

# NOVOS CIBERNETICOS



Leandro Oliveira "Tandren"

# NOVOS CIBERNÉTICOS

## CUSTO 0,5

**Olho Cibernético (4) Portátil:** [\*\*] Permite desconectar o olho manualmente.

**Olho Cibernético (5) Plus:** [\*\*\*]. Cada. 6 plug-ins.

- + **Insul Film 400:** [\*] Faz seu olho escurecer na porcentagem desejada, até 100% (mais ai você não enxergara nada)
- + **Raio X:** [\*\*\*] Permite ao usuário ver através de Raio X.
- + **Laser Plus:** [\*\*\*] Apenas para esse modelo de olho cibernético, funciona do mesmo jeito que o Laser, causa 5d6 de dano, mas após usar o olho é totalmente destruído causando 1 de dano em você, e não pode mais concertar o olho.
- + **Implante Detonador:** [\*\*] Uma pequena bomba implantada em um plug-in do olho, que detona ao comando de voz (apenas a voz do usuário), recomendado apenas para a versão Portátil.
- + **Câmera Digital 300:** [\*\*] Espaço para até 300 fotos. Precisa ser ligado a um terminal para descarregar as fotos. (Ao contrário da versão anterior esse ocupa apenas 1 plug-in).
- + **Times Square™ Deluxe:** [\*\*] Permite receber mensagens (de celulares, e-mail, e qualquer outra tecnologia compatível) através de um display de 8 linhas.



**Plug de Conexão com Robô:** [\*] Permite uma conexão direta com um robô especialmente preparado.

**Plug de Conexão com Mecha:** [\*\*] Da mesma forma que o anterior só que especialmente para Mechas.

**LadyLetal Reforçada:** [\*\*\*] Unhas de metal retráteis afiadas de 10 cm de comprimento (dano 1d10), perdem em dano da versão anterior, mas estas são até três vezes mais resistentes.

## CUSTO 1

**Analizador Químico Waynetech 2.0:** [\*\*] Funciona até 6m. Eficácia de 90% na maioria dos elementos químicos conhecidos.

**Filtros Nasais Xy:** [\*\*] Protegem contra gases tóxicos (Teste com 85%).

**Implante HIV:** [\*\*] Uma quantidade de vírus HIV (Aids) é armazenada em pequenos bolsões que são liberados ao entrar em ato sexual com a vítima, inclui dispositivo que protege contra a infecção pelo próprio vírus (80%).

**Mão Cyber Deluxe:** [\*\*] Para ser colocada em um braço cyber ou utilizada como prótese em caso de perda da mão.

+ **Mini Canhão Laser:** [\*\*\*] Localizado na parte superior da mão, ele solta um pequeno feixe laser que causa 2d6, pode disparar até 3 rajadas, depois precisa ser recarregado (em 1 turno a energia é recuperada automaticamente).(+1 cyber)

+ **Encaixe de Armas:** [\*\*] Pode encaixar qualquer arma branca para melhorar o desempenho (+10% no teste, e não possibilidade da arma cair, a não ser que arranquem a mão) (+1 cyber)

+ **Spray de Pimenta:** [\*] Um pequeno reservatório para 5 rajadas, o spray não causa dano, mas paralisa a vitima. (+0,5 cyber)

+ **Spray de Tinta:** [\*] Igual ao anterior, só que dispara tinta, serve tanto para cegar temporariamente uma pessoa como para escrever algo na parede ou no lugar deseja. (+0,5 cyber)

+ **Trava:** [\*\*\*] Uma trava que ao fechar a mão e acionar, o que estiver segurando nela ficará quase impossível de retirar (FR 30) (+1 cyber)  
+ **Choque:** [\*] Ao tocar em alguém a mão pode desencadear uma descarga elétrica que causa até 2d6 (leva um turno para recarregar)(+0,5 cyber)

## CUSTO 2

**Placas de Tartaruga:** [\*] São finas placas de metais que formam uma espécie de casco de tartaruga em volta do tronco, quando ativadas as placas saem das células da pele para deixa-la com o formato do casco. Fornece IP 3.

**Amplificador de Flexibilidade:** [\*] Pequenos mecanismos que deixam a pessoa mais flexível, desde aqueles que fazem o usuário conseguir abertura zero, até mesmo ser um contorcionista. +2 AGI.

**Detector de Mentiras 1.0:** [\*\*\*] Um pequeno aparelho implantado próximo ao seu ouvido detecta pelo som que você está ouvindo, se esta apresentando características de uma mentira (não funciona com pessoas acostumadas a mentir), caso seja uma mentira o aparelho manda uma mensagem para o seu cérebro (80% de eficácia).

## CUSTO 3

**Cyberbraço Combat:** [\*\*\*] Um cyberbraço construído especificamente para o combate. FR 15. Pode acoplar até 4 opções das fornecidas abaixo.

