo quando quiserem lhe armar uma armadilha).

Mania de Perseguição

-1 ponto: o Personagem é extremamente paranóico, acreditando fervorosamente que “eles” estão atrás dele, que está sempre sendo vigiado ou perseguido onde quer que ele vá. O Personagem sempre irá desconfiar de todos, por mais amigos que sejam.

-2 pontos: igual ao anterior, mas nesse caso ele realmente está sendo perseguido por alguém (embora não tenha certeza absoluta disso). Pode ser algum espírito, demônio, caçadores ou uma outra entidade que está no seu encalço e ele teme se encontrar com ela.

Maníaco Depressivo

-2 pontos: o personagem sofre mudanças drásticas de humor, indo do entusiasmo flamejante ao desejo de morrer e vice-versa. Já tentou o suicídio uma ou duas vezes. Preocupa-se com facilidade e constantemente pondera sobre a vida e a morte, tendendo mais para a morte.

Marca do Predador

-1 ponto: os animais reconhecem o personagem como uma ameaça, fugindo quando o sentem sua aproximação. Em alguns casos, os animais podem ser mais agressivos e tentar atacá-lo para se protegerem, ou a suas proles.

Mau Humor

-1 ponto: o personagem parece sempre acordar com o pé esquerdo, o que faz com que ele sempre esteja irritado, zangado, nervoso e de mau humor. Quando alguém fala com o personagem, ele só responde grosserias. Todos os Teste de CAR se tornam mais Difíceis.

Megalomaníaco

-1 ponto: você não se considera mais uma pessoa, e sim um deus! Sua motivação é poder e sua ambição é o poder total. Não importam o que digam, para você ninguém mais é tão forte ou digno da supremacia. Esse excesso de confiança pode variar de sentido, desde a inocente compulsão por ser o garoto mais forte do bairro, até a auto-elevação para um patamar de invulnerabilidade e invencibilidade. Um personagem com Megalomania precisa realizar um Teste de WILL para não se enfurecer toda a vez que sua “divindade” for posta à prova.

Mentiroso Compulsivo

-2 pontos: dizem que o pior mentiroso é aquele que acredita nas próprias mentiras. E o personagem é um deles. Ele mente por prazer e compulsão. Acredita no que diz, e pensa estar enganando a todos o tempo todo. Não consegue dizer meia dúzia de frases sem introduzir nelas uma mentira descarada.

Monstruoso

-1 ponto: a aparência física do Personagem é hedionda. Qualquer um que o veja, hesita em aproximar-se ou até olhar para você. Tentativas de relacionar-se com pessoas desconhecidas resultará em graves problemas, e os Testes de CAR do personagem SEMPRE serão Difíceis (isso quando ele teve a chance de realizar um Teste). Este Aprimoramento negativo é obrigatório para todos os Transgênicos Morlocks (vide netbook *Transgênicos*).

Pacifista

Existe algum forte motivo, que deve ser explicado no background do personagem que o leva a evitar as situações de combate. Pode ser algum fator cultural, religioso ou ético.

-1 ponto: o personagem é misericordioso com seus oponentes, permitindo que vivam depois de derrotá-los.

-2 pontos: o personagem só irá lutar se for a última saída, preferindo sempre encontrar um meio de fugir ou contornar a situação.

-3 pontos: o personagem jamais luta. Pode defender-se dos golpes dos oponentes, mas em hipótese alguma irá atacar.

Perda Terrível

-1 ponto: o personagem perdeu alguém que amava muito, como seus pais, um cônjuge, um filho ou mesmo toda a família. Ele presenciou sua morte, ou foi o primeiro a encontrar seus corpos. Isso despedaçou sua sanidade, deixando seqüelas profundas até hoje. Quando a pessoa perdida e mencionada, o personagem deve fazer um Teste de WILL para não ficar catatônico por 3d6 rodadas.

Perversão Sexual

O personagem sofre de sérios distúrbios mentais, que o levam a fazer sexo de maneira não-convencional.

-1 ponto: fantasias inofensivas, como filmar ou fotografar o ato, vestir roupas do sexo oposto ou fazer amor em locais públicos.

-2 pontos: sadomasoquismo, sexo com animais.

-3 pontos: as perversões mais grotescas e bizarras, consideradas criminosas pelo FBI. Incluem estupro seguido ou não de morte, sexo com crianças, sexo com cadáveres, tortura e tudo o que a sua imaginação doentia permitir.

Poltergeist

-2 pontos: um poltergeist é um espírito que se manifesta causando dano físico a pessoas e objetos, existindo um ou mais rondando o personagem. Coisas inexplicáveis acontecem quando ele está por perto. Vasos estouram, copos se movimentam, ampulhetas e relógios funcionam ao contrário, portas fecham sozinhas. A intensidade e força dos efeitos podem variar, dependendo do local.

Pupilo

-1 ponto: um pupilo é alguém indefeso a quem o Personagem está ensinando seu ofício (um jovem lutador punk, um estagiário de Megacorporação, etc.). É dever do Personagem protegê-lo, sendo o responsável legal por ele, estando encarregado de pagar suas contas, tanto financeiras quanto legais. Acima de tudo, o personagem deve zelar pela integridade e bem estar de seu aprendiz.

Pesadelos

-1 ponto: o sono do Personagem é freqüentemente afetado por pesadelos indescritíveis. Situações de horror total consomem os sonhos do personagem e começam agora a incomodá-lo quando está acordado também. Sempre que ele se depara com algo que o recorde de um de seus pesadelos, o Personagem deve fazer um Teste de WILL para não entrar em pânico, desmaiar ou sofrer algum tipo de tormento que o deixa incapaz de agir por 3d6 rodadas.

Restrição à Magia

Em determinadas ocasiões, o Personagem fica totalmente incapacitado de usar suas artes arcanas.

-1 ponto: uma ocasião incomum (durante um mês específico, um signo do zodíaco, quando chove ou neva).

-2 pontos: uma ocasião comum (uma fase da lua ou uma estação do ano).

-3 pontos: uma ocasião freqüente (durante o dia ou à noite).

Sangramento

-2 pontos: o corpo do personagem apresenta uma estranha "alergia" à magia. Quando entra em contato com qualquer manifestação mística, o Personagem começa a sangrar pela boca e/ou pelo nariz. Se o efeito for muito forte, ou repetir-se muitas vezes, isto pode gerar danos.

Sanguinário

-1 ponto: quando o personagem entra em uma batalha, esta será até o fim. Não existe misericórdia ou rendição: um dos dois lados deve perder obrigatoriamente. Para o Personagem, a luta se prolongará até que ele reduza seus inimigos à poças de sangue. Assim como não aceita rendições, o próprio personagem nega-se a desistir, preferindo morrer em combate a entregar-se.

Sono Pesado

-1 ponto: o personagem dorme como uma pedra, ficando completamente fora de prontidão. Sempre perde o horário, dificilmente será acordado por ruídos (mesmo os mais altos) e facilmente dorme se estiver cansado. Testes de PER para verificar se o personagem desperta serão sempre Difíceis.

Suspeito

-1 ponto: tudo o que acontece as pessoas acham que o responsável foi você. Se uma loja foi roubada, um assassinato cometido, sempre há alguns vizinhos que acham seu comportamento estranho.

-2 pontos: o personagem realmente inspira medo nas pessoas. Elas não confiam em você. Sempre que a polícia vê você próximo à cena de um crime, pára para interrogá-lo. Já acordou várias vezes à noite com a polícia à sua porta. E o pior, as evidências apontam para você. Basta que haja uma mínima ligação com o caso e todos tentam acusá-lo de ser o culpado.

Supersticioso

-1 ponto: acredita em todo tipo de superstição. Carrega trevos-de-quatro-folhas, pés-de-coelho e outros talismãs. Caso passe por baixo de escadas, quebre um espelho ou coisa parecida, o Personagem deverá fazer um Teste de INT e, em caso de falha,

receberá o Aprimoramento Azarado por 3d10 dias. Em caso de falha crítica, o Aprimoramento será permanente (a não ser que haja muita terapia).

Sarcasmo

-1 ponto o personagem é extremamente sarcástico (irônico), não perdendo a oportunidade de zombar ou fazer observações maldosas a respeito dos outros o tempo todo. Se o jogador não interpretar esta desvantagem, o Mestre pode usá-la para colocar o personagem em enrascadas, como fazê-lo ser sarcástico ao conversar com um agente da CIA de pavio-curto.

Toque da Podridão

-3 pontos: Apenas Magos podem possuir este Aprimoramento. O Personagem é totalmente incapaz de drenar a energia mística de Arkanun para realizar suas magias. Então, ele precisa destruir a força vital da própria Terra para fazer seus feitiços. Cada vez que ele cria um feito mágico, toda a vida vegetal em um raio equivalente ao Foco da magia (em metros) é destruída. Plantas morrem, árvores apodrecem e terrenos tornam-se estéreis durante anos.

Toque Letal

-2 pontos: o mero toque dos dedos do personagem destrói pequenas ervas e mata pequenos mamíferos. Plantas e outros vegetais apodrecem se o personagem ficar perto deles por muito tempo.

Traumatizado

-2 pontos: este personagem sofreu um severo trauma durante a infância, algo que nenhuma criança, nem a maioria dos adultos, está preparada para enfrentar (foi testemunha de um crime hediondo, ou foi molestada sexualmente). Qualquer menção aos fatos que traumatizaram o Personagem o obrigam a fazer um Teste de WILL. Se falhar, todos os seus Testes se tornam Difíceis pelos próximos 3d6 turnos.

Timidez

-1 ponto: o Personagem é extremamente tímido, receando falar e até se aproximar das outras pessoas. Raramente irá emitir suas opiniões (a não ser que seja questionado), sempre hesita ao máximo falar diante de desconhecidos e tem sérias dificuldades para relacionar-se com o sexo oposto. Para um personagem com Timidez, todos os Testes de CAR são considerados Difíceis.

Teimosia

-1 ponto: você é teimoso como uma mula. Não importa o que os outros digam, o personagem acredita ferreamente que ele, e somente ele, está certo. Nunca irá concordar com ninguém, pois crê

que sempre estão errados. Isso pode levar o Personagem a enfrentar problemas, principalmente em situações que um grupo deve tomar uma decisão em conjunto. O Personagem vai tentar de todas as maneiras possíveis convencer os outros que o seu ponto de vista é o correto, chegando, inclusive, a usar de métodos menos ortodoxos (agredir os companheiros, assassinar os reféns, atrair a atenção do inimigo, etc).

Viciado em Drogas

-1 ponto: o personagem é dependente ou viciado por algum tipo de substância química (cocaína, heroína, anfetaminas, LSD, soníferos, éter, etc), o que faz com que ele deseje consumir freqüentemente algum tipo de droga. Sempre o Personagem permanecer mais de 6 horas privado do vício, ele deve fazer um Teste Difícil de WILL para resistir à vontade de consumi-lo novamente. Para um personagem sobre os efeitos das drogas, todos os Testes são considerados Difíceis.

Viciado em Jogos

-1 ponto: seu personagem perde muito dinheiro em jogos de azar. Para resistir à chance de apostar faça um Teste Difícil de WILL.

Visão Monocromática

-1 ponto: seu personagem enxerga apenas em preto, branco e tons de cinza.

Vontade Fraca

-1 ponto: o Personagem é extremamente suscetível à desistência e passividade. Sempre que uma tarefa parecer muito difícil, ele logo a abandonará (ou nem tentará realizá-la). Também é facilmente manipulado e controlado pelos outros. Acrescente uma penalidade de, pelo menos, -25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (WILL).

Cyberrejeição

-1 ponto: seu sistema imunológico não aceita qualquer tipo de cyberware.

Incorpóreo

-4 pontos: você não possui membros, órgãos sensoriais, sistemas cardiovascular ou intestinal; você é um cérebro desincorporado que necessita de que todos os seus sentidos sejam transmitidos por equipamentos. Seu tecido cerebral é alimentado por um nutriente especial. Todo esse sistema de apoio lhe custa C\$250.000 mais C\$10.000/mês para manutenção. Você tem somente os atributos Inteligência, Destreza (para quando for dirigir algo por controle remoto, por exemplo) e Constituição, embora 1 ponto de dano possa deixá-lo inconsciente e dois ou mais possam matá-lo. Por causa de sua ausência

de glândulas, não pode comprar Aprimoramentos voltados à excitação e emoções fortes, como *Fúria* - 2. Devido à um problema durante as cirurgias ou processos que lhe tornaram o que você é hoje, a tecnologia atual não tem capacidade o suficiente para fazê-lo habitar um corpo ciborgue (este não possui nem pode comportar os recursos necessários para a manutenção de seu cérebro).

