



CIBORGUES & ANDRÓIDES

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.
- à Napoleão "Iscaiotis" Maia, que criou o modelo Zeus C.M.C. (a culpa é dele!!) e me forneceu material de pesquisa para o aperfeiçoamento deste netbook.
- à Cristiano "Leishmaniose" DeLira, Adriano "Mágico" Tume e Daniel "Falcon_" por me ajudarem à desenvolver minhas idéias para esse netbook.
- à Marcelo Del Debbio, por ter dado a conotação rpgística ao sistema que viria à ser chamado de DAEMON.

Introdução

Bem, esse é meu terceiro netbook da série de netbooks futurísticos que estou lançando. O material aqui exposto não é exatamente convencional: há diversas idéias que eu acredito e muitos outros, não. Tentei explicar tudo com o máximo de eficiência sem tornar isso um postulado futurista de ciências tecnológicas.

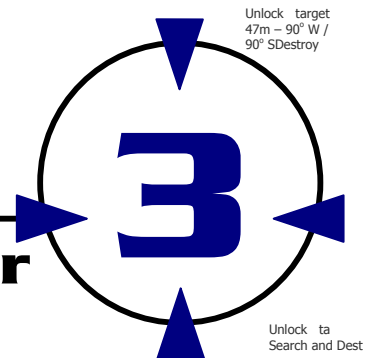
Um ponto que jogadores e mestres mais minuciosos podem notar é que o custo total de Aprimoramentos para o ciborgue é diferenciado da quantidade de Aprimoramentos deste. Pelo fato dele ser comprado como um “conjunto” de características, o ciborgue/andróide é tratado como um Kit.

Espero que aproveitem!

O Autor

CIBORGUES & ANDRÓIDES

Metal e Poder



Bengalas. Pernas-de-pau. Muletas. Mãos de gancho. Olho de vidro. Próteses dentárias. Prótese de braço. Prótese de perna. Óculos. Lentes de Contato. Pulmão artificial. Coração artificial. Rim artificial. A artificialidade de órgãos humanos existe à muito mais tempo do que se imagina.

Em 1995, Peter Fromhertz e sua equipe de biofísicos do Instituto de Bioquímica de Max Planck, próximo à Munique, criaram uma junção entre um neurônio vivo de um sanguessuga e um chip de silício.

Em 1996, Richard Potember, da John Hopkins University, conseguiu induzir neurônios de ratos bebês à crescerem numa superfície de silício acrescida de peptídios. Esses neurônios desenvolveram dendritos e axônios, exatamente como neurônios comuns.

Esses foram os que deram os primeiros passos à verdadeira cibernização.

No futuro, o homem e máquina serão um só. Um mundo repleto de tecnologia em cada lugar que se olhe. O desenvolvimento humano chegou a um ponto em que é possível criar ciborgues, cérebro e nervos humanos fundidos em um corpo metálico. A sobrevivência no mundo é difícil, todo o poder está nas mãos das grandes corporações, a miséria é grande e o caos predomina nas megacidades.

Primeiramente, vamos definir o que é o quê: um ciborgue é uma pessoa com muitas partes artificiais repondo seus órgãos – e no caso deste netbook, apenas o cérebro e a coluna espinhal são orgânicos, e os andróides são inteligências completamente artificiais em corpos igualmente artificiais e robóticos.

Um ciborgue ou um andróide pode adquirir alguns Aprimoramentos e até mesmo Atributos aumentados, desde que seu corpo artificial sofra as modificações necessárias para poder executar a capacidade. Dependendo do Aprimoramento e do Atributo, existe um preço para as peças necessárias.

Um ciborgue não come, não dorme, não respira, e não precisa descansar. O mesmo vale para os andróides. Seus corpos artificiais são abastecidos com células de energia das mais variadas fontes: desde energia elétrica, onde é necessário constantes recargas, até baterias radiativas, que podem durar

séculos; tudo isso varia com o modelo do ciborgue ou andróide, mas qualquer bom tecnomédico ou engenheiro cibernético pode efetuar as alterações necessárias. Todos os ciborgues possuem um sistema de criogenia, conservação e oxigenação para manter as células cerebrais de seus centros nervosos orgânicos. Embora também não envelheçam, gradualmente suas células cerebrais vão morrendo, acabando com suas existências em aproximadamente 120 à 170 anos (poucas vezes foram catalogados ciborgues que viveram tanto tempo). Geralmente a maioria passa seus últimos anos sofrendo do Mal de Alzheimer (perda gradual da memória). Ciborgues angelicais ou demoníacos vivem indefinidamente, morrendo somente por casos em que seus corpos ciborgues perecem. Os andróides podem viver da mesma forma, e ainda com a vantagem de não necessitarem de sistemas de conservação, criogenia e oxigenação para seu HD, podendo manipular suas informações com muito mais praticidade. Não podem gastar pontos em nenhum atributo físico [Força, Destreza e Agilidade – Ciborgues e Andróides não possuem Constituição] e não se curam de dano com facilidade, tendo de serem consertados por um tecnomédico, engenheiro cibernético ou por nanorobôs. Geralmente, consertos em ciborgues ou andróides sempre são delicados, variando as dificuldades desde reparos simples de fiação até coisas como fazer cibermembros funcionarem de novo, funções ciberneurais ou reprogramação.

Uma vez estabelecidos quais os atributos físicos do ciborgue, eles não mudarão NUNCA – à não ser que o indivíduo troque o modelo de seu corpo por outro mais forte, mais rápido ou mais resistente.

