

CIBERNÉTICOS

(este material é referência direta ao material encontrado no livro **INVASÃO II Edição** da Editora Daemon)

Neste capítulo, apresentaremos algumas sugestões de cibernéticos, e equipamentos eletrônicos de última geração, implantes e chips instalados na cabeça do Personagem, que ele poderá adquirir através do aprimoramento **Cibernéticos**.

Todo objeto (cibernético) apresentado nesta lista possui um valor dado em "pontos de cibernético", variando de 3 até 96 pontos.

O Jogador escolhe os itens que mais tenham a ver com o **background** do Personagem e vai somando os pontos de cibernético, até chegar no valor máximo de pontos, de acordo com o total permitido.

- 1 ponto:** 12 pontos de cibernético.
- 2 pontos:** 24 pontos de cibernético.
- 3 pontos:** 36 pontos de cibernético.
- 4 pontos:** 48 pontos de cibernético.
- 5 pontos:** 60 pontos de cibernético.
- 6 pontos:** 72 pontos de cibernético.

Note que o Personagem pode utilizar este aprimoramento mais de uma vez, por exemplo se o Jogador quiser que o Personagem possua 96 pontos de cibernético, basta que ele pague 8 pontos de aprimoramento (6 + 2).

Observação: esta lista está disposta com base apenas na quantidade do corpo do paciente que necessita ser extraída para a colocação e instalação de um cibernético, mas existe um outro fator: O PREÇO do cibernético. Para um mesmo cibernético existem diversas marcas, umas boas, outras ruins, umas caras, outras baratas, e às vezes até "produtos seminovos". Como não quero impor minha vontade e opinião sobre o dinheiro utilizado na Campanha de cada Narrador, fica aqui um critério de valores relativos, que o Narrador deve ajustar valores de acordo com sua Campanha:

- [*] Barato e comum.** Fácil de encontrar e também fácil de se instalar, não necessita possuir nenhum aprimoramento em especial.
- [**] Não tão comum.** Precisa do aprimoramento **Contatos** com alguém especializado na área (ou então no mercado negro), ou o aprimoramento **Recursos e dinheiro 2** ou mais.
- [***] Raro.** Não é para cyberpunks pé-de-chinelo. Precisa do aprimoramento **Contatos** com alguém especializado na área, o aprimoramento **Recursos e dinheiro 3** ou mais ou o aprimoramento **Contatos Militares 1** ou mais.
- [****] Bastante raro / Experimental / Militar.** Precisa do aprimoramento **Contatos** com alguém muito especializado na área e de uma explicação MUITO boa para o Narrador.

LISTA DE CIBERNÉTICOS

- [*] Amplificador Auditivo 1.0 (12 pontos):** Aumenta testes de Percepção baseados na audição em uma área ao redor do Personagem de até 25 metros em até + 10%.
- [**] Amplificador Auditivo 2.0 (18 pontos):** Aumenta testes de Percepção baseados na audição em uma área ao redor do Personagem de até 32 metros em até + 16%.
- [***] Amplificador Auditivo 3.0 (24 pontos):** Aumenta testes de Percepção baseados na audição em uma área ao redor do Personagem de até 50 metros em até + 20%.
- [****] Amplificador Auditivo 4.0 (36 pontos):** Aumenta testes de Percepção baseados na audição em uma área ao redor do Personagem de até 100 metros em até + 40%.
- [**] Amplificador de Reações Botrel 1.0 (6 pontos):** Acrescenta para a jogada de Iniciativa do Personagem + 1d6.
- [***] Amplificador de Reações Botrel 2.0 (12 pontos):** Acrescenta para a jogada de Iniciativa do Personagem + 2d6.
- [****] Amplificador de Reações Botrel 3.0 (18 pontos):** Acrescenta para a jogada de Iniciativa do Personagem + 3d6.
- [*] Amplificador Olfativo 1.0 (12 pontos):** Aumenta testes de Percepção baseados no olfato em uma área ao redor do Personagem de até 25 metros em até + 10%.
- [**] Amplificador Olfativo 2.0 (18 pontos):** Aumenta testes de Percepção baseados no olfato em uma área ao redor do Personagem de até 32 metros em até + 16%.
- [***] Amplificador Olfativo 3.0 (24 pontos):** Aumenta testes de Percepção baseados no olfato em uma área ao redor do Personagem de até 50 metros em até + 20%.

- [****] Amplificador Olfativo 4.0 (36 pontos):** Aumenta testes de Percepção baseados no olfato em uma área ao redor do Personagem de até 100 metros em até + 40%.
- [***] Amplificador Positrônico 1.0 (12 pontos):** Aumenta testes de Inteligência em + 20%.
- [****] Amplificador Positrônico 2.0 (18 pontos):** Aumenta testes de Inteligência em + 40%.
- [*] Amplificador Táctil 1.0 (6 pontos):** Aumenta testes de Percepção baseados no tato do Personagem em até + 10%.
- [**] Amplificador Táctil 2.0 (12 pontos):** Aumenta testes de Percepção baseados no tato do Personagem em até + 20%.
- [***] Amplificador Táctil 3.0 (15 pontos):** Aumenta testes de Percepção baseados no tato do Personagem em até + 28%.
- [****] Amplificador Táctil 4.0 (18 pontos):** Aumenta testes de Percepção baseados no tato do Personagem em até + 40%.
- [*] Analisador Químico Waynetech (36 pontos):** Funciona até 5 metros de distância. Eficácia de até 80 % para identificar a maioria dos elementos químicos conhecidos.
- [**] Analisador Químico Waynetech 2.0 (42 pontos):** Funciona até 6 metros de distância. Eficácia de até 90 % para identificar a maioria dos elementos químicos conhecidos.
- [****] Antigravidade (18 ou 24 pontos):** Dispositivos antigravitacionais na forma de 16 ou 24 discos metálicos de 2cm de diâmetro implantados ao longo do corpo (coluna). Permite ao usuário voar a uma velocidade de até 10 (18 pontos) ou 20 m/s (24 pontos).
- [*] Antitoxinas (6 pontos):** Oferece 1D de proteção contra toxinas naturais e artificiais.
- [*] Antitoxinas (12 pontos):** Oferece 2D de proteção contra toxinas naturais e artificiais.
- [****] Antitoxinas Alpha (36 pontos):** Oferece 6D de proteção contra toxinas naturais e artificiais.
- [***] Antitoxinas Beta (24 pontos):** Oferece 4D de proteção contra toxinas naturais e artificiais.
- [**] Antitoxinas Plus (18 pontos):** Oferece 3D de proteção contra toxinas naturais e artificiais.
- [* à ****] Arasaka SAC (6, 12, 18 ou 24 pontos):** sistema de apoio em combate que mantém o usuário alerta e ativo em combate, mesmo sob intensos ferimentos. Em termos de jogo, funciona como Pontos Heróicos Extras. O Personagem recebe 3, 5, 10 ou 20 Pontos Heróicos extras.
- [***] Asas Cibernéticas (48 pontos):** Asas plásticas revestidas de uma fina película metálica na forma que o cliente desejar (anjo, demônio, morcego, dragão, pterodraco, etc...). São propulsores por dispositivos antigravitacionais e pequenos motores bem camuflados. São incrustadas e costuradas as costelas, permite ao Personagem voar com autonomia por até 4 horas, a no máximo 50 km/h.
- [****] Asas Cibernéticas de Combate (84 pontos):** Semelhante em todos aspectos as Asas Cibernéticas comuns, porém podem ser usadas em combate sem problema algum, quando usadas para o ataque causam dano de até 3d6 + bônus de Força. Testar a perícia Combate Desarmado (Briga) com metade da porcentagem ou a nova perícia Ataque com Asas como teste normal. Podem sem problemas ser usadas para defesa, oferecem enquanto fechadas (o usuário não vai poder se mexer!) Ip igual a 24.
- [*] Auto Falante (36 pontos):** Amplia a voz de um Personagem como se ela estivesse usando um megafone. Tem um alcance de 160 metros. É utilizado por algumas pessoas em 2130, após o Ragnarok.
- [***] Beijo (24 pontos):** O Personagem pode ao beijar ou morder alguém injetar um veneno paralisante (Força 4D). Recarga por + 6 pontos de cibernético. Cada carga possui 20 doses.
- [****] Beijo Venom (36 pontos):** O Personagem pode ao beijar ou morder alguém injetar um veneno paralisante mais forte (Força 6D). Recarga por + 9 pontos de cibernético. Cada carga possui 20 doses.
- [****] Biocanhões (48 pontos):** Também chamado de Kaneda San. São enormes disparadores de Laser concentrado acoplados no ombro do Personagem. Podem disparar uma vez a cada 3 rodadas um feixe de laser com dano de até 8d6. O único problema, é que fica impossível esconder esta arma pois os fios, o canhão e bateria são todos implantados a mostra. Testar perícia Armas de Fogo - biocanhão.
- [**] Biomonitor (12 pontos):** Controla batimentos cardíacos, pressão, hormônios e etc. Aumenta testes de Constituição em até + 20%.
- [****] Biomonitor Advance (18 pontos):** Versão melhorada do anterior, também controla batimentos cardíacos, pressão, hormônios e etc. Aumenta testes de Constituição em até + 40%.