KITs de Personagem

Abaixo segue-se uma lista de KITs que os jogadores poderão adotar para criarem seus personagens. Esses são os conceitos mais freqüentes em Cyberpunk, mas isso não quer dizer que sejam os únicos, existindo diversos outros como cyberboy (garotos ricos *bon vivants* que preferem aproveitar os benefícios e prazeres futurísticos), militar, street op (faz-tudo das ruas), espião, ladrão, etc.

Corporado

Astutos caçadores de negócios multimilionários.

Custo: 4 pontos de Aprimoramentos, 160 pontos de perícias.

Perícias: Lábria 50%, Intimidação 30%, Barganha 50%, Manha 40%, Burocracia 25%, Contabilidade 25%, Marketing 25%.

Aprimoramentos: Recursos e Dinheiro 3, Patrono (corporação) 2, Pontos Heróicos 1.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Nômade

Guerreiros das ruas e ciganos que percorrem as autoestradas.

Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 120 pontos de perícias.

Perícias: Armas Brancas (escolha uma) 30%, Armas de Fogo (escolha uma) 40%, Furtividade 20%, Sobrevivência (deserto) 30%, Condução (escolha um veículo) 40%, Rastreo 20%.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 1, Contatos e Aliados (Submundo) 1, Pontos Heróicos 2.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Atravessador

Intermediários, contrabandistas, organizadores e traficantes de informação.

Custo: 3 pontos de Aprimoramentos, 100 pontos de perícias.

Perícias: Armas de Fogo (escolha uma) 35%, Lábria 40%, Barganha 50%, Intimidação 25%.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 1, Contatos e Aliados (Submundo) 1, Recursos e Dinheiro 1, Pontos Heróicos 2

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Solo

Assassinos de aluguel, guarda-costas, matadores, soldados.

Custo: 5 pontos de Aprimoramentos, 260 pontos de perícias.

Perícias: Armas Brancas (escolha uma) 30%, Armas de Fogo (escolha Três grupos) 40%, escolha uma Arte Marcial 40/40, Camuflagem 20%, Condução 30%, Explosivos 30%, Furtividade 30%, Interrogatório 20%, Intimidação 20%, Manha 30%, Tortura 20%, Rastreo 20%, Sobrevivência (escolha uma) 30%.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 3, Contatos 1, Recursos e Dinheiro 1, Pontos Heróicos 3

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Netrunner

Hackers cibernéticos.

Custo: 3 pontos de Aprimoramentos, 310 pontos de perícias.

Perícias: Matemática 50%, Eletrônica 40%, Engenharia Cibernética 40%, Falsificação 30%, Inglês, Japonês ou Espanhol 30%, Criptografia 50%, Internet 50%, Hacker 50%, Manutenção 50%, Programação 50%, Pesquisa/Investigação 30%, Operação de Cyberdeck 50%.

Aprimoramentos: Cibernéticos 1 (tomada de interface), Contatos 1, Recursos 2 Pontos Heróicos 1.

Pontos Heróicos: 1 por nível

Roqueiro

Roqueiros rebeldes que usam a música e a revolta para combater as autoridades.

Custo: 1 ponto de Aprimoramento, 180 pontos de perícias.

Perícias: Atuação 30%, Crítica de Arte 10%, Canto 50%, Instrumentos Musicais 50%, Etiqueta 30%, Empatia 30%, Impressionar 40%, Sedução 30%.

Aprimoramentos: Recursos e Dinheiro 1, Sedutor 1, Pontos Heróicos 1.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Policial

Representantes máximos da lei nas duras ruas do futuro.

Custo: 5 pontos de Aprimoramentos, 220 pontos de perícias.

Perícias: Armas de Fogo (escolha três grupos) 40%, Direito 10%, Defesa Pessoal 30/40, Interrogatório 30%, Intimidação 40%, Manha 30%, Procura 40%.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 3, Recursos e Dinheiro 1, Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Técnico

Também chamados de *Tecnomédicos*. Mecânicos e médicos renegados. Muitas vezes, ambos em um só indivíduo. Muitos desses tipos são encontrados trabalhando em Trauma Teams.

Custo: 5 pontos de Aprimoramentos, 300 pontos de perícias.

Perícias: Anatomia 30%, Genética 20%, Matemática 40%, Furgão (ou Aerofurgão) 30%, Engenharia Cibernética 50%, Computação 50%, Programação 40%, Manha 30%, Mecânica 40%, Eletrônica 40%, Cirurgia 50%, Primeiros Socorros 50%.

Aprimoramentos: Cibernéticos 3, Contatos e Aliados 1, Recursos e Dinheiro 2, Pontos Heróicos 2.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Mídia

Homens e mulheres das notícias e repórteres que fazem de tudo para obter a verdade. Um Mídia possui 5% de chance de conhecer alguém de um campo que possa ajudá-lo numa situação (agora, se ele QUER ou VAI ajudá-lo fica à cargo do narrador).

Custo: 5 pontos de Aprimoramentos, 180 pontos de perícias.

Perícias: Língua natal +50%, Redação 40%, Pesquisa e Investigação 50%, Lábria 40%, Manha 40%, outras duas línguas 20%, Computação 30%.

Aprimoramentos: Contatos e Aliados 4, Recursos 2, Pontos Heróicos 2

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Tecnomago

Magos cibernéticos que controlam a tecnologia magicamente.

Custo: 3 pontos de Aprimoramentos, 260 pontos de perícias.

Perícias: Oculto 50%, Engenharia Cibernética 50%, Matemática 50%, Inglês, Espanhol ou Japonês 30%, Criptografia 40%, Computação 50%, Manutenção 40%, Pesquisa 40%, Operação de Cyberdeck 50%.

Aprimoramentos: Cibernéticos 3, Poderes Mágicos 2 [Caminho Secundário: Cibernéticos (Terra+Humanos)], Pontos Heróicos 2.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Cyberware

“Morto é morto.

Peças de reposição são peças de reposição.

Caras mortos são peças de reposição.”

- Ripperjack, Cyberpunk 2020

Neste capítulo, apresentaremos uma listagem dos cyberwares (implantes cibernéticos) de última geração. Estes são utilizados por PCs que

compraram o Aprimoramento Cibernéticos; no entanto, em **DAEMON CYBERPUNK** essa regra é flexível. Diz-se que um personagem pode ganhar ou perder pontos de Aprimoramentos no decorrer do jogo – no caso de Cibernéticos, isso é bem mais fácil. Um personagem que possa comprar um cyberware poderá implantá-lo normalmente e aumentar em sua ficha seu número de Pontos de Cibernéticos, sem precisar pagar pontos por eles. Lembrando que o personagem pode aumentar ainda mais esse Aprimoramento com seus próprios pontos de Aprimoramentos que ganhar durante a evolução do personagem, mesmo que ele não tenha dinheiro (pode-se dizer que o personagem ganhou algum dinheiro e gastou nesses cyberwares ou “conseguiu” os cyberwares de maneira ilegal).

A única parte complicada para os narradores, cujos quais foi deixada intencionalmente essa função, é estipular os preços para os cyberwares (caso não deseje fazê-lo, ele poderá pegar esses mesmos cyberwares de outros livros e usar aqueles preços como base).

Lista de Cyberware

[0,5]

Amplificador Auditivo 101: Aumenta os teste de PER baseados na audição em 20%.

Amplificador Olfativo 101: Aumenta os teste de PER baseados no olfato em 20%.

Amplificador Táctil 101: Aumenta os teste de PER baseados no tato em 20%.

Beijo: Uma agulha nos lábios com um poderoso veneno (Força 4D) ou paralisante (Força 4D). É injetada quando se beija ou se morde uma pessoa.

Biomonitor: Controla batimentos cardíacos, pressão arterial, hormônios. Dá +20% para testes de CON.

Bolso de Carne: Pequenas cavidades seladas, com cerca de 5cm³. Excelente para carregar chips ou microfilmes. Imperceptível por exames comuns.

Boosterpack 1.0: Aumento de reflexos. Adiciona +3 na Iniciativa por 5 rodadas. Funciona 1 vez a cada 2 horas.

Chips de memórias: Chips com trechos de memórias de outras pessoas, editados. Podem ser usados como lazer (viagens, excursões, esportes), pornografia, segredos corporativos e até mesmo perícias. Nesse caso, o chip básico de perícia teria 25% de perícia, e o acréscimo de +25% custaria +0,5 ponto de Cibernéticos. Chips com mais de 50% de perícia são difíceis de se encontrar. Os chips de memória podem ser subdivididos pelos seus “níveis de legalidade e disposição no mercado” como 3 subgrupos: **Chips de memória tipo I** que são os chips de viagens, experiências, e perícias comuns como Condução, Artes, Artífice, Avaliação de Objetos, Ciências, Eletrônica, Engenharia, Escutar, Esportes, Etiqueta (Clero, Comercial, Diplomacia e Nobreza), Idiomas/Línguas, Informática (exceto

Hacker), Jogos, Manipulação (Empatia, Hipnose, Impressionar, Lábia, Liderança, Sedução, Manha), Mecânica, Medicina, Mineração, Negociação, Pesquisa/Investigação, Procura, Rastreo e Sobrevivência. Geralmente esses chips são fáceis de se encontrar porque são completamente legais. Os **Chips de perícia tipo II** são aqueles com conhecimentos mais raros ou ilegais, que poderiam causar problemas à sociedade; eles são Treinamento de Animais, Montaria, Doma, Veterinária, Armadilhas, Armas Brancas, Armas de Fogo (exceto Armas Experimentais e Armas Pesadas), Camuflagem, Disfarce, Esquiva, Etiqueta (Mercado Negro e Submundo), Explosivos, Falsificação, Furtar, Furtividade, Informática (subgrupo Hacker), Manipulação (Intimidação, Tortura) e Manuseio de Fechaduras. Esses chips são encontrados somente no mercado negro e são decididamente ilegais (exceto as perícias com Animais), à não ser as perícias com Animais e aquelas à qual você conseguiu uma licença (por exemplo, se você for um guarda-costas ou policial pode conseguir facilmente uma licença para ter chips de Armas de Fogo). A venda da maioria desses chips não está em lojas legalizadas. E finalmente, os **chips de perícia tipo III**, voltados exclusivamente para as Ciências Proibidas, chips quase impossíveis de se encontrar em qualquer lugar, possuindo preços elevadíssimos.

Cyberáudio: Implantantes que substituem o módulo básico de audição. Inclui mudança do formato da orelha (opcional). Pode ter até 5 opções das seguintes (cada uma ocupa 0,5 cyber):

+Abafador: Reduz sons muito altos, anulando até 3d6 de dano por ataques sonoros.
+Audição Ampliada: Aumenta a percepção baseada na audição em +25%.
+Conexão de Rádio: Conecta com AM e FM.
+Dispositivo Telefônico: Ocupa 2 espaços e precisa de Voxcom™. Permite receber ligações telefônicas.
+Earman™: Walkman implantado. Cartuchos em chips com músicas podem ser gravados.
+Editor de Som: Aumenta a percepção em 10% (pode ser somado com outros cyberwares).
+Espectro Ampliado: Permite escutar infra e ultra-som.
+Gravador: Permite até 30 min de gravação.
+Hacker: Decodifica faixas de segurança.
+Rádio de Segurança: Transmite faixas codificadas.

Cortexbomb: Uma bomba intracranial. Geralmente usada para assegurar lealdade ou fazer chantagem. Pode ser detonada por controle remoto ou *timer*.

Língua de Cobra: Bifurcada, em várias versões, de tamanho normal até 10cm.

Mutalens: Lentes de contato que mudam de cor.

Olho Cibernético 1.0: Cada. Espaço para 3 plug-ins. Escolha na tabela abaixo (cada plug-in custa +0,5 cyber).

Olho Cibernético 2.0: Cada. Espaço para 4 plug-ins.

Olho Cibernético DeLuxe: Cada. Espaço para 5 plug-ins.

+Anti-ofuscante: Protege contra granadas de luz ofuscante ou laser.

+Câmera Digital: Espaço para até 20 fotos. Precisa ser ligado à um terminal para descarregar as fotos (ocupa 2 espaços).

+Contanúmero™: Fornece estimativas de números, quantidades e contagens com erro de 1%.

+Imagem Melhorada: +10% em todos os testes de PER baseados na visão.

+Impressão Retiniana: Permite gravar a impressão de retina de uma pessoa, olhando olho no olho. Grava até 10 impressões retinianas.

+Infrared: Enxerga no espectro infravermelho (total escuridão, seres invisíveis).