Quando um ciborgue ganha um Aprimoramento físico, considera-se que ele conseguiu dinheiro e pagou para tal modificação em seu corpo artificial. Se o Jogador escolher jogar com um ciborgue ou andróide na criação do personagem, ele só deve cobrir os custos – considera-se que o preço foi pago. O total inicial de pontos de perícias de um personagem-andróide seriam equivalentes à +1 pontos de Cibernéticos para cada 100 pontos de

perícias, com um máximo de 500 pontos de perícias iniciais (além desses, o personagem teria de pagar +1 ponto de Cibernéticos para cada +25% de pontos de perícias iniciais).

Um andróide não é como um ser humano – apesar de possuir uma imensa gama de informações em sua mente artificial, às vezes eles não possuem alguns dos mais básicos sentimentos humanos. Talvez ele seja um modelo de combate A.B.C.TM, onde obviamente é desnecessário que saiba definir ou entender o amor, ou um CrawfordTM que não sabe entender o patriotismo; a questão é que o andróide simplesmente não possui os dados daquele sentimento ou reação. Felizmente, todo tipo de IA do mundo cyberpunk pode assimilar uma informação e processá-la, de modo à que possa computar os dados, estudar as probabilidades matemáticas e responder de maneira correta. Basicamente, a idéia é que nossas emoções, do ponto de vista evolutivo, existem para aumentar nossas chances de sobrevivência, preparando-nos para agir no momento certo. Desse modo, um andróide pode aprender por situações que o leve à, eventualmente, compreender e saber responder à certas emoções. Em termos de jogo, se o andróide se deparar com uma situação nova para ele em termos de interação humana (tal situação é definida pelo narrador e o jogador), se desejar, ele pode fazer um teste de INT; se passar, ele processou as informações, compreende aquilo e poderá responder de maneira eficaz caso, seja abraçando alguém para confortá-la, seja bradando em ódio por um inimigo comum. Não é necessário fazer mais testes para uma mesma situação. Em caso de falha, ele simplesmente não responderá da maneira devida, sendo frio ou somente indiferente àquela situação.

Qualquer modelo de andróide possui, além dos Aprimoramentos descritos, Talento Matemático (1 ponto). Na descrição dos Kits, há a descrição de perícias sugeridas, isto é, perícias sugeridas para mentes artificiais, andróides, onde estes são construídos nestes modelos para determinadas funções, onde há aquelas perícias.



Classe Alpha

São os ciborgues-cidadões; aqueles que se auto-cibernetizam para ter as vantagens sobre-humanas de um corpo parte máquina.

Os modelos Classe Alpha possuem Sinteskin cobrindo 100% de seu corpo, aparentando, assim, serem completamente humanos. Nesse modelo, bem como todos os outros deste suplemento, a Sinteskin pode ser removida ou ficar “desacoplável” em algumas partes do corpo para a utilização de outros ciberwares.

Custo: 5 pontos de Aprimoramentos

Preço: \$40.000

Atributos: FOR 12/DEX 12/AGI 12

Pontos de Vida Iniciais: 16

Índice de Proteção: nenhum

Perícias Sugeridas: qualquer

Aprimoramentos: Cibernéticos 7, Pontos Heróicos 1.

Pontos Heróicos: 1 por nível

Crawford [Humanóide]

São semelhantes em tudo aos Ciborgues Classe Alpha, a diferença é que estes foram “feitos” para interagir com outros humanos com sua beleza.

Os modelos Crawford possuem Sinteskin cobrindo 100% de seu corpo, aparentando, assim, serem completamente humanos. Além disso, valem-se de corpo ciborgue completo, o Implante Sexual DonJuan e (nos modelos masculinos) Implante Viagra 2010.

Um modelo Crawford possui um Chip de Memória extra instalado, conferindo uma sensualidade sempre ativa para sua personalidade, além de que a face do ciborgue, seja qual for, foi colocada ou “retocada” o suficiente para tornar-se, no mínimo, muito bonita; em termos de jogo, tudo isso confere ao personagem a possibilidade de substituir a pontuação do seu atributo Carisma, qualquer que seja esta, por 17 (este número foi estabelecido visando a grande beleza pessoal do ciborgue e sua capacidade de interação com humanos). Este é um dos poucos ciborgues, junto do modelo Classe Alpha, que pode passar-se por humanos normais sem chamar muita atenção.

Um Narrador astuto deve prestar bastante atenção num ponto: com algumas raras exceções, poucos eram os humanos que realmente deixaram seu corpo de carne para se imortalizar na beleza biônica do modelo CrawfordTM por serem aberrantes, deformados ou extremamente feios. Logo, em termos de jogo, não se deve permitir que o jogador “encaminhe” 0 (zero) pontos de atributo para o Carisma só porque será compensado pelo Carisma 17. O Narrador deve ser prudente nessa parte e decidir como achar melhor.

Custo: 7 pontos de Aprimoramentos
Preço: \$55.000
Atributos: FOR 12/DEX 12/AGI 12 /CAR 17
Pontos de Vida Iniciais: 16
Índice de Proteção: nenhum
Perícias Sugeridas: Sedução, Empatia.
Aprimoramentos: Cibernéticos 8, Sedutor 1, Pontos Heróicos 1.
Pontos Heróicos: 1 por nível

Ciborgues A.B.C.

Os antigos Ciborgues A.B.C. [Ataque, Balística e Combate] parecem-se com um amálgama de um trator e um humano. Abandonados pelas corporações à muito tempo por se tornarem obsoletos, eles ainda são vistos em leilões e como leões-de-chácara de bares dos grandes subúrbios. Hoje são verdadeiras relíquias cibernéticas.