[***] **Bioreparadores Internos (18 pontos):** Nanorrôbos responsáveis por "colocar as coisas em ordem", quando o Personagem recebe um corte ou tiro. Aumenta a resistência do Personagem a estes efeitos. Oferece ao Personagem + 6 pvs. Aumenta testes de Constituição em até + 20%.

[**] **Bloqueadores Anti-Pressão (18 pontos):** Reduz o dano causado por excesso/falta de pressão em 3d6 pontos.

[**] **Bolso Debaixo da Pele (6 pontos):** É recoberto por pele sintética e totalmente a prova de uma inspeção visual. Ideal para guardar cápsulas e pílulas, com cerca de 2 cm x 3 cm.

[**] **Bolso de Carne (9 pontos):** Pequena cavidade selada, com cerca de 5 cm x 5 cm x 5 cm. Excelente para carregar chips ou microfilmes. Imperceptível por exames comuns.

[*] **Boosterpack 1.0 (18 pontos):** Aumento de reflexos. Adiciona + 3 para Iniciativa do Personagem durante 5 rodadas.

[**] **Boosterpack 2.0 (24 pontos):** Reflexos ampliados. Adiciona + 5 para Iniciativa do Personagem durante 5 rodadas.

[***] **Boosterpack 3.0 (36 pontos):** Aumento de reflexos. Adiciona + 10 para Iniciativa do Personagem durante 10 rodadas.

[*] **Braço Cibernético (18 pontos):** Braço de reposição padrão. Uma prótese inteligente. Possui Destreza 6 e Força 10 usando este braço. Pode acoplar até 4 extensões para Braço Cibernético.

[**] **Braço Cibernético Alien (30 pontos):** Ao invés de ter a forma de uma prótese, este braço imita a pele da criatura inventada por H. G. Giger. Garras incluídas (dano igual a 1d6 + 1). Possui Destreza 6 e Força 15 usando este braço. Pode acoplar até 3 extensões para Braço Cibernético.

[***] **Braço Cibernético Da Vinci (30 pontos):** Idem ao Braço Cibernético normal, mas possui Destreza 17. Possui extrema precisão. Pode acoplar até 2 extensões para Braço Cibernético, e NÃO pode ser usado em combate, a menos que o Personagem queira destruir os delicados mecanismos de precisão.

[****] **Braço Cibernético com Liquid Metal (45 pontos):** Fabricado pelas empresas Ciberdine, o Braço Cibernético possui o famoso "metal líquido", ou nanometal em sua composição, o Braço Cibernético possui Força 25, Destreza 10 e Ip 10. Pode acoplar até 2 extensões para Braço Cibernético.

[**] **Braço Cibernético Vip (30 pontos):** Idem ao Braço Cibernético normal, mas faz movimentos como se fosse um braço natural (Destreza do Personagem). Possui Força 10 usando este braço. Pode acoplar até 4 extensões para Braço Cibernético.

[*] **Cálculo de Probabilidade (24 pontos):** Chipware que calcula probabilidades de algo ocorrer de determinada maneira (desde a chance de um fósforo não acender à quem possui maior capacidade de sobrevivência no deserto). Compátível e recomendável utilizá-lo em conjunto com o Cibernético **Co-Processador**. neste caso dobre o valor de teste e jogue novamente no caso de falhas críticas. Necessita do Cibernético **Soquete para Chipware**, ocupa 1 espaço no soquete.

[***] **Cauda Cibernética de Combate (30 pontos):** Prótese de uma cauda cibernética implantada diretamente apartir da coluna do Personagem, possui extrema força, capaz de causar até 1d6 + 2 pontos de dano. Possui Força 18 e Agilidade 6 utilizando a cauda. Necessário possuir a perícia "**Ataque com cauda** (inicial Agi)" para usá-la em combate de forma eficaz ou será necessário testar a perícia Combate Desarmado (Briga) com metade da porcentagem normal (teste difícil). Está cauda NÃO possui Destreza e portanto pode ser utilizada apenas para golpes e movimentos bruscos. Não pode ser facilmente escondida.

[***] **Cauda Cibernética Prensil (30 pontos):** Prótese de uma cauda cibernética implantada diretamente apartir da coluna do Personagem, possui força suficiente para suportar o peso do Personagem, não pode ser usada em combate, apenas para segurar ou carregar pequenas coisas (ou derrubar pessoas desavisadas!). Possui Força 18 e Destreza 12 utilizando a cauda. Pode ser escondida facilmente.

[**] **Chipware de Abilidade (12 pontos):** Chipware que após estar implantado cirurgicamente ao corpo do Personagem, confere ao mesmo + 20% em um subgrupo de uma determinada perícia (qualquer subgrupo de qualquer perícia escolhido pelo Jogador e aprovado pelo Narrador, de acordo com o **background** do Personagem), necessita do cibernético **Soquete para Chipware**, ocupa um espaço no soquete.

[***] **Chipware de Abilidade Premium (18 pontos):** Chipware que após estar implantado cirurgicamente ao corpo do Personagem, confere ao mesmo + 40% em um subgrupo de uma determinada perícia (qualquer subgrupo de qualquer perícia escolhido pelo Jogador e aprovado pelo Narrador, de acordo com o **background** do Personagem), necessita do cibernético **Soquete para Chipware**, ocupa dois espaços no soquete.

[* até ****] **Chips de Memória (9 pontos):** Um ou mais Chips com trechos de memórias de outras pessoas, editados. Podem ser usados como lazer (viagens, excursões, campeonatos, esportes, etc.), pornografia, ou até mesmo guardar segredos militares e de corporações, cada chip ocupa um lugar no cibernético (que deve ser comprado separadamente) **Soquete para Chipware**.

[***] **Chicote Monofilamentar (18 pontos):** Feito de metal recoberto de linha monofilamentar, é uma arma muito perigosa, pois uma falha crítica pode fazer o chicote acertar (e cortar) o próprio dono! Dano de até 3d6 (exige um teste de perícia Armas Brancas – chicote, (inicial igual a Destreza), contando jogadas de 96 – 100 como falha crítica e dano de 1d6 no próprio Personagem).

Extensões para Ouvido Cibernético

[**] **Abafador (+ 18 pontos):** Reduz sons mais altos, anulando até 3d6 o dano de ataques sonoros.

[*] **Audição Ampliada (+ 18 pontos):** Aumenta testes de Percepção baseados na audição em uma área ao redor do Personagem de até 25 metros em até + 20%.

[*] **Conexão de Rádio (+ 3 pontos):** Conectado permanentemente (pode desligar) rádio AM ou FM.