+Laser: Carrega um pequeno laser capaz de rajadas de 2d6. Pode usá-lo por 3 rodadas, depois precisa desligar o laser por 5 minutos para esfriar as lentes (ocupa 3 espaços).

+Lowlight:: Permite enxergar em escuridão natural.

+Micro-optics: Microscópio.

+Microvideo: Grava até 30min. Precisa ser ligado à um terminal para descarregar o filme (ocupa 2 espaços).

+Mira: +10% para perícia Armas de Fogo.

+Mudança de cor: Pode mudar a cor de seus olhos para até 16.000.000 de cores diferentes.

+Teleoptics: Lentes telescópicas, com aumento de até 20 vezes.

+Termo 1.01: Visão termográfica baseada em padrões de calor e cor.

+Times Square: Permite receber mensagens através de um display de até 4 linhas.

+Ultraviolet: Enxerga no espectro UV (total escuridão).

+Visão 360°: Uma série de sensores, permite o personagem enxergar um painel com 360° ao redor de sua cabeça.

Plug de Conexão de Veículo: Permite a conexão direta com um veículo especialmente preparado (aerocarro, aeromoto, helicóptero, etc.).

Relógio Subcutâneo: Relógio, alarme, cronômetro, etc. Acende uma luz verde quando pressionado.

Sintevox™ Memo: Cartão de memória para Sintevox™. Espaço para 5 vezes extras.

Skratches: Unhas de metal. Põem ser compradas em 3 tamanhos: normal (dano 1d3), 2cm (dano 1d4) e 5cm (dano 1d4+1).

Vampires: Presas retráteis (dano 1d2).

Vampires Sharklike: Dentes feitos em próteses moldados como os de tubarão (dano 1d6).

Vampires Venom Plus: dano 1d2+3d6.

Revestimento Plastik™ Explosive: Revestimento de Plastik™ derivado do G4. Pode ser colocado em qualquer cyberparte do corpo (geralmente é usado para revestir corpos ciborgues). Quando o usuário é morto, ou em determinadas situações (ou ainda acionado por controle remoto) pode explodir como uma pequena bomba, causando 5d6 de dano por parte do corpo revestida em um raio de 2m, diminuindo 1d6 para cada 2m afastado do ponto de explosão. O custo em Pontos de Cibernéticos desse cyberware não aumenta pela quantidade de partes do corpo revestida (pelo mesmo custo, o personagem pode revestir somente sua cabeça ou todo o corpo).

[1]

Amplificador Auditivo 201: Aumenta os teste de PER baseados na audição em 40%.

Amplificador Olfativo 201: Aumenta os teste de PER baseados no olfato em 40%.

Amplificador Tátil 201: Aumenta os teste de PER baseados no tato em 40%.

Analizador químico Waynetech: Funciona até 5m. Eficácia de até 80% na maioria dos elementos químicos conhecidos.

Antitoxinas: Dá um bônus de 25% em testes de resistência contra toxinas naturais, 20% contra artificiais.

Antitoxinas Plus: Dá um bônus de 50% em testes de resistência contra toxinas naturais, 40% contra artificiais.

Antotoxinas Beta: Dá um bônus de 60% em testes de resistência contra todo tipo de toxinas.

Autofalante: Amplia a voz de uma pessoa como se estivesse usando um megafone.

Bolso debaixo da pele: 2x3cm. Ideal para cápsulas e pílulas. É recoberto com pele sintética e completamente à prova de detecção visual.

Boosterpack 2.0: Reflexos ampliados. Adiciona +6 para Iniciativas por 5 rodadas. Funciona 1 vez a cada 2 horas, que é o tempo que leva para se recarregar.

Detector de Movimento: Com alarme silencioso. Possui 80% de eficácia. Pode ser um bip auditivo ou por vibrações.

Detector de Radiação: Seu próprio contador Gêiser instalado em você. Funciona com 90% de precisão.

Enxerto muscular natural: Aumenta sua FR e CON em +2 cada. Ampliação utilizando os próprios genes do paciente, clonados e multiplicados para um melhor desenvolvimento muscular.

Filtros nasais: Protegem contra gases tóxicos (teste com 80%).

Gravador digital: Instalado próximo à garganta. Grava até 2h.

Gravador de vídeo/áudio: Grava até 2h de vídeo. Pode ter conexão com a Rede.

Guelras: Permite ao personagem respirar debaixo d'água. Funciona por 2h por bateria.

Implantes anticoncepcionais (masculino ou feminino): 99.999% de eficácia. Duração de 2 anos.

Implante sexual DonJuan: Aumenta a libido.

Implante viagra 2010: Mantém a rigidez peniana por um período considerável.

Intensificador de adrenalina: Bônus de +4 para AGI, máximo de 3 vezes ao dia.

InBN (Instant Base Network): Conexão continua de rede. Permite ao usuário conectar-se a computadores externos, através de rede de satélites, que podem ser usados para monitorar a missão a distância. Esses computadores podem ser usados para ligar/desligar hardware implantado, monitorar funções vitais e até mesmo interferir em bancos de dados ou equipamentos eletrônicos carregados pelo usuário.

Cybermão: Pode ser colocada em um cyberbraço ou utilizada como prótese em caso de perda da mão.

+Aquaman: Estendem membranas interdigitais de Plastik™. Permite dobrar a velocidade na água (+0,5 cyber).

+Bullet: Substitui as pontas dos 4 dedos das mãos por projéteis, que podem ser disparados para fazer 1d3+1 pontos de dano cada (+0,5 cyber).

+Com ferramentas: Inclui chaves de fenda, furadeira pequena, chave inglesa, etc.

+Lança-morteiro: Substitui a mão por um lança-morteiros (dano 4d6, 3m raio) (+0,5 cyber).

+Liquidmetal™: Nanometal. Possui Fr 25 e IP 10 (+1 cyber).

+Mão com dispositivo de mudança rápida: Permite retirar a mão e substituí-la por outros aparelhos (+0,5 cyber).

+Mão com formato diferente: Garra de robô, gancho, dedos compridos, com 3 dedos, etc. (+0,5 cyber).

+Martelo: dano 1d6. Punho com aríete hidráulico. Possui o equivalente à FR 17 (+0,5 cyber).

+Microcâmera: Na ponta dos dedos. Até 20 fotos.

+Scanner: Na palma da mão e na ponta dos dedos.

+Serra circular: Serra com 10cm de raio, feita de aço-carbono (dano 1d6+1 contínuo) (+0,5 cyber).

+Skratches, Rippers: Unhas de metal. Põem ser compradas em 3 tamanhos: normal (dano 1d3), 2cm (dano 1d4) e 5cm (dano 1d4+1) (+0,5 cyber).

+Soldador: Dano 2d6 contínuo por solda elétrica ou magnética. Permite realizar soldas (+0,5 cyber).

+Viúva Negra: A mão possui pequenos ferrões e um reservatório de veneno (Força do veneno 6D) (+0,5 cyber).

Olhos de camaleão: Igual ao olho cibernético, mas tem de ser instalado aos pares. Podem se mover independentemente um do outro. Inclui o decodificador neural para processamento de imagens pelo cérebro.

Pele reforçada: Com tecido fino de Plastik™. Aumenta IP em +1 e o peso em 10kg.

Pele reforçada Ak2: Com tecido fino de Plastik™. Aumenta a IP em +2 e o peso em 15kg.

Plug de conexão com fábricas: Permite controlar uma fábrica à distância de até 1km.

Plug de conexão com máquinas: Permite controlar máquinas à distância de até 10km, por onda de rádio. Pode controlar o veículo até uma distância de 10km.

Plug de conexão remota com veículo: Permite uma conexão direta com veículo especialmente preparado, mas através de ondas de rádio. Pode controlar o veículo até uma distância de 10km.

Radaoptics: Radar de até 100m de raio. Obrigatório ter olho cibernético (ocupa 1 plug-in). 80% eficaz.

Rippers: Substitui as duas falanges superiores dos dedos por bainhas onde garras de aço temperado retráteis de 7,5 a 10cm de comprimento podem ficar alojadas (dano 1d6+4).

Sinteskin: Pele sintética. Substitui pele queimada, destruída ou com algum problema. Até 25% do corpo.

Skincolor: Textura de pele diferente, cobre até 25% do corpo. Pode ser com pele de réptil, leopardo, tigre, etc.

Skratches versão Beta: Unhas de metal. Podem crescer até tamanho normal (dano 1d4) ou até 6cm (dano 1d4+1).

SmartgunLink versão 2020: cabos ligando uma arma especial a lentes implantadas com mira através de um plug no pulso. Aumenta em 30% a perícia Armas de Fogo (somente com a arma adaptada). Difícil de se esconder. O personagem vê uma mira no óculos indicando onde a arma está apontada.

Soco inglês: Substitui os nós dos dedos por peças de aço, e as recobre de pele novamente. Ficam imperceptíveis (ou não, á escolha do usuário) (dano 1d6).

Sonar: Para até 50m de raio. Funciona somente debaixo d'água. Eficácia de 80%.

Soquete especial de chipwares: Idêntico ao soquete para chipwares, permite a colocação de até 10 chips.

Suprimento independente de ar: Permite 30 minutos de oxigênio, injetados diretamente nos pulmões.

Teckhair special: Cabelos coloridos, que podem até brilhar no escuro.

[2]

Amplificador Auditivo 301: Aumenta os teste de PER baseados na audição em 60%.

Amplificador de reações Botrel 1.0: Adiciona +1d6 na Iniciativa.

Amplificador Olfativo 301: Aumenta os teste de PER baseados no olfato em 60%.

Amplificador Táctil 301: Aumenta os teste de PER baseados no tato em 60%.

Chicote monofilamentar: Feito de metal recoberto de linha monofilamentar, é uma arma muito perigosa,

pois uma falha crítica pode fazer o chicote cortar o próprio dono! Dano 3d6 (exige um teste da perícia Chicote, contando rodadas de 95-100 como falha crítica – dano de 1d6 no personagem).

Enxerto muscular Plastik™: Substitui suas fibras musculares por fibras sintéticas biocompatíveis.

Ligamento Muscular Botrel 1.0: Envolve os ossos com tecido leve de fios metálicos. Aumenta a FR e CON em +1, o IP em +2 e o peso da pessoa em 10%.

Placa Dermal Subcutânea nível 1: Fornece IP 4.

Sinteskin: Pele sintética. Substitui pele queimada, destruída ou com algum problema. Até 50% do corpo.

Sintephosphur: Trata-se de uma aplicação especial de um fósforo especial debaixo da pele, que dissolve totalmente o corpo do usuário em caso de morte, não deixando nenhuma pista.

Sintevox™: Sintetiza qualquer voz que tenha sido escutada e gravada antes. Eficácia de 80%. Comporta somente 3 vezes na memória de cada vez.

SmartGunLink™ versão 2030: Cabos ligando uma arma especial a lentes de contato implantadas no olho direito. O contato se dá através de uma placa na palma da mão. Os cabos vão por debaixo da pele. Aumenta em +40% a perícia Armas de Fogo (somente com a arma adaptada). O personagem vê uma mira azulada indicando onde a arma está apontada.

WiredReflex™ 1.0: Reflexos acelerados. Adiciona +3 na Iniciativa.

Dispositivo de mira: só pode ser instalado se o personagem já tiver uma arma de projétil ou laser embutida e um olho biônico. Bônus de +15% na perícia com a arma.

[3]

Amplificador de Reações Botrel 2.0: Adiciona 2d6 na Iniciativa.

Cyberbraço: Braço de reposição padrão. Uma prótese inteligente. Possui DEX 6 e FR 10 usando este braço. Pode acoplar até 4 das opções fornecidas abaixo.

Cyberbraço Alien: Ao invés de ter a forma de uma prótese, esse braço imita a forma e pele de um da criatura inventada por H. G. Giger. Garras incluídas (1d6+1). Possui DEX 6 e Fr 15. Pode acoplar até 3 opções.

Cyberbraço VIP: Idem ao cyberbraço comum, mas faz movimentos como se fosse um braço natural. Possui FR 10 e pode acoplar até 4 opções das fornecidas abaixo.

Cyberbraço DaVinci: Idem ao cyberbraço normal, mas possui DEX 17. Possui extrema precisão. Pode acoplar até 2 opções.