+ **Nano Metal 1.5:** [\*\*\*] Um braço feito em partes de metal liquido, a estrutura principal é de metal reforçado, e o restante (o equivalente aos músculos e pele) é de nano metal podendo tomar formas desde “só osso” como o de um super Street Fighter (mas não aumenta a FR, é apenas a aparência). (+1 cyber)  
+ **Encaixe:** [\*] Com esse dispositivo o cyberbraço pode ser retirado e colocado manualmente, a única diferença é que a FR diminui em 2, por causa dos dispositivos. (+0,5 cyber)

+ **Laser Contec:** [\*\*\*] Um pequeno canhão laser com capacidade de 3 tiros (cada um causa 3d6), pode até dar 4 mas o cyberbraço entra em sobrecarga e necessita de total descanso em 1d6 horas (caso não aconteça ele explode).(+0,5 cyber)

+ **Lançador de Granadas:** [\*] Um pequeno canhão no antebraço lançador de granadas, lança até 10m. (+0,5 cyber)

+ **Lenhador:** [\*\*\*] Duas pequenas laminas giratórias (2d6 cada lamina). (+0,5 cyber)

**Cyberperna Combat:** [\*\*\*] Do mesmo fabricante que o cyberbraço combat, esse também preparado para o combate, FR 15 e pode acoplar até 4 opções.

+ **Nanometal:** [\*\*\*] feito em partes de metal liquido, apenas a estrutura da perna é de metal reforçado. (+1 cyber)

+ **Joelho de Ataque:** [\*] Um pequeno espinho metálico retrátil na posição do joelho com um golpe certo pode causar 1d6+2 de dano (+0,5 cyber)

+ **Propulsores:** [\*\*\*] Pequenos propulsores posicionados nas laterais podem proporcionar saltos maiores (+1d6 metros). (+0,5 cyber)

**Placas de Tartaruga 2.0:** [\*\*\*] Uma evolução da primeira versão, fornece IP 5.

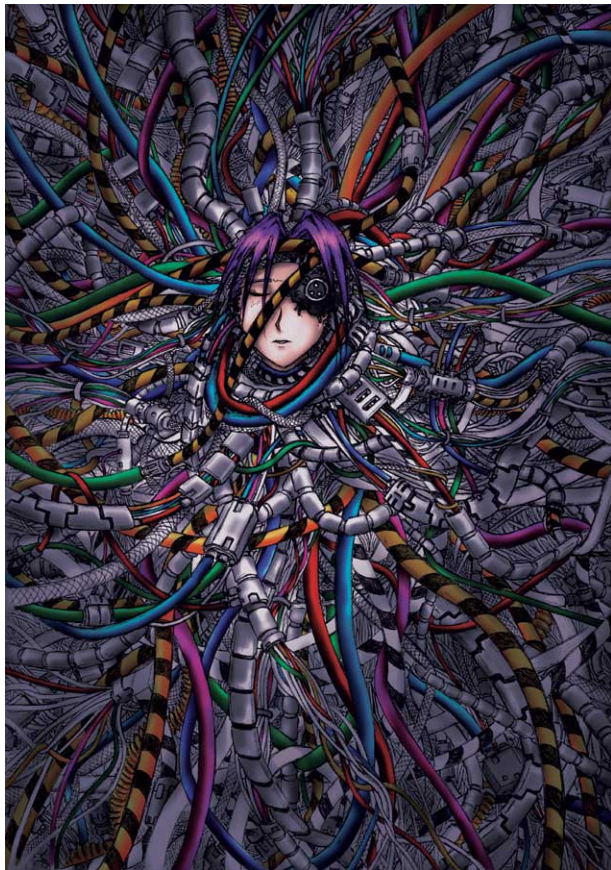
**Detector de Mentiras 1.5:** [\*\*\*] Igual a versão anterior, mas com 85% de eficácia.



## CUSTO 4

**Placas de Tartaruga Deluxe:** [\*\*\*] A melhor versão desse cyber, pode conferir IP 9 com a penalidade de -3 em AGI.

**Rosto Nano metal:** Seu rosto foi substituído por uma grossa camada de nano metal, sendo que pode se moldar em formatos de outros rostos (dependendo da forma aumenta ou diminui o CAR em 3).



## CUSTO 5

**Exoesqueleto Aço Nuclear:** [-] Feito de fios de Aço Nuclear em volta dos ossos (apenas em uma parte do corpo, ou em um braço, ou em uma perna, ou no tronco, etc.). Só existe uma pessoa na Terra que sabe implantar esse exoesqueleto e que possua o Aço Nuclear, mas ninguém sabe qual o nome dele e onde ele mora, e nem se existe, o procedimento seria de um preço incalculável. Recomendado apenas para NPCs, concede IP 6, +6 CON e +5 FR. Aumenta o peso da pessoa em

aproximadamente 50 quilos (dependendo do local do corpo em que for instalado). Para maiores informações consultar

([www.invasorx.pop.com.br](http://www.invasorx.pop.com.br), na seção matérias contém uma matéria explicando o que é o Aço Nuclear, e onde se encontra dele).