Esses ciborgues são obviamente inumanos e cibernéticos, mais semelhantes com um trator do que com um homem: todo seu corpo é revestido com placas de titânio [IP 17], submetralhadoras implantadas nos antebraços (Pente 32, dano 1d6+1, ROF 10) e sua aparência é um design rústico de guerreiros muito fortes e rudes.

Custo: 5 pontos de Aprimoramentos
Preço: variável [não é mais encontrado à venda senão em leilões ou no mercado negro]
Atributos: FOR 35/ DEX 10/AGI 10
Pontos de Vida Iniciais: 27
Índice de Proteção: 17
Perícias Sugeridas: Submetralhadora, Briga.
Aprimoramentos: Cibernéticos 6, Defeito Físico (aparência robótica) -1, Pontos Heróicos 2.
Pontos Heróicos: 2 por nível



Acqua [Submarino]

São utilizados geralmente em construções submarinas e caçadas debaixo d'água. Algumas vezes são colocados ao lado dos modelos

Copernicus em missões espaciais de terraformação de planetas.

Esse modelo de ciborgue não pode passar-se por humano, pois seus olhos possuem visores submarinos, barbatanas nas costas, antebraços e batatas da perna. Suas mãos e pés têm membranas fibrosas e em suas pernas, braços e costas possuem estabilizadores para manter a estabilidade de seus corpos na água enquanto estiverem parados e submersos.

O modelo Acqua ainda possui corpo ciborgue completo, Aquaman, Sonar e Skincolor (cobre 50% do corpo de pele esverdeada).

Custo: 5 pontos de Aprimoramentos
Preço: \$50.000
Atributos: FOR 14/DEX 14/AGI 14
Pontos de Vida Iniciais: 17
Índice de Proteção: nenhum
Perícias Sugeridas: Natação, Mergulho.
Aprimoramentos: Cibernéticos 7, Senso de Direção 1, Defeito Físico (aparência robótica e anfíbia) -1, Pontos Heróicos 1.
Pontos Heróicos: 1 por nível

Copernicus [Espacial]

São geralmente enviados em missões espaciais de terraformação de planetas, embora nada impeça (ou já impediu) que fossem enviados para missões com objetivos mais obscuros. Este tipo de ciborgue possui uma força acima da média para suportar gravidades muito elevadas, além de uma blindagem vedada e um sistema de análise geológico e biológico.

O modelo Copernicus possui corpo ciborgue completo, Conexão de Rádio, Detector de Radiação, Analisador Químico, Visão por Luz Ultravioleta, Realskinn Isolante em 100% do corpo [isola o ciborgue dos extremos de temperatura]. Este tipo de ciborgue possui uma aparência humana, permitindo ao jogador aventuras em outros planetas sem se preocupar com gravidade ou atmosfera.

Custo: 6 pontos de Aprimoramentos
Preço: \$60.000
Atributos: FOR 16/DEX 16/AGI 16
Pontos de Vida Iniciais: 18
Índice de Proteção: 10
Perícias Sugeridas: Pilotagem, Astronavegação, Sobrevivência (deserto espacial).
Aprimoramentos: Cibernéticos 8, Pontos Heróicos 2.
Pontos Heróicos: 2 por nível

Cyberaccer [Velocista]

Esse modelo é utilizável por velocistas que não sabem (ou não ligam) mais para o limite entre manobras perigosas e manobras suicidas.

O modelo Cyberaccer™ é equipado com corpo ciborgue completo, uma blindagem ultraleve para absorção de impactos de quedas, seja de carro ou moto, uma camada espumosa sob a Sinteskin que isola seu corpo ciborgue de dano por fogo (caso eu carro/moto exploda), Sinteskin em 100% do corpo.

Custo: 5 pontos de Aprimoramentos
Preço: \$65.000
Atributos: FOR 13/ DEX 17/AGI 16
Pontos de Vida Iniciais: 15
Índice de Proteção: 8 (balística) /15 (cinética) /10 (fogo).
Perícias Sugeridas: Pilotagem (qualquer subgrupo)
Aprimoramentos: Cibernéticos 6, Pontos Heróicos 2.
Pontos Heróicos: 2 por nível

Enforcer [Segurança]

São utilizados como proteção para corporados, corporações e alguns carregamentos. Geralmente o modelo Enforcer™ é instalado em membros combativos de uma corporação quando este esteja à beira da morte certa, e seus serviços passados ou futuros valham a pena. É claro que caso o indivíduo transplantado não goste, sempre existe a bomba cortical para fazê-lo mudar de idéia...

Todo modelo Enforcer™ vêm com uma autorização em seu sistema que pode ser reconhecida em qualquer estabelecimento de compra de armas legalizadas, possibilitando-o comprar armamentos sem restrições (excetuando, claro, as ilegais). Um modelo Enforcer™ reconhecidamente fora-da-lei perde essa vantagem legal. Além disso, eles possuem corpo ciborgue completo, Cortexbomb™.

Custo: 5 pontos de Aprimoramentos
Preço: \$50.000
Atributos: FOR 18/DEX 14/AGI 12
Pontos de Vida Iniciais: 18
Índice de Proteção: 14
Perícias Sugeridas: Briga, Arma de Fogo (qualquer), Intimidação.
Aprimoramentos: Cibernéticos 6, Armas de Fogo 2, Defeito Físico (aparência robótica) -1, Pontos Heróicos 1.
Pontos Heróicos: 1 por nível

Samson [Industrial]

Este modelo é utilizado para trabalhos industriais, braçais e manuais que ainda requeiram do fator humano (ou de uma engenhosidade que só um corpo adaptado para esses trabalhos poderia fornecer).