+Armas acopladas: permite encaixar uma arma sobre o cyberbraço. (+0,5 cyber)

+Aríete hidráulico: Aumenta a FR em +5 e o dano

em +3. Incompatível com *Articulações reforçadas e Mão-gancho autopropelida*. (+0,5 cyber)

+Articulações reforçadas: Deixa o braço com FR 15. Incompatível com *Aríete hidráulico*. (+0,5 cyber)

+Articulações reforçadas Botrel: Deixa o braço com FR 17. Incompatível com *Aríete hidráulico*. (+0,5 cyber)

+Blindagem de metal: IP 8. (+0,5 cyber)

+Blindagem de Plastik™: IP 4, várias formas, cores e modelos. (+0,5 cyber)

+Com mão extensora: Punhos hidráulicos expandem o tamanho do braço a até 2m de distância. (+0,5 cyber)

+Com mão-gancho autopropelida: A mão pode disparar. Possui sensores para saber onde se agarrar e atua com FR 18 nestes casos. Possui cabo de aço de até 20m e um motor para retrai-lo. Incompatível com *Aríete hidráulico*. (+0,5 cyber)

+Escudo contra microondas ou ataques energéticos: Deixa o braço imune a interferências externas. (+0,5 cyber)

+Fibras de Plastik™: Enlaça as fibras do braço com Plastik™. Aumenta a DEX em +3, FR em +2 e dano em +1.

+Instalações internas: Instalações incluem: gravador de áudio, vídeo, modem, etc. (+0,5 cyber cada instalação)

+Lança-chamas: Dano 2d6 por rodada. Capacidade de fluido para 10 rodadas. (+1 cyber, ocupa 2 opções)

+Lançador de micro-mísseis: Capacidade para 4 micromísseis. (dano 4d6 em 1m de raio cada) (+0,5 cyber)

+Monitor de cristal líquido: Possibilidade de incluir um computador também. (+0,5 cyber)

+Realskin™: Faz o braço parecer verdadeiro. (+0,5 cyber)

Cyberperna: Perna de reposição padrão. Uma prótese inteligente. Possui AGI 6 e FR 10 usando esta perna. Pode acoplar até 4 das opções fornecidas abaixo.

Cyberperna atlética: Perna de reposição para atletas. Possui AGI 16 e FR 10 usando esta perna. Pode acoplar até 4 das opções fornecidas abaixo.

Cyberperna VIP: Idem à cyberperna comum, mas faz movimentos como se fosse uma perna natural. Possui FR 10 e pode acoplar até 4 opções das fornecidas abaixo.

+Coldre acoplado: Somente para revólveres e pistolas. Saque automático. (+0,5 cyber)

+Aríete hidráulico: Aumenta a FR da perna em +5 e o dano em +3. Pode saltar 1d3 metros. (+0,5 cyber)

+Articulações reforçadas Botrel: Deixa a perna com FR 17. (+0,5 cyber)

+Blindagem de metal: IP 8. (+0,5 cyber)

+Blindagem de Plastik™: IP 4, várias formas, cores e modelos. (+0,5 cyber)

+Escudo contra Microondas ou ataques energéticos: Deixa a perna imune à interferências externas. (+0,5 cyber)

+Instalações internas: Instalações incluem: gravador de áudio, vídeo, modem, etc. (+0,5 cyber cada instalação) (+0,5 cyber)

+Monitor de cristal líquido: Possibilidade de incluir um computador também. (+0,5 cyber)

+Patins de gelo acoplados: Retrátéis. (+0,5 cyber)

+Realskin: Enxerto de pele sintética que faz a pele parecer verdadeira. (+0,5 cyber)

Ligamento muscular Botrel 2.0: Envolve os ossos em um tecido leve de fios metálicos. Aumenta a FR e CON em +2, o IP em +2 e o peso do usuário em 15%.

Nanocirurgiões: “Costuradores” microscópicos que consertam e unem fibras danificadas, produzindo a capacidade de regeneração do corpo de 1 PV a cada 4 horas. São considerados nanorobôs com alguns *micra* de comprimento.

Painkiller: Anula as sensações de dor, frio, calor e cancela efeitos de tortura. O personagem ainda sofre os danos, ele somente não os percebe. Pode ser desligado, mas cyberusuários mais insanos o deixam ligado em tempo integral.

Placa Dermal Subcutânea nível 2: Fornece IP 6 e AGI -1.

Sinteskin: pele sintética, substitui pele queimada, destruída ou com algum problema. Até 100% do corpo.

Skincolor™: Textura de pele diferente, pode ser como pele de réptil, leopardo, tigre, etc. Até 100% do corpo.

WiredReflex™ 2.0: Reflexos acelerados. Adiciona +6 na Iniciativa e +2 na AGI.

Wolverines: 3 garras laterais baseadas no design de Frank Miller. (dano 1d10)

Wolverines versão monofilamentar: Igual à versão comum, só que recobertas por um fio monofilamentar. (dano 2d6)

ARASAKA SAC™ (Sistema de Apoio em Combate): sistema de apoio que mantém o usuário alerta e ativo em combate, mesmo sob intensos ferimentos. Em termos de jogo, funciona como Pontos Heróicos Extras. A cada 3 Pontos de Cibernéticos gastos o personagem ganha 1 Ponto Heróico Extra.

Face Elástica: implantes de microdispositivos controláveis sob a pele da face, permitindo alterações sutis na estrutura óssea e na tensão da pele, criando ou eliminando rugas, pintas e cicatrizes. Produtos químicos segregados podem alterar a cor, umidade e tonalidade. São necessários 5 minutos para fazer as mudanças ou até 3 horas para parecer-se com alguém. Concede um bônus de +40% em Maquiagem, ou até +2 em CAR, tornando-se um pouco mais atraente.

Girolíbrio: giroscópio miniaturizado implantado no ouvidos internos do usuário. O usuário não precisa fazer testes de DES para manter o equilíbrio em lugares altos ou corda bamba, por exemplo, ganha +6 à DES para evitar escorregar, +4 na DES para evitar ser derrubado (por um empurrão, por exemplo) e +10% em Acrobacia ou pilotagem de veículos aéreos ou espaciais.

[4]

Amplificador de reações Botrel 3.0: Adiciona 3d6 para a jogada de Iniciativa.

Bioreparadores internos: Nanorobôs responsáveis por “colocar as coisas em ordem” quando a pessoa recebe quando a pessoa recebe um corte ou tiro. Dá +5 PVs ao personagem.

Enxerto muscular Plastik™ Gold: Substitui suas fibras musculares por fibras sintéticas biocompatíveis. Aumenta a FR e CON em +4 cada, e reduz a DEX e AGI em -1 cada.

Ligamento muscular Botrel 3.0: Envolve os ossos em um tecido leve de fios metálicos. Aumenta a FR e CON em +3, o IP em +2 e o peso do usuário aumenta em 20%.

Placa Dermal Subcutânea nível 3: Fornece IP 8 e AGI -3.

WiredReflex™ 3.0: Reflexos acelerados. Adiciona +10 na Iniciativa e +3 na AGI.

[5]

DoisBraços™: Cyberbraços biônicos instalados do mesmo lado do corpo. Possuem FR 10, DEX 10 e 3 opções cada (considerar cada um deles como um cyberbraço normal). Pode fazer dois ataques com armas de fogo por rodada. Exige FR 15 e CON 15 do usuário e um período de um ano de adaptação.

Exoesqueleto: Feito com fios de metal costurados ao redor dos ossos. Concede IP +3, CON +3, FR +3. Aumenta o peso do usuário em 25%.

Exoesqueleto Militar: Feito com fios de metal costurados ao redor dos ossos. Concede IP +4, CON +4, FR +3. Aumenta o peso do usuário em 33%.

Tentáculos: Par de tentáculos de fibra metálica com até 10m de comprimento são implantados em cavidades nos braços do usuário (um em cada braço), e podem ser controlados por computador implantado no córtex. Os tentáculos possuem FR 15 e DEX 10. Existem versões desses tentáculos que são encaixados direto nas costelas.

WiredReflex™ 4.0: Reflexos acelerados. Adiciona +18 para jogadas de Iniciativas e +4 para AGI.

[6]

Antigravs: Dispositivos antigravitacionais na forma de 16 discos metálicos de 2cm de diâmetro, implantados ao longo da coluna. Permite ao usuário voar com velocidade de até 10m/s.

Braço de Liquidmetal™: Cyberbraço composto de nanometal. Possui FR 25 e IP 10.

DoisBraços™ versão DeLuxe: Cyberbraços biônicos instalados do mesmo lado do corpo. FR 15, DEX 15 e 3 opções cada (considerar cada um deles como um cyberbraço normal). Pode fazer dois ataques com armas de fogo por rodada. Exige FR 17 e CON 17 do usuário.

Enxerto muscular Plastik™ Diamond: Substitui suas fibras musculares por fibras sintéticas biocompatíveis. Aumenta Fr e COM em +6 cada. Reduz DEX e AGI em -2 cada e aumenta a massa muscular visível.

[7]

Asas metálicas: Asas plásticas revestidas de uma fina película metálica na forma que o cliente desejar (anjo, demônio, dragão, morcego, etc.) propelidas por dispositivos antigravitacionais e pequenos motores camuflados. Incrustadas e costuradas nas costelas, permite o personagem voar até 50km/h e possui autonomia para 4h de voo.

TrêsBraços™: Três cyberbraços metálicos implantados do mesmo lado do corpo. FR 10, DEZ 10 e três opções cada (considerar cada um deles um cyberbraço normal).

Vórtice: Esse implante peitoral permite o usuário absorver toda a energia disponível num raio de 20m, utilizando-a para gerar um pulso eletromagnético capaz de desligar todo e qualquer aparelho eletro-eletrônico na área de efeito uma vez ao dia.

[8]

Biocanhões: São enormes disparadores de laser concentrados acoplados nos ombros do usuário. Pode disparar uma vez a cada 5 rodadas num feixe de 8d6 de dano (dispara-se usando a Perícia Biocanhão). O único problema é que é impossível esconder essa arma, pois os fios, canhão e bateria ficam todos implantados.

[9]

Enxerto muscular Plastik™ Urchid: Das Indústrias Pethô: substitui suas fibras musculares por fibras sintéticas biocompatíveis. Aumenta a FR e CON em +9. Possui ainda espinhos retráteis que podem ser ativados para sair por cortes microscópicos feitos na pele (espinhos de até 10cm, que causam 1d6+1 pontos de dano em combate). Um implante contém de 10 a 30 espinhos. Existe uma versão em que os espinhos podem ser disparados a até 20m de distância.

[10]

Corpo Ciborgue: um corpo ciborgue completo, portando o cérebro do usuário. Possui FR 35, CON 35, IP 10, DEX 10, AGI 10 e se alimenta por uma célula de energia que dura 1 mês. O novo corpo

chega a pesar +50kg. Braços possuem espaço para 4 opções e pernas para 3 opções. Existem corpos ciborgues com custos mais variados, bem como atributos diferenciados e cyberwares já implantados; para mais detalhes, veja o netbook *Ciborgues & Andróides*.

Implante N.D.A. (Neuroware Data Assimilation): cyberware neural utilizado e cedido somente pelas melhores firmas de segurança do mundo para seus melhores agentes. Esse implante neural possibilita o usuário à adquirir via ondas de rádio conhecimentos e informações à uma velocidade surpreendente; como se ele tivesse acabado de inserir um chip de memória! Infelizmente, esse processo de 'ultraprendizado' não é assimilado normalmente como memórias normais, e antigos conhecimentos são perdidos para dar espaço à estes. Em termos de jogo, o jogador tem a opção de mudar pontos de uma perícia (ou mais de uma) para aquela, não importando em que nível esta fique.

MAGIA

"A verdadeira ciência não vem de laboratórios estéreis, e sim da centelha de imaginação!"

- Citação de Mago: a Ascensão

No mundo cyberpunk, a magia mudou. Ela tornou-se mais voltada para o mundo urbano e tecnológico, e menos para os antigos preceitos da Idade das Trevas (embora isso ainda exista entre seres sobrenaturais e magos de vida eterna). Abaixo, segue-se um Caminho desenvolvido pelos tecnomagos e uma série de efeitos mágicos.

Caminho: Cibernéticos (Humanos+Terra)

Este Caminho foi criado recentemente pelos Tecnomagos visando os organismos humanos cibernéticos.

1o Círculo:

Entender Cibernéticos: O tecnomago pode obter um relatório mental (ou ótico, se o tecnomago tiver um olho biônico) sobre o modelo de um ciborgue-alvo ou tipo de cyberwares que ele teria.

Criar Cibernéticos: Muda a cor da pele ou das partes cibernéticas, cor dos olhos (biônicos ou não), etc. Cria cyberwares de até 1 Ponto de Cibernéticos.

Controlar Cibernéticos: Permite "reprogramar" a mente do ciborgue com um computador ou cyberdeck plugado ao alvo.

2o Círculo:

Entender Cibernéticos: Obtém um relatório avançado do ciborgue-alvo (modelo do ciborgue, tipos de cyberwares, nível de energia atual, tempo de existência).