[*] **Conector Universal a Computadores (+ 3 pontos):** O cibernético possui conectores que podem ser ligados a qualquer computador pessoal, para troca de informações.

[*] **Dispositivo Telefônico (+ 12 pontos):** Ocupa 2 espaços de **Plugins**. Permite receber ligações telefônicas. Necessita do cibernético **Voxcom**.

[*] **Earman (+ 9 pontos):** Walkman implantado. Há Chips gravados com músicas (+ 6 pontos cada).

[**] **Editor de Som (+ 6 pontos):** Aumenta em 10% a Percepção, pode ser somado a outros cibernéticos.

[**] **Espectro Ampliado (+ 12 pontos):** Permite escutar Infrassom e Ultrassom, alcance de 25 metros (10 Hz à 30 KHz).

[***] **Grampo Telepático (+ 12 pontos):** Recebe mensagens enviadas por telepatia num raio de 25 metros.

[**] **Gravador Sonoro (+ 12 pontos):** Permite gravar até 30 minutos de gravação sonora. Precisa ser ligado a um terminal para descarregar.

[***] **Hacker (+ 24 pontos):** Decodifica faixas de segurança, teste com 96 % de chance de acerto.

[**] **Rádio de Segurança (+ 12 pontos):** Transmite em faixas de rádio codificadas.

[***] **Cigarra contra Psiônicos (30 pontos):** Um gerador de ondas estáticas que interferem no funcionamento de poderes psiônicos. Funciona como um Gerador de Estática, poder equivalente à 5D, raio de alcance igual à 100 metros.

[**] **Contalens (24 pontos):** Lentes de contato que imitam perfeitamente a leitura de retina de um Personagem escolhida. Chips vendidos separadamente (+ 6 pontos de cibernético ou através da extensão para Olho Cibernético **Impressão Retiniana**).

[**] **Co-Processador (36 pontos):** Chipware que facilita ao Personagem o "lidar com cálculos e números", permite realizar cálculos matemáticos com rapidez e com valor de teste igual a 100 % (Falha apenas com rolagens 96 – 100), além disso dobra TODOS os testes matemáticos realizados pelo Personagem (compátível e cumulativo com outros cibernéticos). Necessita do Cibernético **Soquete para Chipware**, ocupa 1 espaço no soquete.

[**] **Coração Deslocado (18 pontos):** O coração do Personagem NÃO está no lugar, onde deveria estar, impedindo desta forma ataques contra o coração (porem é óbvio que o coração deve estar em ALGUM lugar do corpo que deve ser esclarecido).

[****] **Corpo Ciborgue (96 pontos):** Também chamado de padrão **Robocop**, mas o Plastik e o metal podem ser moldados em qualquer textura, formato, tamanho e cor. Substitui cerca de 75 % do corpo do Personagem por metal e Plastik. O Personagem fica com Força e Constituição 35, Agilidade, Destreza e Ip 10 e passa a se alimentar de papinha de bebê. O novo corpo pesa até + 50 % em quilos. Braços Cibernéticos possuem espaço para 4 extensões cada, e Pernas Cibernéticas possuem espaço para 3 extensões cada.

[****] **Corpo Ciborgue-Kamikase (96 pontos):** Também chamado de padrão **Robocop**, mas o Plastik utilizado nesta versão é derivado de C-4. Substitui cerca de 75% do corpo do Personagem por metal e Plastik C-4. O Personagem fica com Força e Constituição 35, Agilidade, Destreza e Ip 10 e passa a se alimentar de pastas ricas em vitaminas, proteínas e aminoácidos. O novo corpo é até 50% mais pesado. Braços Cibernéticos possuem espaço para 4 extensões cada, e Pernas Ciber-

néticas possuem espaço para 3 extensões cada. Quando é morto ou em determinadas situações (até mesmo por **Timer** ou controle remoto) pode explodir como uma pequena bomba causando 20d6 em um raio de 2 metros, diminuindo 1d6 para cada 2 metros de distância do ponto de explosão (por exemplo 10d6 a 20 metros).

Extensões para o Braço Cibernético

[] Ariete Hidráulico (+ 18 pontos):** Aumenta a Força do braço em + 5 pontos e o dano em + 3 pontos. Incompátível com os cibernéticos: **Articulações reforçadas** e **Mão gancho auto-propelida**.

[*] Arma acoplada (+ 3 pontos): Permite encaixar uma arma sobre o braço cibernético.

[] Articulações Reforçadas (+ 15 pontos):** Deixa o braço com Força 15. Incompátível com o cibernético **Ariete Hidráulico**.

[*] Articulações Reforçadas Botrel (+ 18 pontos):** Deixa o braço com Força 18. Incompátível com **Ariete Hidráulico**.

[] Blindagem de Metal (+ 9 pontos):** Fornece ao braço Ip 8.

[*] Blindagem de Plastik (+ 9 pontos): Fornece ao braço Ip 4, disponível em várias cores, formatos e modelos.

[] Com Mão Extensora (+ 24 pontos):** Punhos Hidráulicos expandem o tamanho do braço a até 2 metros de distância.

[*] Com Mão Gancho Autopropelida (+ 24 pontos):** A mão pode "disparar", no melhor estilo **Scorpion**, possui sensores para saber onde se agarrar nestes casos. Possui cabo de aço de até 20 metros de alcance e um motor para retraí-lo. Incompátível com o cibernético **Ariete Hidráulico**.

[*] Conector Universal a Computadores (+ 3 pontos): O cibernético possui conectores que podem ser ligados a qualquer computador pessoal, para troca de informações.

[*] Disparador Laser (+ 36 pontos):** Carrega um pequeno laser capaz de rajadas que causam até 2d6 pontos de dano (utiliza uma nova perícia Laser, inicial igual a (0)) a um alcance máximo de 10 metros. Pode dispará-lo uma vez a cada 5 rodadas, durante o intervalo, o Laser deve esfriar as lentes.

[] Escudo contra Microondas e Interferências Externas (+30 pontos):** Deixa o braço com 5D de proteção contra interferências externas.

[] Fibras de Plastik (+ 15 pontos):** Fabricado nas indústrias Petho. Enlaça o braço com fibras de Plastik. Aumenta a Destreza e a Força em + 3 pontos e o dano em + 1.

[] Instalações Internas (+30 pontos):** Instalações incluem gravador de áudio e vídeo, modem, etc. Precisa ser ligado a um terminal para descarregar.

[*] Lança Chamas (+ 30 pontos):** Ocupa 2 espaços de **Plugins**. Lança Chamas com dano de 2d6 por rodada. Capacidade de fluido para 10 rodadas seguidas, após, necessário uma hora de descanso para recarregar. Testar perícia Armas de Fogo - lança-chamas.

[*] Lança Granadas (+ 12 pontos):** Ocupa 2 espaços de **Plugins**. Lança Granadas com dano definido pela mesma, e alcance de até 10 metros. Testar perícia Armas de Fogo - lança-granadas.

[**] Lançador de Micro-Mísseis (+ 60 pontos):** Ocupa 2 espaços de **Plugins**. Lançador de Micro-Mísseis com dano de 4d6 por míssil. Capacidade para até 4 mísseis (cada conjunto de mísseis extras custa + 12 pontos de cibernético), atinge uma área de 1 metro de raio. Alcance de até 25 metros. Testar perícia Armas de Fogo-lançador de micro-mísseis.

[*] Monitor de Cristal Líquido (+ 12 pontos):** O braço possui um monitor de cristal líquido com 10 cm x 15 cm. Pode possuir um microcomputador também (+ 12 pontos de cibernético).

[] Realskin (+ 6 pontos):** Deixa o braço com aparência de um braço comum.

[**] Cortexbomb (30 pontos):** Uma bomba instalada dentro do crânio de um Personagem, para assegurar sua lealdade. Pode ser detonada por controle remoto e/ou **Timer**. Para remove-la do crânio do usuário sem acidentalmente aciona-la, necessita do cirurgião um acerto crítico em teste de Medicina - cirurgia.