Custo: 4 pontos de Aprimoramentos
Preço: \$40.000
Atributos: FOR 20/DEX 13/AGI 12
Pontos de Vida Iniciais: 15
Índice de Proteção: 6 (balístico)/ 3 (cinético)
Perícias Sugeridas: qualquer
Aprimoramentos: Cibernéticos 5, Pontos Heróicos 1.
Pontos Heróicos: 1 por nível

Hardstone 1.0

[Ciborgue de Combate Level]

São usados para combate corpo a corpo e combates rápidos. Sua agilidade é seu forte. Este modelo possui corpo ciborgue completo, Rippers de 10 cm nos dedos (1d6+4) que funcionam como se fossem "garras", conexão de rádio, Sinteskin em 100% da superfície do corpo e uma blindagem subcutânea.

Custo: 6 pontos de Aprimoramentos
Preço: \$47.000
Atributos: FOR 14/DEX 14/AGI 14
Pontos de Vida Iniciais: 17
Índice de Proteção: 10
Perícias Sugeridas: Briga, Esquiva.
Aprimoramentos: Cibernéticos 7, Pontos Heróicos 2.
Pontos Heróicos: 2 por nível

Hardstone 2.0

[Ciborgue de Combate Médio]

São os mais comuns e balanceados. Usados mais comumente em Solos e ciberesquadrões.

Este modelo possui corpo ciborgue completo, conexão de rádio, Lançador de Micro-mísseis (implantado no braço, 4 micromísseis, 4d6 de dano cada), Sinteskin em 100% da superfície do corpo e uma blindagem subcutânea.

Custo: 6 pontos de Aprimoramentos
Preço: \$65.000
Atributos: FOR 18/DEX 17/AGI 17
Pontos de Vida Iniciais: 19
Índice de Proteção: 10
Perícias Sugeridas: Briga, Esquiva, Armas Pesadas.
Aprimoramentos: Cibernéticos 7, Pontos Heróicos 2.
Pontos Heróicos: 2 por nível



Hardstone 3000 [Ciborgue de Combate Pesado]

São a tropa de choque. Por sua força, são usados para evitar ou causar combates. Modelos Hardstone 3000 possuem corpo ciborgue completo reforçado e uma blindagem externa.

Custo: 5 pontos de Aprimoramentos
Preço: \$80.000
Atributos: FOR 22/DEX 17/AGI 15
Pontos de Vida Iniciais: 21
Índice de Proteção: 15
Perícias Sugeridas: Briga, Rifles Militares.
Aprimoramentos: Cibernéticos 6, Defeito Físico (aparência robótica) -1, Pontos Heróicos 3.
Pontos Heróicos: 3 por nível

Wingman [Piloto]

São usados para terem a máxima interação com uma nave, qualquer que seja seu tamanho, podendo pilotá-la com eficiência – e sozinho. O modelo Wingman possui corpo ciborgue completo, Sinteskinn em 75% do corpo, Plug de Conexão com Máquinas e um Plug de Conexão com Veículos (Aeronaves).

Custo: 6 pontos de Aprimoramentos
Preço: \$60.000
Atributos: FOR 13/DEX 16/AGI 13
Pontos de Vida Iniciais: 00
Índice de Proteção: 5
Perícias Sugeridas: Pilotagem.
Aprimoramentos: Cibernéticos 7, Senso de Direção 1, Pontos Heróicos 2.
Pontos Heróicos: 2 por nível

Wingman versão modificada [Piloto]

Estudos das Ordens Arcanas comprovaram que o corpo angelical corrompido e o corpo demoníaco pode ser dispensado e a entidade ainda manter seus poderes, contanto que a área cerebral seja preservada. Aqueles que possuem poderes de regeneração sobrenaturais requerem um ritual específico para receber o novo cybercorpo. Foi criada, então, esta versão extremamente rara do Wingman™, que tem sido vendida para anjos caídos e demônios alados. Ela não é para pilotagem de naves – ela é para SER a nave! O modelo Wingman versão modificada é composta por um corpo ciborgue completo, Sinteskinn em 75% do corpo, blindagem subcutânea para suportar a estratosfera e a radiatividade e Asas Metálicas (estilo “anjo”).

Custo: 8 pontos de Aprimoramentos
Preço: \$85.000
Atributos: FOR 18/DEX 18/AGI 18
Pontos de Vida Iniciais: 18
Índice de Proteção: 15
Perícias Sugeridas: Voo
Aprimoramentos: Cibernéticos 5, Senso de Direção 1, Pontos Heróicos 2.
Pontos Heróicos: 2 por nível

Rainbow [Militar]

Este é o ciborgue de combate mais utilizados pelas forças militares. Pelo fato de sua produção ser barata, ele é utilizado em guerrilhas em grande quantidade. Os usuários deste modelo geralmente possuem o Patrono (Exército), mas ele pode, com permissão do narrador, ter sido roubado ou traficado para fora e revendido para alguém, que pode ser o novo Patrono do usuário.

O modelo Rainbow™ possui Corpo Ciborgue Completo e Sinteskinn em 75% do corpo.

Custo: 5 pontos de Aprimoramentos

Preço: \$50.000

Atributos: FOR 14/DEX 14/AGI 14

Pontos de Vida Iniciais: 17

Índice de Proteção: 10

Perícias Sugeridas: Briga, Esquiva, Faca, Pistolas, Metralhadoras, Sobrevivência (qualquer tipo), Camuflagem, Primeiros Socorros.

Aprimoramentos: Cibernéticos 7, Pontos Heróicos 2.

Pontos Heróicos: 3 por nível

Zeus C.M.C.