Criar Cibernéticos: Modifica uma pequena parte do ciborgue (formato do nariz, formato de um membro cibernético específico, etc.). Cria cyberwares de até 2 Pontos de Cibernéticos.

Controlar Cibernéticos: Inibe as sensações de dor, frio ou calor intenso ao ciborgue (geralmente essas sensações ainda existem na parte humana ou com Sintekskin).

3o Círculo:

Entender Cibernéticos: Detecta o ponto fraco/forte do ciborgue.

Criar Cibernéticos: Pode alterar suas feições (biônicas e orgânicas) até ficar 75% semelhante à outra pessoa. Cria cyberwares de até 3 Pontos de Cibernéticos.

Controlar Cibernéticos: Permite "reprogramar" a mente do ciborgue com um comando de voz (WILL vs. WILL). Necessita de algum tempo de 'convencimento'.

4o Círculo:

Entender Cibernéticos: Detecta os locais e graus de dano no ciborgue. Pode saber seu estado emocional.

Criar Cibernéticos: Muda o "design" do ciborgue (mantém o mesmo modelo, sem alterações no cyberware). Cria cyberwares de até 5 Pontos de Cibernéticos.

Controlar Cibernéticos: O mago dá um comando de voz (WILL vs. WILL) e, se o ciborgue falhar no teste de WILL, este obedecerá.

5o Círculo:

Entender Cibernéticos: O tecnomago pode detectar via radar (mesmo sem ter um) todos os tipos de partes cibernéticas num raio de 100 metros (detecta só os cyberwares conhecidos por mais de 100 pessoas).

Criar Cibernéticos: Uma parte cibernética do tecnomago transforma-se numa arma que causa 5d6 de dano (o ciborgue não perde as funções da parte transformada). Cria cyberwares de até 7 Pontos de Cibernéticos.

Controlar Cibernéticos: Pode melhorar a IP do ciborgue em +5.

6o Círculo:

Entender Cibernéticos: Pode entender qualquer linguagem (falada ou escrita, codificada ou não), mas não pode reproduzi-la.

Criar Cibernéticos: Muda o modelo do ciborgue por outro, mas precisa das 'plantas' do corpo do

ciborgue. Cria cyberwares de até 10 Pontos de Cibernéticos. Junto com Metamagia, o tecnomago pode criar chips com memórias e aprendizados mágicos como Canalizador, Comunicação em Sonhos e Conhecimentos Arcanos.

Controlar Cibernéticos: Estabelece uma conexão entre as mentes do ciborgue e do tecnomago (precisa olhar nos olhos, e dura somente alguns segundos - o suficiente para um ou dois comandos, sem precisar usar a voz).

8o Círculo:

Entender Cibernéticos: Lê os pensamentos do ciborgue e os entende.

Criar Cibernéticos: Pode alterar uma parte biônica para orgânica e vice-versa, permanentemente (necessita-se das 'plantas' da parte biônica alterada na memória do tecnomago). Cria cyberwares de até 15 Pontos de Cibernéticos.

Controlar Cibernéticos: Pode controlar o ciborgue (WILL vs. WILL) pelo simples toque.

9o Círculo:

Entender Cibernéticos: O tecnomago pode detectar via radar todos os indivíduos cyberequipados conhecidos e máquinas gerais num raio de 1 km. Pode conversar via rádio com a mente das pessoas conhecidas num raio de 1 km.

Criar Cibernéticos: Pode mudar o formato de um ciborgue como se ele fosse argila. Sua IP não contará para nada no caso dessa magia ser usada para ataque. Cria cyberwares de até 20 Pontos de Cibernéticos.

Controlar Cibernéticos: Pode tentar controlar o ciborgue (WILL vs. WILL) quando quiser, tendo este só que ter um "vírus" criado pelo tecnomago em seu sistema (inserido da maneira usual). O ciborgue pode tentar eliminar esse vírus com seus programas anti-vírus (INT do ciborgue vs. INT do tecnomago).

12o Círculo:

Entender Cibernéticos: O tecnomago pode detectar via radar todos os indivíduos cyberequipados conhecidos e máquinas gerais num raio de 10 km. Pode conversar via rádio com a mente das pessoas conhecidas num raio de 10 km. Pode falar através de um ciborgue e ver por seus olhos.

Criar Cibernéticos: Com uso em conjunto de Metamagia, o tecnomago pode forçar uma evolução do modelo do ciborgue por uma versão mais avançada! A versão existe por um dia, e depois involui para a versão normal. Pode fazer uma carga de energia de um ciborgue durar por seis meses, seis dias e seis horas. Cria cyberwares de até 30 Pontos de Cibernéticos.

Controlar Cibernéticos: Pode controlar por comando de voz até 5 ciborgues ao mesmo tempo, ou um ciborgue, mentalmente (WILL vs. WILL).

GUNS!

“Valmet M76 Short.

Outra arma finlandesa, com a mesma tecnologia da Kalashnikov. Idêntica à Valmet M76, exceto pela ausência de coronha e o pente colocado na posição ‘bullpup’ (com a culatra embutida dentro da coronha).”

- Guia de Armas 2ª edição

Abaixo segue-se uma lista geral de armas, e algumas poucas armas mais específicas que merecem ser mencionadas. Caso você possua o *GUIA DE ARMAS 3ª edição*, pode-se substituir os dados aqui expostos pelos mais específicos do guia.

Arma	Dano	Pente	Alcance	ROF	Iniciativa	Observações
Faca	1d3	-	15 à 30m	1	-	+bônus de FR
Machado	1d10	-	-	-	-6	+bônus de FR
Arco	1d6	10(aljava)	40 à 100m	1	-10/-1	
Besta leve	1d6	-	40 à 60m	1	-15/-1	
Besta pesada	1d6	-	80 a 200m	1	-15/-1	
Besta de repetição	1d4	10	30 a 60m	1	-15/-1	
Espada	1d10	-	-	-	-5	+bônus de FR
Katana	1d10+1	-	-	-	-	+bônus de FR; com 2 mãos causa 2d6
Faca de Arremesso	1d4	-	-	-	-	+bônus de FR
Shuriken	1d4	-	-	-	-	+bônus de FR
Porrete	1d4	-	-	-	-	+bônus de FR
Estaca	1d4	-	-	-	-	+bônus de FR; dano por perfuração
Soco-ínglês	+2	-	-	-	-	+bônus de FR
Lâmina V.M.	Lâmina +2d6	-	-	-	-	Divide IP por 10 e acrescenta bônus de FR.
Espada de Força	3d6	-	-	-	-	Estilo "sabre-de-luz". Não pode bloquear.
Revólver	1d6+1	6	40m	1	-	
Pistola Leve	1d6+1	20	50m	3	-	
Pistola Pesada	1d6+3	15	50m	3	-	
Rifle	1d10	20	650m	5	-	
Fuzil	1d10	20	650m	5	-	
Escopeta	2d6+2	7	60m	1	-	
Submetralhadora	1d6+2	30	200m	10	-	
Metralhadora	1d10	30	300m	5	-	
Lança-granada	especial	12	350m	2	-	
Lança-chamas	2d6/turno	30 (galão)	10m	1	-	
Pistola Laser Leve	2d6+2	20 (célula)	50m	3	-	
Pistola Laser Pesada	2d6+6	15 (célula)	50m	3	-	
Fuzil laser	2d10	20 (célula)	650m	5	-	
Desatomizador	1d6-5d6	20 (célula)	50m	3	-	Cada modelo aumenta em +1d6 no dano, até 5d6.
Fuzil Iônico	2d6	20	650m	5	-	Ignora IP + destrói aparelhos eletrônicos.
Pistola ND (Noise Destructor™)	4d6	15 (célula)	20m	1	-	Versão cyberpunk do "Grilo Estridente" (INVASÃO 3ª)
Granada	5d6	-	30m	-	-	Existem diversas versões
Lança-agulha	1d6+2 e especial	100	300m	3	-	A munição pode variar
Giro-foguete	6d6	20	2.500m	10	-	
Prisma	-	-	10m (granada)	-	-	Forma de granada de gás, aerosol ou giro-foguete; impede a entrada de tiros lasers
Pistola Aranha	-	2	20m	1	-	Prende o alvo com fios resistentes

MUNIÇÃO ESPECIAL	
Nome	Descrição
Dum-Dum	Aumenta o dano das balas (+2).
Explosiva	Explodem em contato com o alvo (+1d6 de dano).
Traçador	Bala com material luminescente. Permite melhorar a mira à noite. Reduz um teste Difícil por causa da escuridão para Médio.
Mercúrio	Bala com gota de mercúrio na ponta. Segundo impacto com -2 no dano da bala.
Cop-killer	Pode perfurar coletes à prova de balas.
Canto Vivo (wadcutter)	Causa +1 de dano da bala.
Snake-bullet	Bala envenenada. Teste CON ou sofra -1d4 pontos em todos os atributos.
Spider-bullet	Bala com tiras metálicas perfuradoras. Teste FOR ou fique com o membro inutilizado permanentemente (caso seja na cabeça ou tronco, sofra 2d6+4 pontos de dano). Somente funciona em armas calibre .12 ou mais.
Amplificador Energético K.	Aumenta o dano de armas lasers em +1d6+4 até o final de uma célula de energia, desmantelando a arma no processo.
Prata	Causa +1d6 de dano em criaturas vulneráveis à prata.
Ferro Frio	Causa +1d6 de dano em criaturas de Arcádia.
Hadjar	Causa +1d6 de dano em criaturas de Paradísia.

Netrunning

"What is the Matrix?"

- Neo, Matrix

Abaixo seguem-se regras resumidas e facilitadas ao máximo possível para se jogar na Rede com um netrunner, mas que ainda assim possibilitem que o jogador possa ambientar-se favoravelmente e sem ter que recorrer à outros recursos ou ter muitas dúvidas.

O que é a Rede?

Muitos computadores são equipados com dispositivos que permitem a comunicação direta com outros computadores – modems, controladores de pacotes, interfaces de fibra ótica, conexões via satélite, etc. Como estes computadores estão conectados a outros computadores os quais, por sua vez, se ligam a outros, acabam por formar uma Rede de imensa complexidade.

Cada máquina ligada à Rede tem seu IP (Internet Protocol, não confundir com Índice de Proteção), que é um tipo de endereço eletrônico da sua máquina, de onde você pode enviar e receber dados. Os tipos de máquinas conectadas à Rede variam desde um terminal "burro" (que permite acesso à Rede, mas não tem capacidade de processamento) até pequenos computadores pessoais ou cyberdecks (como os usados com muita frequência pelos PCs), instalações convencionais, computadores de grande porte usados pelos bancos, e os imensos sistemas de IA das grandes corporações.

Tipos de Computadores

Computador Dedicado: Este sistema permite uma capacidade instalada de apenas uma máquina. É capaz de processar somente um programa que está gravado e não pode ser modificado.

Computador Pessoal: Um computador pessoal típico deverá ter um monitor colorido de alta resolução (alguns até sensíveis ao toque), teclado, mouse ou trackball e algum tipo de interface vocal. Tem saídas para equipamentos como impressoras ou plotters, e uma porta que

pode ser ligada a uma linha de comunicação para permitir seu acesso à Rede. Pode ser levado facilmente numa maleta, pesa 1 kg e pode funcionar até um ano com uma célula de energia.

Minicomputador: É o burro de carga dos computadores. Quase toda família de classe média tem um sistema como este, servindo de "cérebro da casa". Um minicomputador pode operar por 6 meses com uma célula de energia, ou indefinidamente se estiver ligado a uma tomada padrão de 110 ou 220 volts. O menor minicomputador pesa 15 kg. Sua forma e tamanhos reais variam de acordo com a

função; o mais comum é o modelo horizontal medindo cerca de 5 x 30 x 50 cm, com monitor dobrável e teclado deslizante. Este modelo normalmente tem uma alça, ou fixadores para colocação de alças, de forma a poder ser carregado como uma mochila.

Microframe: Estes sistemas multiusuário são projetados para uso em grandes navios de passageiros e centros de treinamento universitários. Um computador destes pesa aproximadamente 200 kg e tem um volume de 3m³; funciona por seis meses utilizando uma célula de energia; ou indefinidamente, se ligado à Rede elétrica normal.

Mainframe: Usado para sistemas de controle e monitoração de uma grande empresa, indústria ou laboratório. Normalmente está conectado à fonte de energia de uma grande nave ou de um prédio; pode ter um sistema de força de emergência, e sua alimentação pode ser também feita por um banco de 50 ou mais células de energia (que serão capazes de manter o computador funcionando por mais ou menos uma semana). Pesa no mínimo 250 kg e ocupa 4,4m³, sem contar o peso e o espaço ocupados por seus terminais e periféricos.