[] Detector de Mentiras (24 pontos):** Detector de mentiras com 96 % de eficácia.

[] Detector de Movimento (24 pontos):** Com alarme silencioso. Possui 80% de eficácia. Pode ser um alarme auditivo ou por vibrações no usuário.

[*] Detector de Psiônicos (48 pontos):** Com alarme auditivo (apenas usuário) ou visual (com visor externo, + 3 pontos). Possui 80% de eficácia contra atividades psiônicas acionadas a menos de 50 metros.

[*] Detector de Radiação (24 pontos):** Seu próprio contador Gêiser instalado em você. Funciona com 96% de precisão.

[**] Detector de Efeitos Sobrenaturais (48 pontos):** Com alarme auditivo (apenas usuário) ou visual (com visor externo, + 3 pontos). Possui 80% de eficácia contra atividades ou aparições sobrenaturais (anjos, demônios, espíritos, magia, superpoderes e vampiros) a menos de 50 metros.

[*] Dispositivo de Ambidestria (24 pontos): Fornece ao usuário a capacidade de ambidestria.

Extensões para a Perna Cibernética

[] Ariete Hidráulico (+ 18 pontos):** Aumenta a Força da perna em + 5 pontos e o dano em + 3 pontos. Incompátível com o cibernético **Articulações Reforçadas**.

[] Articulações Reforçadas (+ 15 pontos):** Deixa a perna com Força 15. Incompátível com o cibernético **Ariete Hidráulico**.

[*] Articulações Reforçadas Botrel (+ 18 pontos):** Deixa a perna com Força 18. Incompátível com o **Ariete Hidráulico**.

[] Blindagem de Metal (+ 9 pontos):** Fornece a perna Ip 8.

[*] Blindagem de Plastik (+ 9 pontos): Fornece a perna Ip 4, disponível em várias cores, formatos e modelos.

[*] Coldre acoplado (+ 3 pontos): Coldre para Revólveres/Pistolas. Saque automático.

[*] Conector Universal a Computadores (+ 3 pontos): O cibernético possui conectores que podem ser ligados a qualquer computador pessoal, para troca de informações.

[*] Escudo contra Microondas e Interferências Externas (+30 pontos):** Deixa a perna com 5D de proteção contra interferências externas.

[] Fibras de Plastik (+ 15 pontos):** Fabricado nas indústrias Petho. Enlaça a perna com fibras de Plastik. Aumenta a Agilidade e a Força em + 3 pontos e o dano em + 1.

[] Instalações Internas (+30 pontos):** Instalações incluem gravador de áudio e vídeo, modem, etc. Precisa ser ligado a um terminal para descarregar.

[*] Monitor de Cristal Líquido (+ 12 pontos):** A perna possui um monitor de cristal líquido com 10 cm x 15 cm. Pode possuir um microcomputador também (+ 12 pontos de cibernético).

[] Patins Para Patinar no Gelo Acoplados (+ 6 pontos):** Patins próprios para patinação em gelo, são retráteis.

[] Realskin (+ 6 pontos):** Deixa a perna com aparência de uma perna comum.

[*] Dois Braços Cibernéticos (36 pontos):** Das indústrias Binatech. Para que possuir um único Braço Cibernético, quando você pode instalar um suporte extra, um computador de bordo e DOIS Braços Cibernéticos do MESMO lado? Considere cada Braço Cibernético como um Braço Cibernético normal. Possuem cada um Destreza 6 e Força 10, e espaço para até 3 extensões cada. O Personagem pode fazer até 2 ataques com armas de fogo por rodada. Exige Força e Constituição 15 do usuário e um período de 6 meses de adaptação.

[**] Dois Braços Cibernéticos Versão Deluxe (60 pontos):** Das indústrias Binatech. Para que um braço ou dois metálico (s) fraco (s), quando você pode possuir DOIS Braços Cibernéticos FORTES do MESMO lado? Possuem cada um Destreza e Força 15, e espaço para até 3 extensões cada. O Personagem pode fazer até 2 ataques com armas de fogo por rodada. Exige Força e Constituição 17 do usuário e um período de 1 ano de adaptação.

[*] Enxerto Muscular Natural (9 pontos): Aumenta Força e Constituição do usuário em + 2 pontos. Ampliação utilizando os próprios genes do paciente, clonados, alterados e multiplicados para um melhor desenvolvimento muscular.

[] Enxerto Muscular Plastik (15 pontos):** Das indústrias Petho: Substitui suas fibras musculares por fibras bio-compátíveis. Aumenta Força e Constituição do usuário em + 3 pontos.

[**] Enxerto Muscular Plastik Diamond (24 pontos):** Das indústrias Petho: Substitui suas fibras musculares por fibras sintéticas bio-compátíveis. Aumenta Força e Constituição do usuário em + 6 pontos cada, e reduz a Destreza e Agilidade em - 1 ponto cada, aumenta a massa muscular visivelmente.

[*] Enxerto Muscular Plastik Gold (18 pontos):** Das indústrias Petho: Substitui suas fibras musculares por fibras sintéticas bio-compátíveis. Aumenta Força e Constituição em + 4 pontos cada.

[**] Enxerto Muscular Plastik Ultra Militar (30 pontos):** Das indústrias Petho: Substitui suas fibras musculares por fibras sintéticas bio-compátíveis. Aumenta Força e Constituição do usuário em + 8

pontos cada, e reduz a Destreza e Agilidade em - 2 pontos cada, desproporcionando visualmente o corpo do usuário.

****** Exerto Muscular Plastik Urchid (36 pontos):** Das indústrias Petho: Substitui suas fibras musculares por fibras sintéticas biocompatíveis. Aumenta Força e Constituição do usuário em + 10 pontos cada, e reduz a Destreza e Agilidade em - 3 pontos cada, desfigura o corpo do usuário (reduz de - 2 em Carisma).

**** Escudo contra Microondas e Interferências Externas (+ 30 pontos):** Deixa o corpo do usuário com 5D de proteção contra interferências externas.

**** Exoesqueleto (24 pontos):** Tecnologia canadense, projetado e construído por fios de metal que são costurados ao redor dos ossos. Aumenta a Força, Constituição e o IP em + 3 pontos cada. Aumentam o peso do Personagem em + 25%.

****** Exoesqueleto Adamantium (48 pontos):** Tecnologia canadense, projetado e construído por fios de adamantium que são costurados e reenvolvidos ao redor dos ossos. Aumenta a Força, Constituição e o IP em + 5 pontos cada. Aumentam o peso do Personagem em + 50%. Muito conhecido por um baixinho invocado com garras e alta capacidade de regeneração pelos fãs de HQs.

***** Exoesqueleto Militar (36 pontos):** Tecnologia canadense, projetado e construído por fios de titânio que são costurados ao redor dos ossos. Aumenta a Força, Constituição e o IP em + 4 pontos cada. Aumentam o peso do Personagem em + 35%. Bastante utilizados pelos Cibertemplários do Umbra Domini.

****** Exoesqueleto Ultra-HighTech (60 pontos):** Tecnologia extraterrestre, baseada nos protótipos canadenses da Terra, projetado e construído por fios de aço nuclear que da mesma forma, são costurados e reenvolvidos ao redor dos ossos. Aumenta a Força, Constituição em + 7 pontos cada e o IP físico natural em 10 pontos. Aumenta o peso do Personagem em + 100%.

**** Face Elástica (24 pontos):** 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 + 3 em CAR.

*** Filtros Nasais (48 pontos):** Protegem contra gases tóxicos e nocivos, possui 8D de proteção.

**** Filtros Nasais Xy (60 pontos):** Protegem contra gases tóxicos (10D de proteção).

*** Gerador de Ruído (48 pontos):** O Personagem é capaz de interferir em QUALQUER comunicação à rádio/TV/FM/AM/celular em um raio de até 250 metros.