Os ciborgues do modelo Zeus C.M.C. foram idealizados para serem perfeitamente proficientes nas principais formas de combate, seja na terra, na água ou no ar. O Projeto Zeus consumiu noventa anos de projeto e atualização, além de uma equipe clonada de trezentos cientistas, entre estes, os dez mais renomados cientistas militares do mundo. O Projeto Zeus foi um fracasso devido ao elevadíssimo custo de fabricação das unidades. Apenas vinte unidades foram construídas, destas, apenas duas permanecem ativas. Equipados com tecnologia que estará oficialmente disponível no mercado apenas nos próximos setenta anos. Estes ciborgues possuem micropropulsores instalados nos pés e nas costas, além de asas nanometálicas retráteis, capacitando este ciborgue a vôos nas últimas camadas da atmosfera terrestre, podendo chegar a velocidade de MACH 5. Na água, a velocidade máxima é de 250 km/h, podendo suportar até 80 toneladas de pressão. Possui blindagem e um gerador ilimitado de campo de força. A aparência dos ciborgues Zeus C.M.C. é totalmente inumana, possuem 3,8m de altura, 490kg, porém possuem uma silhueta esguia e geométrica, seus braços terminam em cones triangulares e sem dedos, emanando constantemente um brilho esverdeado. Não possui boca, e seus "olhos" restringem-se apenas a uma triângulo esverdeado.

O modelo Zeus C.M.C. possui corpo ciborgue completo, amplificador auditivo 401, amplificador olfativo 401, 24 chips de memória, ciberaudio (abafador sonoro [anula 4d10 de dano sonoro], audição ampliada [+50%], editor de som, espectro ampliado, hacker, rádio de segurança, córtex bomb™ [apenas nos ativos], visão cibernética Deluxe (antiofuscante, câmera digital [espaço para 150 fotos] , contanúmero™, imagem melhorada [+50% em todo os testes de percepção], impressão retiniana, infrared, laser] dano 5d6, ilimitado], lowlight, micro – optics, microvideo [grava até 2h, podendo ser enviado através de satélites ao vivo] , mira [+85% com raios], teleoptics [amplia até 1000x], termo 1.01, times square™, ultraviolet, visão 360°), analisador químico waynetech, autofalante, detector de

movimento [precisão 98%, alcance de 50 km de raio], detector de radiação [precisão 95%, alcance 20km de raio], gravador digital [grava até 5h de som], guelras [tempo ilimitado], InBN [apenas nos ativos] , sonar [alcance 200m de raio], soquete especial de chipwares, suprimento independente de ar [24h de oxigênio], antigravs, asas metálicas, vortex [absorve energia de 200m], disparadores de feixes elétricos [7d10+25 de dano, divide o IP por 2, ilimitado], micro-mísseis atômicos [6 unidades, 10d10 + 150 de dano, 5km de área] M.C.E. (micro gerador de energia atômica) é o "coração" deste corpo cibernético, se atingido diretamente causa 10d10+250 de dano em 15km de raio, precisa ser recarregado a cada 3500 anos.

Este modelo de ciborgue não é aconselhável para personagens de jogadores.

Custo: 13 pontos de Aprimoramentos

Preço: \$600 milhões

Atributos: FOR 60/DEX 30/AGI 35

Pontos de Vida Iniciais: 40

Índice de Proteção: 45

Perícias Implantadas: Briga 50/50, Rastreo 50%, Táticas de Guerra 50%, História 50%, Geografia 50%, Física 50%, Biologia 50%, Anatomia 50%, Matemática 50%, Química 50%, Engenharia Eletrônica 50%, Inglês 30%, Espanhol 30%, Italiano 30%, Hindu 30%, Chinês 30%, Francês 30%, Português 30%, Russo 30%, Alemão 30%, Sueco 30%.

Aprimoramentos: Cibernéticos 17, Defeito Físico (aparência robótica) -1, Pontos Heróicos 4.

Pontos Heróicos: 4 por nível

Borg HP Killer

Usado para "caçadas cibernéticas" à outros ciborgues, criado para matá-los. O modelo é extremamente resistente à combates, bem como camuflado apropriadamente. Infelizmente, este modelo têm desenvolvido uma série de problemas mentais nos ciberusuários – dizem que a alta resistência dele lhes proporcionou um "instinto suicida", bem como o sistema de navegação – caçada – semi-independente enlouqueceu suas mentes.

O modelo Borg HP Killer possui corpo ciborgue completo, Boosterpack 2.0, 1 chip de memória, Soquetes de Chipwares, Sintekin em 100% do corpo, Bioreparadores Internos, Fuzil Iônico implantado e um sistema de campo de força [IP 30, pode ser ativado 3 vezes ao dia, durando 1h cada] e um Vórtice.

Este modelo de ciborgue possui os mais variados formatos, e principalmente os mais inofensivos, desde velhos até crianças.

Custo: 7 pontos de Aprimoramentos
Preço: \$90.000
Atributos: FOR 15/DEX 18/AGI 15
Pontos de Vida Iniciais: 30
Índice de Proteção: 30 (só campo de força; sem ele, possui IP 10)
Perícias Sugeridas: Briga, Investigação, Rastreo 90%+.
Aprimoramentos: Cibernéticos 10, Sábio (Rastreo) 1, Esquizofrenia -1 (ausente em andróides).
Pontos Heróicos: 4 por nível

Techmed [Médico]

Utilizados para repor a grande demanda de médicos de Trauma Teams mortos e/ou em falta. Devido à grande demanda de médicos e tecnomédicos, esse é um dos tipos de ciborgues que são produzidos com chips de perícias; neste caso, perícias médicas. O problema é que muitos destes novos tecnomédicos cibernéticos tornam-se insensíveis com suas 'modificações' físicas, ignorando os apelos de seus pacientes em executar tratamentos mais indolores, transformando os corredores dos centros médicos das cidades decadentes futuristas em verdadeiros corredores do Inferno, onde se ouvem os mais terríveis urros de dor.