## CUSTO 6

**Antigravs 2.0:** [\*\*\*\*] Igual a primeira versão, mas consegue alcançar até 15 m/s.

**Propulsores Contec:** [\*\*\*] Pequenos propulsores instalados nas costas, permite aumentar os saltos (+1d10 metros).

## CUSTO 7

**Asas de Liquidmetal™:** [\*\*\*\*] Asas com estrutura em aço e formato em metal líquido, concedendo ao cliente infinitos tipos de formas (anjos, demônios, dragões, morcegos, etc.), propelas por dispositivos antigravitacionais e pequenos motores camuflados. Incrustadas e costuradas nas costelas, permita ao Personagem voar com até 60 Km/h e possui autonomia de 4 horas de voo.

**Street Car:** [\*\*\*] Uma seqüência de seis rodas instaladas na parte de trás do personagem (duas nas costas, uma em cada braço e uma em cada perna), com um motor acoplado pode atingir a velocidade de um carro de passeio.

## CUSTO 8

**Super Sayajin:** [\*\*\*\*] Inspirado no desenho Dragon Ball, esse cyber concede ao usuário força e constituição sem aparentar. (FR e CON em +7 cada, e DEX e AGI -2 cada).

**Propulsores Contec Max:** [\*\*\*\*] Pequenos propulsores instalados nas costas e nas pernas, permite aumentar o salto do usuário (+2d6 metros)

## CUSTO 9

**Super Sayajin 4:** [\*\*\*\*] Essa também é conhecida como a mais poderosa transformação de Dragon Ball, ainda está em fase experimental e

a maioria dos técnicos apostam em fracasso. (FR e COM em +8 cada, e DEX e AGI -1 cada).

**Street Car Nascar:** [\*\*\*\*] Também em fase experimental, esse implante de seis rodas como a versão anterior, a diferença é que o motor ocupa grande espaço do tronco formando uma caixa de metal externa no tronco. Pode alcançar até 250 Km/h (mas nenhum piloto de testes sobreviveu a esta velocidade!!!).

## CUSTO 10

**Corpo Ciborgue Liquidmetal™:** [\*\*\*\*] Uma obra prima dos corpos ciborgues, ainda está em fase experimental, mas todos apostam em sucesso (mas isso não significa que nada dará de errado com o protótipo). Substitui cerca de 80% do corpo por metal líquido.

Possui FR 30, CON 30, DEX 15, AGI 15, IP 10 e se alimenta de papinha de bebê. O novo corpo chega a pesa +50 kg. Braços possuem espaço para 4 opções e pernas para 3 opções. Além disso o corpo pode adquirir outras formas humanóides.

## CONSTRUINDO NOVOS CIBERNÉTICOS

Construir cibernéticos não é a tarefa mais difícil se tratando de RPG. Os princípios são...péra ai, não tem princípios, o principal é que não pode ter limites (ou pelo menos limites altos) afinal de contas quem procura um cibernético é para melhor algo no corpo humano, quem vai querer um cibernético que deixa algo como está. A não ser que um deficiente procure por exemplo um membro que ira executar o que o outro membro antes executará, o que é compreensível, mas para que isso se você pode comprar um cyberbraço com mísseis e presas retráteis, e etc.

Voltando ao principal, como construir cibernéticos, como já disse não existe uma regra, a não ser colocar o custo da peça muito barata (por exemplo colocar um Corpo Ciborgue por 1 ponto de cyber e com [\*], assim qualquer pessoa normal poderá ter um corpo ciborgue a preço de banana). Também devemos considerar que as melhores peças são as experimentais (ou não) pois elas devem possuir poderes mais extraordinários

(por serem experimentais), e que iram proporcionar um risco ao usuário (por exemplo o se implante de Super Sayajjin explode e te deixa sem FR alguma e você nem consegue levantar, e agora o alienígena de cinco metros de altura e um braço com músculos de um metro de raio vai esmagar você como um bebê).

Outro fator muito importante que deve-se considerar ao construir um cyber, é a época em que está, um exemplo simples é que daqui a alguns 50 anos (no RPG) as peças que estão em fase experimental podem estar disponíveis com a mais alta segurança e quem sabe até com um preço mais baixo.

O importante mesmo é ter criatividade e tomar cuidado para deixar equipamentos muito poderosos na mão de jogadores (principalmente os jogadores iniciantes).

**Aguarde, em breve mais listas de cibernéticos Leandro Oliveira “Tandren”**