***** Giroscópio (24 pontos):** Giroscópio miniaturizado implantado nos ouvidos internos do usuário. O usuário não precisa fazer testes de Destreza para manter o equilíbrio em lugares altos ou corda bamba, além de receber um bônus de + 6 à Destreza para evitar escorregar, ser derrubado (por um empurrão, por exemplo) e semelhantes. Recebe um bônus de + 10 % na perícia Esportes - acrobacia e nos subgrupos das perícias Pilotagem - veículos aéreos e veículos espaciais.

*** Gravador Digital (24 pontos):** Instalado próximo à garganta. Digitaliza e grava até 2 horas de som. Precisa ser ligado a um terminal para "descarregar".

**** Gravador de Vídeo/Áudio (36 pontos):** Grava até 2 horas de vídeo. Precisa ser ligado a um terminal para "descarregar".

*** Guelras (36 pontos):** Permite ao Personagem respirar debaixo d'água. Possui bateria de 3 horas.

*** Implantes anticoncepcionais (masc/fem) (24 pontos):** 99% de eficácia, duração de 2 anos.

**** Implante HIV (6 pontos):** 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%).

****** Implante de Assimilação de Dados Neurais (60 pontos):** Cibernético neural utilizado e cedido somente pelas melhores firmas de segurança do mundo para seus melhores agentes. Esse implante neural possibilita o usuário a 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, até um máximo de 100%. Também afeta manobras de combate.

*** Implante Sexual Don Juan (24 pontos):** Aumenta a libido. O lema do Personagem é: Todo dia, toda hora, a qualquer hora.

**** Implante Viagra 2010 (24 pontos):** Err... Bom você sabe para quê.

**** InBN (60 pontos):** O Personagem (e consequentemente seus outros Cibernéticos), possui conexão contínua na rede (Internet, Ultra-net, etc.) Permite ao Personagem conectar-se a computadores externos, através da rede de satélites e ondas de rádio, que podem ser usados para monitorar uma rede à distância. Esses computadores também podem ser usados para ligar/desligar hardware/Cibernético implantado no Personagem, monitorar funções vitais e até mesmo interferir em banco de dados ou equipamentos eletrônicos (incluindo Cibernéticos) carregados pelo Personagem.

*** Intensificador de Adrenalina (24 pontos):** Bônus de + 4 na Agilidade, por uma cena, até 3 vezes por dia.

***** Lady Letal (15 pontos em cada mão):** Unhas de metal retráteis afiadas com 10 cm de comprimento. Dano de 2d6 + 1.

***** LadyLetal Reforçada (15 pontos em cada mão):** Unhas de metal retráteis afiadas de 10 cm de comprimento (dano 2d6), perdem em dano da versão anterior, mas estas são até três vezes mais resistentes.

**** Ligamento Muscular Botrel 1.0 (6 pontos):** Das indústrias Botrel: Envolve os ossos em um tecido leve de fios metálicos. Aumenta Força e Constituição do usuário em + 1 ponto, o Ip em + 2 pontos e o peso em + 10%.

***** Ligamento Muscular Botrel 2.0 (15 pontos):** Das indústrias Botrel: Envolve os ossos em um tecido semi-leve de fios metálicos. Aumenta Força e Constituição do usuário em + 2 pontos, o Ip em + 3 pontos e o peso em + 20%.

****** Ligamento Muscular Botrel 3.0 (24 pontos):** Das indústrias Botrel: Envolve os ossos em um tecido semi-leve de fios metálicos. Aumenta Força e Constituição do usuário em + 3 pontos, o Ip em + 4 pontos e o peso em + 30%.

**** Língua de Cobra (9 pontos):** Língua bifurcada, com várias cores, tamanhos e modelos, de 10 cm até 2 ou 3 metros.

*** Mão Cibernética (24 pontos):** Para ser colocado em um Braço Cibernético ou utilizado como prótese em caso de perda da mão. Possui espaço para até 3 extensões para Mão Cibernética.

**** Mão Cibernética Deluxe (24 pontos):** Para ser colocada em um Braço Cibernético ou utilizada como prótese em caso de perda da mão. Possui espaço para até 4 extensões para Mão Cibernética.

**** Microcontrolador Auditivo (12 pontos):** Chipware que após estar implantado cirurgicamente ao corpo do Personagem, melhora e controla a audição do Personagem. Dobra todos os testes do Personagem baseados na audição (compatível e cumulativo com outros cibernéticos). Necessita do Cibernético **Soquete para Chipware**, ocupa 1 espaço no soquete.

***** Microcontrolador Cerebral (18 pontos):** Chipware que após estar implantado cirurgicamente e configurado junto ao cérebro do Personagem, aumenta o raciocínio, desenvolvimento mental e capacidade cerebral, e passa a trabalhar como "auxiliar ao cérebro". Acrescenta aos atributos do Personagem + 3 em Inteligência e + 1 em Força de Vontade, necessita do Cibernético **Soquete para Chipware**, ocupa 2 espaços no soquete.

*** Microcontrolador Corporal (12 pontos):** Chipware que melhora sua resistência física e controle corporal, bônus de + 40 % em testes contra atordoamento, nocaute e adormecimento (inclui calmantes e outros remédios "para dormir").

**** Microcontrolador de Gustação (12 pontos):** Chipware que desenvolve e aguça o paladar do Personagem, melhora e passa a controlar em conjunto com o cérebro a audição do Personagem. Dobra todos os testes do Personagem baseados no paladar. Necessita do Cibernético **Soquete para Chipware**, ocupa 1 espaço no soquete.

***** Microcontrolador de Movimentos (24 pontos):** Chipware que após estar implantado cirurgicamente ao corpo do Personagem, melhora e controla a habilidade locomotora e capacidade de movimentação do Personagem, acrescenta aos atributos do Personagem + 1 em Força, + 2 em Agilidade e + 3 em Destreza, necessita do Cibernético **Soquete para Chipware**, ocupa 2 espaços no soquete.

**** Microcontrolador da Visão (12 pontos):** Chipware que melhora e digitaliza as imagens vistas pelos olhos do Personagem, desenvolve e controla a visão do Personagem. Dobra todos os testes do Personagem baseados na visão (compatível e cumulativo com outros cibernéticos). Necessita do Cibernético **Soquete para Chipware**, ocupa 1 espaço no soquete.

***** Microcontrolador Hormonal (18 pontos):** Chipware que após estar implantado cirurgicamente ao corpo do Personagem, aumenta o humor e passa a controlar a produção de hormônios no corpo do Personagem. Acrescenta aos atributos do Personagem + 1 em Força

de Vontade e + 3 em Carisma, necessita do Cibernético **Soquete para Chipware**, ocupa 2 espaços no soquete.

[] Microcontrolador Olfativo (12 pontos):** Chipware que monitora, controla e melhora o olfato do Personagem. Dobra todos os testes do Personagem baseados no olfato (compátivel e cumulativo com outros cibernéticos). Necessita do Cibernético **Soquete para Chipware**, ocupa 1 espaço no soquete.

Extensões para Mão Cibernética

[] Aquaman (+ 12 pontos):** Estendem membranas interdigitais de Plastik. Dobra a velocidade do Personagem na água.

[] Bullet (+ 12 pontos):** Substitui as pontas dos 4 dedos da mão, por projeteis, que podem ser disparados, e causar até 1d6 pontos de dano cada (utilizar perícia nova, Disparo de projéteis, inicial (0)), alcance de até 10 metros. Recargas (com 4 projéteis) podem ser compradas por + 3 pontos de cibernético.

[*] Com Ferramentas (+ 9 pontos): Inclui ferramentas como chave de fenda e inglesa, minifuradeira e parafusadeira, etc.

[*] Conector Universal a Computadores (+ 3 pontos): O cibernético possui conectores que podem ser ligados a qualquer computador pessoal, para troca de informações.

[*] Lady Letal (+ 15 pontos em cada mão):** Unhas de metal retráteis afiadas com 10 cm de comprimento. Dano de 2d6 + 1.