O modelo Techmed possui corpo ciborgue completo, ferramentas médicas implantadas nas mãos biônicas, Biomonitor (colocando os plugues e as injeções certas, o ciborgue pode "controlar" os batimentos cardíacos, pressão e hormônios do paciente, lhe dando – ou retirando – 20% para testes de CON).

Custo: 5 pontos de Aprimoramentos
Preço: \$46.000
Atributos: FOR 12/DEX 16/AGI 14
Pontos de Vida Iniciais: 16
Índice de Proteção: 5
Perícias Sugeridas: Anatomia, Clínica, Cirurgia, Diagnose, Primeiros Socorros, Psiquiatria.
Aprimoramentos: Cibernéticos 7, Pontos Heróicos 1.
Pontos Heróicos: 1 por nível

T-101 [Exterminador]

São ciborgues exterminadores, máquinas eficientes de assassinato e destruição. Eles são conhecidos por possuírem a melhor tecnologia em termos de força bruta e resistência.

O modelo T-101 possui Corpo Ciborgue Completo, Contanúmero, Termo1.01, Mira, Ariete Hidráulico (braços) e Painkiller.

Custo: 6 pontos de Aprimoramentos
Preço: \$55.000
Atributos: FOR 28/DEX 14/AGI 12
Pontos de Vida Iniciais: 25
Índice de Proteção: 30
Perícias Sugeridas: Rastreo, Briga, Esquiva, Armas Pesadas, Medicina.
Aprimoramentos: Cibernéticos 7, Pontos Heróicos 2.
Pontos Heróicos: 2 por nível.

T-X [Exterminador]

São ciborgues exterminadores, máquinas eficientes de assassinato e destruição. Eles são conhecidos por possuírem a melhor tecnologia em termos de força bruta e resistência. Esse modelo é superior ao T-101 e ao T-1000 em muitos aspectos, mas mais exatamente no fato de possuir maior força, resistência e possuir armas *transformers* acopladas à seu corpo ciborgue.

O modelo T-X possui Corpo Ciborgue Completo, Plug de Conexão com Máquinas, Plug de Conexão Remota com Veículos, Contanúmero, Termo1.01, Mira, Ariete Hidráulico (braços), Painkiller, arma *transformer* acoplada em um dos braços (dano: 4d6) e um avanço: Liquidmetal™ em toda a superfície do corpo ciborgue, permitindo-lhe criar armas brancas no lugar de suas mãos e aumentar sua força à níveis espantosos.

Custo: 8 pontos de Aprimoramentos
Preço: \$655.000
Atributos: FOR 22/DEX 14/AGI 12
Pontos de Vida Iniciais: 21
Índice de Proteção: 30
Perícias Sugeridas: Rastreo, Briga, Esquiva, Armas Pesadas, Medicina, Psicologia.
Aprimoramentos: Cibernéticos 8, Nanometal 5 (Lâminas e Força 5D), Pontos Heróicos 2.
Pontos Heróicos: 2 por nível.

Militech 'Spyder' K-121 [Spy]

Modelo superior do *Ghostech*. Esse modelo é utilizado especialmente para infiltração não-sutil e espionagem. São usados para roubar planos e projetos de outras Megacorporações.

O modelo Militech Spyder K-121 possui corpo ciborgue completo, olhos cibernéticos com Câmera Digital, Infrared, Microvídeo, relógio /cronômetro/alarme integrado, Amplificador de Reações Botrel 3.0 e um sistema da camuflagem holográfico que funciona como a perícia Camuflagem em 90%.

Geralmente utilizam equipamentos de espionagem de última geração para complementar suas aprimorações cibernéticas.

Custo: 5 pontos de Aprimoramentos
Preço: \$118.105
Atributos: FOR 14/DEX 22/AGI 24
Pontos de Vida Iniciais: 17
Índice de Proteção: 10
Perícias Sugeridas: Salto, Acrobacia, Briga, Furtividade.
Aprimoramentos: Cibernéticos 7, Senso de Direção 1, Defeito Físico (aparência robótica) -1.
Pontos Heróicos: 3 por nível

'Wiseman' Traveller [Hacker]

São peritos em computadores e aparelhos eletrônicos; os humanos mais próximos à uma união perfeita com uma máquina.

Este modelo possui Cyberaudio com Conexão de Rádio, Dispositivo Telefônico, Hacker, Tomada de Interface e dois chips de memória com perícias em 35% sobre dois programas hackers aleatórios escolhidos pelo Narrador e/ou pelo Jogador. Muitos cyberhackers, ou *netrunners* como são também chamados, não deixam seu modelo 'Wiseman' Traveller™ intacto, sempre fazendo suas próprias modificações, alterações e complementações no modelo, de modo a torná-lo mais eficiente.

Custo: 5 pontos de Aprimoramentos
Preço: \$91.318
Atributos: FOR 12/DEX 12/AGI 12
Pontos de Vida Iniciais: 15
Índice de Proteção: nenhum
Perícias Sugeridas: Computação, Hacker.
Aprimoramentos: Cibernéticos 6, Pontos Heróicos 1.
Pontos Heróicos: 1 por nível

T-1000 [Exterminador]

Modelo de andróides feitos completamente de MetalLiquid™. São um dos modelos mais avançados que existem. Eles podem alterar sua aparência para mimetizar qualquer pessoa, objeto ou superfície que possua até 20% à mais que seu peso corporal, copiar a voz de outra pessoa, moldar lâminas em qualquer parte de seu corpo, refletir lasers (somente com a "aparência metálica"), esticar seus membros até 5m, criar digitais falsas e absorver projéteis (isso se reflete na IP).