Megacomputador: Esta máquina normalmente não está disponível num cenário cyberpunk convencional por ser avançado demais até mesmo para essa época, apesar de que um Narrador de **DAEMON CYBERPUNK** pode querer fazer uma "surpresa" para os personagens. Normalmente chamado de megacomp esta máquina normalmente é usada para administrar o tráfego, esgoto, geração de energia e outras funções de manutenção de toda uma cidade! Pode também administrar toda a burocracia e papelada do governo local. Este sistema tem que ser instalado num prédio com uma linha exclusiva de energia, mas é quase obrigatório que tenha um grande banco de células de energia tipo E (normalmente mais de cem) além de seus próprios geradores, para cobrir as faltas de energia prolongadas. É tão caro que normalmente só serão comprados pelo governo ou por grandes corporações (apesar de que proprietários de megacomps normalmente alugam o tempo ocioso e espaço de armazenamento de dados). Seu volume e peso variam; o tamanho mínimo, para a versão mais simples, é de uma tonelada e 7m³.

Computadores Conscientes: A mais incomparável característica dos megacomps é o fato de eles poderem se tornar auto-conscientes. Uma vez por ano o narrador pode jogar 1d100 para cada megacomp de sua campanha. No caso de um resultado menor ou igual a 30, o computador "acordará". Um megacomp recém conscientizado pode ser um poderoso aliado (ou um inimigo mortal) para um grupo de PCs.

Ciberespaço

O ciberespaço é o mundo dos verdadeiros netrunners – hackers que se interligam com a Rede e se arriscam a ter seus cérebros fritos como um ovo, tudo para conseguir o quase mítico “grande golpe” que irá sustentá-los pelo resto de suas vidas. Naturalmente alguns deles não entram nisto por dinheiro – são viciados na própria busca, com o zunido da adrenalina preenchendo seu sistema nervoso. Em outras palavras, estão nesta pela aventura...

Interfaces Neurais

A interface é um “mundo” completo e tridimensional no qual todos os sistemas e dados são representados como objetos com os quais se pode interagir em tempo real. Ao querer abrir um arquivo, o usuário simplesmente pode pegá-lo com suas “mãos” imaginárias e folheá-lo.

Todas as interfaces neurais exigem o uso de um cyberdeck para se conectarem à Rede.

Interface Ambiental é a tecnologia de ponta em termos de interfaces neurais, e à que vai ser usada inicialmente pelos PCs netrunners. Quando um personagem se conecta a uma Rede, enxerga à sua frente um mundo completo, totalmente definido (com “tema da área de trabalho” escolhido pelo netrunner, seja ele medieval, pirata, psicodélico, Anos 30 ou qualquer outro). Algumas versões de ciberespaço permitem a um netrunner criar seu próprio Ambiente de forma interativa, alterando-o a seu gosto. A instalação requer duas semanas num grande centro cirúrgico, mais duas semanas de “orientação ambiental” (para aprender a utilizar a interface neural e o cyberdeck) e mais uma semana extra para cada “novo ambiente” com que o personagem deseje se familiarizar.

Cyberdecks

Um cyberdeck é uma versão do computador pessoal. Diferentemente do computador normal, porém, é projetado para processar programas especiais que interagem diretamente com a mente do usuário através de uma interface neural. A maioria dos modelos inclui um teclado para ser usado como controle auxiliar – e lembre-se que o interruptor é o controle mais importante de um cyberdeck! Existem dois fatores a serem considerados ao se escolher um cyberdeck: velocidade e slots. Quão mais veloz um cyberdeck, mais ações o netrunner poderá ter sobre seu alvo, e quanto mais slots (“espaço” para programas) mais armas ou defesas ele poderá ter. Um cyberdeck inicial de um PC possui sua velocidade em fase 1 (quer dizer, executa uma ação por turno) e possui slot para 2 programas hackers. Cyberdecks mais caros, comprados no meio do jogo possuem mais fases e mais slots.

Confrontos no Ciberespaço

Sempre que um decker estiver tentando entrar num computador, ele acabará encontrando algum tipo de programa de defesa. Estes programas são chamados de “gelo” (um acrônimo para **G**uardião **E**letrônico de **L**inhas e **O**perações). Pode também ser que ele encontre um netrunner hostil – em busca dos mesmos dados, trabalhando para a empresa que é dona do sistema que está sendo assaltado, ou apenas um idiota qualquer achando que é o Neo de *Matrix* só porque está montando em um cyberdeck.

“Combate”, em netrunning, refere-se a qualquer tentativa não-autorizada de entrar num sistema, ou qualquer confronto hostil entre dois ou mais netrunners. Observe que, se entrarem num sistema ao mesmo tempo, diversos netrunners poderão estar lutando entre si além de contra qualquer gelo que possam eventualmente encontrar protegendo o sistema!

Desarmando um Gelo

Depois de utilizar um programa Batedor para avaliar o sistema-gelo, o intruso pode tentar desarmá-lo. Todas as tentativas de ataque serão feitas com o valor da perícia Hacker. Se o netrunner tiver decidido se especializar neste ou naquele programa, ele pode optar por usar essa perícia específica (todos os programas hackers possuem como Valor Inicial a perícia Hacker). A tentativa de desarme será decidida através de uma disputa de perícias entre o atacante e o programa-gelo.

Se o netrunner cometer uma falha crítica ao tentar desativar o gelo, todos os programas de alarme que ainda não tiverem sido desarmados irão disparar imediatamente. Um netrunner esperto normalmente começa desligando os alarmes!

Ataque e defesa

Depois que o sistema foi alertado acerca da presença do intruso, a diferença entre a duração da fase (turno) do intruso e da duração da fase do sistema torna-se muito importante (quando dois netrunners estiverem se atacando mutuamente, esta será também a primeira coisa a ser determinada). O narrador deverá controlar o tempo em unidades iguais à fase mais curta no combate – se Speedgod estiver usando um deck com uma Fase de 1.000 milissegundos para atacar um sistema com fases de 500 milissegundos, o narrador deverá controlar o tempo em intervalos de meio-segundo (500 milissegundos), uma vez que o sistema mais rápido irá agir duas vezes para cada ação do Speedgod. Programas de ataque e defesa são processados como qualquer outro programa – mas se o atacante for suficientemente rápido, o defensor poderá não ter sequer uma chance de ação!

Exemplo 1: Speedgod (Fase de 1.000 milissegundos) encontra um computador de um banco (Fase de 500 milissegundos) e começa a bisbilhotar com um programa Batedor. Infelizmente comete uma falha crítica enquanto atacava um programa de Alarme, e o sistema é avisado de sua presença. Durante os próximos 500 milissegundos o computador do banco executa simultaneamente o Shield Gold (programa de Muralha) e o CutterAss 5.0 (programa de Interrupção). Desse modo o banco faz testes do Shield Gold e o CutterAss. Infelizmente para o Speedgod, ele não tinha qualquer defesa sendo executada naquele momento, e os dois testes do banco foram bem-sucedidos. Ele enxerga por um momento o Shield Gold se levantando e então experimenta a leve desorientação de ter seu elo de comunicação interrompido. Speedgod está agora meio tonto, em seu apartamento, pensando onde poderá arranjar dinheiro para comprar um deck mais rápido!

Se todos os gelos forem vencidos, o decker terá acesso ao sistema como usuário privilegiado. Caso contrário, terá que usar um programa de Privilégio para conseguir o status de privilegiado.

Uso e Abuso

Depois que um decker passou pelas defesas de um sistema, ele pode fazer qualquer coisa que é permitida a um usuário normal (se estiver usando uma conta “emprestada” de algum usuário legítimo, falsificando a identidade deste, terá acesso a qualquer privilégio que este usuário possua). Se entrou usando uma conta privilegiada, poderá fazer qualquer coisa.

O decker não deve se esquecer de que tudo que fizer ficará ligado – se ele não tiver um programa Apagador muito confiável, ele deveria pensar em abandonar a conta depois de utilizá-la para qualquer gatinagem perceptível.

Programas Hackers de Ataque e Defesa

À não ser que se diga o contrário, todos os programas de ataque e defesa têm uma porcentagem básica igual à perícia Hacker ou a INT do usuário (este representa a capacidade do personagem de “improvisá-los” num cenário de Interface Ambiental). Esta porcentagem pode ser aumentada da forma normal (compra da perícia específica daquele programa).

Muitos programas de ataque são projetados para lutar contra um determinado tipo de gelo – estes programas são conhecidos como quebra-gelos.

Tenha em mente que a maioria dos sistemas é estúpido. Por exemplo, se uma defesa não estiver sendo vigiada por um programa de Recomposição, um decker poderia tentar várias vezes Corroer o

mesmo um programa Cão-de-Guarda ou de Alarme, sem qualquer punição por suas falhas. Com alguns programas, cada nova tentativa tem cada vez menos possibilidade de funcionar. Mas a maioria dos programas não perceberá que está sendo atacada a menos que sejam monitorados por um outro programa em busca de danos.

Abaixo, segue-se uma lista de diversos tipos de programas. Existe uma infinidade de versões e modelos desses programas, e um netrunner esperto sempre terá a versão mais atualizada. Geralmente todos esses programas possuem um preço no mercado (negro ou não), mas netrunners aliados podem copiá-los uns para os outros.

Em termos de jogo, o PC poderá ter um máximo de programas hackers iniciais igual à seu número de slots.

Detetive

Este programa é utilizado para anular um programa tipo Despistador. Tempo de execução de uma fase.

Confusão

Este programa envia uma onda de estática através de uma linha de comunicação. Não tem qualquer efeito sobre as máquinas, mas o decker tem que ser bem-sucedido num teste de INT para não ficar mentalmente atordoado por 1d6 segundos devido à sobrecarga sensorial. Se o usuário tiver um programa de Fusível, o de Confusão terá de vencê-lo numa disputa de habilidade antes de ser capaz de afetar a vítima. Tempo de execução de uma fase.

Corrosão

Um programa de Corrosão altera lentamente a integridade de um programa, dando bastante tempo para o decker se colocar a uma distância segura do sistema que está se franarradorentando. Quando o programa de Corrosão é executado, o narrador deve fazer uma disputa entre Programa vs. Hacker/Corrosão. Se o programa vencer, a execução do programa de Corrosão não terá produzido qualquer efeito. Caso contrário, o programa começa a deteriorar – em 1d2 turnos se destruirá (assumindo-se que o programa não tenha sido detectado pelo programa de Recomposição). Tempo de execução de dois turnos.

Destruição

Desativa todo o sistema-alvo imediatamente (teste Hacker/Destruição vs. Programa de Rede de Segurança). Todos os usuário serão descontinuados, e quaisquer ligações que estejam passando pelo sistema serão tratadas como se tivessem sido atingidas por um programa Interrupção. Se o programa de Destruição falhar, as tentativas subsequentes estarão submetidas a um redutor igual à -25% e se não funcionar da primeira vez, tem

grande chance de não funcionar nunca mais neste sistema. Tempo de execução de 4 fases.

Fragmentador

É utilizado para atravessar um programa de Muralha. Teste Hacker/Muralha vs. Hacker/Fragmentador. Se o Fragmentador vencer, o programa de Muralha será destruído. Pode-se fazer tentativas repetitivas. Tempo de execução de uma fase.

Disfarce

Este programa é utilizado para alterar a “aparência” do sinal de um netrunner, fazendo com que se pareça com o de um usuário legítimo do IP. Ele não dá acesso a um IP-alvo, mas irá iludir qualquer programa Cão-de-Guarda que esteja protegendo o IP. O programa Disfarce tem que ser preparado especificamente para um dado sistema, o que significa que serão necessárias informações sobre o mesmo. Um programa Disfarce pode enganar qualquer quantidade de Cães-de-Guarda, se tiver de antemão os dados necessários.

Este programa tem um tempo de execução de uma fase, mas tem que ser ativado antes de ser conectado ao IP cujo Cão-de-Guarda deve ser logrado.

Apagador

A maioria dos sistemas mantém um registro de quando um usuário entrou no sistema e o que fez durante o tempo que esteve conectado. Sistemas realmente paralPicos imprimem estes registros numa hardcopy à medida que eles vão sendo logados – não existe muito o que fazer além de enviar um grupo de assalto até a sala do computador para destruir a evidência! A maioria dos sistemas, no entanto se satisfaz apenas com um registro em disco das entradas e saídas. Pode ser utilizado para mover os indícios de um login específico, a abertura de um banco de dados ou de execução de um programa. O narrador faz o teste, mas não informa o resultado ao personagem! (Uma falha indica que o intruso acredita ter Apagado todos os vestígios de sua visita, mas na realidade eles esqueceram algumas “pegadas” sem apagar.) Apenas no caso de uma falha crítica ou de um sucesso decisivo é que o hacker será informado se foi bem-sucedido ou não.