[] Lança Morteiro (+ 72 pontos):** Ocupa 3 espaços de **Pluggins**. Substitui a mão por um Lança Morteiro (dano de 4d6, alcance de 10 metros, raio de efeito igual a 3 metros). Recargas podem ser adquiridas por + 24 pontos de cibernético cada.

[**] Liquid Metal (+ 36 pontos):** Fabricado pelas empresas Ciberdine, inclui o famoso "metal líquido", ou nanometal em sua composição, a mão possui Força 25 e Ip 10.

[] Mão com dispositivo de mudanças rápidas (+ 6 pontos):** Permite retirar a mão e substituí-la por outros aparelhos (especialmente desenvolvidos para este fim).

[] Mão com formato diferente (+ 6 pontos):** A mão pode ter a forma de garra de robô, gancho, dedos longos, finos, achatados nas pontas, com 2, 3, 4, 6 ou 10 dedos, alteração nas digitais, etc.

[*] Martelo (+ 24 pontos): Dano por contusão igual a 1d6. Punho com ariete hidráulico. Possui Força equivalente a 18.

[*] Microcâmera (+ 12 pontos):** Na ponta dos dedos. Espaço para até 20 fotos. Precisa ser ligado a um terminal para "descarregar" as fotos.

[] Rippers (+ 12 pontos em cada mão):** Substitui as duas falanges superiores dos dedos por bainhas onde garras de aço temperado retráteis de 7,5 à 10 cm de comprimento podem ficar alojadas. Dano de até 2d6. São muito utilizadas entre Agentes CiberTemporários do Umbra Domini.

[] Scanner (+ 36 pontos):** Na palma da mão ou na ponta dos dedos. Até 10 megabytes de informação. Precisa ser ligado a um terminal para "descarregar" os arquivos.

[] Serra Circular (+ 9 pontos):** Serra com 10 cm de raio, feita de aço-carbono. Dano de 1d6 + 1 contínuo.

[*] Skratshes (+ 6 pontos em cada mão): Unhas de metal. Podem ser compradas em 3 tamanhos: Normal (+ 1 ponto de dano), 2 cm (+ 2 pontos de dano) ou 5 cm (dano em Combate Desarmado passa a ser 1d6).

[] Soldador (+ 12 pontos):** Dano de 2d6 por turno contínuo por solda magnética ou elétrica. Permite realizar soldas.

[] Viúva Negra (+ 36 pontos):** A mão possui pequenos ferrões e um reservatório de veneno (Força do Veneno igual a 6D), inicial 6 cargas. 2 recargas por + 9 pontos de cibernético.

[*] Microcontrolador Sensorial (24 pontos):** Chipware que após estar implantado cirurgicamente ao corpo do Personagem, melhora e controla a porção do cérebro responsável pelo controle dos cinco sentidos, desenvolve-os e passa a controlá-los. Acrescenta aos atributos do Personagem + 1 em Inteligência e + 3 em Percepção, necessita do Cibernético **Soquete para Chipware**, ocupa 2 espaços no soquete.

[] Microcontrolador Tátil (12 pontos):** Chipware que passa a monitorar o sentido de toque do Personagem, desenvolve e controla o tato do Personagem. Dobra todos os testes do Personagem baseados no tato (compátivel e cumulativo com outros cibernéticos). Necessita do Cibernético **Soquete para Chipware**, ocupa 1 espaço no soquete.

[*] Módulo GPS (18 pontos): Equipamento que fornece a uma base ou receptor/cibernético pré-determinado a localização exata do Personagem (precisão de 50 cm).

[*] Mutalens (12 pontos): Lentes de contato que mudam de cor, à escolha do portador.

[**] Nanocirurgiões (36 pontos):** Robos microscópicos, que constituem o chamado Nanometal ou "metal líquido" que fornecem ao portador uma limitada capacidade de regeneração. Pode regenerar até 8 pontos de vida por dia (1 pv a cada 3 horas), pode regenerar partes amputadas, destruídas e perdidas (qualquer membro ou órgão, exceto o cérebro). São considerados nanorôbos com alguns **nano** de comprimento.

[] Olho Cibernético (1) (6 pontos cada):** Com espaço para até 3 extensões para Olho Cibernético.

[*] Olho Cibernético (2) (9 pontos cada):** Com espaço para até 4 extensões para Olho Cibernético.

[**] Olho cibernético (3) (12 pontos cada):** Com espaço para até 5 extensões para Olho Cibernético.

[*] Olhos de Camaleão (15 pontos cada):** Igual ao cibernético **Olho Cibernético**, mas tem de ser instalado aos pares. Podem se mover independentemente um do outro, inclui um decodificador neural para processamento das imagens pelo cérebro. Com espaço para até 4 extensões para Olho Cibernético cada (total 8).

[*] Ouvido Cibernético (6 pontos): Implantado que substituem o módulo básico auditivo. Pode incluir mudança no formato (opcional, +6 pontos). Pode possuir até 5 extensões para Ouvido Cibernético.

[] Painkiller (18 pontos):** Anula a sensação de dor, frio, calor e cancela efeitos de tontura. O Personagem ainda sofre os danos, apenas não os percebe. Pode ser desligado, mas Ciberusuários mais insanos o mantem ligado em tempo integral.

[*] Pele Reforçada (6 pontos): Com tecido fino de Plastik. Aumenta o Ip em + 3 e o peso em + 10 kg.

[] Pele Reforçada Ak2 (9 pontos):** Com tecido fino de Plastik. Aumenta o Ip em + 4 e o peso em + 15 kg.

[*] Pele Reforçada Ak3 (18 pontos):** Com tecido fino de Plastik. Aumenta o Ip em + 5 e o peso em + 20 kg.

[*] Perna Cibernética (18 pontos): Perna de reposição padrão. Uma espécie de prótese inteligente desenvolvida no começo do século XXI. Possui Agilidade 6 e Força 10 usando esta perna. Pode acoplar até 4 extensões para Perna Cibernética.

[*] Perna Cibernética Atlético (30 pontos):** Perna de reposição para atletas. Versão aprimorada da Ciberperna criada a partir desta. Possui Agilidade 15 e Força 15 usando esta perna. Pode acoplar até 3 extensões para Perna Cibernéticas.

[**] Perna Cibernética com Liquid Metal (45 pontos):** Fabricado pelas empresas Ciberdine, a Perna Cibernética possui o famoso "metal líquido", ou nanometal em sua composição, a Perna Cibernética possui Força 25, Agilidade 10 e Ip 10.

[] Perna Cibernética Vip (30 pontos):** Idem a Perna Cibernética comum, mas faz movimentos como se fosse uma perna natural (Agilidade do Personagem). Possui Força 10. Pode acoplar até 4 extensões para Perna Cibernética.

[*] Placa Dermal Subcutânea nível 1 (9 pontos): Fornece Ip + 4, através de miniplacas metálicas inseridas nas células da pele. Quando acionadas, as placas se alinham, conferindo a proteção.

[] Placa Dermal Subcutânea nível 2 (12 pontos):** Fornece Ip + 6 e redutor de - 1 na Agilidade, através de miniplacas metálicas inseridas nas células da pele. Quando acionadas, as placas se alinham, conferindo a proteção.

[*] Placa Dermal Subcutânea nível 3 (15 pontos):** Fornece Ip + 8 e redutor de - 2 na Agilidade, através de miniplacas metálicas inseridas nas células da pele. Quando acionadas, as placas se alinham, conferindo a proteção.

[ou ***] Plug de Conexão a Veículo (24 ou 48 pontos):** Permite uma conexão direta com um veículo especialmente preparado (carro, moto, lancha, helicóptero), através de ondas de rádio. Alcance de 20 km (24 pontos) ou 250 km (48 pontos).

[*] Plug de Conexão com Fábricas (18 pontos):** Permite controlar uma fábrica a distância de até 1 km.