Vale ressaltar que esse modelo não pode ser aplicado à ciborgues.

Custo: 7 pontos de Aprimoramentos
Preço: \$800.000
Atributos: FOR 32/DEX 15/AGI 14
Pontos de Vida Iniciais: 40
Índice de Proteção: 10/15 cinético ("absorve")
Perícias Sugeridas: Rastrear, Imitar Voz, Briga, Faca, Machado, Maça, Martelo, Espada, Lança.
Aprimoramentos: Cibernéticos 2, Nanometal 7, Pontos Heróicos 2
Pontos Heróicos: 2 por nível

Psiborg [Exoesqueleto]

Este modelo não é exatamente um modelo de ciborgue; é mais um equipamento para melhorar o desempenho de um ciborgue psiônico. Seus circuitos psicossensíveis não requerem ligações por plugues ou qualquer tipo de periférico de entrada – que não seja no campo psiônico. Esta "armadura" que fica sobre andróides de formatos, no mínimo, humanóides, serve para aumentar o poder de cérebros com poderes psiônicos. Por isso, é óbvio que só podem ser criados como personagens-ciborgues. A "armadura" se alimenta de energia psiônica, não necessitando de nenhum tipo de célula de energia. Em termos de jogo, ela suga 1 ponto de PSI do personagem (que não pode ser recuperado até este retirar a armadura e descansar devidamente) e aumenta os níveis de Focus do usuário em cada poder psiônico em +2. Não é preciso dizer que esses modelos são extremamente raros.

O Psiborg possui exoesqueleto cibernético externo, Biomonitor, um Chip de Memória (que é utilizado por um terminal que se pluga em uma Tomada de Interface que o usuário possua; caso não à possua, não pode acessar a perícia exceto por um monitor interno) e um Soquete Especial de Chipwares.

Custo: 3 pontos de Aprimoramentos
Preço: \$800.000
Atributos: FOR, DEX e AGI são os mesmos do ciborgue-base, sofrendo um bônus de +2, -1 e -1, respectivamente.
Pontos de Vida Iniciais: +4
Índice de Proteção: +3
Perícias: Psionicismo 30%.
Aprimoramentos: Cibernéticos 5, Defeito Físico (aparência robótica) -1 (não acumula com o do ciborgue-base).
Pontos Heróicos: nenhum

Kuragari-Yashida Convert

A última palavra em Full Borgs de combate. Esse modelo é equipado com tudo que é necessário para os piores combates *homem-a-homem* ou *borg-a-borg*, desde caçadas humanas até guerrilhas.

Esse modelo definitivamente não pode se passar por um humano. Sua pele é uma grossa camada de liga de titânio ultraleve, não possui traços faciais, e seu único “olho” é uma grande lente vermelha bem na altura de onde deviam estar os olhos. Este modelo possui uma aparência aerodinâmica e ágil; e na verdade, ele é mesmo.

O modelo Kuragari-Yashida Covert possui pistolas acopladas nos antebraços [dano 1d6, munição 11mm, pente 36, ROF 3, alcance 50m], canhão laser implantado no ombro [dano 2d8+2, pente 10, ROF 1, alcance 200m], Nanocirurgiões [5 utilizações; curam 2d6 PVs por utilização] e um sistema da camuflagem holográfico que funciona como a perícia Camuflagem em 120%.

Custo: 8 pontos de Aprimoramentos

Preço: \$810.000

Atributos: FOR 25/DEX 25/AGI 25

Pontos de Vida Iniciais: 23

Índice de Proteção: 20

Perícias Sugeridas: Facas, Adagas, Espadas, Machados, Maças, Bestas, Boleadeiras, Katanas, Shurikens, Pistolas, Submetralhadoras, Escopetas, Rifles Militares, Metralhadoras, Armas Pesadas, Granadas, Camuflagem [sistema holográfico], Anatomia, Física, Matemática, Computação, Engenharia Cibernética, Esquiva, Karatê ou Kung-fu ou Judô ou Jiu-jitsu ou Aikidô ou Capoeira ou Hapkido ou Muai-Tai ou Tae-Kwon-do ou Boxe, Salto, Corrida, Pára-quedismo, Explosivos, Furtividade, Chinês, Inglês, Espanhol, Hindu, Russo, Árabe, Japonês, Alemão, Francês, Código Morse, Criptografia, Linguagem de Sinais, Lutar com Duas Armas, Manobras para Impressionar, Imobilização, Rastreo.

Aprimoramentos: Cibernéticos 7, Sentidos Aguçados (todos) 4, Defeito Físico (aparência robótica) -1, Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível

Ciborgues Inumanos

Além dos modelos apresentados acima, existe uma infinidade de modelos de ciborgues existentes, muitos deles executando as funções apresentadas acima, outros fazendo coisas totalmente diferentes. Uma boa parte deles também possui formas inumanas e mais semelhantes à animais como aranhas, lulas e os famosos *bugbots*, robôs insetóides, os primeiros robôs à serem criados com os mais eficazes métodos de locomoção; e todos estes não podem ser interpretados por PCs pela total falta de compatibilidade com qualquer cenário que não seja o de seu trabalho. Afinal, não se pode imaginar uma aranha gigante cibernética andando pelas ruas! O ponto é que esse tipo de ciborgue e/ou andróide existe, e está por aí. No entanto, no caso

dos ciborgues, seus atuais corpos degeneraram a maioria de suas mentes, transformando-os em autômatos e seres verdadeiramente inumanos, mais máquina do que homem, servindo apenas à sua diretora, qualquer ela que seja. O mesmo se aplica aos andróides, mas suas mentes funcionam de uma maneira bem diferente da de um humano.