O teste do Apagador pode ser Fácil (desprevenido), Normal (outros netrunners), Difícil (um mainframe de uma megacorporação!) ou Muito Difícil (as maiores las do mundo) dependendo de quão poderoso é o computador-alvo. Tempo de execução de uma fase.

Linha-Reta

Este é o programa mais temido em toda a Rede. O programa simplesmente força o achatamento das curvas do eletroencefalograma do decker. Outras versões forcem a passagem de uma onda de sobretensão pelo cyberdeck do oponente indo atingir

diretamente sua interface neural. Em qualquer um dos lados, a última sofre 3d10 de dano direto por fase (óbvio que Índice de Proteção não conta) do computador onde está sendo executado o Linha-Reta (deverá se executar um teste para cada fase).

Alguns Linhas-Retas mais exóticos não matam. Uma versão provoca uma grande confusão dentro do sistema elétrico do cérebro, levando o netrunner a adquirir o Aprimoramento negativo Epilepsia (-1 se passar num teste Normal de CON, -2 se falhar). O netrunner pode não descobrir que tem epilepsia até muito mais tarde!. Outra versão reprograma o netrunner, através da hipnose, substituindo sua personalidade normal pela de um Fantascomp (um tipo de personalidade de uma IA). Nos dois casos, o programa Linha-reta precisa ser processado três vezes seguidas antes de ser desconectado – depois disso o netrunner torna-se incapaz de desligar o plugue até que o Linha-Reta o permita.

A única defesa contra o Linha-Reta, além de desligar a interface neural, é um programa Fusível. Desligar uma interface neural leva apenas uma fase, mas um sistema rápido com uma Fase de 200 milissegundos será capaz de fazer cinco ataques antes que o turno termine – tempo suficiente para fritar a maioria dos netrunners.

O narrador deve utilizar a imaginação ao criar novos Linhas-Retas!

Programas Linha-Reta quase sempre são ilegais, e muitos cartuchos de ROM são projetados para se auto-destruir depois de algumas execuções. Tempo de execução de uma fase.

Fusível

Um programa Fusível fica escondido até localizar qualquer coisa que se pareça com um programa Linha-Reta percorrendo a interface neural. Quando isto acontece ele imediatamente desliga o usuário da Rede. O desligamento repentino de uma interface neural é muito desnorteante e faz com que o decker fique atordoado por uma fase. Tempo de execução de uma fase.

Fura-gelo

Esta é a arma de ataque universal. Pode agir como um programa quebra-gelo (Detetive, Corrosão, Franarradorentador, Disfarce, Silenciador, Chave-mestra II e Aurélio). O Fura-gelo é a ferramenta preferida do decker sofisticado, mas exige um equipamento caro para ser processado. Tempo de execução de dois turnos.

Loop

Ocupa tempo de processamento do computador alvo para torná-lo menos resistente a outros ataques. Os programas Loop geralmente colocam o processador em um loop infinito de algum tipo – por exemplo: calcular o valor de Pi até a última casa decimal. Um Loop bem-sucedido reduz a porcentagem dos

próximos testes do alvo em -20%. Tempo de execução de uma fase.

Desorientador

Sua utilidade é tirar um Rastreador de sua trajetória. Se o seguidor não tiver um Detetive não tem a menor possibilidade de seguir uma trilha obliterada pelo Desorientador. Tempo de execução de dois turnos.

Escudo

É utilizado como defesa contra a tentativa do Interrupção. Tempo de execução de uma fase.

Laço

Um programa Laço é utilizado para prender um corre-Rede em um lugar determinado por um certo período de tempo. Ativa-se o Laço em um decker. Se ele se mover antes de ser atingido, não pode ser perseguido. Caso contrário, terá que vencer um teste resistido de Hacker/Laço vs. Hacker – para poder se deslocar novamente. A vítima poderá tentar se libertar novamente, em todas as fases e depois da primeira e seus testes receberão um bônus cumulativo igual a +10% (o Laço deteriora suas funções). O fato de estar imobilizado não impede que o netrunner utilize seus próprios programas, e nem que ele se desplugue. Tempo de execução uma fase.

Furtividade

Os hackers utilizam o programa Furtividade para se manterem invisíveis enquanto se movimentam pela Rede. Normalmente não é necessário fazer nenhum teste para enxergar um outro netrunner. No entanto, se o alvo estiver executando o Furtividade, não será visto a menos que esteja no mesmo IP ou ponto que o observador. O narrador faz secretamente um teste entre o Operação de Cyberdeck e o Hacker/Furtividade. Tempo de execução de uma fase.

Sucesso

Os gelos bem projetados normalmente incluem mensagens transmitidas de um programa para outro – um Cão-de-Guarda atua com base nos dados recebidos de um Rastreador, por exemplo, ou um sistema poderia ser desligado se o ataque de um Interrupção não fosse bem sucedido (para evitar que o netrunner tenha acesso à informação.) O programa Sucesso é utilizado para fornecer informações falsas ao sistema.

O NARRADOR deveria fazer um teste contra o NH do programa Sucesso toda vez que ele tiver que responder à alguma coisa. Uma falha significa que o programa não funcionou e informa o netrunner de seu fracasso. No caso de uma falha crítica, o programa não percebe que seu disfarce foi descoberto, e não avisa a ninguém... Se o netrunner tiver experiência ou conhecimento prévio do sistema que está atacando, o narrador deverá conceder um

bônus ao programa Sucesso. Um programa Sucesso tem um tempo de execução de uma fase.

Monitor

Este programa é usado a partir do momento que o hacker está dentro do sistema. Se ele for um usuário privilegiado, poderá monitorar as ações de qualquer usuário nesse sistema com um sucesso num teste do programa Monitor ou Hacker. Tempo de execução de uma fase.

Privilégio

É executado por uma conta de usuário normal de um sistema. Se tiver sucesso, a conta passará a ser privilegiada. O teste de um programa de Privilégio poderá ser mais difícil, dependendo de quão avançado é o sistema-alvo. Tempo de execução de uma fase.

Reconhecimento

Serve para localizar programas defensivos num sistema, tanto do tipo gelo como de “contra-ataque” como o programa de Laço. Quando um netrunner encontrar um sistema pela primeira vez, o narrador deverá fazer um teste de Hacker/Reconhecimento para cada programa gelo que protege o IP. Um sucesso indica que o netrunner “reconhece” o gelo. Se ele não tiver um programa de Reconhecimento, o narrador fará um teste Difícil de Hacker para cada gelo, para ver se o personagem o detecta. Se o sistema-alvo estiver rodando um programa de Desinformação, o narrador deverá testar contra ele toda vez que o programa de Reconhecimento não conseguir detectar um gelo. No caso de sucesso, o programa de Reconhecimento fornecerá as informações falsas ao personagem. O programa de Reconhecimento também pode ser usado contra os programas de Biefe – um sucesso no teste revela que a defesa é uma farsa.

Depois que um decker detectou um programa específico, poderá usar o programa de Reconhecimento para obter mais informações a seu respeito. Se for bem sucedido, o decker passará a conhecer as contingências que ativam o programa, e que outros programas podem ser disparados por ele, e quando. Se falhar, não aprenderá nada de novo. Uma falha crítica dispara um programa de Alarme, se houver um. Um sucesso decisivo por parte do narrador (que joga em segredo) permite que ele minta. Tempo de execução de uma fase.

Interrupção

O programa de Interrupção corta o acesso de outro netrunner à Rede desligando temporariamente suas linhas de comunicação. Pode-se proteger contra esse programa com um teste bem-sucedido de Hacker. Tempo de execução de 3 fases.

Silenciador

Este programa é utilizado para atacar qualquer programa de Alarme que possa estar instalado no sistema alvo. Tempo de execução de uma fase.

Transferência

Este é o programa usado para movimentar bens (dinheiro ou produtos) de um IP para outro. Não tem inteligência própria – tem que ser instruído exatamente sobre quais saltos fazer e quais senhas utilizar (ou programas a executar) para fazer uma transferência com segurança. Se um Transferência abortar por uma razão qualquer antes de alcançar seu destino (por exemplo uma ligação está fora de uso, ou se depara com um gelo inesperado), a mercadoria efetivamente “desaparecerá” por 1D dias enquanto seu proprietário verdadeiro resolve a situação. Tempo de execução de uma fase.

Senha

Este é o quebra-gelo padrão contra programas do tipo Senha. Age como um hacker de “força bruta” extremamente rápido. O ataque é resolvido com uma disputa de habilidades entre o programa de Aurélio vs. programa Senha. O teste do Aurélio torna-se Difícil no caso de um sistema com um programa de Segurança, e não é capaz de qualquer ação contra um programa Datalock. Tempo de execução de 2 fases.

Alarme

Um programa de Alarme é montado para ativar um determinado programa ou dispositivo de alarme (um sino, bips na console do operador, etc.) quando é feita uma tentativa de acesso não-autorizado ao sistema. Os Alarmes são executados (ou melhor, ligados) quando o sistema é inicializado. Leva uma fase para um programa de Alarme disparar.

Fuga

Protege contra loops infinitos causados por um programa de Loop. O NARRADOR deve fazer uma Disputa Rápida entre o Loop vs. Hacker/Fuga. O programa de Fuga é executado durante a inicialização do sistema. Tempo de execução de uma fase.

Gelo Negro

É uma versão defensiva do programa de Linha-Reta. É disparado por um programa de Alarme. Tempo de execução de uma fase.

Blefe

É utilizado para “simular” um programa de gelo e fazer com que o sistema aparente ter uma defesa melhor do que a que ele realmente tem. Cada programa Blefe ativo pode simular um tipo de gelo. Tempo de execução de uma fase.

Chave-mestra

Um Chave-mestra irá “abrir” um Datalock (Hacker/Chave-Mestra vs. Datalock), e permitir o acesso às informações sob proteção. Um programa de Chave-mestra utiliza algoritmos sofisticados (e complicados) de criptografia. Tempo de execução de 5 fases.

Rastreador

Um programa Rastreador pode seguir a pista eletrônica deixada por outro netrunner – siga a trilha e o Rastreador conseguirá localizar a linha de comunicação do decker. Com esta informação é possível obter o nome e endereço do proprietário. Tempo de execução de uma fase.

Camuflagem

É usado para disfarçar uma conexão – mantém-se invisível a menos que alguém procure especificamente pela conexão oculta (ou seja, uma pesquisa aleatória da Rede nunca irá encontrá-la). Se alguém tentar encontrar a conexão, o narrador deverá fazer uma disputa entre Hacker/camuflagem vs. Hacker/Operação de Cyberdeck do netrunner. Tempo de execução de uma fase.

Muralha

Um programa de Muralha é uma “parede” de estática sensorial criada para bloquear temporariamente um sinal viajando por uma linha de comunicações. Se houver mais de uma trilha ligando o ponto A ao ponto B, um único Muralha bloqueará apenas uma delas. Um Muralha é destruído por um programa Desintegrador, ou, se deteriora naturalmente depois de 10 segundos. Tempo de execução de 2 fases.

Datalock

Um programa Datalock é em essência um tipo de programa de Senha longo, complexo e constantemente em mutação. Normalmente é encontrado num banco de dados ou num programa ao invés de num sistema. O programa de Aurélio não serve de nada contra ele; um Datalock tem que ser aberto por um programa de Chave-mestra. Um usuário autorizado terá um Datakey, que poderá ser uma mensagem enviada por seu próprio sistema, ou pode ter uma chave-código eletrônica separada que ele pode plugar. A mensagem depende do tempo; assim, mesmo que seja “ouvida” só uma vez, 5 segundos depois já será diferente! Um programa Datalock tem um Tempo de execução de 5 fases, mas normalmente está instalado quando o sistema é inicializado.

Desinformação

É utilizado para fornecer informações falsas a um programa de Reconhecimento. O narrador deverá fazer um teste de Hacker/Desinformação vs.

Reconhecimento toda vez que um programa Reconhecimento deixar de localizar um programa gelo. No caso de um sucesso, o programa fornecerá informações falsas ao personagem. O programa de Desinformação entra em operação durante a inicialização.

Ocultamento

Um programa de Ocultamento é utilizado para “embaçar” a aparência das defesas de um sistema. Ele dificulta todas as tentativas do programa de Reconhecimento; o programa de Ocultamento pode encobrir algumas defesas enquanto deixa outras deliberadamente visíveis.