[*] Plug de Conexão com Máquinas (18 pontos):** Permite controlar máquinas à uma distância de até 10 km, por ondas de rádio, desde que estejam preparadas para tal.

[] Plug de Conexão com Mecha (18 pontos):** Da mesma forma que o anterior só que especialmente para Mechas.

[*] Plug de Conexão com Robô (18 pontos): Permite uma conexão direta com um robô especialmente preparado.

[*] Processador Neural (6 pontos): Processador que trabalha junto ao cérebro do usuário, oferece um bônus de + 3 para qualquer teste de Inteligência.

Extensões para Olho Cibernético

[*] **Anti-Ofuscante (+ 60 pontos):** Protege contra flashes de granadas de luz ofuscante ou Laser em um raio de até 10 metros, teste com 8D de proteção.

[*] **Câmera Digital (+ 12 pontos):** Ocupa 2 espaços de **Plugins**. Espaço para até 20 fotos. Precisa ser ligado a um terminal para "descarregar" as fotos.

[**] **Câmera Digital 300 (+ 18 pontos):** 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).

[*] **Conector Universal a Computadores (+ 3 pontos):** O cibernético possui conectores que podem ser ligados a qualquer computador pessoal, para troca de informações.

[*] **Conta Número (+ 30 pontos):** Fornece estimativas de números, quantidades e contagens com erro de 1 %.

[**] **Imagem Melhorada (+ 6 pontos):** Aumenta a Percepção em + 10 %, pode ser somado a outros cibernéticos.

[**] **Implante Detonador (+ 36 pontos):** 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 (6d6 pontos de dano).

[**] **Impressão Retiniana (+ 24 pontos):** Permite gravar a impressão retiniana de uma Personagem, olhando olho no olho. Até dez impressões podem ser gravadas

[**] **Infrared (+ 6 pontos):** Enxerga no espectro infravermelho (total escuridão, seres invisíveis) em uma área de até 25 metros à frente do Personagem.

[*] **Insul Film 400 (+ 12 pontos):** Faz o olho do Personagem escurecer na porcentagem desejada, até 100% (porem o mesmo pode não mais enxergar).

[**] **Laser (+ 36 pontos):** Carrega um pequeno laser capaz de rajadas que causam até 2d6 pontos de dano (utiliza uma nova pericia Laser, inicial igual a (0)) a um alcance máximo de 10 metros. Pode dispará-lo uma vez a cada 5 rodadas, durante o intervalo, o Laser deve esfriar as lentes.

[**] **Laser Plus (+ 48 pontos):** 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.

[*] **Lowlight (+ 6 pontos):** Permite enxergar na escuridão (natural) em uma área de até 25 metros à frente do Personagem.

[* até **] **Micro-Optics (+ 6, + 12, + 18 ou + 24 pontos):** Microscópio que aumenta 250, 500, 1000 ou até 2000 vezes.

[**] **Microvideo (+ 24 pontos):** Ocupa 2 espaços de **Plugins**. Permite gravar até 30 minutos de gravação visual, precisa ser ligado a um terminal para "descarregar".

[*] **Mira (+ 6):** Acrescenta + 10 % para os subgrupos da perícia Armas de Fogo do Personagem.

[*] **Mira Avançada (+12 pontos):** Acrescenta + 20 % para os subgrupos da perícia Armas de Fogo do Personagem.

[*] **Mudança de Cor (+ 6 pontos):** Permite mudar a cor dos olhos do Personagem para até 16 milhões de cores distintas.

[*] **Portátil (+ 6 pontos):** Permite desconectá-lo manualmente.

[**] **Raio X (+ 6 pontos):** Permite ao usuário ver através de Raios-X, alcance de até 25 metros a frente do Personagem.

[* até **] **Teleópticos (+ 18, + 24, + 36 ou + 48 pontos):** Lentes telescópicas que permitem enxergar a 1000, 2000, 4000 ou até 8000 metros de distância.

[**] **Termo (+6 pontos):** Visão termográfica baseada em padrões de calor e cor (também conhecida como **Visão do Predador**), permite enxergar em uma área de até 25 metros à frente do Personagem.

[*] **Times Square (+ 9 pontos):** Permite receber mensagens através de um display de 4 linhas.

[**] **Times Square™ Deluxe (+ 12 pontos):** Permite receber mensagens (de celulares, e-mail, e qualquer ultra tecnologia compatível) através de um display de 8 linhas.

[**] **Ultraviolet (+ 6 pontos):** Enxerga no espectro UV (total escuridão) em uma área de até 25 metros à frente do Personagem.

[**] **360 ° (+ 18 pontos):** Uma série de sensores, permite ao Personagem enxergar em um painel de 360 ° ao redor de sua cabeça, em uma área de até 10 metros ao redor do Personagem.

[*] **Redutor de Sono (6 pontos):** O Personagem possui dispositivos que o dispensam de parte de seu sono e descanso (o Personagem precisa dormir apenas 4 horas por dia).

[*] **Revestimento Plastik Explosive (30 pontos):** Revestimento de Plastik derivado do C-4. Pode ser colocado em qualquer cibernético do corpo do usuário, geralmente é utilizado para revestir corpos ciborgues). Quando o usuário é morto, ou em determinadas situações (ou ainda acionado por controle remoto) pode explodir com o 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 do corpo revestida.

[*] **Relógio Subcutâneo (6 pontos):** Relógio, alarme, agenda eletrônica, cronômetro, etc. Acende uma luz (verde ou azul) quando pressionado.

[*] **Reservatório de Calorias e Proteínas (18 pontos):** Sistema interno que garante até 1 semana de água e alimentação.

[**] **Rippers (12 pontos cada mão):** Substitui as duas falanges superiores dos dedos por bainhas onde garras de aço temperado retráteis de 7,5 à 10 cm de comprimento podem ficar alojadas. Dano de 2d6. São muito utilizadas entre Agentes Cibertemplários do Umbral Domini.

[****] **Sinteposphur (30 pontos):** Trata-se de uma aplicação de fósforo especial debaixo da pele, que dissolve totalmente o corpo do Personagem em caso de morte, não deixando nenhuma pista.

[*] **Sinteskin (6 pontos):** Pele sintética. Substitui pele queimada, destruída ou com algum problema. Até 25 % do corpo.

[*] **Sinteskin (9 pontos):** Pele sintética. Substitui pele queimada, destruída ou com algum problema. Até 50 % do corpo.

[*] **Sinteskin (12 pontos):** Pele sintética. Substitui pele queimada, destruída ou com algum problema. Até 100 % do corpo.

[**] **Sintevox (24 pontos):** Das indústrias Petho: Sintetiza qualquer voz que tenha sido escutada e gravada antes, eficácia de 80 %. Comporta somente (sem o cartão **Sintevox Memo**) 3 vezes na memória de cada vez.

[*] **Sintevox Memo (12 pontos):** Cartão de memória para **Sintevox**. Aumenta o número (espaço) de vozes em + 5 extras.

[*] **Skincolor (6 pontos):** Textura de pele diferente, cobre uma área de até 25 % do corpo. Pode ser como pele de réptil, tigre, malhada, leopardo, etc.

[*] **Skincolor (9 pontos):** Textura de pele diferente, cobre uma área de até 50 % do corpo. Pode ser como pele de réptil, tigre, malhada, leopardo, etc.

[*] **Skincolor (12 pontos):** Textura de pele diferente, cobre uma área de até 100 % do corpo. Pode ser como pele de réptil, tigre, malhada, leopardo, etc.

[*] **Skratches (6 pontos cada mão):** Unhas de metal. Podem ser compradas em 3 tamanhos: Normal (+ 1 ponto de dano), 2 cm (+ 2 pontos de dano) ou 5 cm (dano em combate desarmado passa a ser 1d6).

[*] **Skratches versão Beta (6 pontos cada mão):** Unhas de metal. Podem crescer de tamanho natural (+ 1 ponto de dano) a até 6 cm (dano em combate desarmado passa a ser 1d6).