Cyberpsicose

A cyberpsicose ocorre quando uma alteração cibernética muito drástica acontece numa pessoa. Tudo depende também do caso. Modificar as mãos de um Solo por mãos cibernéticas, por exemplo, pode não ter tanto impacto quanto fazer a mesma alteração em um desenhista, que adora seu trabalho e utiliza suas mãos para trabalhar. Modificar um corpo completamente normal por um corpo ciborgue com certeza trará traumas ao novo ciborgue! Em termos de jogo, o personagem faz um teste de WILL para não ceder à cyberpsicose – se falhar, ele pode ganhar desde um ponto à menos em WILL, INT ou PER ou um Aprimoramento Negativo como Vontade Fraca, Sanguinário, Traumatizado, Pesadelos, Perversão Sexual, Megalomaniaco, Mau Humor, Maníaco Depressivo, Mania, Fúria, Esquizofrenia, Compulsão, Assassino Serial, Amnésia ou Alucinado. Modificações muito drásticas podem também aumentar o grau de dificuldade do teste.

Cyberware Facilitado

No mundo cyberpunk a cybertecnologia é algo bem mais comum, sendo esta legal ou ilegal. Por causa disso, abaixo mostra-se uma listagem mais avançada do Aprimoramento *Cibernéticos*. Todo o cyberware de INVASÃO 2ª edição está disponível. Por causa dos avanços tecnológicos, há apenas algumas mudanças: o corpo ciborgue está mais variado, havendo diversas versões deste; mais fracos, mais fortes, mais rápidos, mais ágeis e/ou resistentes, além de que todas as versões podem comportar diversas opções, limitadas apenas pela lógica do Narrador e do jogador. Ressalta-se que não é necessária a satisfação dos pré-requisitos para a compra de cibernéticos.

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.

Novo Ritual: Cybernascimento

Geralmente indivíduos normais recebem um tratamento bioquímico e genético bastante comum nos tempos cyberpunks para poderem receber implantes cibernéticos sem que seus corpos orgânicos os rejeitem. Seres sobrenaturais com poderes de regeneração rápida, no entanto, precisam de algo mais “forte”. Este ritual visa que criaturas com poderes sobrenaturais de regeneração NÃO regenerem suas partes amputadas para dar lugar aos cybermembros ou cyberórgãos. Existem diversas versões deste ritual, dependendo da criatura que o utilizará: Metamagia/Terra 3 para Fadas e Lobisomens, Arkanun/Terra 3 para Demônios, meio-demônios, meio-anjos e Anjos Caídos, Humanos/Spiritum/Terra 3 para Vampiros e Daiphires.

Aprimoramentos Exclusivos para Andróides

Circumspecto

-1 ponto: Você se recusa à tentar entender ou baixar arquivos de assimilação de humor humano. Por causa disso, todas as pessoas acham-no “frio como uma máquina” e todos os seus testes de Manipulação são Difíceis.

Infectado

Variável: Você pegou um vírus de computador! Você não sabe que está infectado, e quando descobrir, apesar de sua capacidade, você não conseguirá exterminar esse vírus sozinho – e dificilmente programas antivírus convencionais conseguirão fazê-lo. Talvez um bom tecnomédico consiga, mas até lá, você terá bastantes problemas! Para efeitos de jogo, o ciborgue/andróide poderá desenvolver efeitos de Alucinado (-1 ponto), Analfabeto (-1 ponto), Assassino Serial (-2 ou -3 pontos), Cleptomaniaco (-2 pontos), Código de Honra (-1 ponto), Dupla Personalidade (-3 ponto), Esquizofrênico (-2 pontos), Fobia Grave (-1 ponto cada), Mania de Perseguição (-1 ou -2 pontos), Maníaco-depressivo (-2 pontos), Mentiroso Compulsivo (-1 ponto), Obsessão (-1 ponto), Traumatizado (no caso, seria algo menos drástico como simplesmente um comercial da “coca-cola” ou música country!) (-1 ponto) e/ou Viciado em Jogos (-1 ponto). O Narrador pode sentir-se livre para criar outros efeitos.

Código de Honra: Leis da Robótica

-1 ponto: Por algum motivo, você foi programado com as três Leis da Robótica, criadas pelo escritor

Isaac Asimov. Talvez isso faça parte da sua série, talvez você foi criado com elas por ser poderoso demais como uma IA ou simplesmente você foi programado posteriormente; que importa é que elas estão no seu sistema e você irá obedecê-las cegamente, desde que elas não entrem em conflito entre si – caso aja conflito, deve-se obedecer as leis por ordem de prioridade.

Primeira Lei: Nunca fazer mal à um humano.

Segunda Lei: Obedecer aos humanos.

Terceira Lei: Defenda-se quando necessário.

A robótica é provavelmente o futuro da humanidade em termos de sobrevivência, exploração, combates e todo tipo de função.

O homem pode ser preservado indefinidamente num corpo de metal e plástico.

O netbook CIBORGUES & ANDRÓIDES, terceiro netbook de uma série de netbooks futurísticos lançados por H. P. Almeida, traz diversos modelos de corpos artificiais que podem ser usados tanto como receptáculos para um cérebro humano quanto para uma IA, tendo cada um deles sua função.