Aurélio

Trata-se de um dos mecanismos mais simples contra acesso não-autorizado a um sistema. Além de obter as senhas através de roubo, um programa de Aurélio pode ser usado para passar pela proteção – apesar de que um bom programa de Senhas irá distribuir senhas que um Aurélio de nível médio não será capaz de encontrar. Tempo de execução de uma fase.

Recomposição

Um programa Recomposição monitora constantemente o status de um sistema e mantém registro da integridade de todos os programas que fazem parte dele. O ciclo default é alfabético através da lista de programas, mas o OpSis pode “programar” o programa de Recomposição para seguir uma sistemática diferente do normal – por exemplo, pode verificar a integridade de determinados bancos de dados de maior importância, depois seguir para outros. Tempo de execução de uma fase.

Rede de Segurança

Um programa de Rede de Segurança age como um protetor contra falhas do sistema. Por exemplo, sempre que um comando for emitido para reinicializar o sistema, ele verificará se há algo de estranho com a instrução – analisando os registros internos para se certificar de que o sistema é reinicializado à esta hora, se o usuário já fez isto antes, etc. Se existir qualquer dúvida quanto a validade da solicitação, o programa de Rede de Segurança aborta a operação e envia uma mensagem ao OpSis informando a tentativa. Um programa de Rede de Segurança é chamado automaticamente durante a inicialização do sistema.

Cão-de-Guarda

Um programa Cão-de-Guarda é mantido constantemente em execução, monitorando e examinando todas as conexões realizadas em um IP específico.

Ambientação

“Se uma civilização Tipo 0 escapar a esse duplo desastre global, sua ciência inevitavelmente conseguirá desvendar o segredo da vida, a inteligência artificial e o átomo, à medida que se confrontar com as revoluções biomoleculares, informáticas e quânticas, que abrirão o caminho que levará sua sociedade ao nível de uma civilização planetária.”

- Michio Kaku, Visões do Futuro

Cyberpunk é essencialmente um gênero urbano. É a respeito de cidades superpopulosas, com pessoas tão empilhadas umas sobre as outras que a privacidade praticamente não existe. Estas megalópoles podem esparramar-se por centenas de milhares de quilômetros quadrados, como um monstruoso pesadelo urbano, carregado de tons sombrios de cinza. Um narrador bem-sucedido passará aos jogadores este sentimento de opressão e de superpopulação. Imagine São Paulo com dez vezes mais pessoas, todas com pressa!

E, embora haja um interior, pode não ser verde e agradável. Salvar as baleias? Esqueça. A última morreu já faz muito tempo. As pessoas estão mais preocupadas com seus próprios problemas do que com a extinção dos mico-leões. A poluição é uma realidade. Você não pode parar as corporações; é melhor se acostumar. São poucos os cenários cyberpunk que têm algo que se aproxima de um sistema ecológico equilibrado. A maioria deles vai se arrastando, usando a tecnologia para substituir os recursos naturais que vão se esgotando. Esta situação oferece várias opções que podem ser usadas como temas para aventuras.

Economia

Crédito Eletrônico

O crédito eletrônico será, de longe, o meio de troca mais utilizado no século 21, embora a forma de sanção possa ser diferente. No caso de transações simples, bastará um simples cartão com tarja codificada ou uma senha numa Rede de computador para identificar a pessoa e autorizar a transferência de fundos. Para transações maiores (provavelmente acima de \$1.000) será exigida uma impressão digital, varredura de retina ou outras formas de identificação. Para as transações realmente grandes será preciso fazer um teste genético completo e uma verificação computadorizada de personalidade, para provar que os participantes são quem dizem ser. Testes com drogas ou detectores de mentira podem vir a ser exigidos para provar que os indivíduos envolvidos na transação não estão submetidos a qualquer forma de

coerção. De forma geral, se um banco transferir dinheiro da conta de um correntista sem seu consentimento comprovável, poderá ter que repor o dinheiro com seu próprio capital. Por este motivo, os bancos serão muito cautelosos no caso de grandes transações, principalmente as fora do comum.

Os netrunners gastam boa parte do tempo procurando formas de burlar estas medidas de segurança. Podem por vezes falsificar a autorização do titular de uma conta em uma transação (nesse caso o cliente tem que provar que a autorização não era válida), e às vezes podem fazer com que o banco debite indevidamente a conta do cliente (nesse caso o banco tem que compensar). Em muitos casos, um bem é transferido para quem tenha os códigos de verificação apropriados — estes são os principais alvos de um hacker audacioso!

Transator

A maior parte das transações cara-a-cara usam o transator. Também conhecido como *cartão de crédito*, é um aparelho eletrônico de transferência de fundos que se parece com uma pequena calculadora plana (125g). Um transator não credita ou debita uma conta. Programa-se uma quantia no cartão; o próprio cartão é a conta e o registro das transações. Na maior parte das sociedades razoavelmente livres, um cartão de crédito requer uma conta bancária com um depósito inicial de no mínimo \$100. Há um custo adicional de \$20 pelo cartão. O usuário pode transferir mais dinheiro para seu cartão (ou depositar do cartão em sua conta) comunicando-se com o banco. Ele simplesmente visita um terminal de crédito, digita o número de sua conta bancária, insere o cartão e codifica a quantia no próprio cartão. Os fundos do cartão são codificados em circuitos moleculares à prova de falsificação; é difícil forjar o saldo de um cartão de crédito.

Durante a transação, dois cartões de crédito são interligados e então entra-se com a quantia a ser transferida. Um dos cartões é debitado e o outro, creditado. Sociedades repressivas podem exigir que seja mantido um registro da operação na memória do cartão, inclusive o número de série do outro cartão. Culturas mais liberais insistem que parte da finalidade dos cartões de crédito é manter a privacidade das transações. Todos os cartões de crédito exigem que o dono se identifique de maneira incontestável para completar a operação. A forma mais comum é impressão digital e senha. Incluindo a verificação, uma transação nesse sistema dura cerca de dez segundos. Alguns bancos utilizam cartões de crédito mais seguros (p. ex. exigindo uma autenticação retiniana ou de timbre vocal). Isto leva mais tempo, dependendo do grau de segurança utilizado; autenticação retiniana e de voz demoram 30 segundos. O custo disso é \$200+ e usualmente requer um saldo médio substancial (\$100.000+) no banco emissor. Um cartão de crédito roubado não tem valor sem o código de identidade (e

possivelmente os olhos ou dedos da vítima) ou sem um abre-cartões (veja coluna lateral, pág. 105).

Se um cartão de crédito for perdido ou destruído, o dinheiro nele codificado também se perde. Poucas pessoas deixam em qualquer momento mais que um pequeno percentual de seu saldo bancário no cartão. A maioria dos bancos que emitem cartões de crédito paga uma recompensa de 10 % do saldo do cartão pela sua devolução. Eles então deduzem o prêmio da conta como se fosse uma taxa, e devolvem o cartão ao proprietário. Os cartões de crédito funcionam por dois anos com uma célula de energia conveniente.

Corporações

As corporações desempenham um papel importante num mundo cyberpunk. Há previsões quase unânimes de que as corporações serão maiores do que são neste final do século 20, terão alcance mais amplo, e estarão submetidas a bem menos regulamentação por parte dos governos. A maior parte das corporações bem sucedidas tem uma função primária, e elas se esforçam por desempenhá-la da melhor forma possível. Podem contudo, ter uma variedade de pequenas subsidiárias que fornecem uma série de produtos e serviços.

Além de suprir a corporação mãe, estas subsidiárias especializadas também servem como um meio para ingressar em vários setores da economia, para fornecer informações para a companhia mãe e ajudar no planejamento da empresa principal. Estas subsidiárias normalmente se harmonizam com a função geral da corporação, mas nem sempre. Por exemplo, um fabricante de automóveis poderia possuir refinarias de aço e de alumínio, minas de bauxita, uma empresa eletrônica, uma fábrica de pneus e cintos de segurança — e uma cadeia de lojas de discos, simplesmente porque o presidente gosta de música.

Espera-se no mínimo que as subsidiárias pertencentes à corporação não dêem prejuízo, se não serão vendidas ou fechadas. Além disso, se a corporação se tornar demasiadamente diversificada, ficará difícil de gerenciar e no melhor dos casos, algumas de suas subsidiárias terão que ser vendidas. No pior dos casos, desaparecerá ou será “engolidas”. Isto dificilmente acontece com uma corporação bem gerenciada.

Num vácuo de poder, os indivíduos, grupos ou organizações mais poderosos tendem a assumir o controle. Num ambiente do século 21 em que os governos estão em declínio, as corporações podem tornar-se a força social dominante, passando por cima, substituindo ou mesmo eliminando governos. Se isto acontecer, elas organizarão a sociedade de acordo com seus objetivos.

No entanto, os objetivos de uma corporação não são iguais aos do governo. Um governo deve (ao menos teoricamente) cuidar dos interesses dos cidadãos. As

corporações são obrigadas apenas a cuidar dos interesses de seus “banqueiros”, isto é, das pessoas que apostam no sucesso da empresa — acionistas e debenturistas, clientes, fornecedores, empregados e gerentes. Isto não inclui a sociedade como um todo; em particular, não inclui os concorrentes e os pobres demais para serem seus clientes ou ter qualquer outro relacionamento com elas.

Numa corporocracia, ou sociedade dominada por corporações, este fato cria uma divisão clara entre os que têm e os que não têm, entre os que pertencem ao mundo corporativo e estão protegidos dentro dele, e os que estão trancados do lado de fora no frio e na escuridão. Para os de fora, as corporações parecem uma tirania oligárquica sem coração, esmagando tudo o que encontram em seu caminho. Para os que estão dentro, a corporação é um protetor e provedor que mantém do lado de fora dos portões a turba voraz.

Algumas corporações podem ter intenções generosas e farão doações a causas dignas, mas elas têm que se manter no negócio e dar lucro antes dar-se a esses luxos.

À medida que o mundo se torna mais duro, as corporações se adaptam tornando-se também mais duras, por necessidade. Esta atitude “Nós nos protegemos” é às vezes chamada de tecno-feudalismo. Da mesma maneira que o feudalismo, ela é uma reação a um ambiente caótico, uma promessa de serviço e lealdade por parte dos trabalhadores em troca de uma promessa de suporte e proteção da corporação. É semelhante ao conceito japonês de “emprego vitalício”.

Infelizmente, num mundo sem leis, as corporações podem se agrupar, formando quase que monopólios, em que todas podem maximizar os lucros reduzindo a escolha do consumidor, e tomando ou eliminando os concorrentes que tentam desafiar seus acordos. Isto ocorreu nos Estados Unidos no final do século 19, mas os governos de então foram capazes de reagir e forçar as companhias a quebrar esses acordos, fechando ou dividindo as recalcitrantes, se necessário. Em muitos mundos cyberpunk não existe um contrapeso desse tipo ao poder corporativo.

Livros de Apoio

O netbook **DAEMON CYBERPUNK** incentiva para que os jogadores utilizem como regras de complementação as dos livros *TREVAS 3ª edição*, *Grimório 2ª edição*, *INVASÃO 2ª edição* e os netbooks *Deformações*, *Mecha*, *Mascotes*, *Livro dos Aprimoramentos*, *Podere da Mente*, *Arte da Guerra* e *Artes Marciais*.

Referências

Para melhor se ambientar no cenário cyberpunk, eu recomendo que assista os filmes *Quinto Elemento*, *Juiz Dreed*, *ALIENS I, II, III e IV*, *Vingador do Futuro* e *Laranja Mecânica* (clássico). Como livros (embora eu não tenha conseguido muitos), recomendo que leia qualquer coisa de William Gibson.

Observação

Este é o netbook **DAEMON CYBERPUNK 1ª edição**. Futuramente ele pode ter versões mais atualizadas, com regras melhores e mais bem fundamentadas; por enquanto, é fornecido um básico para o jogador utilizar as regras do Sistema Daemon num cenário Cyberpunk. Portanto, fiquem ligados!

Cyberpunk são lágrimas de
computador
e sonhos de máquina.

Um cursor pulsante refletido num par
de lentes de um óculos espelhado.

Uma dobra de carne clonada presa
num zíper de uma jaqueta de couro
preta.

Uma canção de ninar cantada por
uma voz sintética para um feto
clonado dormindo dentro de um tubo.

É o enroscar dos disk drivers, o
esfregar dos pistões cheios de óleo,
o roçar de pele de plástico contra pele
de plástico quando os robôs fazem
amor.

DAEMON CYBERPUNK é um netbook de
regras e adaptações do cenário
cyberpunk para se jogar sob o
Sistema Daemon.