[**] **Sonar (60 pontos):** Para até 50 metros de raio. Funciona somente embaixo d`água. Eficácia de 80 %.

[*] **SmartgunLink versão 2010 (6 pontos):** Cabos ligando uma arma a lentes de óculos implantadas com mira através de um Plug de pulso. Aumenta em + 10 % a perícia Armas de Fogo (somente com a arma adaptada). Difícil de se esconder. O Personagem vê uma mira nos óculos indicando onde a arma está apontada.

[*] **SmartgunLink versão 2020 (12 pontos):** Cabos ligando uma arma a lentes implantadas com mira através de um Plug de pulso. Aumenta em + 20 % a perícia Armas de Fogo (somente com a arma adaptada). Difícil de se esconder. O Personagem vê uma mira nos óculos indicando onde a arma está apontada.

[**] **SmartgunLink versão 2030 (18 pontos):** Cabos ligando uma arma especial a lentes de contato implantadas no olho direito (ou esquerdo, à escolha). O contato se dá através de uma placa na palma da mão. Os cabos passam por debaixo da pele. Aumenta em + 40 % UM subgrupo da perícia Armas de Fogo (somente com a arma adaptada). O Personagem vê uma mira azulada indicando onde a arma está apontada.

[*] **Soco Inglês (6 pontos as 2 mãos):** Substitui os nós dos dedos por peças de aço, e as recobre novamente. Ficam imperceptíveis (ou não, a gosto do freguês). Proibido em vários países. Acrescenta + 2 pontos ao dano de combate desarmado.

[**] **Radaropectics (60 pontos):** Radar de até 100 metros de raio. Obrigatório ter o cibernético **Olho Cibernético** (consome 1 espaço). Eficácia de 80 %.



[*] Soquete para Chipwares (12 pontos): Soquete para acomodar e/ou ligar **Chipwares** ao Personagem. Permite a colocação de até 5 Chipwares.

[] Soquete Especial para Chipwares (18 pontos):** Soquete para acomodar e/ou ligar **Chipwares** ao Personagem. Permite a colocação de até 10 Chipwares.

[*] Suprimento Independente de Ar (30 pontos): Permite 30 minutos de oxigênio, injetados diretamente nos pulmões.

[*] Tatuagem Especial (6 à 12 pontos): Tatuagem (com limite até 30 cm ou o corpo inteiro), que brilha no escuro. Brilham nas cores branco, laranja, rosa e/ou verde.

[*] Teckhair Special (6 pontos): Cabelos coloridos, que podem até brilhar no escuro.

[ou ***] Tentáculos (36, 48 ou 60 pontos):** Um ([**]), ou mais pares [***] de tentáculos de fibra metálica de 1 (36 pontos), 4 (48 pontos) a 10 metros de comprimento (60 pontos). São implantados em cavidades nos braços do usuário (um em cada braço) ([**]), e podem ser controlados por um computador conectado ao córtex. Os tentáculos possuem Força 15 e Destreza 10. Existe uma versão ([***]) em que mais de um par (+ 6 pontos de cibernético cada par extra) são "encaixados" e conectados diretamente nas costelas do usuário. Esta versão recebeu o nome de "Dr. Octopus".

[*] Tradutor (60 pontos):** Primeiramente tecnologia "MIB", este cibernético permite após implantado que o usuário converse com qualquer pessoa (exceto por telepatia), na mesma linguagem (considere como perícia 30 %, pode ser linguas antigas, esquecidas, idiomas, dialetos locais, ou até mesmo linguagens secretas) utilizada pelo alvo. Muito útil em missões de diplomacia (principalmente em outros países/planetas), muito utilizado após o Ragnarok na Terra (a. D. 2130)

[*] Tradutor Binário/Hexadecimal (12 pontos): Chipware que permite ao Personagem, total comunicação com sistemas binário e Hexadecimal (inclui ler e escrever em ambas as linguagens), (confere ao Personagem 80 % para efeitos de testes). Necessita do Cibernético **Soquete para Chipware**, ocupa 1 espaço no soquete. O Personagem pode literalmente "conversar" com seus cibernéticos.

[**] Três Braços Cibernéticos (48 pontos):** Das indústrias Bina-tech. Para que possuir "apenas" dois Braços Cibernéticos, quando você pode instalar um outro suporte extra, um outro computador de bordo e TRÊS Braços Cibernéticos do MESMO lado? Considere cada Braço Cibernético como um Braço Cibernético normal. Possuem cada um Destreza 6 e Força 10, e espaço para até 3 extensões cada. O Personagem pode fazer até 3 ataques com armas de fogo por rodada. Exige Força e Constituição 17 do usuário e um período de 18 meses de fisioterapia para adaptação.

[*] Vampires (6 pontos): Presas retráteis. Dano por mordida igual a 1d6. Testar a perícia Combate Desarmado (Briga) com metade da porcentagem.

[] Vampires Sharklike (12 pontos):** Dentes feitos em próteses moldados como os de tubarão. Dano de uma mordida bem dada 2d6. Testar a perícia Combate Desarmado (Briga) com metade da porcentagem.

[*] Vampires Venom Plus (18 pontos):** Presas envenenadas. Se acertar uma mordida (Testar a perícia Combate Desarmado (Briga) com metade da porcentagem), o alvo faz um teste fácil de Constituição, falha resulta em morte na hora.

[] Voxcom (6 pontos):** Substitui o módulo natural de fala, digitaliza a voz, é compátivel com os outros cibernéticos do Personagem.

[**] Vortice (96 pontos):** Originalmente tecnologia do NORAD, este implante peitoral permite ao usuário absorver parte de toda a energia (cinética, luminosa e elétrica) em um raio de 20 metros (duração de mais ou menos 2 minutos), e convertendo-a em um pulso eletromagnético com Força de 8D em um raio de até 60 metros ao redor do Personagem, utilizando-o para desligar qualquer aparelho eletrônico na área de efeito uma vez ao dia (disjuntores elétricos residenciais oferecem uma proteção de no máximo 3D (para testar contra o 8D), laboratórios, usinas e industrias possuem valores bem mais generosos (de 6D (laboratório médico com altíssima segurança elétrica) até 18D (maior e mais moderna possível usina da Terra)).

[*] Wired Reflex 1.0 (6 pontos): Reflexos acelerados. Acrescenta um bônus de + 3 pontos para jogadas de Iniciativa e de + 1 ponto

[] Wired Reflex 2.0 (18 pontos):** Reflexos ampliados e acelerados. Acrescenta um bônus de + 6 pontos para jogadas de Iniciativa e de + 2 pontos para Agilidade.

[*] Wired Reflex 3.0 (24 pontos):** Reflexos bem ampliados e acelerados. Acrescenta um bônus de + 9 pontos para jogadas de Iniciativa e de + 3 pontos para Agilidade.

[**] Wired Reflex 4.0 (30 pontos):** Reflexos ultra ampliados e acelerados. Foi usado como teste em algumas guerras. Conta-se que a médio prazo provoca epilepsia. Acrescenta um bônus de + 12 pontos para jogadas de Iniciativa e de + 4 pontos para Agilidade.

[] Wireless Packet (18 pontos):** TODAS os cibernéticos do Personagem passam a se comunicar de forma wireless (sem fio), dispensando assim TODOS os cabos e fios necessários a qualquer cibernético. Pode incluir uma linha celular (telefone, + 3 pontos).

[] Wolverines (12 pontos cada mão):** 3 garras laterais partindo das mãos, baseadas no design de Frank Miller. Possui dano de combate usando as garras igual a 2d6 + bônus de Força.

[**] Wolverines Versão Monofilamentar (18 pontos cada mão):** 3 garras laterais partindo das mãos, baseadas no design de Frank Miller, porem recobertas por um fio monofilamentar. Possui dano de combate usando as garras igual a 3d6 + bônus de Força.